Aplikacja webowa do porównywania wyników bukmacherskich

Wstęp

Celem projektu było utworzenie aplikacji MVC w technologii .NET, która umożliwiałaby użytkownikom porównywanie wyników bukmacherskich

Opis elementów projektów

1. Modele danych

W projekcie wykorzystuje dwa modele danych:

- Player odpowiadający za danego gracza
- Group odpowiadającą za grupę graczy
- 1.1 Player

Zadaniem klasy Player jest przechwytywanie informacji o każdym z graczy

```
public class Player
{

② 11 usages

public int ID { get; set; }

② 12 usages

public string Name { get; set; }

② 9 usages

public int GroupID { get; set; }

② 9 usages

public Group? Group { get; set; }

② 13 usages

public int SuccessfulBets { get; set; }

② 13 usages

public int AllAttempts { get; set; }

② 9 usages

public float Score { get; set; }
```

Ta klasa posiada następujące pola:

- ID unikalne ld dla każdego playera
- Name Nazwę danego Playera
- GroupID Id grupy do której należy
- Group pomocnicze pole grupy które ułatwia dostęp do grupy danego Playera

- SuccessfulBets liczba trafionych zakładów
- AllAttempts liczba wszystkich zakładów
- Score SuccessfulBets / AllAttempts

1.2 Group

Zadaniem klasy Group jest przechwytywanie informacji o każdej z grup graczy

Ta klasa posiada następujące pola:

- ID unikalne Id dla każdej grupy
- Name Nazwę danej grupy
- Players listę playerów

2. Widoki

W projekcie wykorzystywane są następujące widoki:

2.1 Home

Widok *Home* to podstawowy widok w którym można przeglądać rankingi dla poszczególnych grup

2.2 Player

Widok Player umożliwia wykorzystanie operacji CRUD na klasie Player

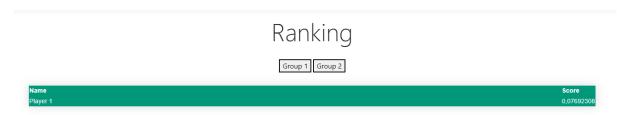
2.3 Group

Widok Group umożliwia wykorzystanie operacji CRUD na klasie Group

Użytkowanie Aplikacji

```
Home Privacy Player Group
```

Na głównej stronie jest widoczna lista poszczególnych widoków, można między nimi nawigować poprzez klikanie w poszczególny widok. Oprócz tego na głównej stronie wyświetlany jest ranking dla wybranej grupy:



Poprzez kliknięciu w odpowiednią grupę wyświetla nam się ranking dla danej grupy. W rankingu mamy nazwę danego gracza oraz jego score. Gracze są posortowani według score.

Po kliknięciu na pole Group w pasku na górze, zostajemy przekierowani do widoku danej grupy gdzie możemy przeprowadzić operację CRUD.



Analogicznie wygląda sytuacja dla Playera.

Player CRUD

CICATO IVON				
Name	Group	SuccessfulBets	AllAttempts	
Player 1	Group 1	1	13	Edit Details Delete
Player 4	Group 1	1	4	Edit Details Delete

W przypadku Playera jednak nie możemy ustawić pola Score, gdyż jest ono wyliczane na podstawie trafionych oraz wszystkich obstawionych zakładów. Ułatwione również zostało przypisywanie do poszczególnej grupy

Edit

Player

Name	
Player 1	
Group Name	
Group 1	
Group 1	
Group 2	
AllAttempts	
13	
Save	
Back to List	

Nie trzeba wpisywać ID grupy, należy wybrać grupę z listy grup która posiada nazwy, a Group ID zostanie ustawione automatycznie.