POLITECHNIKA ŁÓDZKA

Wydział Elektrotechniki, Elektroniki,

Informatyki i Automatyki

|  |
| --- |
| Praca dyplomowa inżynierska **Opracowanie aplikacji wspierającej proces decyzyjny przy zakładach bukmacherskich z wykorzystaniem sztucznych sieci neuronowych** Artur Widziński |

# Nr albumu: 195085

Opiekun pracy:

**Dr inż. Wojciech Zabierowski**

## Łódź, 2018

**Streszczenie:**

Blablabla….

**Abstract:**

Blablabla…

**Spis treści:**

1. **Wstęp:**
2. **Aplikacja webowa:**

W tym rozdziale opiszę aplikację webową, jaką jest serwis bukmacherski, jego funkcjonalności dla klienta i administratora oraz sposób działania.

* 1. **Opis serwisu**

Strona bukmacherska jest aplikacją skierowaną dla ludzi interesujących się rozgrywkami sportowymi. Wszystkich użytkowników mojej aplikacji można podzielić na kilka ról:

* Administrator
* Zalogowany użytkownik
* Niezalogowany użytkownik

Większość funkcjonalności jest dostępnych dla wszystkich zalogowanych osób, jednak jako użytkownik niezalogowany mamy również kilka możliwości. Oto kilka najgłówniejszych z nich:

* Zalogowanie/rejestracja
* Stworzenie meczu
* Dodanie składu drużyny do meczu
* Stworzenie kuponu
* Doładowanie konta

Serwis bukmacherski jest stroną, która musi posiadać dużą ilość danych na temat rozgrywanych gier. Jest to ważne z punktu widzenia klienta, który decydując się, czy postawić zakład na daną drużynę, chętnie sprawdzi np. jak klub się spisywał w przeciągu kilku ostatnich meczy, jakich graczy posiada czy też na którym miejscu w lidze się znajduje. Dlatego moja aplikacja oferuje dużą ilość różnych funkcjonalności skierowanych głównie dla klienta.