1 слайд: актуільність

Букмекерська галузь вважається однією з галузей, що найбільш бурхливо розвиваються наразі в Україні та країнах пострадянського простору.

Статистика тоталізаторів та букмекерських контор постійно зростає та зараз охоплює 20,64% користувачів інтернету.

Загальна кількість букмекерських контор, які ведуть свою діяльність на українських теренах, невдовзі сягне півтори сотні.

Великі й маленькі, надійні й не дуже — більшість із них приймає ставки через інтернет-ресурси.

2 слайд: постановка задачі

Розробити веб-сервіс для створення ставок на різні спортивні події.

Сервіс має містити такі функціональні можливості:

* авторизація та реєстрація користувача, створення власного акаунту;
* власний кабінет користувача з його рахунком, інформацією про профіль та ставками;
* створення адміністратором тиражів та подій, занесення інформації про команду, яка виграла;
* перегляд користувачем ставок та можливість робити ставки на доступні тиражі.

3 слайд: авторизація та реєстрація

Отже, одразу перейду до демонстрації всіх поставлених задач.

Найперше, що необхідно було зробити – це можливість користувача мати власний акаунт зі своїм рахунком.

Авторизація користувача відбувається за допомогою унікального логіну та паролю.

Всі дані про користувача зберігаються в базі даних (про яку я розповім детальніше трохи пізніше), а пароль зберігається у вигляді хешу SHA-256.  
  
На цьому слайді зображено інтерфейс для логіну.

4 слайд: авторизація та реєстрація

Якщо ж у користувача ще немає створеного акаунту, то він завжди має можливість зареєструватись.   
Для цього досить ввести унікальний username та пароль.

Якщо відбулась якась помилка, то вона виводиться знизу під полем вводу.

5 слайд: головна сторінка

Після успішної авторизації користувач потрапляє на основну сторінку сервісу – на ній відображаються всі доступні наразі розіграши.

Для кожного розіграшу виводиться його назва, його ID, скільки залишилось часу до закриття прийняття ставок та пул (загальна сума ставок).

6 слайд: створення ставки

На цьому слайді зображено інтерфейс користувача для створення ставок.

На цю сторінку можуть зайти лише авторизовані користувачі.  
  
Зліва в спеціальному «вікні» відображається основна інформація про розіграш (назва, айді, час та пул), а також форма для вводу суми ставки.

Справа знаходиться таблиця з 15-ю подіями (тобто матчами), для кожної з яких необхідно зробити припущення про її результат: виграш першої команди, нічия або виграш другої команди.

Під цією таблицею знаходяться кнопки для зручнішої та швидшої взаємодії з інтерфейсом, а саме «рандомний вибір» та «скасування вибору».

В разі якоїсь помилки, її текст виводиться знизу сайту поверх всіх елементів.

7 слайд: успішне створення ставки

В разі успіху, всі заповнені форми анулюються, а знизу виводиться сповіщення про успішно створену ставку.

8 слайд: список ставок користувача

Всі створені ставки можна побачити на окремій сторінці в таблиці, в якій є інформація про суму ставки та її виграш (якщо такий є)

9 слайд: рахунок користувача

В кожного користувача є рахунок з умовною валютою, яку він може витрачати на ставки.  
  
Для демонстрації роботи застосунку рахунок можна поповнити на окремій сторінці просто написавши необхідну суму.

10, 11 слайд: адмінка

12 слайд: адаптивний інтерфейс

Однією з вимог було створення адаптивного інтерфейсу.   
На слайді продемонстровано, як виглядає застосунок на мобільних пристроях.

13 слайд: схема бд

14 слайд: використані засоби

Серед використаних засобів був мікрофреймворк Flask в поєднанні з розширеннями SQLAlchemy, Flask-Login та Flask-Forms

Реляційна база даних PostgreSQL  
  
PyCharm в якості IDE для розробки  
  
Та Digital Ocean для хостингу сайту

15 слайд: результати

1. Було досліджено механізми роботи клієнт-серверних застосувань.
2. Проведено аналіз різних методів до створення веб-застосувань для ставок на тоталізаторах.
3. Розроблено онлайн-сервіс ([https://totalizator.lknmessenger.co](https://totalizator.lknmessenger.co/))