Olsztyn 01.04.2025 r.

Sprawozdanie 3

Modelowanie analityczne

System informatyczny dla sieci kasyn „Sapphire Casino”

Podpisy:

Łukasz Malinowski

Paweł Milanowski

1. Rejestracja i identyfikacja graczy – Gracz loguje się do systemu, rejestruje nowe konto lub resetuje hasło.

* Logowanie gracza do systemu.
* Rejestracja nowego gracza.
* Resetowanie hasła gracza.
* Zapewnienie bezpieczeństwa danych gracza w systemie.

1. Zarządzanie dostępnością stolików – System umożliwia graczowi rezerwację dostępnych stolików.

* Wyszukiwanie dostępnych stolików na podstawie parametrów (np. liczba graczy, rodzaj gry).
* Rezerwacja stolika przez gracza.
* Zmiana dostępności stolika po rezerwacji.
* Zwolnienie stolika po zakończeniu gry.

1. Kontrola przebiegu gry – System monitoruje postęp gry i zapewnia prawidłowe jej przebieg.

* Rozpoczęcie gry po dokonaniu rezerwacji stolika.
* Monitorowanie stanu gry (np. wynik, liczba rund).
* Zakończenie gry i zapisanie wyników.
* Informowanie graczy o zakończeniu gry.

1. Rozliczenie transakcji finansowych – System obsługuje płatności i transakcje finansowe graczy.

* Dokonywanie wpłat na konto gracza.
* Dokonywanie wypłat środków przez gracza.
* Przetwarzanie transakcji związanych z grą (np. opłaty za udział, wygrane).
* Zapewnienie bezpieczeństwa transakcji finansowych (szyfrowanie, autentykacja).
* Generowanie potwierdzenia dokonanej transakcji.

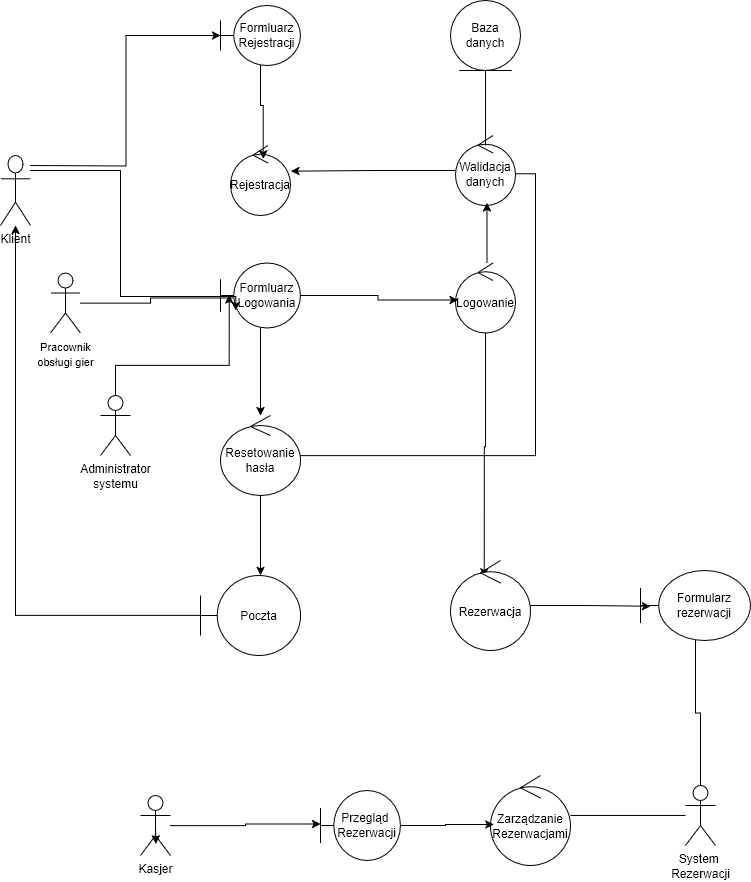
1. Generowanie raportów – System umożliwia generowanie raportów związanych z grami i transakcjami.

* Generowanie raportów o rozegranych grach (czas, wynik, liczba graczy).
* Generowanie raportów finansowych (wpłaty, wypłaty, saldo).
* Generowanie raportów dotyczących aktywności graczy.
* Wyświetlanie raportów według określonych filtrów (np. data, typ gry, gracz).

1. Monitorowanie aktywność graczy – System śledzi działania graczy w systemie.

* Śledzenie czasu spędzonego w systemie przez gracza.
* Analiza danych dotyczących aktywności gracza (liczba gier, wygrane, przegrane).
* Tworzenie profili graczy na podstawie ich stylu gry.
* Wysyłanie powiadomień o statusie konta gracza i ważnych wydarzeniach (np. zakończenie gry).

**Diagram:**

****