

Olsztyn, 28.05.2025

Projekt

Firma bukmacherska i gier losowych

**Jakub Sierocki
Gabriel Ostrowski**

Streszczenie

Zaprojektowana została strona internetowa firmy bukmacherskiej All/in. Umożliwia ona pracownikom zakładu na zarządzanie dostępnymi zakładami, krupierom na prowadzenie gier losowych oraz klientom na obstawianie wyników danych wydarzeń (głównie sportowych), oraz branie udziału w grach losowych prowadzonych przez krupierów w czasie rzeczywistym. Do realizacji projektu będzie potrzebna baza danych stworzona w SQL zawierająca niezbędne dane, użycie HTML/CSS/JavaScript do stworzenia strony internetowej oraz integracja z popularnymi systemami płatności online, np. PayPal.

Spis treści

1. Analiza modelu biznesowego	5
1.1 Przedstawienie organizacji „All/In”	5
1.2 Procesy Biznesowe.....	5
1.3 Aktorzy biznesowi.....	6
1.4 Cel wytworzenia systemu informatycznego	6
2. Analiza funkcjonalna SI	7
2.1 Aktorzy	7
2.2 Słownik pojęć.....	8
2.3 Scenariusze	9
2.3.1 Rejestracja w systemie.....	9
2.3.2 Logowanie w systemie.....	10
2.3.3 Obstawienie zakładu bukmacherskiego	10
2.3.4 Zarządzanie zakładami bukmacherskimi	11
2.3.5 Przelanie wygranej kwoty.	11
2.3.6 Ustalenie kursów dostępnych zakładów.	11
2.3.7 Prowadzenie gry losowej.	12
2.4. Wymagania funkcjonalne	12
2.4.1 Wymagania jakościowe.....	13
2.4.2 Ograniczenia.....	13
2.5 Diagram przypadków użycia	14
3. Modele analityczne	15
3.1 Rejestracja klienta	15
3.2 Logowanie użytkownika.....	15
3.3 Obstawienie zakładu bukmacherskiego.....	16
3.4 Edycja obstawionego zakładu	16
3.5 Wypłata wygranych pieniędzy z obstawienia	17
3.6 Zarządzanie dostępnymi zakładami bukmacherskimi.....	18
3.7 Gra losowa	19
3.8 Przeprowadzenie gry losowej	19
4. Diagramy klas i obiektów.....	20
4.1 Diagram klas konceptualny	20
4.2 Diagram klas implementacyjny.....	21
4.3 Diagramy obiektów	22
5. Model bazy danych	24
6. Prototyp UI	25

6.1 Strona główna	25
6.2 Formularze rejestracji oraz logowania	26
6.3 Lista dostępnych zakładów	27
6.4 Lista postawionych zakładów klienta.....	28
6.5 Gra losowa	29
6.6 Wersja mobilna.....	30

1. Analiza modelu biznesowego

1.1 Przedstawienie organizacji „All/In”

Firma "All/In" zajmuje się organizowaniem legalnych zakładów bukmacherskich oraz przeprowadzaniem gier losowych.

Klientom oferowana jest możliwość obstawiania wyników wydarzeń z różnych dziedzin, zarówno sportów tradycyjnych, e-sportu, oraz innych zdarzeń niezwiązanych ze sportem.

Siedziba firmy znajduje się w Warszawie, firma operuje głównie online, ale posiada również dostępne punkty stacjonarne w większych miastach.

Przykładowymi dziedzinami sportowymi, którymi zajmuje się zakład są: piłka nożna, koszykówka, siatkówka, wyścigi konne, walki MMA oraz liczne turnieje e-sportowe w takich grach jak Counter-Strike 2, Dota 2 i League of Legends. Oferowana jest również możliwość obstawiania wydarzeń nie związanych ze sportem, na przykład wyników wyborów.

Firma przeprowadza również gry losowe, w których może brać udział klient: poker, blackjack, ruletka.

1.2 Procesy Biznesowe

Obstawienie zakładu bukmacherskiego

- Klient wybiera wydarzenie sportowe/e-sportowe spośród dostępnych w ofercie na podstawie:
 - oferty dostępnej na stronie internetowej zakładu bukmacherskiego.
 - oferty przedstawionej przez pracownika zakładu bukmacherskiego w jednostce stacjonarnej.
- Klient samodzielnie obstawia zakład poprzez stronę internetową bądź też z pomocą pracownika w jednostce stacjonarnej. Po wybraniu zakładu klient opłaca go poprzez płatność elektroniczną (PayPal, Blik, Karta kredytowa), bądź gotówką w jednostce stacjonarnej bukmachera.
- Obstawiony zakład trafia do bazy danych. Klient może edytować aktywne obstawienia do czasu zakończenia danego wydarzenia.
- W przypadku wygranej Klienta staje się on upoważniony do wypłacenia wygranej.

Obstawienie pieniędzy w grze losowej

- Klient przystępuje do jednej z dostępnych w ofercie gier losowych uiszczając przed rozpoczęciem rozgrywki wybraną przez siebie kwotę pieniężną, która nie jest niższa od kwoty minimalnej wejścia.
- Rozgrywki odbywają się zarówno stacjonarnie jak i przez internet. Są prowadzone w czasie rzeczywistym przez zatrudnionych przez zakład Krupierów.
- W przypadku wygranej Klienta staje się on upoważniony do wypłacenia wygranej.

1.3 Aktorzy biznesowi

Klient - osoba, która bierze udział w grze losowej, bądź w zakładzie bukmacherskim zgodnie z zawartą umową.

Operator płatności – firma zajmująca się rozliczaniem płatności.

Dostawca danych sportowych – przedsiębiorstwo zajmujące się przetwarzaniem i dostarczaniem danych sportowych.

Trader – osoba zajmująca się zarządzaniem i nadzorem dostępnych zakładów bukmacherskich

Krupier – osoba zajmująca się prowadzeniem gier losowych

Właściciel - osoba, do której należy firma All/In.

1.4 Cel wytworzenia systemu informatycznego

Celem wytworzenia SI jest:

- umożliwienie zarządzania zakładami bukmacherskimi oraz ich kursami traderom zakładu
- automatyczne ustalanie kursów przez system w czasie rzeczywistym za pomocą algorytmów analizujących statystyki oraz ilości obstawień klientów na dane wyniki
- umożliwienie prowadzenia gier losowych przez krupierów w czasie rzeczywistym
- umożliwienie klientom obstawiania zakładów bukmacherskich oraz brania udziału w grach losowych

2. Analiza funkcjonalna SI

2.1 Aktorzy

Użytkownik – osoba, która jest zalogowana w systemie.

Operator płatności – firma zajmująca się płatnościami.

Dostawca danych sportowych – firma zajmująca się dostarczaniem danych o wydarzeniach sportowych do systemu.

Administrator - osoba zajmująca się zarządzaniem systemem i osobami zalogowanymi w nim.

Trader - 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.

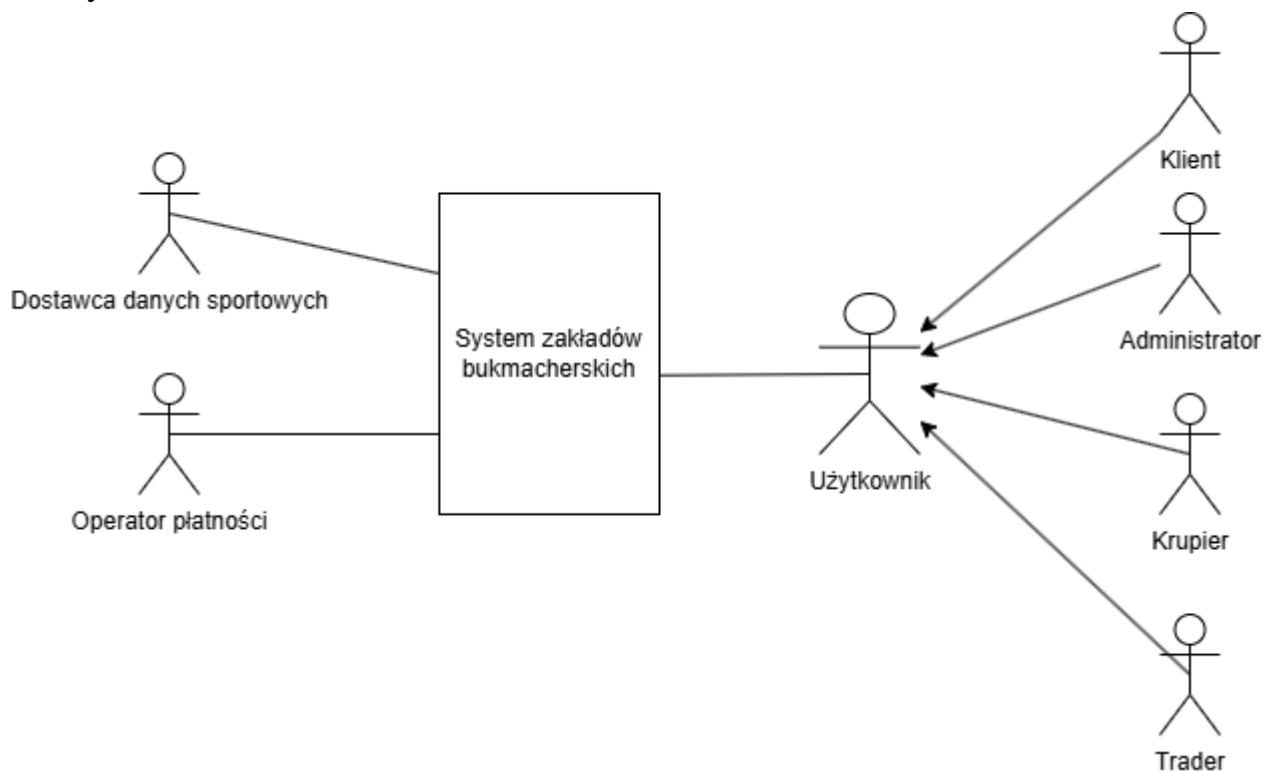


Diagram 1. Kontekstowy diagram przypadków użycia

2.2 Słownik pojęć

Konto – należy do użytkownika, uprawnienia danego konta mogą być zmieniane przez administratorów.

Wydarzenie - wydarzenie 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.

