

Universidade do Minho
Escola de Engenharia

Mestrado em Engenharia Informática
Engenharia Web

Betting House Web App

1º Trabalho

Realizado por:

João Lameiras, PG35398

Tiago Cruz, PG35397

Índice

Índice	2
Índice de figuras	3
Introdução	4
Requisitos	5
Requisitos funcionais.....	5
Requisitos não funcionais.....	5
Modelo de domínio	6
Views	7
Página inicial.....	7
Administração Sistema.....	8
Página de listagem Eventos e Apostas	9
Subscrição premium.....	10
Histórico de apostas	11

Índice de figuras

Figura 1- Modelo de domínio	6
Figura 2- Página Inicial.....	7
Figura 3- Sistema de Administração.....	8
Figura 4- Eventos e Apostas	9
Figura 5- Subscrição Premium.....	10
Figura 6- Histórico de Apostas	11

Introdução

A Betting House Web App tem como objetivo oferecer uma plataforma de apostas que permita aos utilizadores realizar apostas sobre eventos desportivos. Mais especificamente:

- Um apostador deve registar-se no sistema através de um email, nome e quantia a creditar para poder apostar;
- O apostador registado, ao efetuar login, deverá visualizar uma lista de eventos sobre os quais poderá apostar;
- O utilizador ao efetuar uma aposta deve indicar o resultado pretendido e o valor que pretende apostar;
- A plataforma deve manter uma lista de todas as apostas realizadas por cada apostador.
- Um evento (aposta) pode estar no estado:
 - Aberto - disponível para uma aposta;
 - Fechado - indisponível para aposta;
- Ao passar de estado Aberto para Fechado, todos os utilizadores que efetuaram uma aposta nesse evento devem ser notificados do resultado das suas apostas.
- O valor ganho numa aposta é determinado através das odds.
- Um Bookie/Bookmaker (Administrador do sistema) é o responsável por criar apostas e por definir as Odds. No final do jogo o Bookie deve receber uma notificação do valor que foi ganho/perdido pela aposta.
- Administradores terão acesso a uma interface administrativa ou aplicativo independente que pode ser usado para gerir as apostas.
- Utilizadores premium: este tipo de utilizadores paga uma taxa que lhes dá acesso a informações sobre eventos, eventos restritos apenas para esse tipo de usuários, etc.
- Utilizadores normais: este perfil representa os utilizadores normais da aplicação.

Requisitos

Requisitos funcionais

1. Permitir criação de contas a utilizadores;
2. Um apostador deverá registar-se no sistema através de: email, nome, password e plafond;
3. Um apostador deverá fazer login com email e password para aceder à aplicação web BetESS;
4. Um utilizador pode subscrever ao premium;
5. Um utilizador logado deverá ter disponível uma lista de eventos;
6. Um utilizador logado poderá realizar apostas;
7. Um utilizador premium poderá consultar o seu histórico de apostas (apostas em aberto, apostas ganhas e apostas perdidas);
8. Um utilizador premium tem acesso a eventos privados;
9. Um administrador poderá criar eventos para apostar;
10. Um administrador poderá definir as odds dos eventos;
11. Um administrador deverá ser notificado do resultado final de uma aposta;
12. Um administrador poderá consultar uma lista de eventos;
13. Um administrador poderá consultar uma lista de utilizadores;

Requisitos não funcionais

1. Um evento a apostar deve apresentar duas equipas, três possíveis resultados e respetivas odds (exemplo: FC Barcelona – SC Braga (1.38, 4.40, 8.00));
2. O utilizador para efetuar uma aposta deverá indicar o resultado pretendido e o valor a apostar;
3. Resposta em tempo real: a aplicação lida com apostas em jogos e deve garantir que novas apostas não sejam possíveis após o final do jogo;
4. Escalabilidade: a aplicação deve ter uma quantidade enorme de pedidos em determinados jogos (por exemplo, super bowl, Liga dos Campeões da Europa) e deve responder sem problemas.
5. Interface: deve seguir pelo menos o nível A da Acessibilidade de Conteúdo da Web Diretrizes (WCAG).

