

Olsztyn, 12.03.2025 i 19.03.2025

Sprawozdanie 2

Analiza funkcjonalna SI

Jakub Sierocki

Gabriel Ostrowski

Aktorzy:

Użytkownik – osoba, która jest zalogowana w systemie.

Administrator - osoba zajmująca się zarządzaniem systemem.

Recepcjonista - osoba zajmująca się zarządzaniem zakładami bukmacherskimi.

Krupier - osoba zajmująca się zarządzaniem grami losowymi.

Klient - osoba, która może obstawiać wydarzenia oraz brać udział w grach losowych.

Słownik pojęć:

Wydarzenie - wydarzenie sportowe o określonej dacie rozpoczęcia, które można obstawić w systemie.

Zakład bukmacherski - postawienie określonej ilości pieniędzy na wynik danego wydarzenia.

Kurs - mnożnik ilości wygranej kwoty danego zakładu

Gry losowe - gry w systemie, których wynik jest uzależniony od czynników losowych.

Scenariusze:

Obstawienie zakładu bukmacherskiego

Czynności:

1. Klient loguje się do systemu.
2. Klient sprawdza dostępne oferty zakładów w systemie.
3. Klient wybiera zakład za pomocą systemu oraz ustala kwotę zakładu.
4. Klient przelewa pieniądze.
5. Klient potwierdza zakład.
6. System zatwierdza zakład.

Rozszerzenia:

1.A. Klient nie posiada konta.

- 1.A.1. System prosi o rejestrację klienta.
- 1.A.2. System prosi o podanie adresu e-mail, numeru telefonu, hasła oraz nazwy konta.
- 1.A.3. System wysyła link weryfikujący na numer telefonu klienta.
- 1.A.4. Klient weryfikuje numer telefonu.
- 1.A.5. System tworzy nowe konto z danymi klienta.

1.B. Klient podaje złe dane logowania

- 1.B.1. System prosi o ponowne podanie danych logowania.

4.A. Oferta zakładu staje się nieaktualna przed przelaniem pieniędzy przez klienta.

- 4.A.1. Wyświetlany jest komunikat, klient jest przekierowywany na stronę główną witryny.

5.A. Oferta zakładu staje się nieaktualna przed potwierdzeniem zakładu przez klienta.

- 5.A.1. Wyświetlany jest komunikat, pieniądze zostają przebrane z powrotem na konto klienta, klient jest przekierowywany na stronę główną witryny.

6.A. Klient chce anulować zakład.

- 6.A.1. System anuluje zakład i przelewa obstawione pieniądze z powrotem na konto klienta.

6.B. Klient chce zmienić kwotę zakładu.

- 6.B.1. W przypadku zmniejszenia kwoty: na konto klienta są przelewane pieniądze pozostałe po odjęciu nowej kwoty od starej.
- 6.B.2. W przypadku zwiększenia kwoty: system prosi klienta o przebranie dodatkowych pieniędzy.

Zarządzanie zakładami bukmacherskimi

Czynności:

1. Recepcjonista loguje się do systemu.
2. Recepcjonista zarządza danym zakładem.
3. Recepcjonista potwierdza wykonane operacje.
4. System automatycznie aktualizuje bazę danych zakładów.

Rozszerzenia:

- 1.A. Recepcjonista podaje złe dane logowania.
 - 1.A.1. System prosi recepcjonistę o ponowne podanie danych logowania.
- 2.A. Recepcjonista chce dodać nowy zakład bukmacherski.
 - 2.A.1. System umożliwia utworzenie nowego zakładu bukmacherskiego
 - 2.A.2. System dodaje zakład do bazy danych.
- 2.B. Recepcjonista chce edytować dane danego zakładu bukmacherskiego.
 - 2.B.1. System umożliwia edycję zakładu bukmacherskiego z bazy danych.
 - 2.B.2. System aktualizuje dane danego zakładu.
- 2.C. Recepcjonista chce usunąć dany zakład z bazy danych.
 - 2.C.1. System umożliwia usunięcie zakładu bukmacherskiego z bazy danych.
 - 2.C.2. System zwraca obstawione pieniądze klientom.
 - 2.C.3. System usuwa dany zakład z bazy danych.
- 2.D. Recepcjonista chce dodać wynik danego zakładu bukmacherskiego.
 - 2.D.1. System umożliwia recepcjoniście dodanie wyniku danego zakładu.
 - 2.D.2. System aktualizuje wynik zakładu w bazie danych oraz zezwala na wypłatę wygranej kwoty klientom.

Przelanie wygranej kwoty.

