

ACTIVE LOTTO

강예영 김완수 우종훈 이수민 최원석

INDEX

- 01 사전계획
- 02 기능설명
- 03 구현
- 04 나가는 말

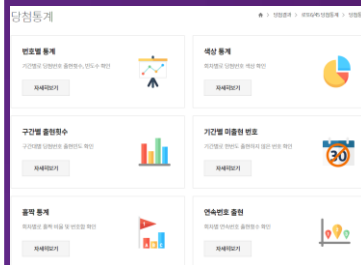
01 사전계획

“가장 현실적인”

1. 아이디어 회의



2. 사전조사



3. DB 수집 및 변환



4. 코딩



5. 오류개선



6. 구현



02

기능설명

“어떻게 확률을 높일 것인가”

번호	그래프	당첨횟
01		51
02		51
03		46
04		46
05		47
06		47
07		47
08		46
09		46
10		46
11		44
12		44
13		44
14		44
15		44
16		44
17		44
18		44
19		44
20		44
21		42
22		42
23		42
24		42
25		42
26		42
27		42
28		41
29		41
30		41
31		41
32		40
33		40
34		40
35		40
36		38
37		38
38		38
39		36
40		36
41		36
42		35
43		35
44		35
45		33
46		33
47		33
48		33
49		33
50		33
51		33
52		33
53		33
54		33
55		33
56		33
57		33
58		33
59		33
60		33
61		33
62		33
63		33
64		33
65		33
66		33
67		33
68		33
69		33
70		33
71		33
72		33
73		33
74		33
75		33
76		33
77		33
78		33
79		33
80		33
81		33
82		33
83		33
84		33
85		33
86		33
87		33
88		33
89		33
90		33
91		33
92		33
93		33
94		33
95		33
96		33
97		33
98		33
99		33
100		33

번호	그래프	당첨횟
01		134
02		132
03		132
04		130
05		127
06		125
07		124
08		124
09		123
10		123
11		122
12		122
13		122
14		120
15		119
16		119
17		118
18		117
19		117
20		116
21		116
22		115
23		114
24		114
25		113
26		112
27		112
28		112
29		112
30		112
31		112
32		112
33		112
34		112
35		112
36		112
37		112
38		112
39		112
40		112
41		112
42		112
43		112
44		112
45		112
46		112
47		112
48		112
49		112
50		112
51		112
52		112
53		112
54		112
55		112
56		112
57		112
58		112
59		112
60		112
61		112
62		112
63		112
64		112
65		112
66		112
67		112
68		112
69		112
70		112
71		112
72		112
73		112
74		112
75		112
76		112
77		112
78		112
79		112
80		112
81		112
82		112
83		112
84		112
85		112
86		112
87		112
88		112
89		112
90		112
91		112
92		112
93		112
94		112
95		112
96		112
97		112
98		112
99		112
100		112

번호	그래프	당첨횟
01		44
02		38
03		37
04		37
05		36
06		36
07		35
08		35
09		35
10		33
11		33
12		33
13		33
14		33
15		33
16		33
17		33
18		33
19		33
20		33
21		33
22		33
23		33
24		33
25		33
26		33
27		33
28		33
29		33
30		33
31		33
32		33
33		33
34		33
35		33
36		33
37		33
38		33
39		33
40		33
41		33
42		33
43		33
44		33
45		33
46		33
47		33
48		33
49		33
50		33
51		33
52		33
53		33
54		33
55		33
56		33
57		33
58		33
59		33
60		33
61		33
62		33
63		33
64		33
65		33
66		33
67		33
68		33
69		33
70		33
71		33
72		33
73		33
74		33
75		33
76		33
77		33
78		33
79		33
80		33
81		33
82		33
83		33
84		33
85		33
86		33
87		33
88		33
89		33
90		33
91		33
92		33
93		33
94		33
95		33
96		33
97		33
98		33
99		33
100		33

