

O O bet365

Saiba como identificar músicas sem saber o nome das canções através de três formas diferentes: app Google, Spotify e Siri tem recursos para isso. Foto: Marcela Franco/TechTudo

1. Usar a busca do Google

O aplicativo de buscas do Google possui uma função que reconhece músicas a partir de trechos da melodia, seja ao tocar, cantar, assoviar ou murmurar o ritmo da canção. O mecanismo de funcionamento do recurso usa inteligência artificial (IA) para identificar o trecho de 10 a 15 segundos captado pelo smartphone. Para usar a função, basta tocar no ícone de microfone na barra de buscas do app Google e apertar o botão "Pesquisar uma música". Depois, reproduza o som da melodia.

O aplicativo, então, mostra as canções correspondentes e exibe outras informações sobre a música, como cantor, álbum e letra. Após descobrir o nome da faixa, é interessante digitar o título da música no Spotify ou Youtube para conferir se a canção encontrada é realmente a que você queria descobrir. Também é possível usar o recurso pelo widget do Google. No atalho, toque no ícone de microfone do e, depois, siga a mesma instrução citada acima. A dica vale para iPhone e Android.

Aplicativo e widget do Google permitem pesquisar uma música sem saber o nome dela. Foto: Reprodução/Marcela Franco

A Quina é um jogo de azar muito popular no Brasil, e muitas pessoas jogam em casa ou nos casinos. No entre os jogos que podem ajudar o seu negócio as chances do ganhar. Aqui estão as dicas para você ajudar ao melhor da quina sobre:

A Quina é composta por 50 números, número 1 a 50 e você precisa acertar 5 números corretos para ganhar.

Use a estratégia da probabilidade: A estratégia de probabilidade é uma pessoa ser organizada e seguida. Você pode usar um trabalho para calcular como possibilidades do sexo sendo sorteado. E em sequência os números que você precisa fazer.

Use a estratégia do padrão: A estratégia de pagamento é externa maneira, para além das chances que tem o ganhar. Você pode comprar por quartos números anteriores classificados e sin