Czynności:

1. Klient loguje się do systemu.
2. Klient sprawdza wynik zakładu.
3. Klient wylogowuje się.

Rozszerzenia:

- 1.A. Klient podaje złe dane logowania
 - 1.A.1. System prosi o ponowne podanie danych logowania.
- 2.A. Klient wygrywa zakład.
 - 2.A.1. System zezwala na wypłacenie wygranej.
 - 2.A.2. System prosi o potwierdzenie wypłaty.
 - 2.A.3. System przelewa pieniądze na konto klienta.

Ustalenie kursów dostępnych zakładów.

Czynności:

1. System sprawdza ilość zakładów na wyniki danego wydarzenia.
2. System oblicza kurs na podstawie ilości zakładów na dany wynik wydarzenia.
3. Kurs danej opcji jest aktualizowany przez system.

Ustalenie ceny gier losowych

Czynności:

1. Krupier dodaje rodzaj gry losowej do systemu.
2. Krupier ustala cenę minimalną oraz możliwe kwoty wejścia danej gry.
3. System aktualizuje ofertę gier losowych.

Rozszerzenia:

- 2.A. Gra losowa jest grą karcianą.
 - 2.A.1. Krupier ustala cenę dla każdego możliwego stolika.

Udział w grze losowej

Czynności:

1. Klient loguje się do systemu
2. Klient sprawdza dostępne gry losowe
3. Klient wybiera grę losową
4. Klient uiszcza opłatę za udział w grze
5. Gra zostaje przeprowadzona przez system
6. System sprawdza czy klient wygrał
7. W przypadku wygranej system wypłaca pieniądze klientowi

Rozszerzenia:

- 1.A . Klient podaje złe dane logowania
 - 1.A.1. System prosi o ponowne podanie danych logowania
- 3.A . Brak dostępnych gier
 - 3.A.1 System prosi o ponowienie próby za kilka minut
- 4.A. Niewystarczająca ilość pieniędzy na koncie
 - 4.A.1. System informuje o braku środków na koncie
- 4.B. Zły numer karty kredytowej
 - 4.B.1 System prosi o ponowne podanie karty kredytowej
- 4.D. Brak dodanej karty kredytowej do konta
 - 4.D.1. System prosi o dodanie karty kredytowej
- 5.A . Awaria systemu
 - 5.A.1. System informuje o awarii
- 7.A. Klient przegrał
 - 7.A.1. System informuje o przegranej
- 7.B. Niewystarczająca ilość dostępnych funduszy
 - 7.B.1. System informuje o chwilowym braku funduszy
- 7.C. Awaria systemu
 - 7.C.1. System informuje o awarii

Zawarcie umowy

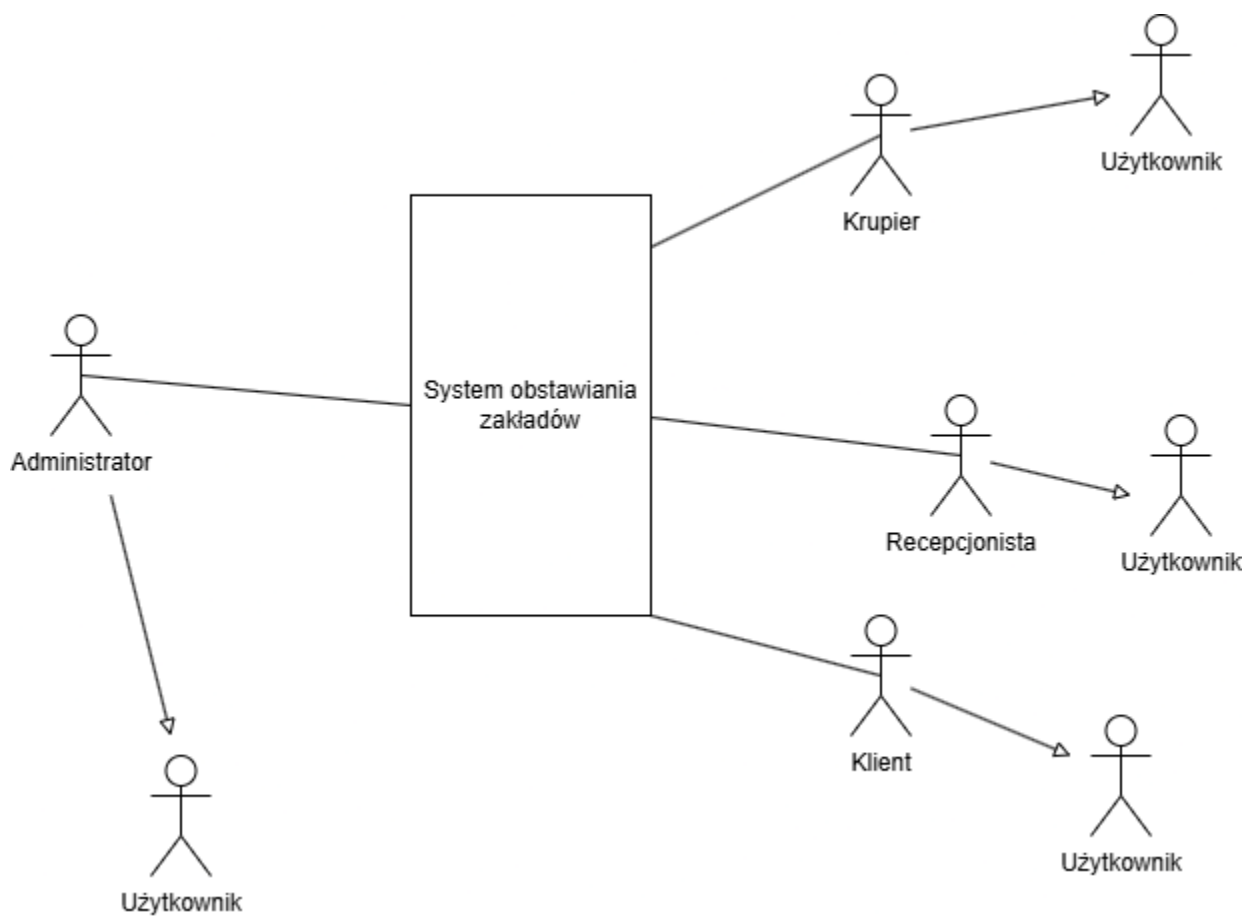
Czynności:

1. Klient zakłada konto w systemie
2. Klient potwierdza pełnoletność
3. Klient potwierdza regulamin przez system
4. Klient potwierdza warunki umowy przez system

Rozszerzenia:

- 1.A. Nazwa konta jest zajęta
 - 1.A.1. System prosi o podanie innej nazwy użytkownika
- 1.B. Konto z podanym adresem e-mail już istnieje
 - 1.B.1. System informuje o istnieniu konta z tym adresem e-mail
- 1.C. Za krótkie hasło
 - 1.C.1. System informuje że hasło jest za krótkie
- 1.D. Hasło nie zawiera dużych liter
 - 1.D.1. System informuje o braku dużych liter
- 1.E. Hasło nie zawiera znaków specjalnych
 - 1.E.1. System informuje o braku znaków specjalnych
- 2.A. Podany dokument jest nieważny
 - 2.A.1. System informuje o nieważności dokumentu
- 2.B. Podany dokument jest fałszywy
 - 2.B.1. System informuje o sfałszowanym dokumencie
 - 2.B.2. System blokuje adres IP użytkownika
- 2.C. Podany dokument jest uszkodzony
 - 2.C.1. System informuje o braku możliwości odczytania dokumentu
- 2.D. Klient nie jest pełnoletni
 - 2.D.1 System informuje o braku pełnoletności
- 3.A. Klient nie potwierdza regulaminu
 - 3A.1 System prosi o potwierdzenie regulaminu
- 4.A. Klient nie potwierdza warunków umowy
 - 4A.1 System prosi o potwierdzenie umowy

Kontekstowy diagram przypadków użycia



Wymagania funkcjonalne:

1. System musi mieć możliwość rejestracji oraz logowania na konta przez użytkowników.
2. System powinien pozwalać użytkownikom na przeglądanie listy wydarzeń oraz ich wyszukiwanie.
3. System powinien pozwalać recepcjonistom na zarządzanie zakładami bukmacherskimi oraz ich wynikami.
4. System powinien umożliwiać administratorom na zarządzanie systemem.
5. System powinien umożliwiać krupierom na zarządzanie grami losowymi.
6. System powinien umożliwiać klientom obstawienie danych zakładów (oraz ich edycję/anulowanie) i branie udziału w grach losowych.
7. System powinien automatycznie blokować możliwość obstawienia/edycji zakładu danego wydarzenia po minięciu daty i czasu rozpoczęcia.
8. System powinien automatycznie obliczać kurs zakładów na podstawie ilości zakładów na możliwe wyniki danego wydarzenia.
9. System powinien automatycznie przelewać pieniądze na konto klienta w przypadku wygranej zakładu i potwierdzenia wypłaty przez klienta, przelaniu pieniędzy po zablokowaniu danego zakładu przez system, zmniejszeniu kwoty zakładu lub jego anulowania.

Wymagania jakościowe:

1. System powinien mieć przejrzysty interfejs dla użytkowników.
2. System powinien aktualizować zakłady klientów maksymalnie 30 sekund po ich dodaniu/edycji/anulowaniu.
3. System powinien umożliwiać wypłatę wygranej zakładu przez klienta maksymalnie 1 minutę po aktualizacji jego wyniku.

Ograniczenia:

1. System powinien być dostępny na urządzeniach mobilnych.

Diagram przypadków użycia