1세대 머신



< 스마트 플레이사 할로겐 >

직경: 약 50mm
무게: 약 78g
재질: 고무

2세대 머신



< 에디테크사 비너스(Venus) >

직경: 약 45mm
무게: 약 4g
재질: 폴리우레탄

3세대 머신

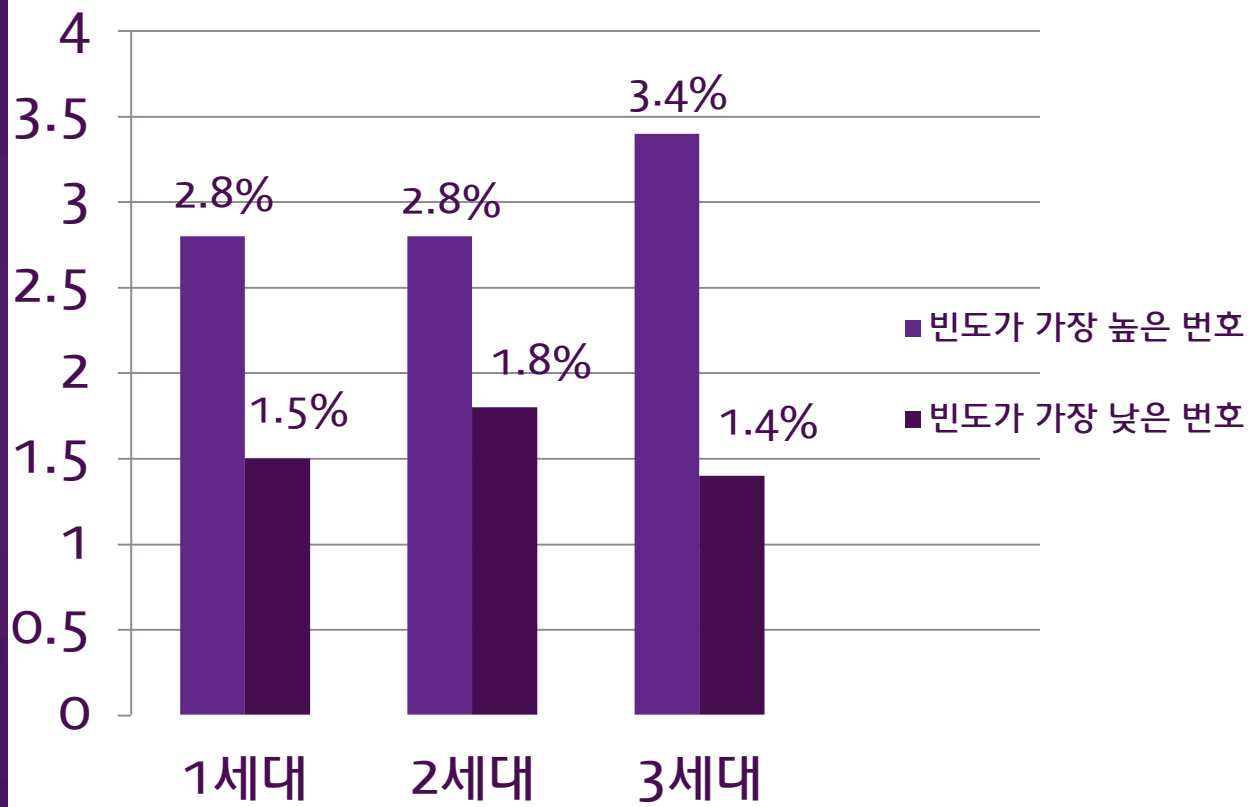


< 에디테크사 비너스(Venus RL2.) >

직경: 약 45mm
무게: 약 4g
재질: 폴리우레탄

<< 세대별 가장 많이 나온 번호와 가장 적게 나온 번호 >>

	1세대 (1~261회)	2세대 (262~732회)	3세대 733~920회
가장 많이 나온 번호	1번, 37번 볼 (51회)	20번 볼 (93회)	12번 볼 (44회)
가장 적게 나온 번호	9번 볼 (28회)	9번 볼 (59회)	20번 볼 (18회)



<< 결론 >>

“추첨기에 따라 잘 나오는 공이 있다.”

“잘 나왔던 공은 또 잘 나올 확률이 크다.”

번호	그래프	당첨횟
01		51
02		51
03		46
04		46
05		47
06		47
07		47
08		46
09		46
10		46
11		44
12		44
13		44
14		44
15		44
16		44
17		44
18		44
19		44
20		44
21		42
22		42
23		42
24		42
25		42
26		42
27		42
28		42
29		42
30		42
31		42
32		42
33		42
34		42
35		42
36		42
37		42
38		42
39		42
40		42
41		42
42		42
43		42
44		42
45		42
46		42
47		42
48		42
49		42
50		42
51		42
52		42
53		42
54		42
55		42
56		42
57		42
58		42
59		42
60		42
61		42
62		42
63		42
64		42
65		42
66		42
67		42
68		42
69		42
70		42
71		42
72		42
73		42
74		42
75		42
76		42
77		42
78		42
79		42
80		42
81		42
82		42
83		42
84		42
85		42
86		42
87		42
88		42
89		42
90		42
91		42
92		42
93		42
94		42
95		42
96		42
97		42
98		42
99		42
100		42

1세대 머신

번호	그래프	당첨횟
01		134
02		132
03		132
04		130
05		127
06		125
07		124
08		124
09		123
10		123
11		123
12		122
13		122
14		120
15		119
16		119
17		118
18		117
19		117
20		116
21		116
22		116
23		115
24		114
25		114
26		113
27		112
28		112
29		112
30		112
31		112
32		112
33		111
34		111
35		110
36		109
37		109
38		109
39		108
40		107
41		105
42		104
43		103
44		100
45		99
46		98
47		97
48		92
49		87

2세대 머신

번호	그래프	당첨횟
01		44
02		38
03		37
04		37
05		36
06		36
07		35
08		35
09		35
10		33
11		33
12		33
13		33
14		33
15		33
16		32
17		31
18		31
19		31
20		31
21		30
22		30
23		29
24		29
25		29
26		29
27		29
28		28
29		28
30		28
31		28
32		27
33		27
34		26
35		26
36		26
37		26
38		25
39		25
40		24
41		23
42		22
43		22
44		21
45		21
46		21
47		20
48		18

3세대 머신

<< Active Lotto의 3가지 출력법 >>

★★★★★★★★★★★★★★★★로또번호 자동 출력기★★★★★★★★★★★★★★

1개 이상의 용지를 구입해 주세요.
몇 개의 로또용지를 구매하시겠습니까? 10

1. 실제 로또에서 가장 잘 나왔던 숫자(12개) 기반으로 자동출력하기.
2. 랜덤숫자n개 + 잘나오는 랜덤숫자m개.
3. (통계 기반) 1~45의 볼 빈도수에 따른 랜덤 숫자.

