

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

EsbetSTART
Proposta di progetto
Versione 1.0



Data: 14/10/2024

Progetto: EsbetSTART	Versione: 1.0
Documento: Problem statement	Data: 14/10/2024

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola

Partecipanti:

Nome	Matricola
Aversana Marco	0512118978
Petrillo Francesco	0512116329
Polise Michele	0512116854
Zaccaro Valeria	0512117733

Scritto da:	Petrillo Francesco
-------------	--------------------

Revision History

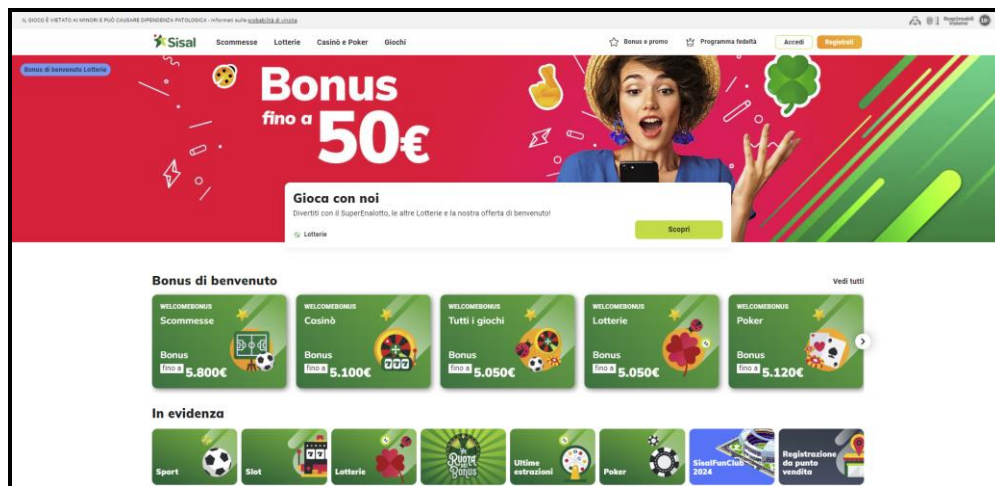
Data	Versione	Descrizione	Autore
14/10/2024	1.0	Proposta di problem statemet	Petrillo Francesco

Sommario

1. Dominio del problema	4
2. Scenari.....	5
2.1 Creazione di una schedina	5
2.2 Aggiunta di una nuova promozione e attivazione da parte di un utente	5
2.3 Inserimento di evento relativo ad un nuovo gioco.....	5
2.4 Gestione delle quote e delle informazioni per un evento esistente	6
3 Requisiti Funzionali.....	7
3.1 Requisiti comuni a utente registrato e ospite	7
3.2 Requisiti di un utente ospite	7
3.3 Requisiti dell'Utente registrato (Scommettitore).....	7
3.4 Requisiti del gestore delle Quote	7
3.5 Requisiti del gestore degli Eventi	8
3.6 Requisiti del gestore di transazioni e promozioni	8
3.7 Requisiti dell'operatore del servizio clienti	8
4 Mock up dei requisiti funzionali	9
5 Requisiti non funzionali	15
6 Vincoli	15
7 Target environment	15
8 Consegne e scadenze	16

1. Dominio del problema

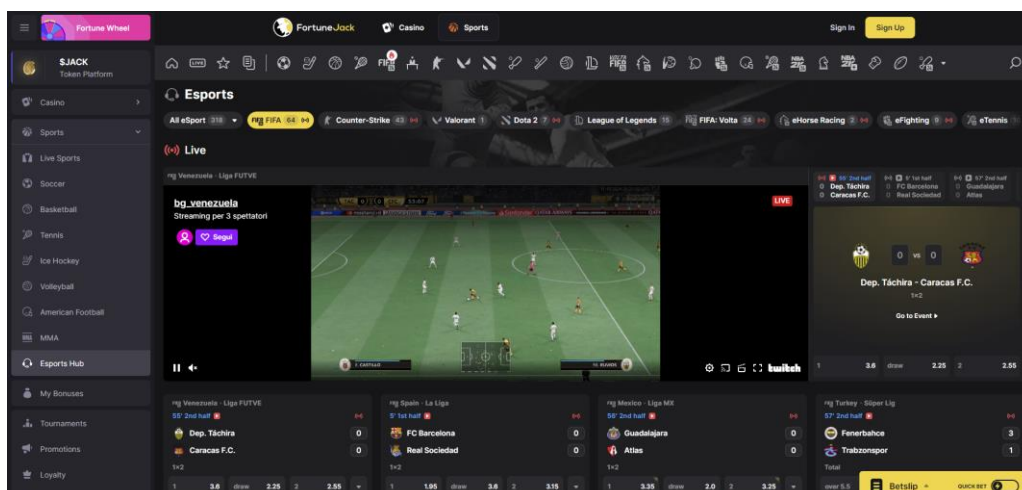
Nel mondo delle scommesse online, lo spazio che viene dato agli esports è estremamente piccolo, e quando si tratta di siti italiani è praticamente zero. Nonostante un bookmaker classico che voglia affermarsi in Italia debba confrontarsi con colossi del settore come Snai (*fatturato al 2023: 947 milioni di euro, **Forbes***) e Sisal (*fatturato al 2023: 768 milioni di euro, **report ufficiale***), la concorrenza per un book interamente dedicato agli esports sarebbe del tutto assente, e con un incredibile aumento degli spettatori, passati da 200 milioni nel 2015 a oltre 500 milioni nel 2023, anche la audience non mancherebbe.