2.3 Scenariusze

2.3.1 Rejestracja w systemie.

Czynności:

1. Klient otwiera formularz rejestracji.
2. Klient podaje nazwę konta, imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, adres zamieszkania, numer PESEL oraz hasło.
3. Na konto E-Mail jest przesyłany link aktywujący konto.
4. Klient klika w link aktywujący.
5. Konto zostaje utworzone oraz dodane do bazy danych

Rozszerzenia:

- 2.A. Podane dane są w nieprawidłowym formacie.
 - 2.A.1. System prosi o poprawne podanie danych.
- 2.B. Konto o podanej nazwie już istnieje.
 - 2.B.1. System prosi o zmianę nazwy na inną.
- 2.C. Istnieje konto o podanym adresie e-mail lub numerze telefonu
 - 2.C.1. System informuje o tym użytkownika i prosi o przejście do formularza logowania, lub zmianę danych.
- 3.A. E-Mail nie dociera do skrzynki klienta.
 - 3.A.1. System umożliwia ponowne przesłanie linku.
- 4.A. Link aktywacyjny nie zostaje kliknięty w ciągu 12 godzin od przesłania
 - 4.A.1. Proces tworzenia konta zostaje anulowany.

2.3.2 Logowanie w systemie.

Czynności:

1. Klient otwiera formularz logowania.
2. Klient wpisuje adres E-Mail oraz swoje hasło.
3. Klient naciska przycisk zaloguj się.
4. System loguje klienta do systemu.

Rozszerzenia:

2.A. Niepoprawny adres E-Mail.

- 2.A.1. System prosi o poprawne wpisanie adresu E-Mail.

2.B. Niepoprawne hasło.

- 2.B.1. System prosi o poprawnie wpisanie hasła oraz umożliwia reset hasła za pomocą linku przesyłanego na adres E-Mail.

2.3.3 Obstawienie zakładu bukmacherskiego

Czynności:

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

Rozszerzenia:

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

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

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

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

2.3.4 Zarządzanie zakładami bukmacherskimi

Czynności:

1. Trader wybiera dane wydarzenie z bazy danych do edycji.
2. System przekazuje dane przesłane przez dostawcę danych sportowych.
3. System umożliwia Trader'owi na zarządzanie danym wydarzeniem.
4. Trader zatwierdza wykonane operacje.
5. System automatycznie aktualizuje bazę danych zakładów.

Rozszerzenia:

- 1.A. Trader chce dodać nowy zakład bukmacherski.
 - 1.A.1. System umożliwia utworzenie nowego zakładu bukmacherskiego
 - 1.A.2 System dodaje zakład do bazy danych.

2.3.5 Przelanie wygranej kwoty.

Czynności:

1. Klient wchodzi w listę obstawionych zakładów.
2. Klient sprawdza wynik wydarzenia.
3. System umożliwia klientowi przelanie wygranej kwoty.
4. System dodaje zakład do archiwum.

Rozszerzenia:

- 2.A. Klient przegrywa zakład.
 - 2.A.1. System informuje o tym klienta i zezwala na usunięcie zakładu z listy obstawionych.

2.3.6 Ustalenie kursów dostępnych zakładów.

Czynności:

1. System analizuje dane i statystyki przesłane przez dostawcę danych sportowych.
2. System sprawdza ilość zakładów na wyniki danego wydarzenia.
3. System oblicza kurs na podstawie tych informacji.
4. Kurs danej opcji jest aktualizowany przez system.

Rozszerzenia:

- 1.A. W bazie danych nie ma danych danego wydarzenia.
 - 1.A. System oblicza kursy tylko na podstawie ilości zakładów.
- 4.A. Trader wyłącza automatyczną aktualizację kursów danego wydarzenia.
 - 4.A.1. System przestaje aktualizować kursy i ustawia je na tryb aktualizacji manualnej przez Trader'a.

2.3.7 Prowadzenie gry losowej.

Czynności:

1. Krupier wybiera rodzaj gry losowej z systemu.
2. Krupier ustala cenę minimalną oraz możliwe kwoty wejścia danej gry.
3. Krupier uruchamia transmisję wideo oraz rozpoczyna grę.
4. Możliwość obstawiania gry oraz kursy wygranej są ustalane przez współpracownika pomagającemu krupierowi w czasie rzeczywistym.
5. Gra zostaje zakończona.
6. Krupier ustala wynik gry w systemie.
7. System aktualizuje wynik w bazie danych, przelewa pieniądze wygranym obstawieniom oraz dodaje informację o rozgrywce do archiwum.

2.4. 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 Trader'om na zarządzanie zakładami bukmacherskimi oraz ich wynikami.
4. System powinien umożliwiać administratorom na zarządzanie systemem i użytkownikami.
5. System powinien umożliwiać krupierom organizowanie gier losowych.
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 ukończenia.
8. System powinien automatycznie obliczać kurs zakładów za pomocą algorytmów analizujących dane oraz ilość obstawień na dany wynik.
9. System powinien być zintegrowany z operatorami płatności współpracującymi z firmą.

2.4.1 Wymagania jakościowe

1. System powinien mieć przejrzysty interfejs dla użytkowników.
2. System powinien aktualizować zakłady klientów maksymalnie 10 sekund po ich dodaniu/edycji/anulowaniu.
3. System powinien umożliwiać wypłatę wygranej zakładu przez klienta maksymalnie 1 minutę po aktualizacji jego wyniku.

2.4.2 Ograniczenia

1. System powinien być dostępny na urządzeniach mobilnych.

2.5 Diagram przypadków użycia

Przypadki użycia:

- **Rejestruj się** – klient rejestruje konto
- **Graj w grę losową** – klient obstawia wynik gry losowej
- **Prowadź grę losową** – krupier prowadzi grę losową
- **Obstawienie zakładu bukmacherskiego** – klient obstawia wynik danego wydarzenia
- **Edycja zakładu** – klient zmienia kwotę lub postawiony wynik obstawienia
- **Wypłacenie wygranej** – klient wypłaca wygraną
- **Zarządzaj zakładem bukmacherskim** – trader zarządza dostępnymi wydarzeniami (CRUD)
- **Ustal kursy** – trader ustala kursy danego wydarzenia manualnie (CRUD)
- **Loguj się** – użytkownik loguje się do systemu
- **Administruj systemem** – administrator zarządza systemem

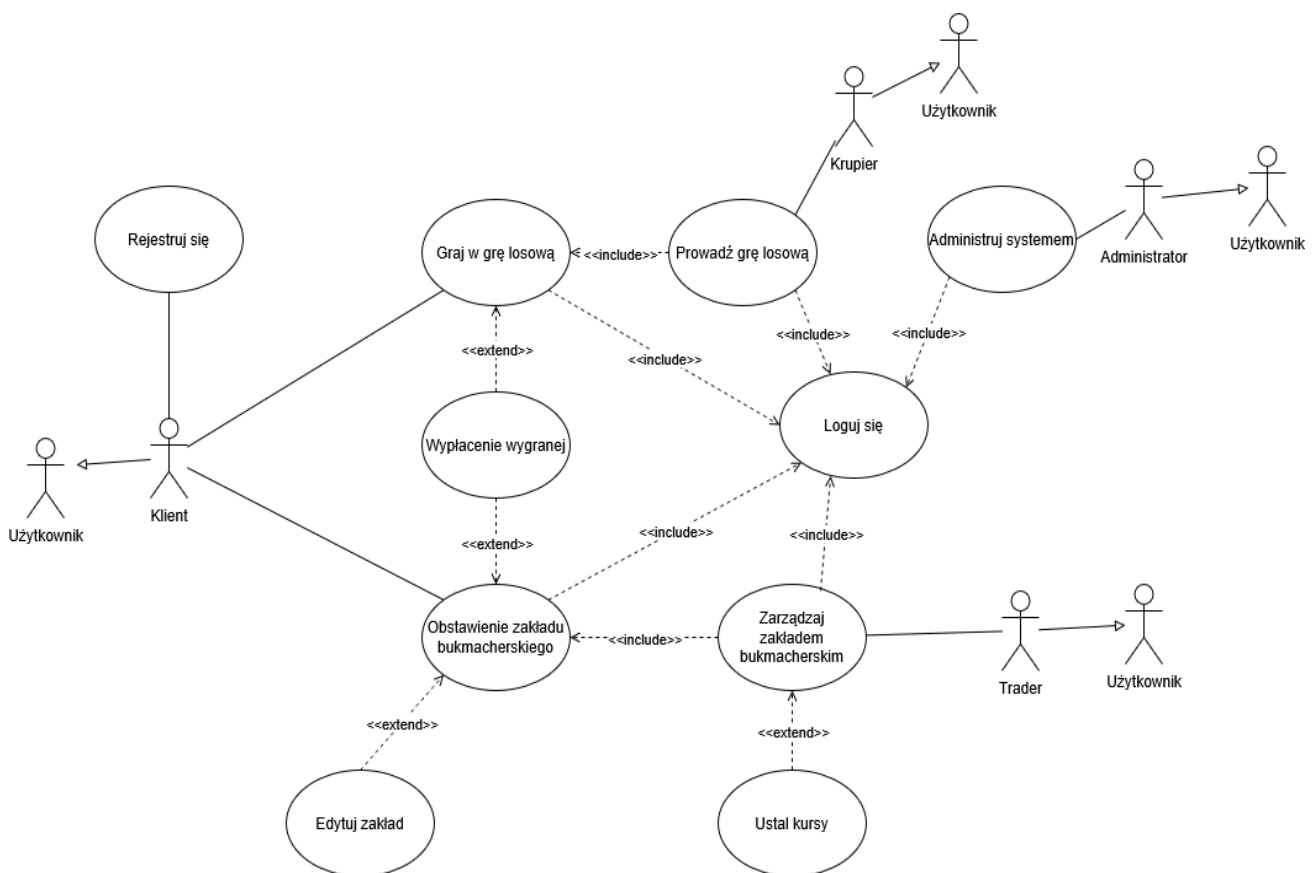


Diagram 2. Diagram przypadków użycia

3. Modele analityczne

3.1 Rejestracja klienta

Klient otwiera formularz rejestracji na stronie, wpisuje swoje dane i potwierdza rejestrację za pomocą linku wysłanego na adres E-Mail.

