### Lotto 프로그램 개발



팀장 이상헌

팀원 임형욱

김현우

윤철희

### **INDEX**

01 제작개요

02 기능설명

03 결론

### 제작 개요

### 사건 간의 독립성

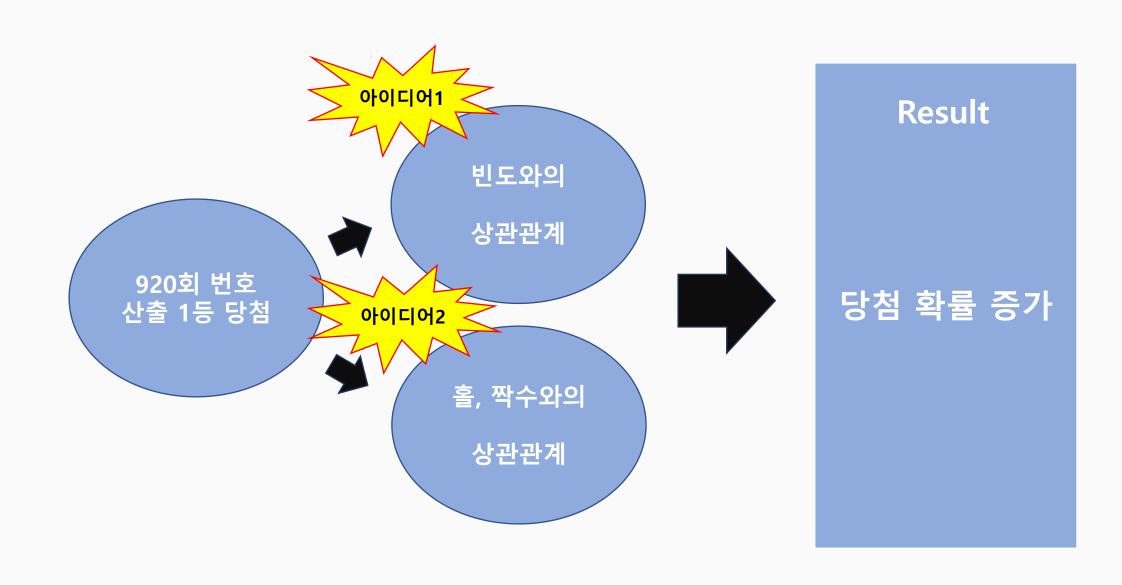
- 1. 확률에서, 한 사건이 다른 사건의 확률에 영향을 미치지 않을 때 두 사건은 독립이라고 합니다.
- 2. 이전에 뽑힌 Lotto 번호가 다음 뽑을 Lotto 번호의 경우 독립이므로 서로 영향을 미칠 수 없습니다.



순위	등위별 총 당첨금액	당첨게임 수	1게임당 당첨금액	당첨기준	비고
1등	21,841,821,379원	7	3,120,260,197원	당첨번호 6개 숫자일치	
2등	3,640,303,569원	53	68,684,973원	당첨번호 <b>5개</b> 숫자일치 + <b>보너스</b> 숫자일치	1등
3등	3,640,303,980원	2,348	1,550,385원	당첨번호 <b>5개</b> 숫자일치	자동4 수동3
4등	5,859,050,000원	117,181	50,000원	당첨번호 <b>4개</b> 숫자일치	
5등	9,921,110,000원	1,984,222	5,000원	당첨번호 <b>3개</b> 숫자일치	



### 제작 개요



#### **Variable**

```
#pragma once
  #define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS
 ⊟#include <stdio.h>
  #include <stdlib.h>
  #include <time.h>
  #include "lotto.h"
 #include <windows.h>
■ int ary[6] = { 0, }; // 로또번호 6개를 표현할 때 공통적으로 사용되는 변수.
  int manual_aray[] = { 0, }; // 수동 입력의 로또번호를 담는 변수
□int lotto_number[45] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,
  26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45 }; //로또 번호를 저장하는 변수.
  int x = 23; //타이틀화면이 표시되는 x좌표
  /*당첨횟수와 로또번호를 담는 구조체*/
⊟struct Lotto {
     int count1; // 당첨횟수를 저장한 변수
     int count2; // 당첨횟수를 선택정렬로 정리하여 저장한 변수
     int number1; // 당첨횟수를 가르키는 로또번호의 주소
     int number2: // 선택정렬로 정리한 당첨횟수를 가르키는 로또번호의 주소
     int sp_num;
  -
/* 홀수 짝수 가중치 담는 구조체 _짝수_홀수_카운트 예)six_zero 일 경우 짝수 6 홀수 0 +/-
⊟struct Weight {
     int six_zero_count;
     int five_one_count;
     int four_two_count;
     int three_three_count;
     int two_four_count;
     int one_five_count;
     int zero_six_count;
     int total_count;
  「struct Weight weight[1]; // 가중치 구조체를 선언하여 weight 이름으로 구조체 변수 선언
 回struct Lotto list[45]; /* 로또번호와 당첨횟수를 담는 구조체를 list 이름으로 45개의 구조체 변수 선언
                     45개로 선언한 이유는 로또번호 1에서 45까지 담을 구조체를 만들기 위해서이다.+/
  struct Lotto list2[45];
```