Home page di Sisal

EsbetSTART prospetta di imporsi sul mercato come un pioniere, ma comunque riconoscendo e prendendo ispirazione dai grandi book presenti sul territorio. Si presenterà infatti allo stesso modo di un sito classico, con una home page che mostra gli eventi più rilevanti del momento e un modo per navigare tutti i giochi presenti sulla piattaforma, un' area personale dove gestire i propri dati e visualizzare le proprie scommesse, un' area promozionale e una live chat per risolvere qualsivoglia problematica.

Per distinguersi da un normale bookmaker ed enfatizzare la sua natura “videoludica” EsbetSTART avrà colori elettrici e animazioni moderne, che rassomiglieranno lo scenario di un videogioco; a tal fine si prenderà ispirazioni da bookmakers esteri che già offrono una sezione esports come *fortunejack.com*.



2. Scenari

2.1 Creazione di una schedina

Marco vuole scommettere su alcune partite di "League of Legends". Dalla home, clicca su "Esports", dove gli viene mostrata la lista di giochi in ordine alfabetico e una barra di ricerca. Inserisce "League of Legends" nella barra di ricerca e, nella lista, rimane solo la voce "League of Legends". Seleziona la voce e viene reindirizzato a una pagina contenente la lista delle competizioni disponibili, da cui sceglie "Mid-Season Invitational". Ora gli verrà mostrata la lista di eventi disponibili, con le relative quote. Marco seleziona gli eventi e le quote desiderate, cliccando su "Aggiungi alla schedina" per ognuno di essi. Dopo aver aggiunto tre eventi alla schedina, decide di rimuovere uno di essi. Accede alla sua schedina cliccando sull'apposita icona, visualizza l'elenco degli eventi selezionati e clicca sull'icona "Rimuovi" accanto alla partita tra "Fnatic" e "G2 Esports". La partita viene rimossa dalla schedina e il totale della scommessa viene aggiornato automaticamente. Marco controlla la schedina aggiornata e procede con la conferma della scommessa.

Attori: Utente registrato

2.2 Aggiunta di una nuova promozione e attivazione da parte di un utente

Luca, un gestore di transazioni e promozioni, vuole aggiungere una nuova promozione. Dopo aver effettuato l'accesso con il suo account con privilegi, naviga nella sezione "Gestione Promozioni" e clicca sulla voce "Aggiungi una nuova promozione". Compila il modulo con i dettagli della promozione e clicca su "Salva". La nuova promozione è ora visibile nella sezione "Promozioni".

Giacomo, un utente registrato, vuole attivare la nuova promozione. Clicca su "Promozioni", utilizza i filtri per ordinare le promozioni in base alla data di uscita, seleziona l'offerta, legge i termini e le condizioni e clicca su "Attiva Promozione". Riceve una notifica di avvenuta attivazione e successivamente piazza le sue scommesse.

Attori: Gestore di transazioni e promozioni, utente registrato.

2.3 Inserimento di evento relativo ad un nuovo gioco

Giovanni, un gestore degli eventi, vuole inserire il nuovo videogioco "Valorant" tra quelli presenti sul sito. Dopo aver effettuato l'accesso con il suo account con privilegi, clicca sulla sezione "Inserisci nuovo gioco" presente nella barra di navigazione. Gli appare a schermo un modulo da compilare con le informazioni del videogioco. Inserisce il nome del gioco, l'icona, e seleziona le categorie "FPS", "Team" e "Strategy", poi clicca su "OK". Successivamente, desidera inserire una nuova competizione per il gioco appena aggiunto.

Clicca sulla sezione "Inserisci nuova competizione" nella barra di navigazione. Gli viene mostrata la lista di tutti i giochi presenti sulla piattaforma in ordine alfabetico, con una barra di ricerca. Digita "Valorant" nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce "Valorant"; quindi, clicca sul "+". Si apre un modulo da compilare e inserisce "Worlds" nel campo nome, quindi clicca su "Conferma".

Ora, deve inserire un nuovo evento relativo alla competizione "Worlds". Clicca sulla sezione "Inserisci nuovo evento" nella barra di navigazione. Digita "Valorant" nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce "Valorant". Cliccando sull'apposita freccetta, si apre un menu secondario con la lista delle competizioni disponibili per quel gioco, ordinate alfabeticamente. Giovanni clicca sul "+" accanto alla voce "Worlds", e gli si apre un modulo da compilare. Seleziona "2" nel campo "Numero di quote" e appaiono due nuovi campi per le informazioni da compilare: "Nome quota x" e "Valore quota x".

Inserisce "G2" nel campo del nome quota 1 e "1.5" nel valore quota 1, poi "Team Liquid" nel nome quota 2 e "3" nel valore quota 2. Clicca quindi su "Conferma".

Attori: Gestore degli eventi

2.4 Gestione delle quote e delle informazioni per un evento esistente

Luca, un gestore delle quote, deve aggiornare le quote e le informazioni per una partita di "Overwatch 2". Dopo aver effettuato l'accesso con il suo account con privilegi, naviga nella sezione "Gestione Eventi". Gli viene mostrata la lista di tutti i giochi presenti sulla piattaforma in ordine alfabetico, con una barra di ricerca. Digita "Overwatch 2" nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce "Overwatch 2". Cliccando sull'apposita freccetta, si apre un menu secondario con la lista delle competizioni disponibili per quel gioco, ordinate alfabeticamente.