원하시는 출력법을 선택해 주세요:

매우
심플한

3세대 로또 추첨기의
통계값



로또 번호 추출



확률에 기반한
결과값

03

코드구현

“Hello Lotto”

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4
5 void lotto1(int credit); // 함수 lotto1을 사용할 것이라고 선언한 것입니다.
6 void lotto2(int credit);
7 void lotto3(int credit);
8 int percent();
9 int main(void) {
10     // 사전계획서 , 기능설명서
11
12     // 로또 확률에서 나오는 난수 빈도 정의하기
13
14     // 난수가 누적되면 일정한 숫자만 계속 출력하게 되는 문제 처리
15     // 로또는 자동으로 출력시 자동, 수동의 많이 나온 수를 기반으로 출력하게된다.
16
17     // 우리가 할 기법 : 733회에 기계가 교체되어서 733 ~ 920 회에서 가장 잘 나오는 숫자들을 사용한다.
18
19
20     srand(time(NULL)); // seed를 time에 맞춰서 매 실행마다 출력값이 달린다.
21
22     int credit; //구매할 용지 수량
23 }
```

```
41 printf("\n\n원하시는 출력법을 선택해 주세요: ");
42
43 int x;
44
45
46 do {
47     scanf_s("%d", &x);
48
49     if (x == 1)
50         lotto1(credit);
51     else if (x == 2)
52         lotto2(credit);
53     else if (x == 3)
54         lotto3(credit);
55     else
56         printf("범위 안의 숫자를 입력해 주세요: ");
57
58 } while (x < 1 || x > 3);
59
60 }
```



```
64 void lotto1(int credit) {  
65  
66     int ball[12] = { 10, 12, 16 , 17, 18, 21, 24, 34, 38, 39, 42, 43 }; // 733회차때 기계가 교체됨. 733 ~ 920회에서 가장 잘나온 숫자 12개  
67     int num[6]; // 번호 총 6개를 받을 배열  
68     int limit; // 중복 체크를 위한 변수  
69     int cnt = 0; // cnt는 credit 변수를 제어하기 위해서 사용함 (92번째 열을 참조해 주세요)
```



```
115 int jnum = 0; // just random number
116
117 do {
118     printf("몇개의 그냥 랜덤 숫자를 출력하시겠습니까?: ");
119     scanf_s("%d", &jnum);
120
121     if (jnum > 6 || jnum <= 0)
122         printf("올바른 범위의 값을 입력하세요\n");
123
124 } while (jnum > 6 || jnum <= 0);
125
126 do {
127     do {
128         limit = 1;
129         for (int i = 0; i < 6; i++) {
130             if (jnum > i) {
131                 num[i] = rand() % 45 + 1; // 로또 번호 받기
132             }
133             else {
134                 num[i] = ball[rand() % 12];
135             }
136         }
137     } while (limit == 1);
138 }
```

```
176  ▢      for (int i = 0; i < 6; i++) {
```

```
177
```

```
178      num[i] = percent(); // 로또 번호 받기
```

```
...
```

```
209 int percent() {
210     int rnumber = rand()%10000 ;//10000
211
212     if (rnumber < 336) // 1순위 공 0~335
213         return 12;
214
215     else if(rnumber < 626) // 2순위 공 336~ 625
216         return 38;
217
218     else if (rnumber < 908) // 3순위 공
219         return 18;
220
221     else if (rnumber < 1180) // 4순위 공
222         return 43;
223
224     else if (rnumber < 1455) // 5순위 공
225         return 16;
226
227     else if (rnumber < 1835) // 6순위 공
228         return 21;
229
230     else if (rnumber < 2102) // 7순위 공
231         return 17;
232
233     else if (rnumber < 2369) // 8순위 공
234         return 42;
235
236     else if (rnumber < 2636) // 9순위 공
```

04

나가는 말

“그래서 직접 해보았습니다.”

인터넷 로또 6/45 구매번호



제 921회

발 행 일 : 2020/07/22 (수) 12:56:00

추 첨 일 : 2020/07/25

지급 기한 : 2021/07/26

53165 53519 94853 94016 57697 59896

A 5등	1	4	7	12	22	39
B 낙첨	4	10	12	13	17	19
C 낙첨	3	12	17	20	39	43
D 낙첨	4	5	12	25	33	43
E 낙첨	4	12	13	14	26	28

당첨금액 합계 ₩5,000

닫기

THANKS!