Modelo de domínio

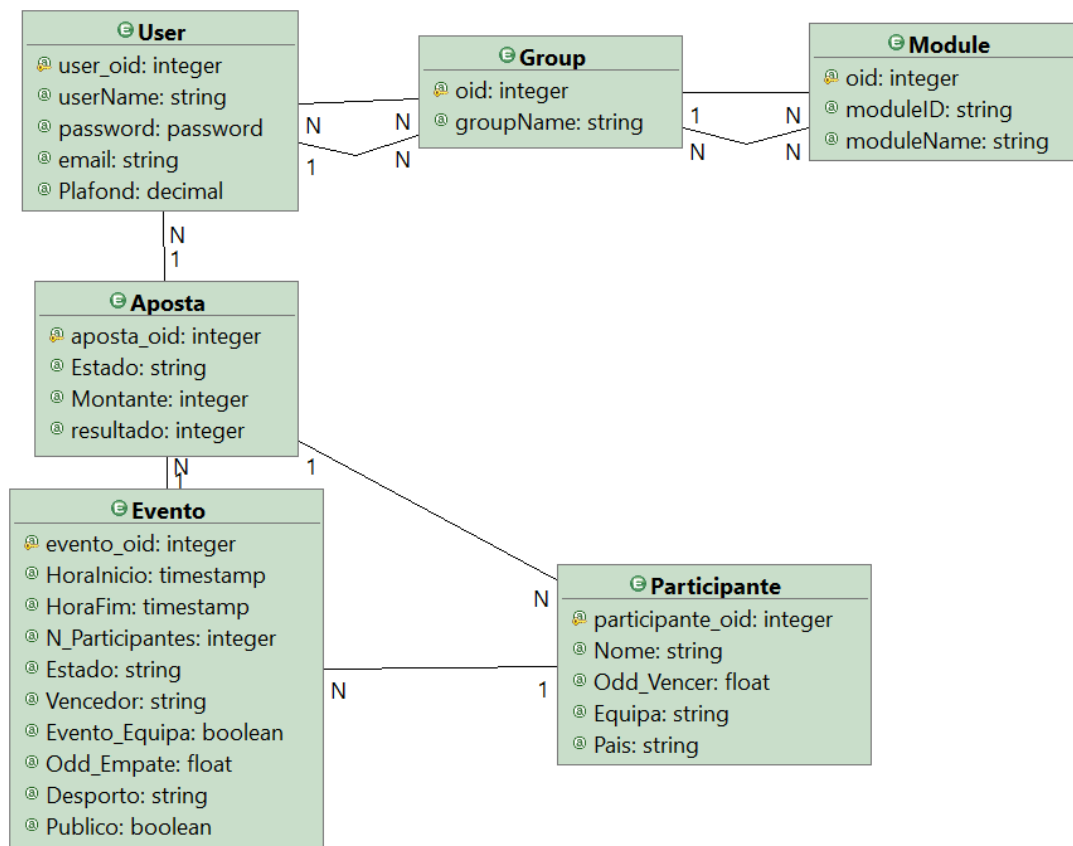


Figura 1- Modelo de domínio

O modelo de domínio representa a estrutura inicial da base de dados da aplicação. Este modelo poderá sofrer alterações na segunda parte do trabalho prático.

O modelo é simples de entender pois temos um utilizador (user) que efetua uma aposta (aposta) com uma determinada quantia apostada (montante) num determinado evento (evento). Este evento contém um ou mais participantes (participante). É importante referir que para este projeto foi necessário acrescentar as entidades Group e Module que nos permitem os acessos a páginas privadas ou a parte de administração do sistema. Desta forma conseguimos gerir e dar acesso às diversas zonas apenas aos utilizadores com autorização.