Clicca sulla competizione "Overwatch League" e gli viene mostrata la lista degli eventi disponibili. Seleziona l'evento "Grand Finals" e successivamente clicca sul tasto "Modifica quote". Gli viene mostrato un modulo da compilare, dove può inserire le nuove quote per le due squadre. Luca modifica la quota per la squadra "London Spitfire" da 2.50 a 2.30 e la quota per la squadra "Florida Mayhem" da 1.80 a 2.00. Infine, clicca su "Salva modifiche". Le nuove quote vengono immediatamente aggiornate nella piattaforma e visualizzate dagli utenti in tempo reale.

Successivamente, viene reindirizzato alla schermata precedente relativa all'evento "Overwatch League", dove clicca sul tasto "Modifica informazioni della competizione". Gli compare la lista degli eventi programmati, ordinati per data e ora. Luca nota che l'orario di inizio della partita tra "FaZe Clan" e "NAVI" deve essere modificato. Clicca sul campo dell'orario per apportare la modifica e inserisce il nuovo orario. Dopo aver aggiornato l'orario della partita, Luca clicca su "Salva modifiche". Le nuove informazioni riguardanti l'orario dell'evento sono ora visibili agli utenti sulla piattaforma.

Attori: Gestore degli eventi

3 Requisiti Funzionali

3.1 Requisiti comuni a utente registrato e ospite

RF 3.1.1 L'utente deve poter visualizzare la lista degli e-sports.

RF 3.1.2 L'utente deve poter visualizzare tutte le competizioni relative ad un gioco.

RF 3.1.3 L'utente deve poter visualizzare le quote di scommessa per i vari eventi relativi ad una competizione.

RF 3.1.4 L'utente deve poter visualizzare i termini e le condizioni del sito.

RF 3.1.5 L'utente deve poter fare login.

RF 3.1.6 L'utente deve poter cercare una competizione o un evento tramite il loro nome o parole chiave.

3.2 Requisiti di un utente ospite

RF 3.2.1 L'utente deve potersi registrare.

3.3 Requisiti dell'Utente registrato (Scommettitore)

RF 3.3.1 L'utente registrato deve poter visualizzare il proprio profilo personale.

RF 3.3.2 L'utente registrato deve poter modificare i dati personali (es. nome, email).

RF 3.3.3 L'utente registrato deve poter visualizzare il saldo del proprio conto.

RF 3.3.4 L'utente registrato deve poter effettuare un deposito nel proprio conto tramite diversi metodi di pagamento (carta di credito, PayPal, bonifico).

RF 3.3.5 L'utente registrato deve poter prelevare fondi dal proprio conto verso il proprio metodo di pagamento registrato.

RF 3.3.6 L'utente registrato deve poter visualizzare la cronologia delle scommesse effettuate.

RF 3.3.7 L'utente registrato deve poter visualizzare la cronologia delle transazioni effettuate.

RF 3.3.8 L'utente registrato deve poter visualizzare le quote aggiornate degli eventi eSports.

RF 3.3.9 L'utente registrato deve poter selezionare un evento e aggiungere una scommessa alla propria schedina.

RF 3.3.10 L'utente registrato deve poter deselectare un evento dalla schedina.

RF 3.3.11 L'utente registrato deve poter impostare l'importo della scommessa.

RF 3.3.12 L'utente registrato deve poter confermare una scommessa.

RF 3.3.13 L'utente registrato deve poter partecipare a promozioni attive.

RF 3.3.14 L'utente registrato deve poter inviare un ticket di supporto ad un operatore.

RF 3.3.15 L'utente registrato, una volta aperto il ticket, deve poter inviare messaggi ad un operatore.

RF 3.3.16 L'utente registrato deve poter visualizzare le risposte ai ticket inviati.

RF 3.3.17 L'utente registrato deve poter effettuare il logout.

3.4 Requisiti del gestore delle Quote

RF 3.4.1 Il gestore delle quote deve poter aggiungere nuove quote per nuovi eventi eSports.

RF 3.4.2 Il gestore delle quote deve poter modificare le quote.

3.5 Requisiti del gestore degli Eventi

RF 3.5.1 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuovi eventi eSports alla piattaforma.

RF 3.5.2 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni sugli eventi eSports esistenti (es. orari, team partecipanti).

RF 3.5.3 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni su giochi esistenti (es. regole, team partecipanti).

RF 3.5.4 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni su competizioni esistenti (es. regole, team partecipanti).

RF 3.5.5 Il gestore degli eventi deve poter eliminare eventi eSports conclusi o annullati.

RF 3.5.6 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuovi giochi eSports alla piattaforma.

RF 3.5.7 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuove competizioni per i giochi eSports.

RF 3.5.8 Il gestore degli eventi deve poter eliminare giochi o campionati non più attivi o rilevanti.

3.6 Requisiti del gestore di transazioni e promozioni

RF 3.6.1 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter creare nuove promozioni.

RF 3.6.2 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter modificare promozioni esistenti.

RF 3.6.3 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter terminare promozioni.

RF 3.6.4 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter visualizzare la cronologia delle transazioni avvenute degli utenti.