### Main 함수

```
gotoxy(x, y); auto_lotto(at_num, tn);
getch();
count_check1();
getch(); // 잠시 프로그램 동작을 멈추는 함수
highcheck_print(tn); -
getch();
lowcheck_print(tn);
getch();
change_print(tn);
count_check2();
getch();
changecheck1_print(tn); •
getch();
changecheck2_print(tn); -
getch();
printf("\n\m\m\");
probaility_value(); •
getch();
odd_even_check_print(tn);=
getch();
even_odd_print(tn);__
getch();
number++;
hm = 0
qs = 'n';
rewind(stdin); // scanf 버퍼 초기화!
system("cls");
                                                                                                               Result
```

### 구현 Code

```
⊡void user_lotto() //로또번호를 생성하는 함수
   int temp;
    int ary[6] = \{ 0, \}
   for (i = 0; i < 6; i++) // 로또 번호 6개를 뽑고 뽑을 때마다 짝수인지 홀수인지 비교하여 변수에 저장한다.
       ary[i] = rand() % 45 + 1;
       for (o = 0; o < 45; o++) // 로또번호의 당첨횟수를 증가시키는 반복문
          list[o].number1 = o + 1;
          if (ary[i] = list[o].number1)
list[o].count1++;
       for (j = 0; j < j; j++) // 로또 번호가 나왔을 때 오름치순으로 정렬시켜주는 반복문
           if (ary[i] < ary[j])
             ary[i] = ary[j];
ary[j] = temp;
           if (ary[i] = ary[j]) // 중복일시 당첨횟수를 줄이고 짝수 홀수 카운팅횟수를 줄이는 조건문
              for (0 = 0) 0 < 45 0++)
                 if (ary[i] = list[o].number1) {
                    list[o].count1--;
   for (int i = 0; i < 6; i++) // 생성된 로또번호를 출력하는 반복문
       printf("[%d] ", ary[i]);
          printf("\n");
          breakt
```

```
[1] 번째 로또번호: [7] [12] [24] [27] [29] [41]
[2] 번째 로또번호: [8] [15] [18] [21] [27] [39]
[4] 번째 로또번호: [1] [13] [34] [35] [36] [40]
[5] 번째 로또번호: [17] [18] [20] [25] [26] [39]
[4] 번째 로또번호: [17] [18] [20] [25] [27] [43]
[5] 번째 로또번호: [7] [15] [18] [20] [25] [27] [43]
[6] 번째 로또번호: [7] [15] [18] [30] [32] [33]
[7] 번째 로또번호: [2] [9] [21] [30] [32] [33]
[8] 번째 로또번호: [8] [15] [20] [21] [32] [35]
[9] 번째 로또번호: [8] [15] [20] [21] [32] [35]
[10] 번째 로또번호: [8] [14] [16] [28] [30] [44]
[9] 번째 로또번호: [9] [14] [16] [28] [30] [44]
[12] 번째 로또번호: [3] [44] [9] [11] [31] [32]
[13] 번째 로또번호: [3] [44] [16] [28] [40]
[13] 번째 로또번호: [7] [15] [14] [20] [23] [40]
[14] 반째 로또번호: [7] [15] [24] [30] [34] [39]
[15] 반째 로또번호: [7] [15] [24] [26] [37] [48]
[16] 반째 로또번호: [5] [18] [24] [30] [34] [39]
[18] 반째 로또번호: [18] [18] [20] [22] [43] [45]
[19] 반째 로또번호: [11] [18] [27] [28] [40]
[21] 반째 로또번호: [11] [18] [27] [28] [40]
[22] 반째 로또번호: [11] [18] [27] [28] [40]
[23] 반째 로또번호: [1] [18] [27] [28] [49]
[23] 반째 로또번호: [1] [18] [27] [28] [42]
[23] 반째 로또번호: [1] [18] [27] [28] [42]
[26] 반째 로또번호: [1] [18] [27] [28] [42]
[27] 반째 로또번호: [1] [18] [27] [28] [42]
[28] 반째 로또번호: [1] [18] [27] [28] [47]
[28] 반째 로또번호: [1] [18] [17] [28] [48]
[29] 반째 로또번호: [1] [18] [17] [28] [49]
[29] 반째 로또번호: [1] [18] [17] [28] [49]
[29] 반째 로또번호: [11] [18] [17] [28] [49]
[29] 반째 로또번호: [11] [18] [17] [28] [49]
[29] 반째 로또번호: [11] [18] [17] [28] [49]
[28] 반째 로또번호: [11] [18] [17] [28] [49]
```

```
[890]번째 로또번호: [2] [5] [6] [13] [18] [36]
[891]번째 로또번호: [1] [9] [15] [17] [42] [43]
[892]번째 로또번호: [7] [9] [17] [18] [27] [40]
[893]번째 로또번호: [23] [24] [32] [34] [35] [44]
[894]번째 로또번호: [10] [11] [17] [22] [27] [33]
[895]번째 로또번호: [15] [18] [23] [29] [32] [33]
[896]번째 로또번호: [15] [18] [23] [29] [32] [33]
[896]번째 로또번호: [1] [14] [18] [35] [40]
[898]번째 로또번호: [2] [3] [4] [36] [39] [42]
[898]번째 로또번호: [2] [6] [26] [27] [39] [42]
[898]번째 로또번호: [2] [6] [26] [27] [39] [42]
[890]번째 로또번호: [4] [11] [26] [30] [36]
[899]번째 로또번호: [4] [12] [26] [32] [33] [34]
[900]번째 로또번호: [4] [32] [33] [34] [38] [44]
[900]번째 로또번호: [13] [18] [33] [34] [38] [44]
[900]번째 로또번호: [13] [18] [33] [34] [38] [42]
[903]번째 로또번호: [13] [18] [33] [34] [38] [42]
[906]번째 로또번호: [13] [18] [25] [26] [41]
[906]번째 로또번호: [6] [10] [11] [19] [20] [40]
[907]번째 로또번호: [6] [10] [11] [19] [20] [40]
[908]번째 로또번호: [4] [31] [32] [33] [40] [43]
[910]번째 로또번호: [1] [10] [14] [29] [30] [41]
[910]번째 로또번호: [1] [10] [14] [19] [30] [43]
[913]번째 로또번호: [1] [10] [14] [19] [36] [40]
[913]번째 로또번호: [16] [17] [33] [34] [36] [40]
[913]번째 로또번호: [16] [17] [33] [34] [36] [40]
[913]번째 로또번호: [16] [17] [33] [34] [36] [40]
[913]번째 로또번호: [16] [17] [35] [42] [45]
[916]번째 로또번호: [16] [17] [35] [42] [45]
[917]번째 로또번호: [17] [10] [14] [15] [16] [24]
[917]번째 로또번호: [18] [19] [21] [35] [42] [45]
[918]번째 로또번호: [10] [11] [16] [18] [37] [39]
[919]번째 로또번호: [4] [11] [15] [16] [18] [37] [39]
```