Views

Página inicial

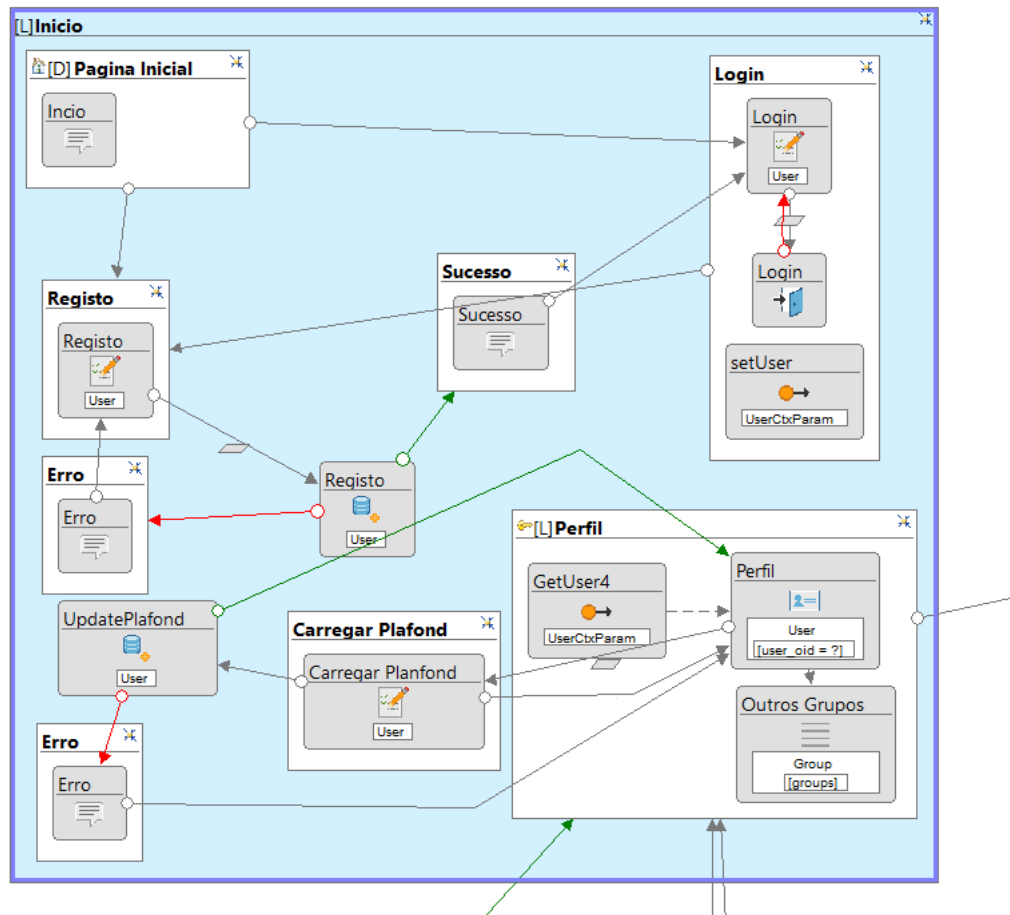


Figura 2- Página Inicial

A área Inicio é a área onde todos os utilizadores podem entrar e interagir. Esta área contém a página de login, registo e visualizar o seu perfil podendo adicionar dinheiro a conta (plafond) sempre que pretender.