3.7 Requisiti dell'operatore del servizio clienti

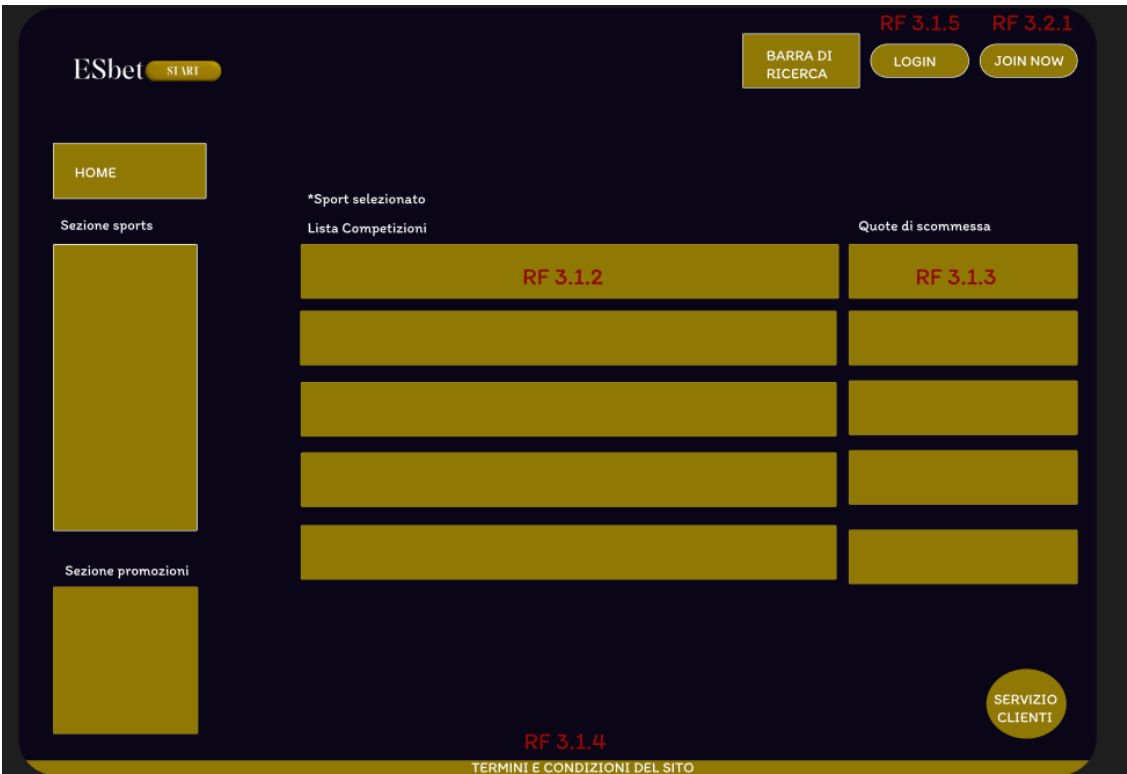
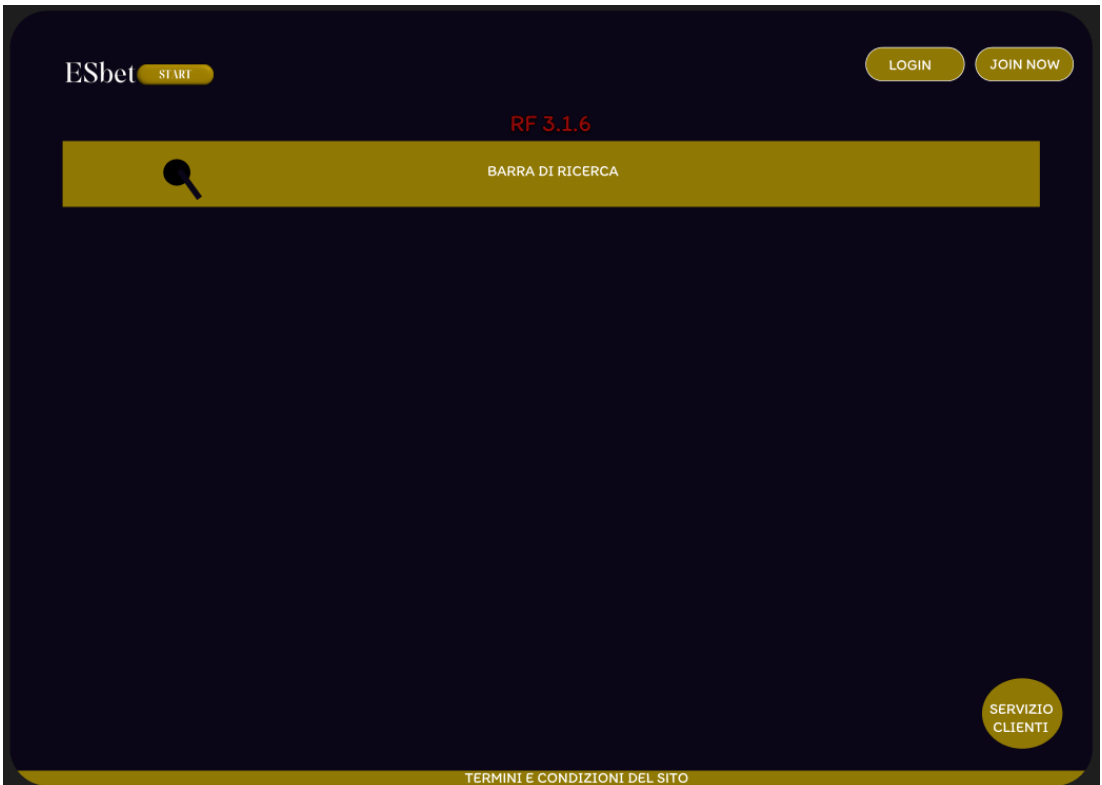
RF 3.7.1 L'operatore del servizio clienti deve poter visualizzare le richieste degli utenti, suddivise per categoria.