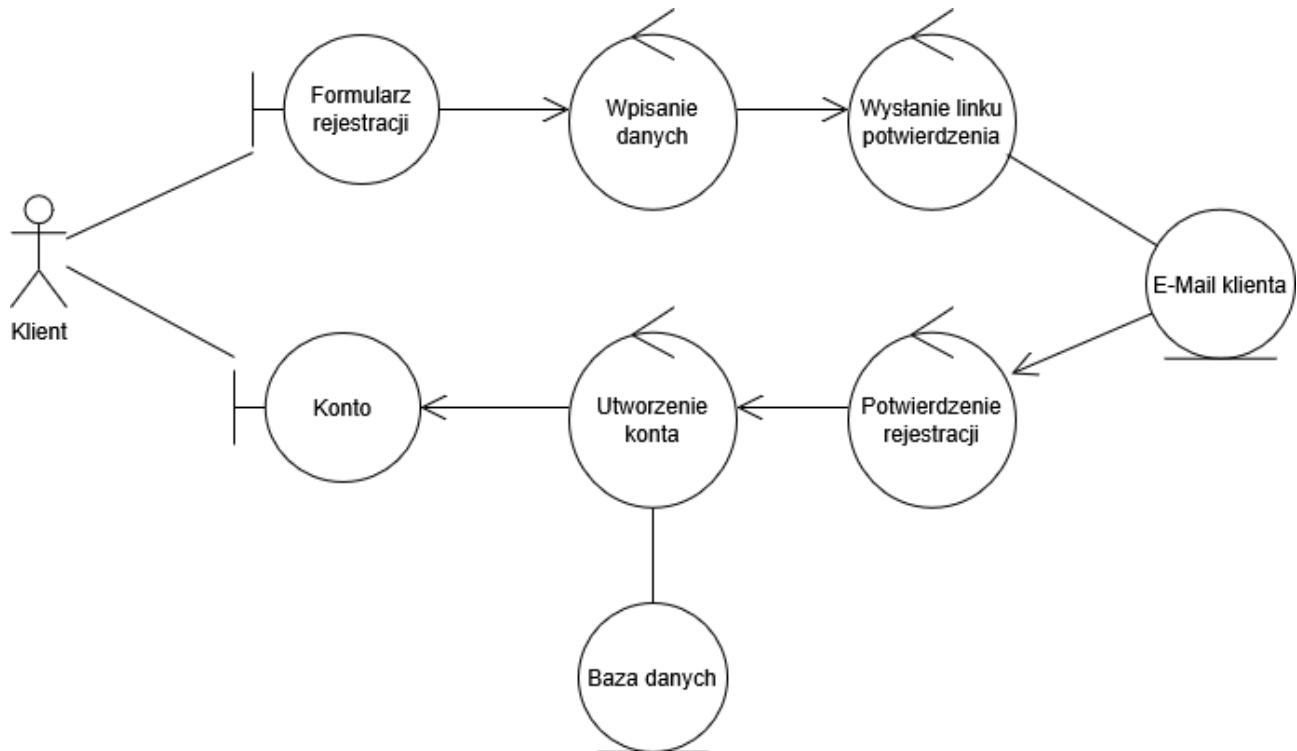


Diagram 3. Rejestracja klienta

3.2 Logowanie użytkownika

Użytkownik loguje się do systemu.

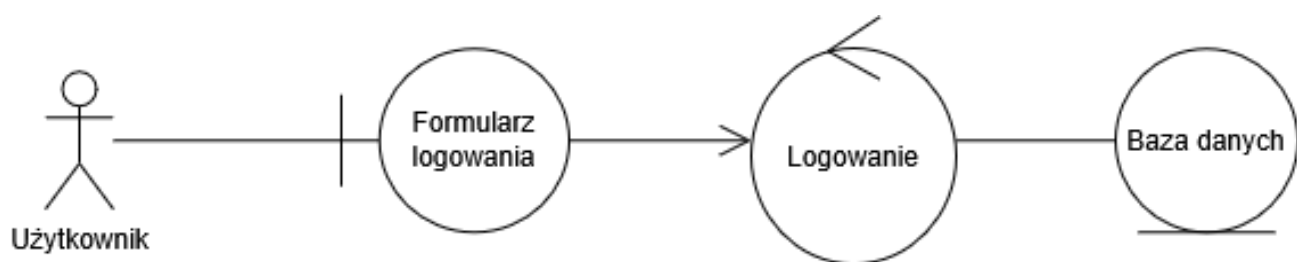


Diagram 4. Logowanie się do systemu

3.3 Obstawienie zakładu bukmacherskiego

Klient sprawdza listę dostępnych zakładów, wybiera ten, który go interesuje i obstawia go.

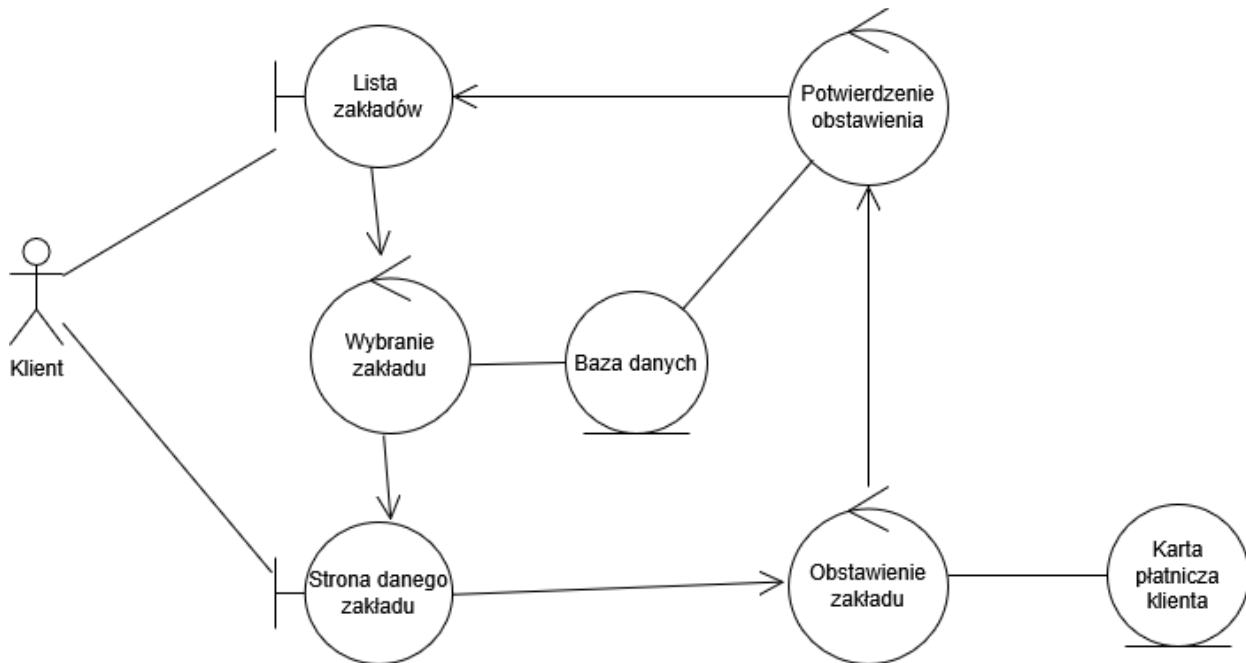


Diagram 5. Obstawienie zakładu bukmacherskiego

3.4 Edycja obstawionego zakładu

Klient sprawdza listę swoich obstawionych zakładów, wybiera jeden do edycji i zmienia

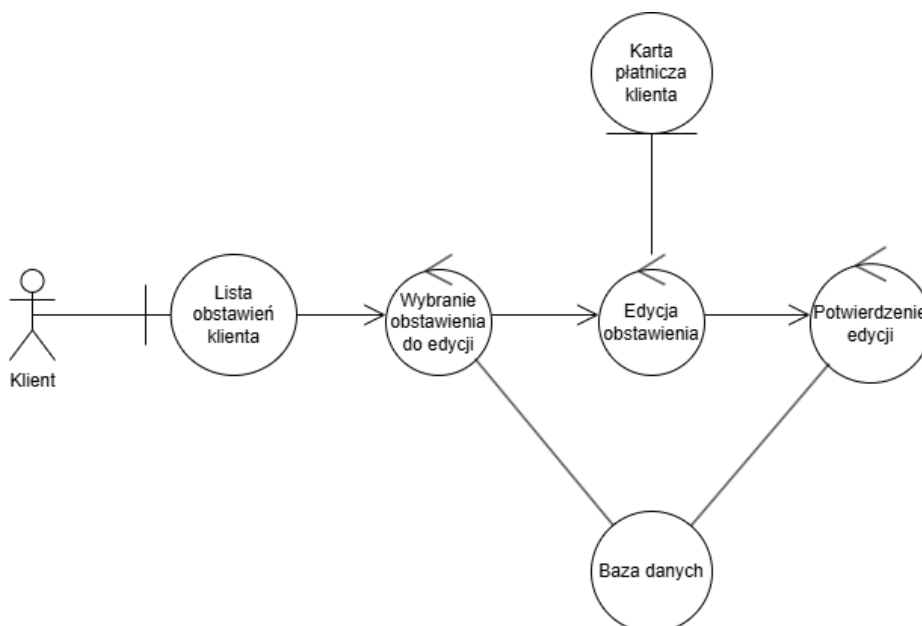


Diagram 6. Edycja obstawionego zakładu

3.5 Wypłata wygranych pieniędzy z obstawienia

Klient wybiera zakończone wydarzenie z listy swoich obstawień, następnie wypłaca wygraną na swoje konto.

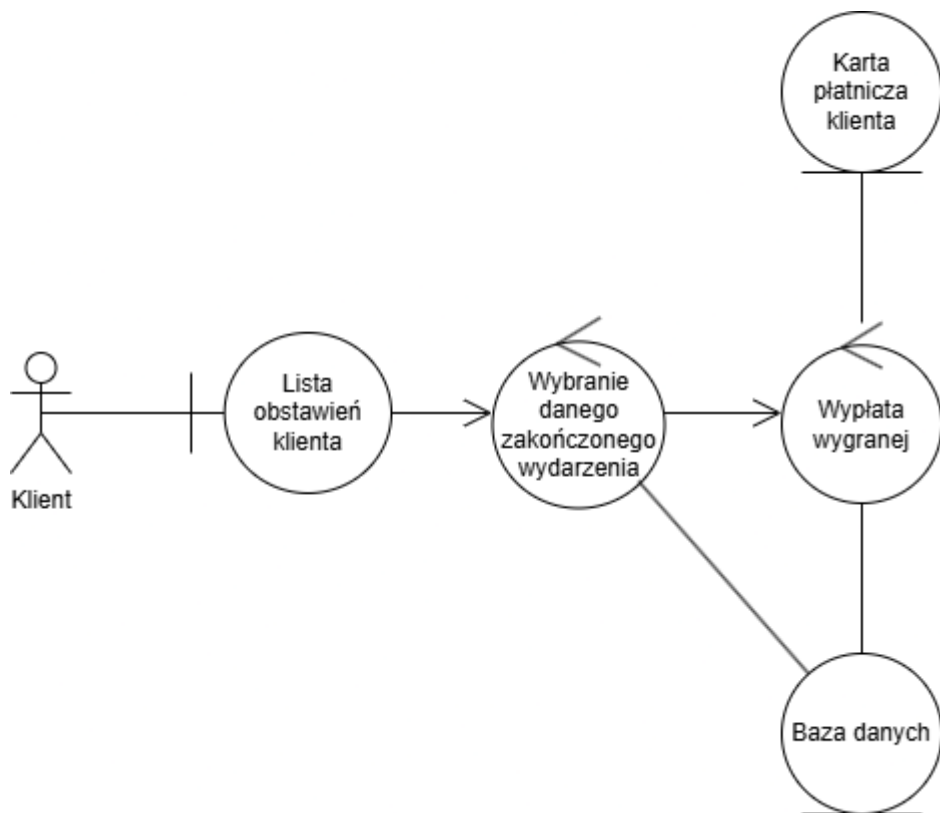


Diagram 7. Wypłata wygranej

3.6 Zarządzanie dostępnymi zakładami bukmacherskimi

Trader otwiera panel administracyjny, następnie dodaje do bazy danych lub edytuje dane istniejącego już wydarzenia.