Administração Sistema

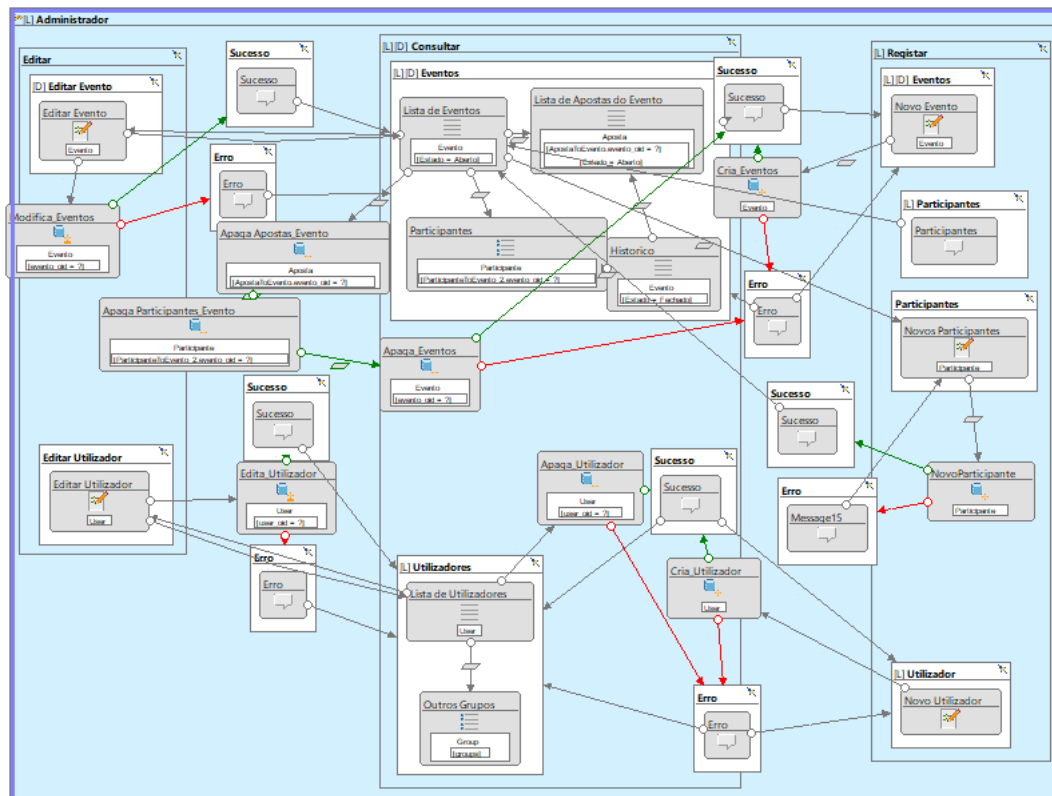


Figura 3- Sistema de Administração

A área do Administrador corresponde a parte do sistema de administração da aplicação. O acesso a esta área é restrito e apenas os utilizadores pertencentes ao grupo de administração poderão aceder a esta área onde é permitido adicionar e editar eventos, consultar eventos criados e utilizadores registados, permitindo apagar ou criar novos utilizadores.