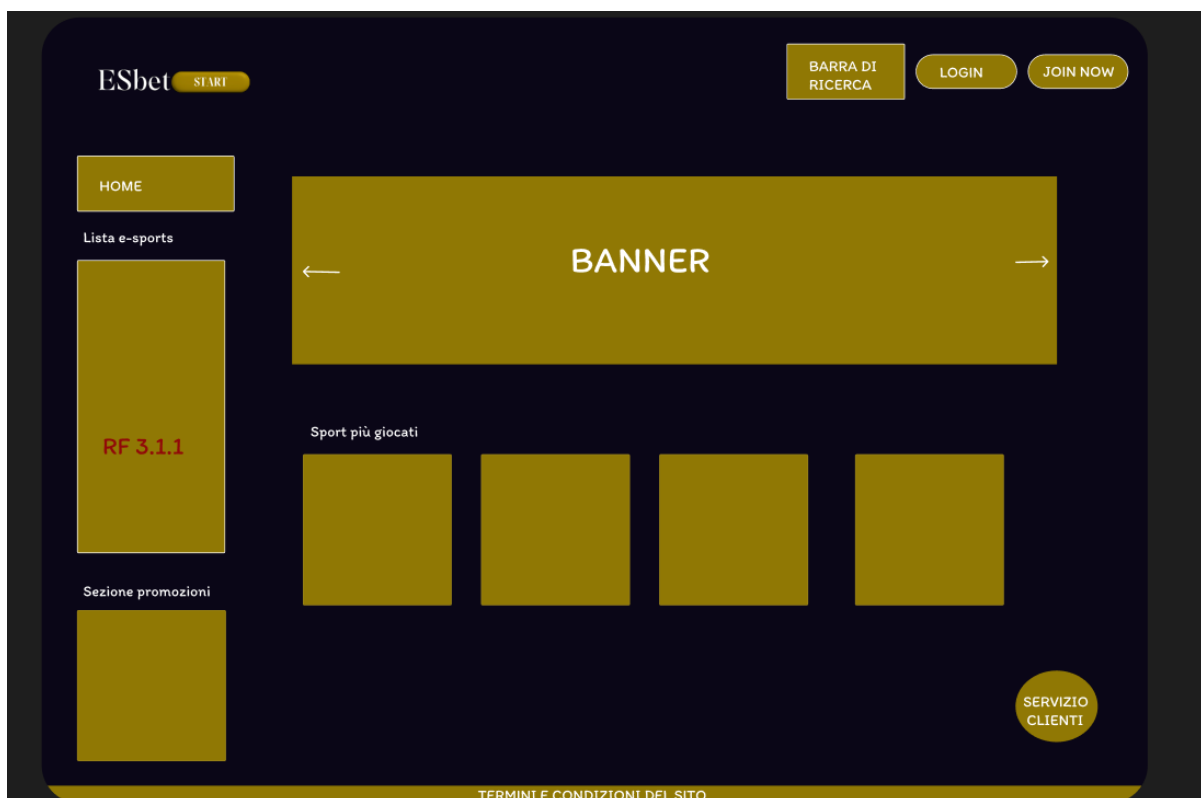
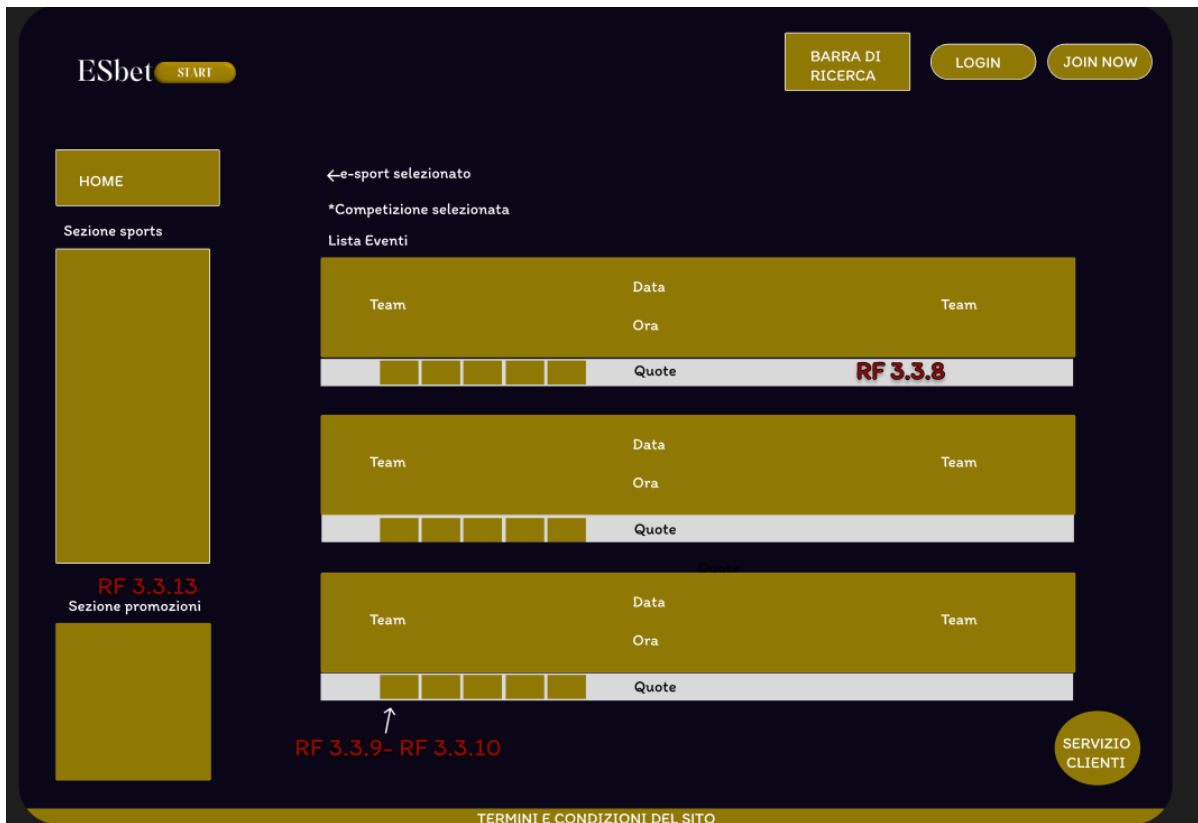
RF 3.7.2 L'operatore del servizio clienti deve poter aprire un ticket.

