

# 次數 & 概率

根據欲抽獎項目提供的機率去計算「在抽幾次的情況下至少會中一次」的機率。  
將中獎的機率輸入文字框內，文字框有經過過濾格式，若是含有非數字的内容或是不合規的小數，將不會進行計算。

iPhone 14 Pro  
iOS 16.4

5:55

次數 & 概率    計算機率    一番賞計算

輸入中獎機率:  %

列出次數 & 機率

| 次數      | 中獎機率 (%)        |
|---------|-----------------|
| 1次      | 0.110000000000  |
| 10次     | 1.094570941294  |
| 100次    | 10.422010080479 |
| 1000次   | 66.733039011659 |
| 10000次  | 99.998339911317 |
| 100000次 | 幾乎必中            |
| 百萬次     | 幾乎必中            |
| 千萬次     | 幾乎必中            |
| 億次      | 幾乎必中            |

```

        for i in 0...tmp{
            timeswithprobability.append(Double(1.00-pow(RevertProbability,
                Double(pow(10, i) as
                NSNumber))) * 100)
        }

private func view1funcact(){
    let font=UIFont.systemFont(ofSize: 20)
    let Attri=[NSAttributedString.Key.font:font]
    var title:String=""
    for i in Result1output.indices{
        if funcView1.timeswithprobability[i]>=100{
            title = "幾乎必中"
            let message=NSAttributedString(string: title,attributes:Attri)
            Result1output[i].attributedText=message
            Result1output[i].textColor=UIColor.red
        }else{
            title = String(format: "%.12f", funcView1.timeswithprobability[i])
            let message=NSAttributedString(string: title,attributes:Attri)
            Result1output[i].attributedText=message
            Result1output[i].textColor=UIColor.black
        }
    }
}
}

```

由於在class內部計算完輸出到外部實有先進行過轉換成double, 故在此情形下若是小數位數超過double限制且無限趨近於100則會變為100或溢位而超過100, 故以此直接進行判斷是否為幾乎必中。

# 一番賞計算

輸入每種類獎品的**剩餘個數**後會計算**單次抽獎時的每種類個別中獎概率**。  
文字框有經過過濾格式，若是含有非數字的内容將不會進行計算。

6:48

次數 & 概率 | 計算機率 | 一番賞計算

剩餘份數 (個數)

特賞: 950

頭賞:

貳賞:

參賞:

肆賞:

伍賞:

陸賞:

柒賞:

參加獎: 2232

做慈善: 78308

開始計算

特賞: 1.1658%

頭賞: 0.0000% 貳賞: 0.0000%

參賞: 0.0000% 肆賞: 0.0000%

伍賞: 0.0000% 陸賞: 0.0000%

柒賞: 0.0000%

參加獎: 2.7390% 做慈善: 96.0952%

若無輸入則當為0來計算。