

## 7games baixou o jogo

O roll-over é um termo utilizado em interfaces gráficas de usuário para descrever a ação que ocorre quando o ponteiro do mouse passa por cima de um determinado elemento, como um botão ou link. Nesse momento, geralmente há uma alteração no visual no elemento, o que pode incluir a mudança de cor ou a exibição de informações adicionais.

Existem basicamente dois tipos de roll-over: o roll-over simples e o roll-over complexo. No roll-over simples, a alteração visual ocorre no próprio elemento que está sendo passado pelo ponteiro do mouse. Por exemplo, um botão que inicialmente tem uma cor sólida pode mudar para uma cor gradientada quando o mouse passa por cima. Isso é comum em jogos de botões de ação, como "Salvar", "Excluir" ou "Fechar", para sinalizar que o elemento está apto para ser clicado.

No roll-over complexo pode envolver a mudança no próprio elemento, além da exibição de informações adicionais. Um exemplo disso é quando o mouse passa por cima de uma imagem, além de alterar a própria imagem, exibe uma descrição detalhada sobre ela. Isso é comum em jogos de galerias de imagens ou em sites de compras online, para dar mais detalhes sobre o produto.

Portanto, saber manipular roll-overs é essencial para o design eficiente de interfaces gráficas de usuário, melhorando a interatividade e a experiência do usuário.

### O que significam probabilidades?

No dia a dia, ouvimos muito sobre probabilidades, especialmente quando se trata de jogos de azar, finanças e previsões meteorológicas. Mas o que realmente significam probabilidades? Em termos simples, probabilidades são medidas estatísticas que expressam a chance de que um evento ocorra ou não. Elas são representadas por números entre 0 e 1, onde 0 significa que é impossível que o evento ocorra e 1 significa que é certo que o evento acontecerá.

Por exemplo, se você estiver jogando uma moeda, as probabilidades de sair cara ou coroa são iguais, ou seja, 0,5 ou 50% de chance de cada lado. No entanto, se você estiver jogando um dado de seis lados, as probabilidades de sair um número específico, digamos um 6, são menores, ou seja, 1/6 ou aproximadamente 16,67%. Isso significa que é menos provável