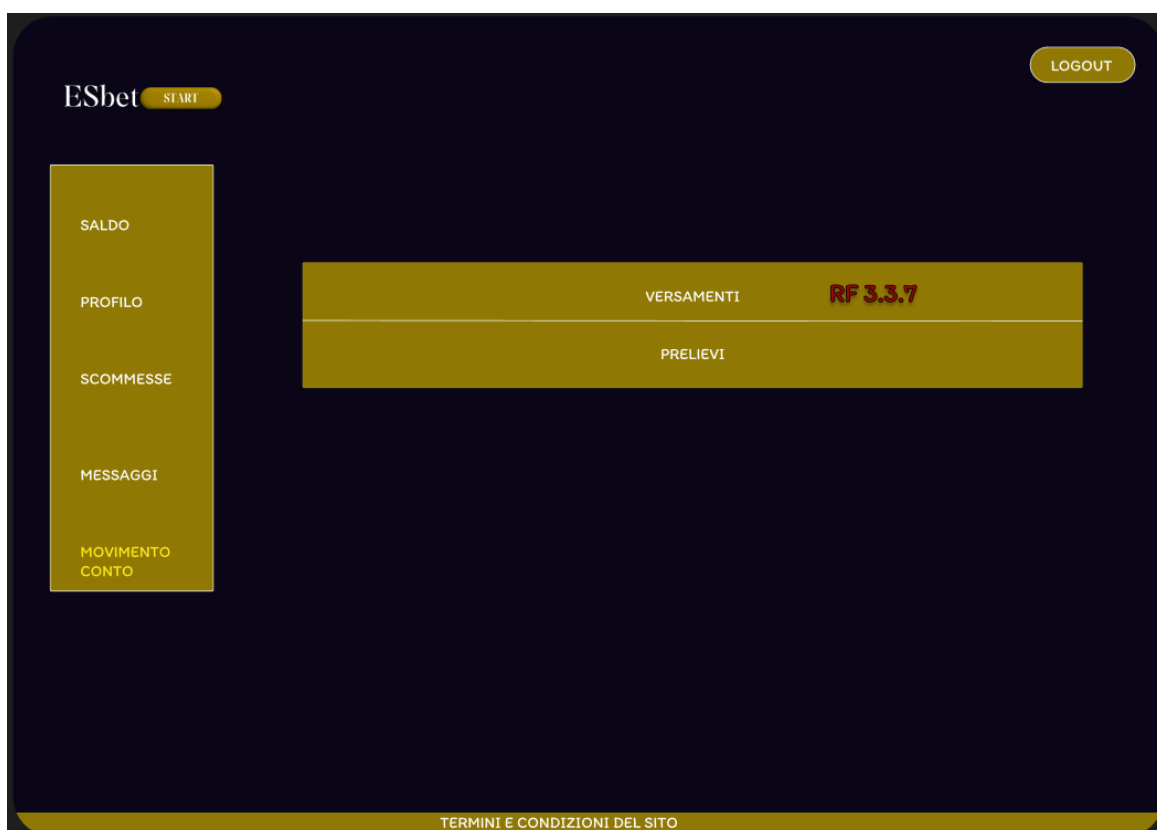
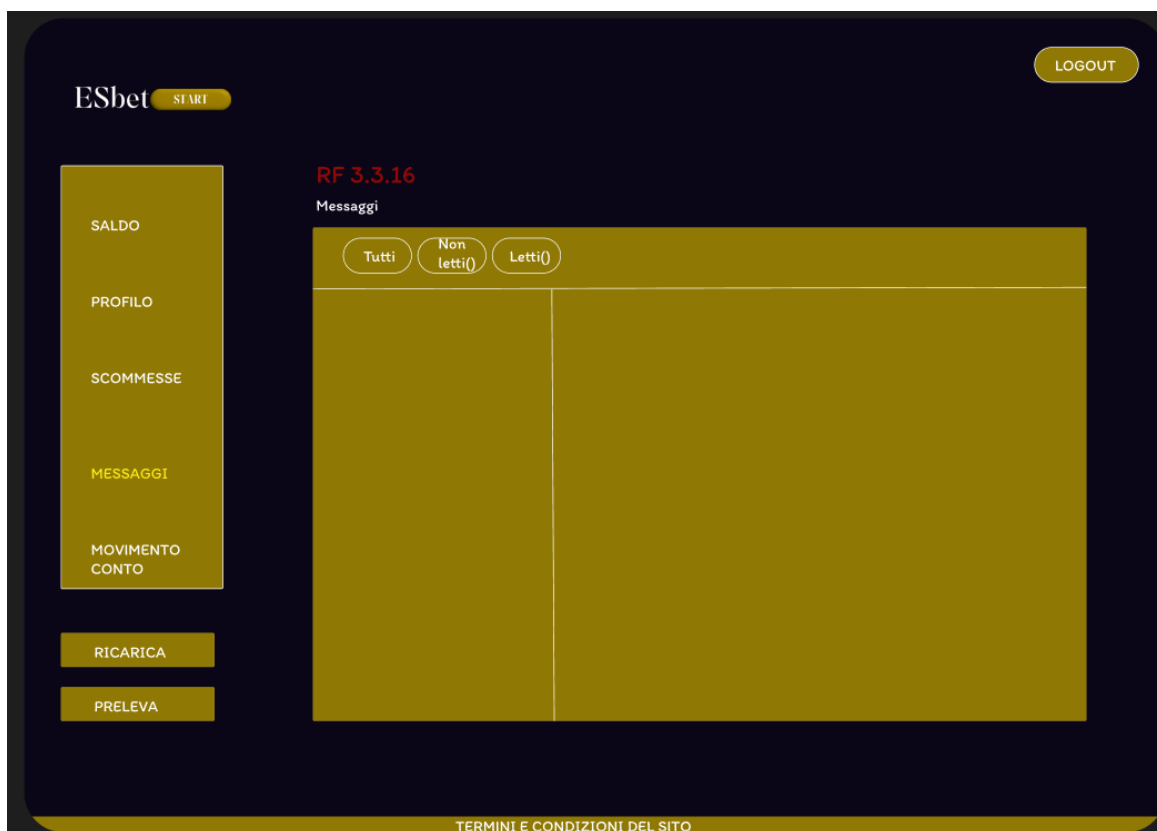
RF 3.7.3 L'operatore del servizio clienti deve poter inviare risposte agli utenti su ticket aperti.

