

**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

[Introduçao 3](#_Toc6068673)

[Requisitos 5](#_Toc6068674)

[Requisitos funcionais 5](#_Toc6068675)

[Requisitos não funcionais 5](#_Toc6068676)

[Modelo de domínio 6](#_Toc6068677)

[Views 6](#_Toc6068678)

## Índice de figuras

[Figura 1- Modelo de domínio 6](#_Toc6068720)

## Introduçao

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

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada com confiança muito alta

Figura 1- Modelo de domínio

Explicar o modelo de dominio

## Views

Explicar com prints as views do site