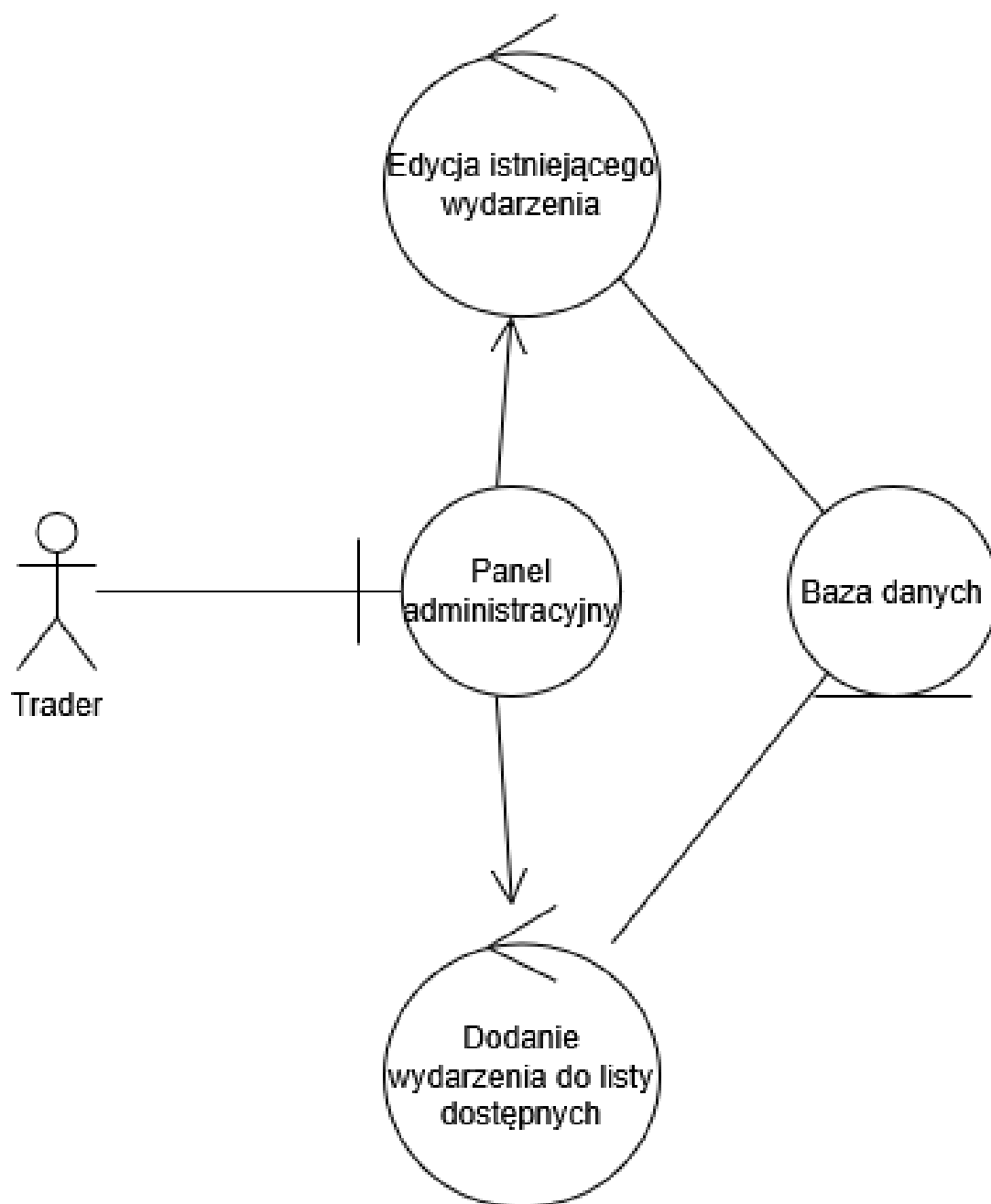


Diagram 8. Zarządzanie dostępnymi zakładami bukmacherskimi

3.7 Gra losowa

Klient bierze udział w grze losowej rozgrywanej przez krupiera.

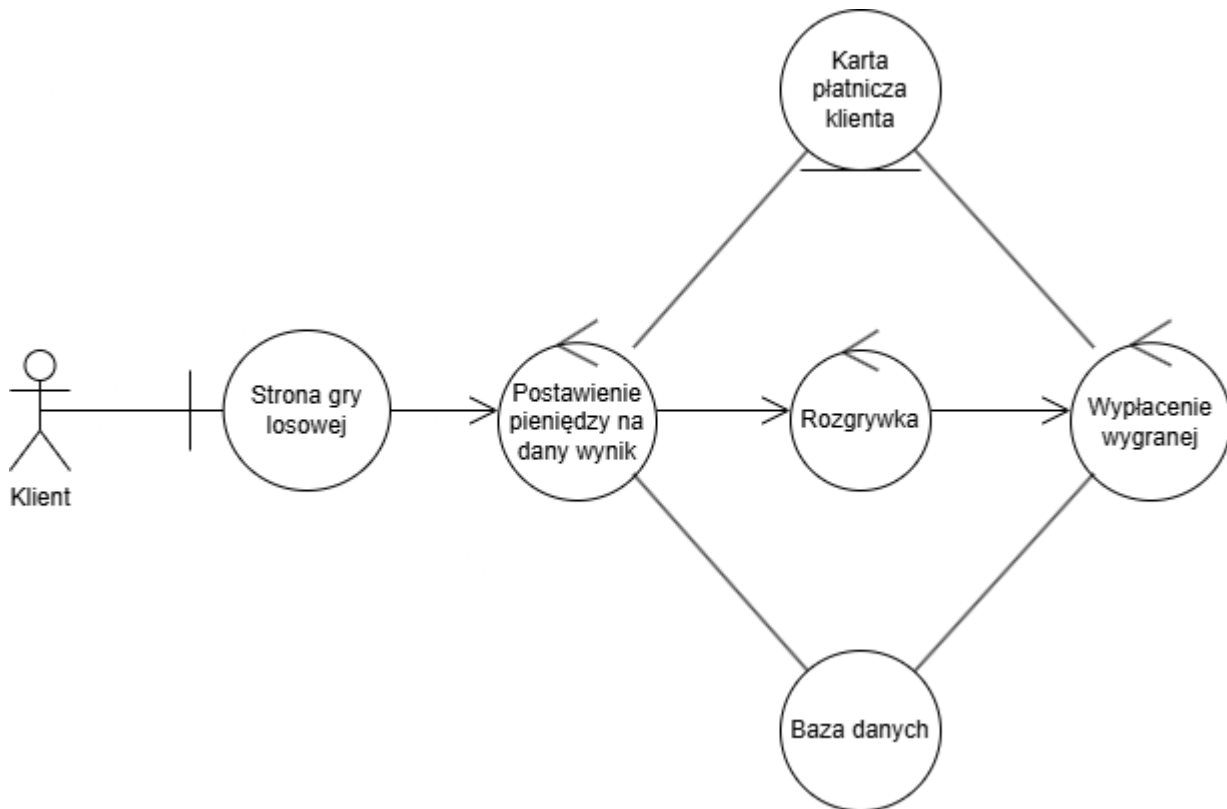


Diagram 9. Obstawienie wyniku gry losowej

3.8 Przeprowadzenie gry losowej

Krupier wybiera rodzaj gry losowej z możliwych, rozpoczyna transmisję online, w której prowadzi grę. Po zakończeniu ustala wynik danej gry w systemie.

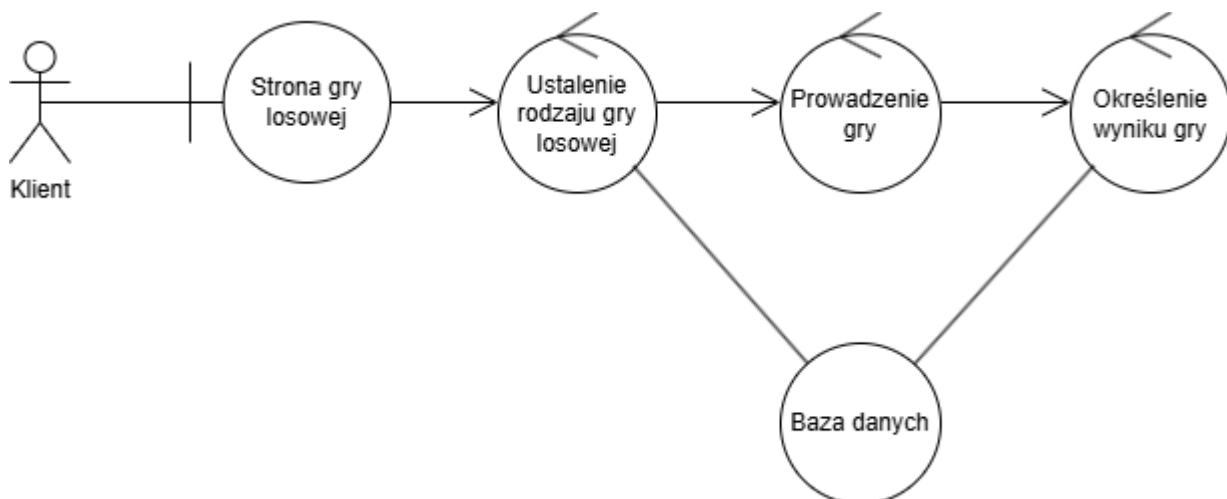


Diagram 10. Prowadzenie gry losowej

4. Diagramy klas i obiektów

4.1 Diagram klas konceptualny

Diagram przedstawiający klasy i związki między nimi.