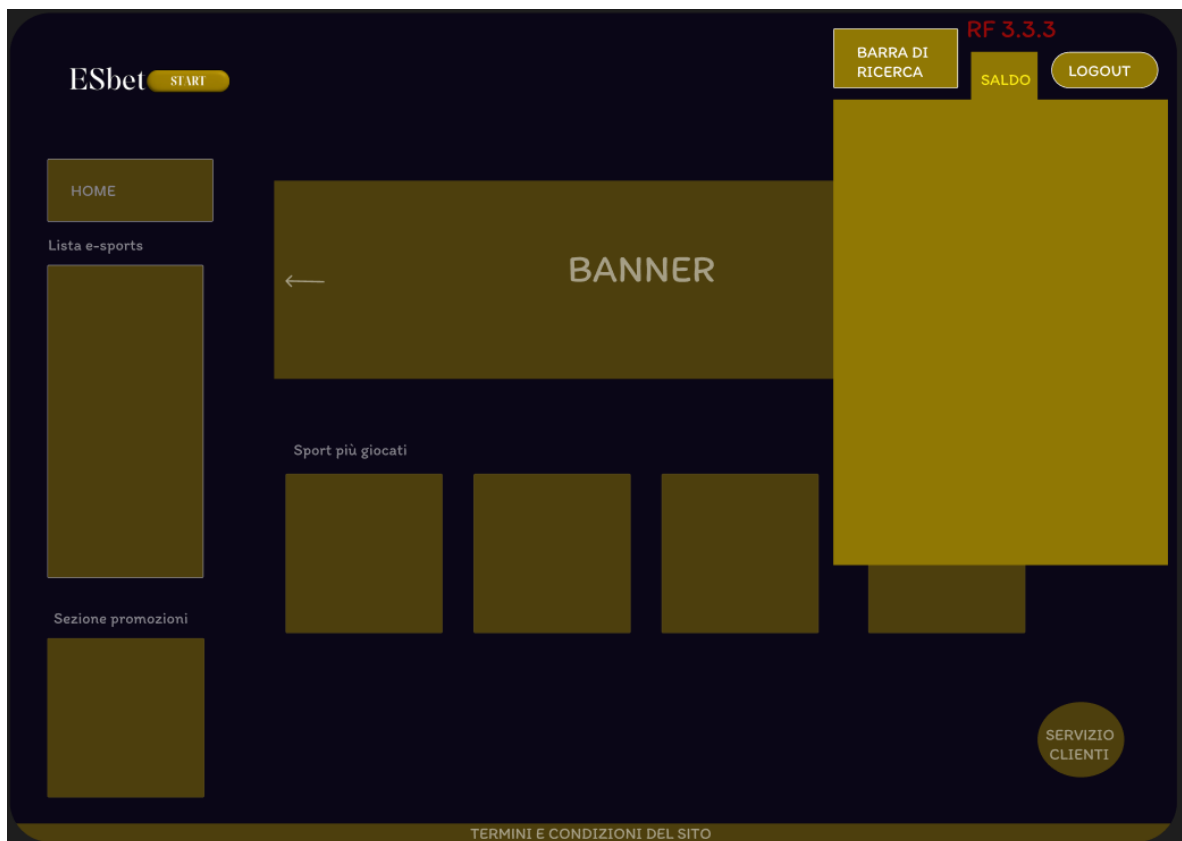
RF 3.7.4 L'operatore del servizio clienti deve poter chiudere un ticket.