### 구현 Code

```
Byoid highcheck_print(int a) // 확률이 높은 숫자를 출력하는 함수

{    printf("mn확률 순으로 정렬m");
    printf("변호: 서번째 당첨횟수: 서 배당첨확률: %.2f%% m", list[i].number2, list[i].count2, (double)list[i].count2 / (a + 6) + 100);
    }

Byoid lowcheck_print(int a) // 확률이 낮은 숫자를 출력하는 함수

{    printf("mn로또 변호순으로 정렬m");
    for (int i = 0; i < 45; i++)
        printf("변호: 서번째 당첨횟수: 서 배당첨확률: %.2f%% mn", list[i].number1, list[i].count1,(double)list[i].count1 / (a + 6) + 100);
}
```

```
Ustruct Lotto {

Int count1; // 당첨횟수를 저장한 변수
Int count2; // 당첨횟수를 선택정렬로 정리하여 저장한 변수
Int number1; // 당첨횟수를 가르키는 로또번호의 주소
Int number2; // 선택정렬로 정리한 당첨횟수를 가르키는 로또번호의 주소
Int sp_num;

IDS

/* 홀수 짝수 가중치 담는 구조체 짝수_홀수_카운트 예 ) six_zero 일 경우 짝수 6 홀수 0 */
```