Página de listagem Eventos e Apostas

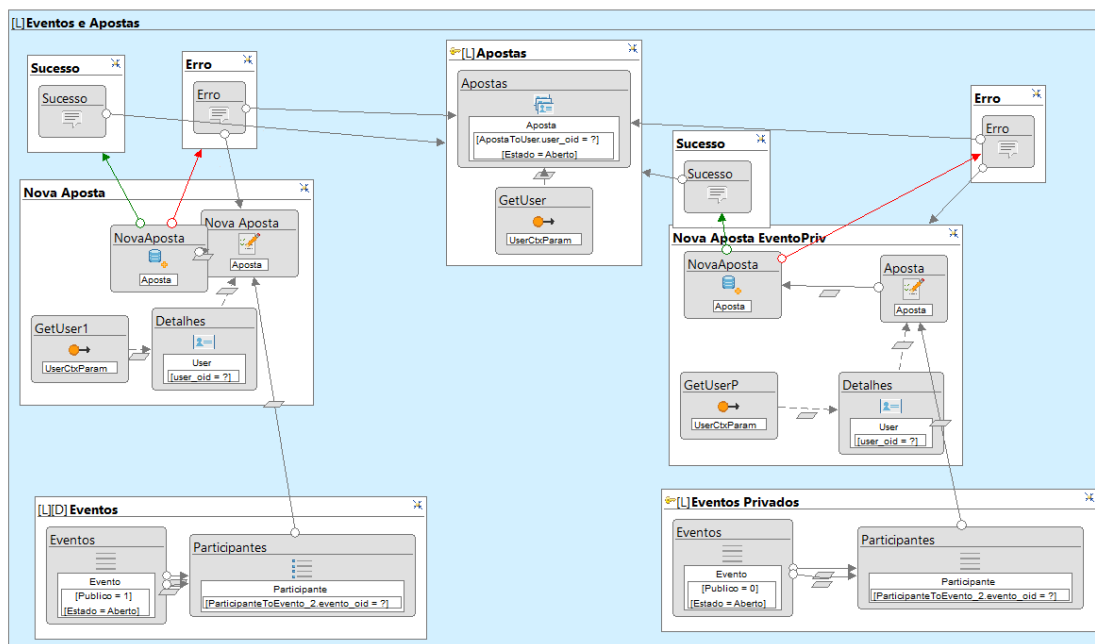


Figura 4- Eventos e Apostas

A área Eventos e Apostas é a página principal da aplicação, a qual os utilizadores registados são redirecionados apos efetuarem o login. Nesta página podem visualizar uma listagem com todos os eventos em que podem apostar. No caso dos utilizadores premium estes tem também acesso a uma página restrita apenas para este tipo de utilizadores que contem uma listagem de eventos privados. Apos escolherem o evento em que desejam apostar os utilizadores criam uma nova aposta sobre esse evento com o montante que pretendem apostar.

Subscrição premium

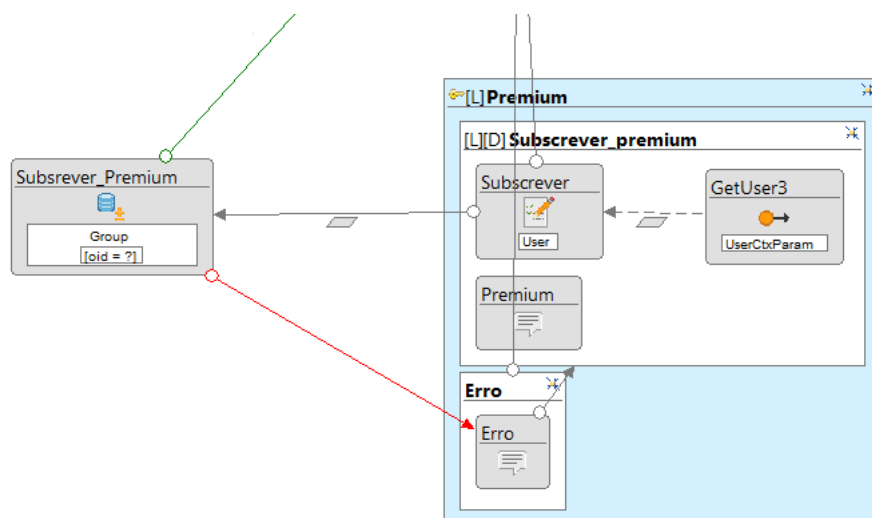


Figura 5- Subscrição Premium

A área de subscrição premium (Premium) apenas se encontra disponível para utilizadores normais, permitindo a estes utilizadores alterarem o seu grupo permitindo que estes tenham acesso a eventos privados e a visualização do histórico de apostas após a subscrição deste serviço.

Histórico de apostas

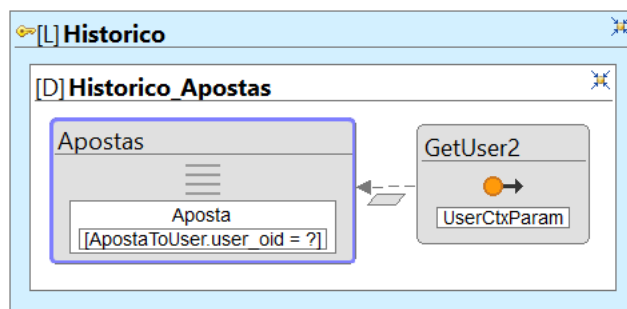


Figura 6- Histórico de Apostas

O histórico de apostas apenas pode ser acessado por utilizadores premium. Nesta secção/ página os utilizadores podem consultar todas as apostas efetuadas na aplicação.