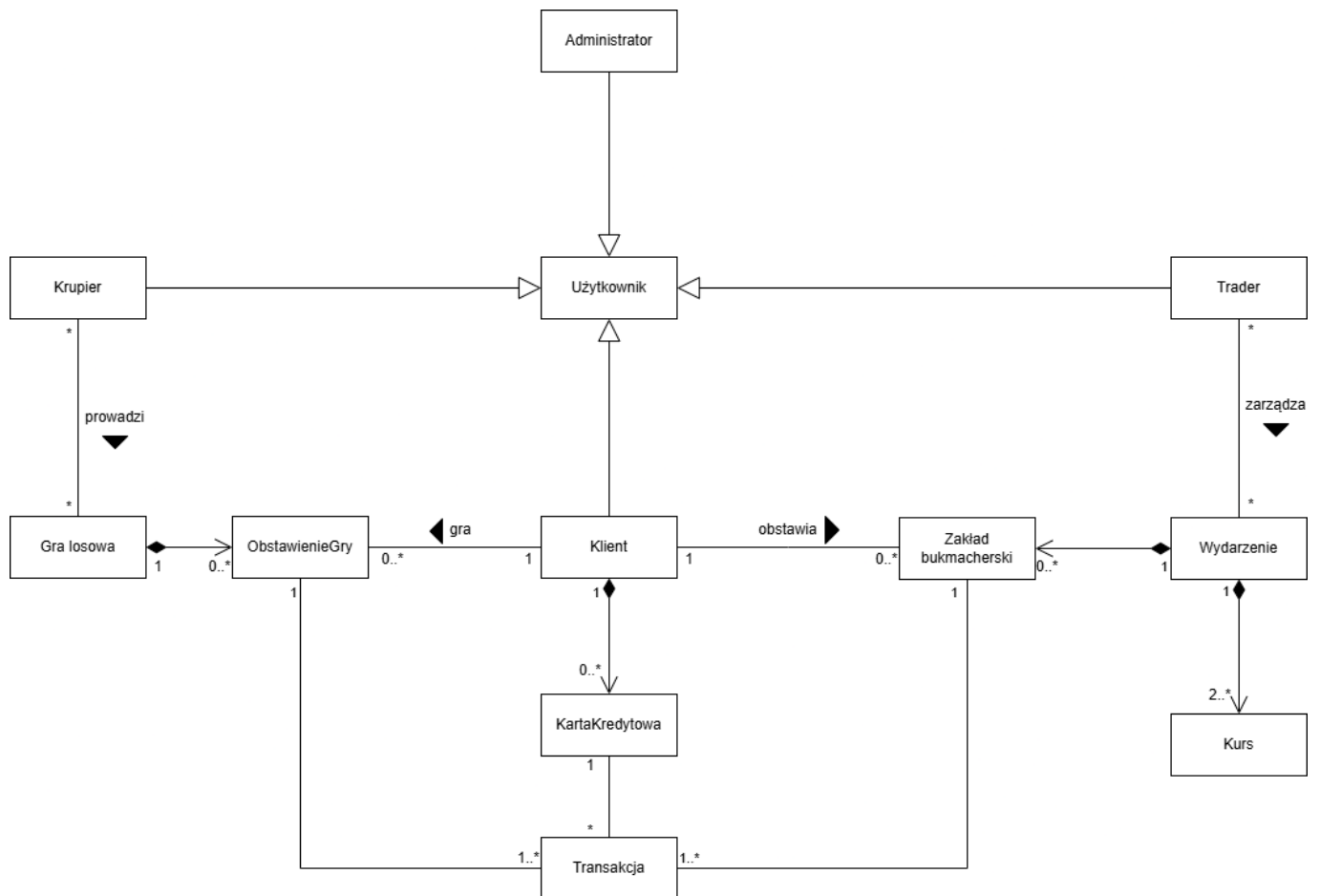


Diagram 11. Diagram klas konceptualny

4.2 Diagram klas implementacyjny

Diagram klas z większą ilością szczegółów

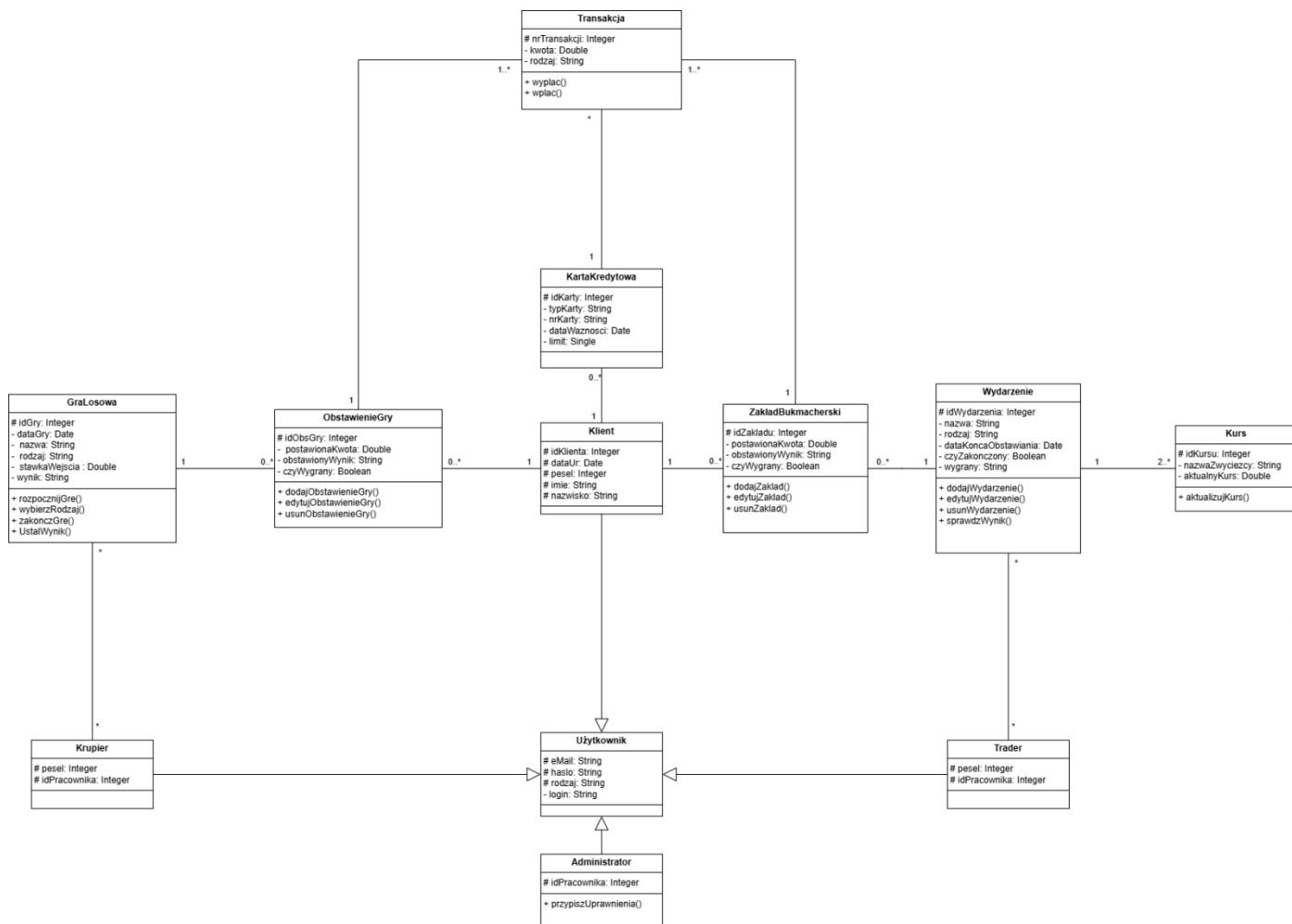


Diagram 12. Diagram klas implementacyjny

4.3 Diagramy obiektów

Dwa diagramy przedstawiające strukturę systemu w danym momencie czasu. Pierwszy przedstawia zakłady bukmacherskie, drugi – obstawienia gry losowej.