1 ~ 45 수를 920회 반복하면서 누적 빈도수를 상기 배열 변수에 저장



### 구현 Code

```
[Pvoid change_lotto(int a) //로또번호를 생성하는 함수
    int value;
    int temp;
    int odd_number = 0; // 홀수 변수
    int even_number = 0: // 짝수 변수
   int ary[6] = \{ 0, \}
    for(i = 0; i < 6; i++)// 로또 번호 6개를 뽑고 뽑을 때마다 짝수인지 홀수인지 비교하여 변수에 저장한다.
        ary[i] = rand() % (a*6) + 1;
       value = ary[i];
        int temp = 0;
          temp += list[i].count1;
          list[i].sp_num = temp;
        if (value <= list[0].count1) {
        num = 1)
        for (int p = 1; p < 45; p++) {
           if (list[p - 1].sp_num < value && value <= list[p].sp_num) {
               break;
        if (ary[i] % 2 == 0)
           even_number++;
       else if (ary[i] % 2 == 1)
           odd_number++;
        for (o = 0; o < 45; o++) // 로또번호의 당첨횟수를 증가시키는 반복문
            list2[o].number1 = o + 1
            if (ary[i] == list2[o].number1)
                list2[o].count1++;
```

#### 실행 결과

- 최종 Lotto 번호 산출 (논리 예시)

로또 번호	1 2		3	
가중치(빈도)	120	130	130	
출력 기준	1 ~ 120	121 ~ 250	251 ~ 380	
출력	1	2	3	



#### 구현 Code



### 구현 Code

```
if (i == 5) // 짝수 홀수 나오는 횟수를 가지고 경우의 수를 구별하는 조건문
       if (even_number == 6 && odd_number == 0)
          weight[0].six_zero_count++;
       else if (even_number == 5 && odd_number == 1)
           weight[0].five_one_count++;
       else if (even_number == 4 && odd_number == 2)
          weight[0].four_two_count++;
       else if (even_number == 3 && odd_number == 3)
          weight[0].three_three_count++;
       else if (even_number == 2 && odd_number == 4)
          weight[0].two_four_count++;
       else if (even_number == 1 && odd_number == 5)
          weight[0].one_five_count++;
       else if (even_number == 0 && odd_number == 6)
           weight[0].zero_six_count++;
weight[0].total_count = weight[0].six_zero_count + weight[0].five_one_count + weight[0].four_two_count +
   weight[0].three_three_count + weight[0].two_four_count + weight[0].one_five_count + weight[0].zero_six_count; //홀 짝 경우의 수 카운팅
for (int i = 0; i < 6; i++) // 생성된 로또번호를 출력하는 반복문
       printf("\n")
```

#### 홀, 짝 배열 경우의 수

경우의 수	홀수	짝수	
1	6	0	
2	1	5	
3	2	4	
4	3	3	
5	4	2	
6	5	1	
7	0	6	

홀수 3, 짝수 3 일 경우

홀	홀	홀	짝	짝	짝

→ 예시 출력 1 19 37 24 22 8

### 구현 Code

```
L//
/* 홀수 짝수 가중치 담는 구조체 짝수_홀수_카운트 예)six_zero 일 경우 짝수 6 홀수 0 */

struct Weight {

int six_zero_count;

int five_one_count;

int four_two_count;

int three_three_count;

int two_four_count;

int one_five_count;

int one_five_count;

int zero_six_count;

int total_count;

};
```

홀, 짝수의 빈도 경우의 수 7가지의 조건에 부합되면 상기 변수들에 저장



### 구현 Code

```
숫자에 따른 확률
```



#### 구현 Code

```
⊟void even_odd_result(int α, int b, int c) {
    int i, j, o, value, num =0;
    int temp;
    int even_number = a; // 짝수 변수
    int odd_number = b; // 홀수 변수
    int ary[6] = \{ 0, \};
    for(i = 0; i < even_number; i++) // 로또 번호 6개를 뽑고 뽑을 때마다 짝수인지 홀수인지 비교하여 변수에 저장한다.
       ary[i] = rand() % (c*6) + 1;
       value = ary[i];
       int temp = 0;
       for (int i = 0; i < 45; i++) {
           temp += list[i].count1;
          list[i].sp_num = temp;
       if (value <= list[0].count1) {
        num = 1)
       for (int p = 1; p < 45; p++) {
          if (list[p - 1].sp_num < value && value <= list[p].sp_num) {
              num = p + 1;
              break;
       ary[i] = num;
       for (o = 0; o < 45; o++) // 로또번호의 당첨횟수를 증가시키는 반복문
           list[o].number1 = o + 1;
           if (ary[i] == list[o].number1)
               list[o].count1++;
```

#### 구현 Code

```
for (int i = 0; i < 6; i++) // 생성된 로또번호를 출력하는 반복문
{
    printf("[%d] ", ary[i]);
    if (i == 6) {
        printf("\n");
        break;
    }
}
```

```
짝수 홀수를 대입하여 로또번호를 추출
짝수를 입력해주세요.3
홀수를 입력해주세요.3
로또번호는 [12] [21] [24] [40] [41] [43] 입니다.
```



### 결론

