EXPLICAÇÃO DE FUNCIONAMENTO DA

BASE LOTOMANIASUPER70

ATUALIZAÇÃO SEMANAL

CREATE PROCEDURE ATUALIZACAO\_SEMANAL

AS

EXECUTE VERIFICA\_GANHADOR -- DIZ SE ALGUMA PESSOA GANHOU

EXECUTE GANHADOR --RENOVA OS JOGOS ADIQUIRIDOS

EXECUTE PREMIADO-- FAZ AS TROCAS DOS JOGOS

EXECUTE MARTS\_COMPARATIVOS --GERA A BASE DE MANIPULAÇÃO

EXECUTE TODOS\_OS\_PONTOS -- GERA O CÁLCULO PARA RETIRAR OS MELHORES JOGOS NO MODO ALEATÓRIO

OBSERVAÇÃO: NO CASO DO VERIFICA\_GANHADOR A INTERAÇÃO COM O CLIENTE NÃO EXISTE, APENAS FOI FEITO O TESTE DA FUNÇÃO INCLUINDO AS FUNÇÕES DE RETIRADA DE JOGOS A SEGUIR PRECISAM ATRIBUIR O ID DO CLIENTE AO JOGO RETIRADO

EXECUTE ATUALIZACAO\_SEMANAL

PREPARA A BASE PARA O SORTEIO SEGUINTE

OBSERVAÇÃO: DEMORA EM MÉDIA 1:20 HORA PRA ATUALIZAR TUDO

EXECUTE CLIENTE\_ESCOLHE 1,2,3,4,5

RECEBE OS NÚMEROS ESCOLHIDOS PELOS CLIENTES E RETORNA UM JOGO ALEATÓRIO COM OS NÚMEROS ESCOLHIDOS E OS REMOVE DA BASE OU RETORNA O VALOR 0 SE NÃO HOUVER NUMEROS COM AQUELA COMBINAÇÃO

OBSERVAÇÕES: O CLIENTE NÃO PODE ESCOLHER APENAS 1 NÚMERO

E A PROCEDURE PRECISA RECEBER OS 5 VALORES CONTENDO OS 2 PRIMEIROS NÚMEROS COM ALGUM VALOR E O RESTANTE SE NÃO FOR ESCOLHIDO TEM QUE SER PREENCHIDO COM O VALOR 0 (NÚMEROS ESCOLHIDOS DE 1 A 100)

EX= EXECUTE CLIENTE\_ESCOLHE 1,2,0,0,0

EXECUTE SELECIONA\_MELHOR\_JOGO

RETORNA UM JOGO RANDÔMICO COM A MELHOR PONTUAÇÃO POSSÍVEL