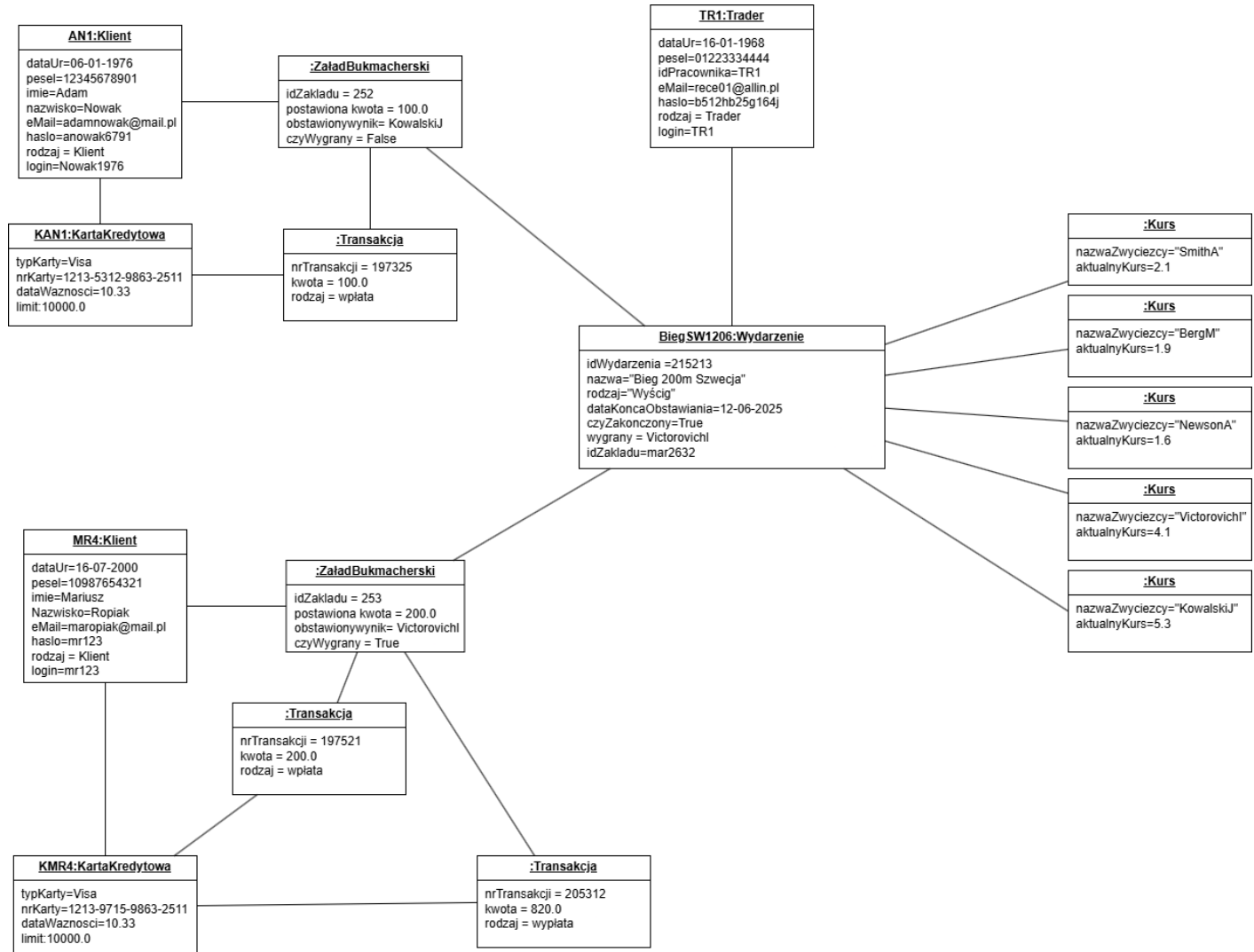


Diagram 13. Pierwszy diagram obiektów

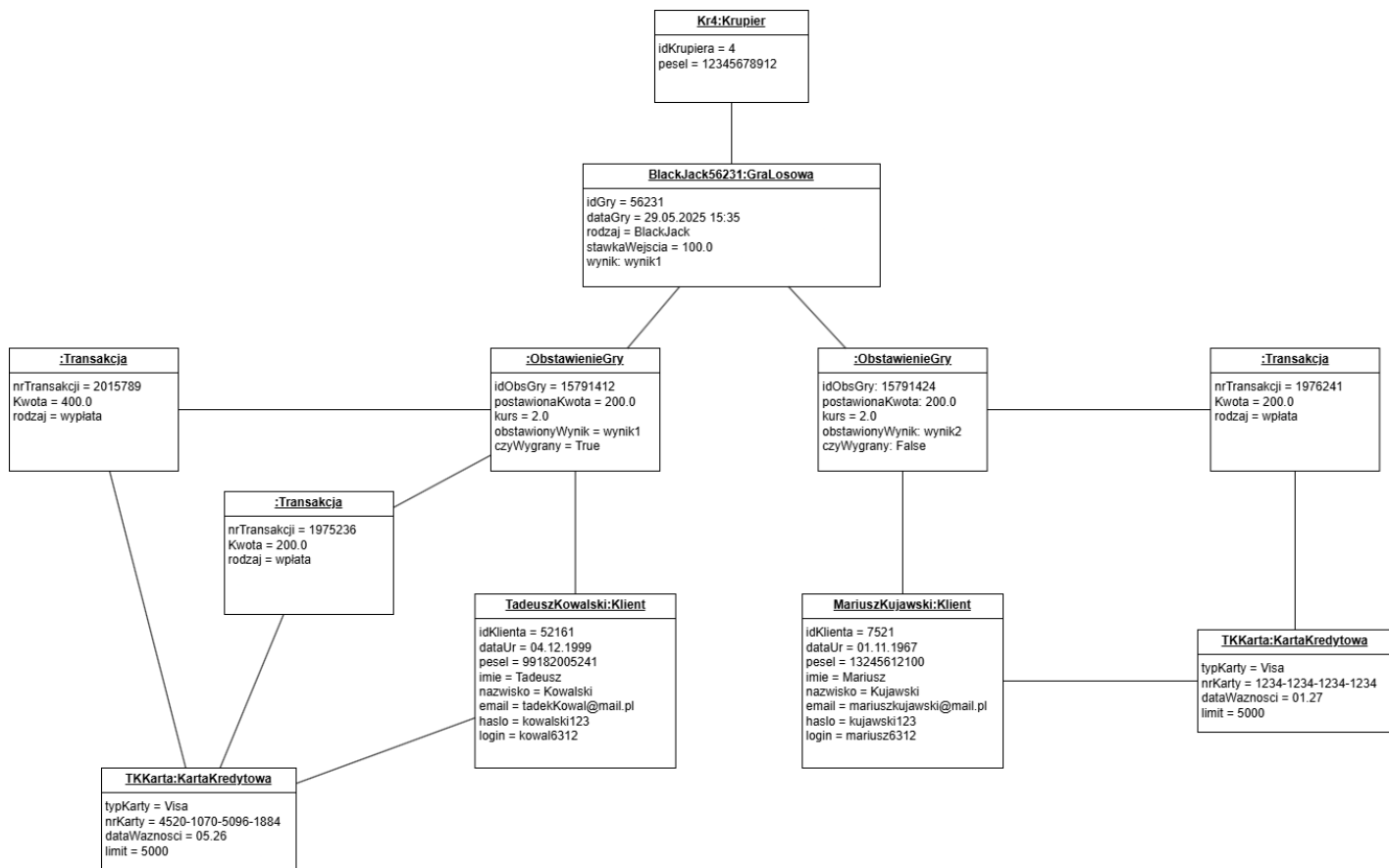


Diagram 14. Drugi diagram obiektów

5. Model bazy danych

Przykładowy model bazy danych systemu.

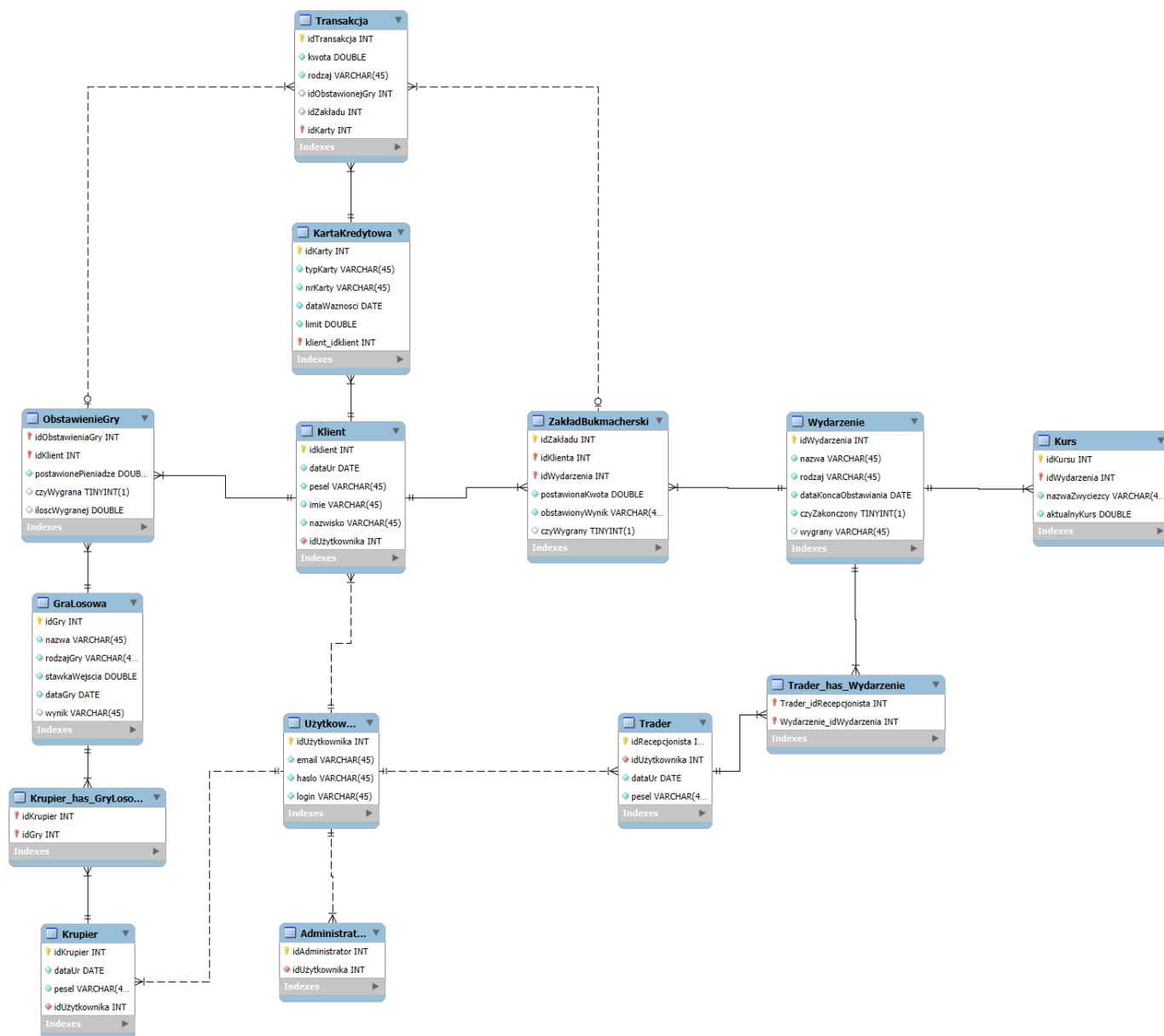
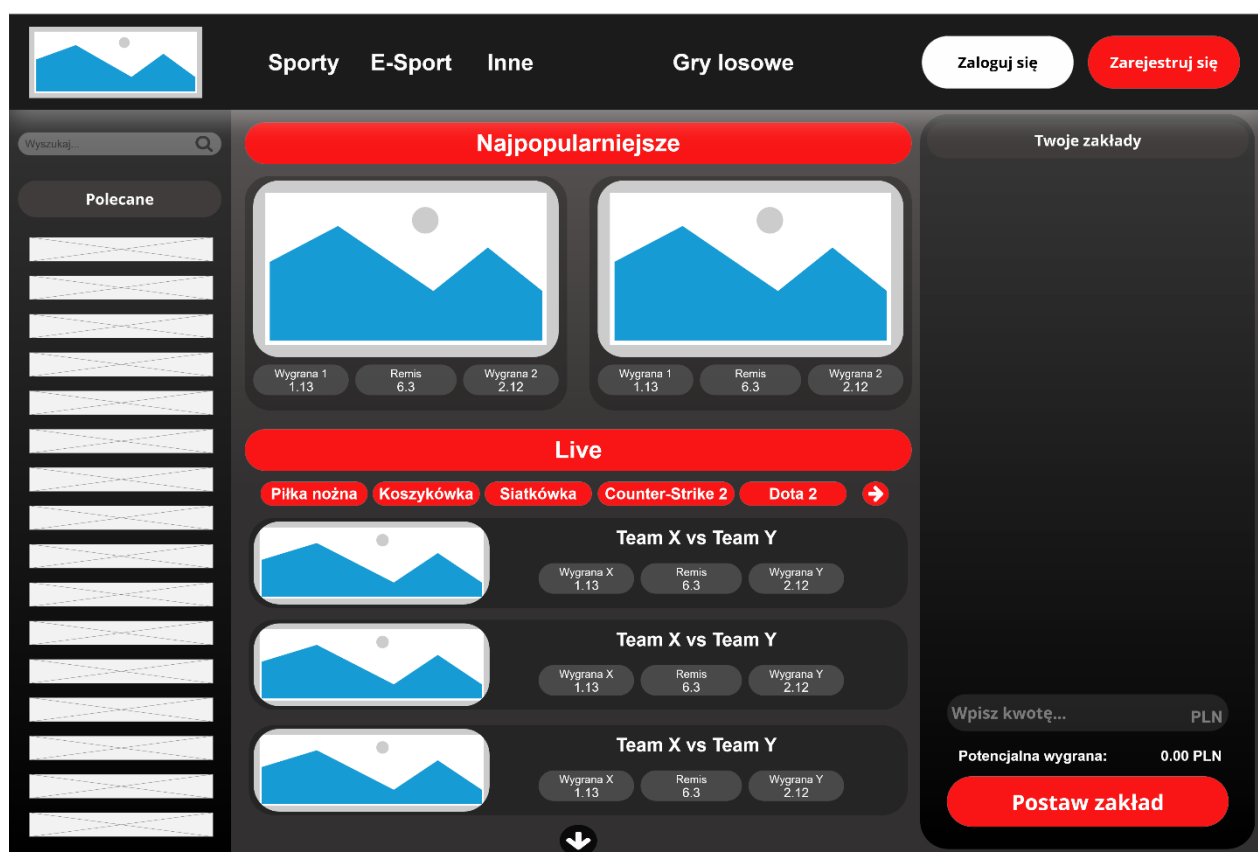