4 Mock up dei requisiti funzionali

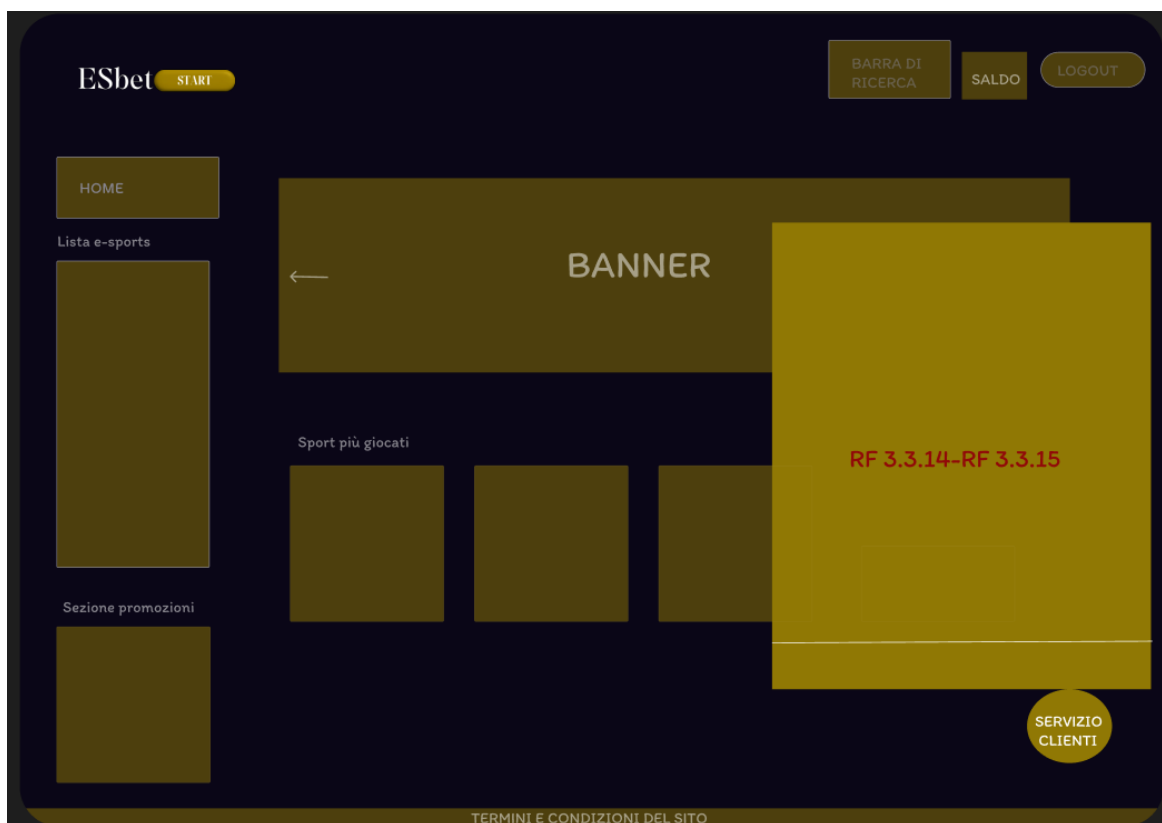












5 Requisiti non funzionali

NFR1. L'interfaccia utente dovrà essere semplice e minimale, garantendo un'esperienza utente intuitiva.

NFR2. La piattaforma dovrà essere responsiva, adattandosi a schermi di diverse dimensioni (desktop, tablet, smartphone)

NFR3. Tutte le comunicazioni tra client e server dovranno essere criptate utilizzando TLS 1.2 o superiore, garantendo che le informazioni sensibili siano protette durante il transito.

NFR4. La piattaforma dovrà essere in grado di gestire in modo efficiente picchi di transazioni previsti in prossimità degli eventi.

NFR5. La piattaforma dovrà garantire tempi di attesa per il completamento delle operazioni inferiore ai 500 millisecondi.

NFR6. La piattaforma dovrà avvisare con largo anticipo gli utenti di eventuali manutenzioni.

6 Vincoli

C1. L'architettura dell'applicazione prevede l'utilizzo di Spring Framework con Java 21 LTS per il back-end e Angular per il front-end.

C2. L'applicazione dovrà essere distribuita in formato JAR o WAR, compatibile con i principali server di applicazioni Java.

C3. Dovranno essere utilizzati strumenti di version control, come Git, per gestire il versionamento e le modifiche al codice sorgente.

C4. Il sistema utilizzerà un database relazionale gestito tramite PostgreSQL per garantire scalabilità e affidabilità.

C6. La lingua principale del sito web dovrà essere l'inglese.

C5. Sarà implementato un sistema di autenticazione e autorizzazione basato su OAuth 2.0 o JWT per garantire la sicurezza degli utenti.

C7. Il back-end dovrà esporre API RESTful per consentire la comunicazione con il front-end e, potenzialmente, con altre applicazioni.

7 Target environment

EsbetSTART sarà accessibile sia da computer che da mobile, in una versione desktop che non richiederà alcuna installazione.

8 Consegne e scadenze

Data	Documento
28/10/2024	Requisiti e casi d'uso
11/11/2024	Requirements Analysis Document
25/11/2024	System Design Document
16/12/2024	Piano di test e specifica interfacce dei moduli del sistema