Diagram 15. Model bazy danych

6. Prototyp UI

6.1 Strona główna

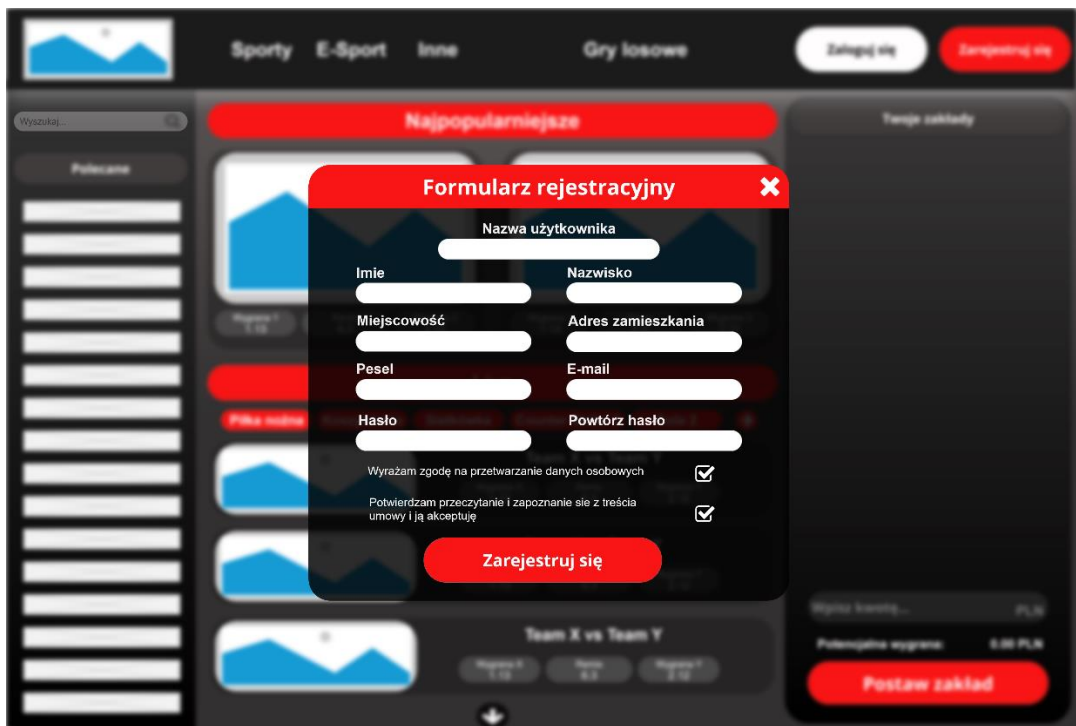
Widok strony głównej, która ukazuje się po wpisaniu adresu strony internetowej. Na górze znajduje się pasek nawigacyjny pozwalający na zmianę strony. Po lewej – logo zakładu, w środku – kategorie, po prawej – przyciski umożliwiające rejestrację i logowanie. W przypadku zalogowania użytkownika przyciski zostają zastąpione przyciskiem pokazującym powiadomienia użytkownika oraz przyciskiem przekierowującym do strony konta użytkownika. Po lewej stronie zakładu znajdują się polecane wydarzenia, na środku są dwa najpopularniejsze wydarzenia oraz lista wydarzeń Live (czyli takich, które dzieją się w danej chwili). Po prawej stronie znajduje się mini menu z listą obstawionych zakładów oraz przyciskiem pozwalającym na szybkie postawienie zakładu.



Interfejs 1. Strona główna

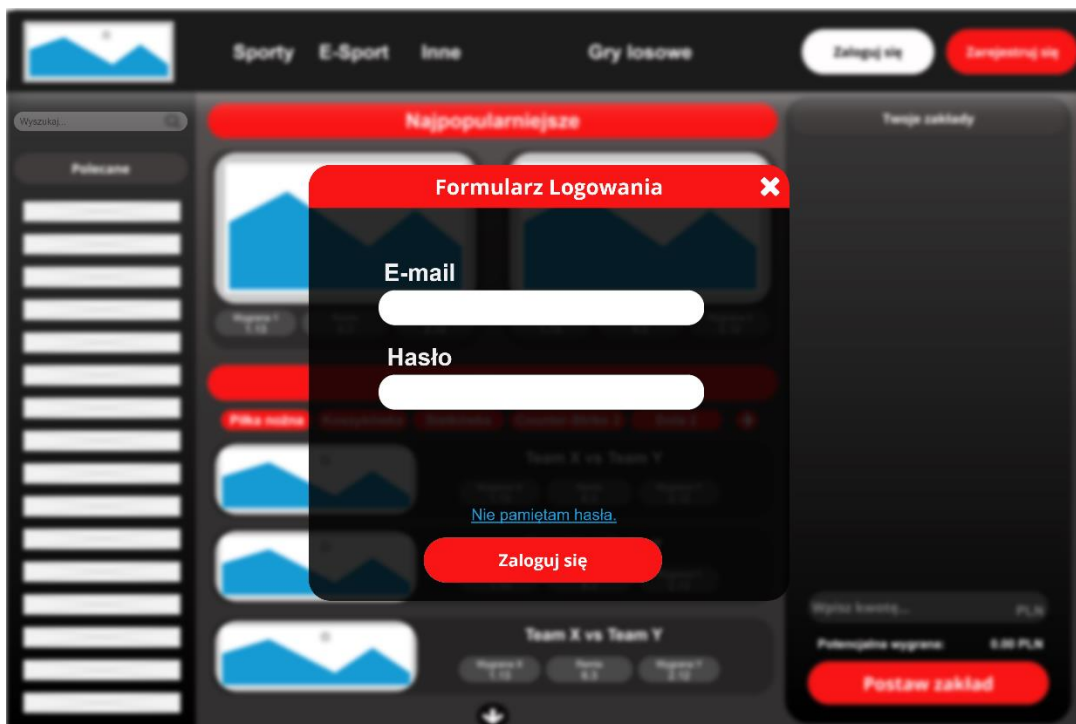
6.2 Formularze rejestracji oraz logowania

Formularze pozwalające na rejestrację konta klienta oraz zalogowanie się na nie. Rejestracja wymaga wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz akceptowanie umowy. Formularz logowania posiada link, który pozwala na reset hasła za pomocą linka wysłanego na skrzynkę odbiorczą użytkownika



The image shows a dark-themed website interface for sports betting. A red modal window titled "Formularz rejestracyjny" is centered on the screen. The form contains the following fields: "Nazwa użytkownika", "Imię", "Nazwisko", "Miejscowość", "Adres zamieszkania", "Pesel", "E-mail", "Hasło", and "Powtórz hasło". Below the fields are two checkboxes: "Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych" and "Potwierdzam przeczytanie i zapoznanie się z treścią umowy i ją akceptuję", both of which are checked. A red "Zarejestruj się" button is at the bottom of the form. The background shows a navigation bar with "Sporty", "E-Sport", "Inne", and "Gry losowe", along with "Zaloguj się" and "Zarejestruj się" buttons. A sidebar on the left lists "Popularne" events. The main content area displays "Najpopularniejsze" events and a "Twoje zakłady" section on the right.

Interfejs 2. Formularz rejestracji

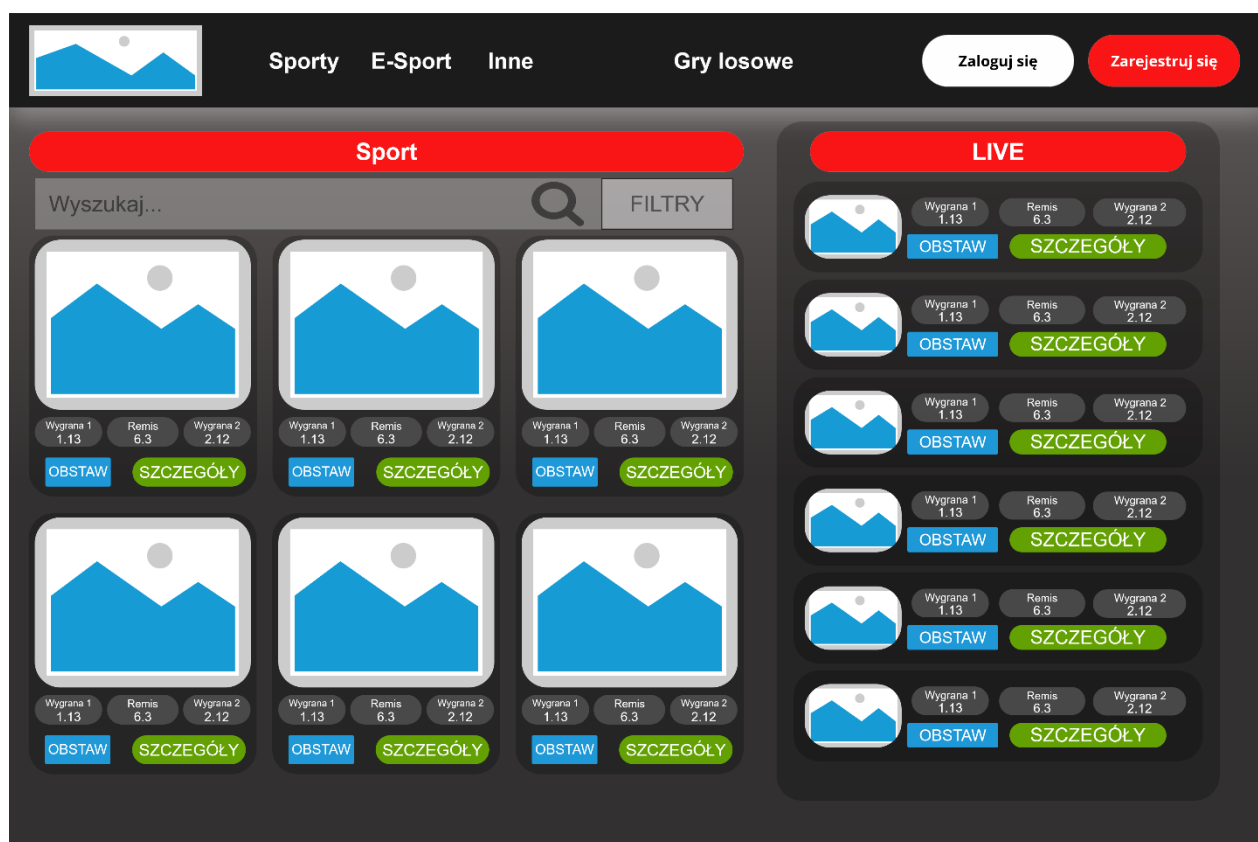


The image shows the same dark-themed website interface. A red modal window titled "Formularz Logowania" is centered on the screen. The form contains two fields: "E-mail" and "Hasło". Below the fields is a link that says "Nie pamiętam hasła." and a red "Zaloguj się" button. The background is identical to the previous screenshot, showing the website's navigation and content areas.

Interfejs 3. Formularz logowania

6.3 Lista dostępnych zakładów

Strona wyświetlająca się po kliknięciu w przycisk ‘Sporty’, ‘E-Sport’ lub ‘Inne’ na pasku nawigacyjnym. W każdym przypadku strona wygląda prawie identycznie, różni się tylko listą dostępnych zakładów i tekstem. Po lewej stronie znajduje się lista aktywnych zdarzeń, na które można postawić zakład. Jest pasek pozwalający na wyszukiwanie zakładów, oraz przycisk pozwalający na filtrowanie oraz sortowanie wyników. Wyświetlony jest obraz związany z danym wydarzeniem, lista kursów wyników danego wydarzenia, przycisk obstaw który pozwala na postawienie pieniędzy na dany zakład oraz przycisk szczegóły, który wyświetla szczegółowe informacje o danym wydarzeniu. Po prawej stronie znajdują się wydarzenia Live.



Interfejs 4. Lista dostępnych zakładów.

6.4 Lista postawionych zakładów klienta

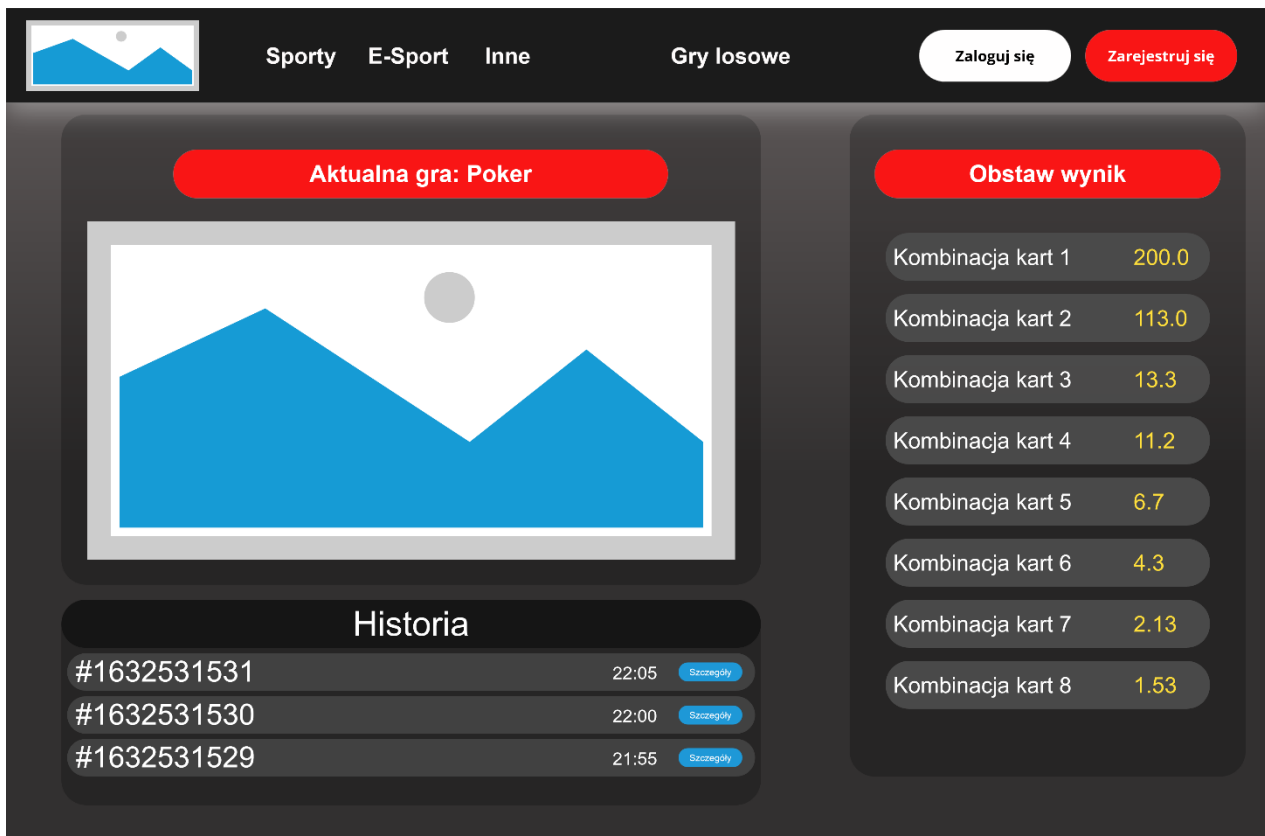
Strona wyświetlająca listę zakładów obstawionych przez klienta. Po lewej stronie znajdują się zakłady w toku wraz z informacjami o nich, można je edytować lub usuwać z listy obstawionych. Po prawej znajdują się wydarzenia zakończone.

The screenshot displays a betting application interface. At the top, there is a navigation bar with a logo on the left and menu items: "Sporty", "E-Sport", "Inne", and "Gry losowe". On the right of the navigation bar are a notification bell and a user profile icon. The main content area is divided into two columns. The left column is titled "Aktywne" (Active) in a red header. It contains a search bar labeled "Wyszukaj..." with a magnifying glass icon and a "FILTRY" (Filters) button. Below this, there are two identical bet cards. Each card features a placeholder image, a table of odds (Wygrana 1: 1.13, Remis: 6.3, Wygrana 2: 2.12), a "Postawione pieniądze" (Money placed) table (Wygrana 1: 1500 zł, Wygrana 2: 500 zł), and two buttons: "Edytuj" (Edit) and "Usuń" (Delete). The right column is titled "Zakończone" (Completed) in a red header. It contains two bet cards. The top card shows a winning result: "WYGRANA 1130 zł" in a green box, with a "Wyplać pieniądze" (Withdraw money) button. The bottom card shows a losing result: "PRZEGRANA" in a red box, with an "Usuń" (Delete) button. Both completed cards also show the original odds and money placed.

Interfejs 5. Lista postawionych zakładów klienta

6.5 Gra losowa

Strona gry losowej. Po lewej znajduje się transmisja wideo live, na której znajduje się krupier grający w karty. Pod transmisją wideo znajduje się historia poprzednich gier, którą mogą zobaczyć klienci. Po prawej znajdują się przyciski pozwalające na obstawienie wyniku danej gry.



Interfejs 6. Gra losowa

6.6 Wersja mobilna

Szkielet interfejsu przedstawiający aplikację mobilną firmy.


Rejestracja	Logowanie
<div><div>Imię</div><div>Nazwisko</div><div>Miejscowość</div><div>Adres zamieszkania</div><div>PESEL</div><div>E-Mail</div><div>Hasło</div><div>Powtórz hasło</div><div>Zarejestruj się</div></div>	<div><div>E-Mail</div><div>Hasło</div><div><input type="checkbox"/> Zapamiętaj mnie</div><div>Zaloguj się</div><div>Nie pamiętasz hasła?</div></div>

Interfejs 7 i 8. Formularze rejestracji i logowania (wersja mobilna)

<div> <input type="text"/> Search </div> <div> </div>		
Sport ▾	E-Sport ▾	Inne ▾
<div> <div>Piłka nożna Niemcy - Francja</div> <div>25.06</div> <div>25.06.2025 11:40</div> <div>></div> </div>		
<div> <div>Maraton w Hiszpanii</div> <div>02.07</div> <div>02.07.2025 17:00</div> <div>></div> </div>		
<div> <div>Mistrzostwa Polski w Szachach</div> <div>14.06</div> <div>14.06.2025 15:30</div> <div>></div> </div>		
<div> <div>Siatkówka kobiet - Paryż</div> <div>13.06</div> <div>13.06.2025 13:10</div> <div>></div> </div>		
<div> <div>Mecz NBA w Chicago</div> <div>12.08</div> <div>12.08.2025 12:00</div> <div>></div> </div>		
<div> <div>Eurowizja 2025</div> <div></div> <div>13.05.2025 21:00</div> <div>></div> </div>		
Zakłady	Moje obstawienia	Gry losowe

<div> <input type="text"/> Search </div> <div> </div>		
<div> <div>Maraton w Hiszpanii</div> <div>02.07</div> <div>02.07.2025 17:00</div> <div>></div> </div>		
<div> Obstawiony wynik: Adam Kowalski Kurs: 3.54 </div>		
Obstawiona kwota: 2000.0zł	Edytuj	Usuń
<div> <div>Piłka nożna Niemcy - Francja</div> <div>25.06</div> <div>25.06.2025 11:40</div> <div>></div> </div>		
<div> Obstawiony wynik: Francja Kurs: 2.13 </div>		
Obstawiona kwota: 350.0zł	Wygrana 745.5zł	Wypłać
<div> <div>Piłka nożna Niemcy - Francja</div> <div>25.06</div> <div>25.06.2025 11:40</div> <div>></div> </div>		
<div> Obstawiony wynik: Niemcy Kurs: 3.15 </div>		
Obstawiona kwota: 500.0zł	Przegrana	Usuń
Zakłady	Moje obstawienia	Gry losowe

Interfejs 8 i 9. Zakładki 'Zakłady' i 'Moje obstawienia' (wersja mobilna)

Aktualna gra: Poker			
			
Obstaw wynik			
Kombinacja kart 1	200.0	Kombinacja kart 5	6.7
Kombinacja kart 2	113.0	Kombinacja kart 6	4.3
Kombinacja kart 3	13.3	Kombinacja kart 7	2.13
Kombinacja kart 4	11.2	Kombinacja kart 8	1.53
Wyświetl historię			
Zakłady	Moje obstawienia	Gry losowe	

Interfejs 10. Zakładka 'Gry losowe'