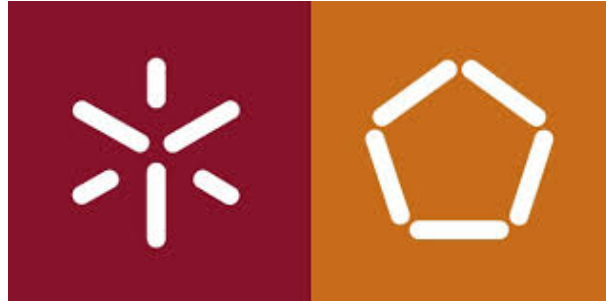


UNIVERSIDADE DO MINHO



Casa de Apostas - Fase 1 - Web Ratio

MESTRADO INTEGRADO EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

ENGENHARIA WEB
(2º SEMESTRE - 2018/2019)

PG38927 Gustavo Galvão

A78494 José Dias

18 de Abril de 2019

18 de Abril de 2019

1 Introdução

Esta fase do projeto tem como objetivo a definição e especificação da interação do utilizador com a aplicação recorrendo a IFML e a respetiva ferramenta, o WebRatio.

O IFML - Interaction Flow Modeling Language - serve o propósito de demonstrar conteúdo, interações do utilizador e o controlo de comportamento das aplicações front-end. O WebRatio é uma ferramenta desenvolvida pelos criadores do IFML que permite recorrer a essa linguagem para simplificar o trabalho de desenvolvimento das aplicações.

2 Modelo de Domínio

Durante o desenvolvimento do modelo de dados fomos guiados pelos requisitos necessários para ter uma casa de apostas. Por sua vez isto implica que fosse necessária a existência de 2 camadas principais de utilizadores e eventos. Na camada de utilizadores encontrá-riamos os dados relativos ao utilizador, as suas informações e também o seu histórico de transações caso estas fossem requisitadas pelo mesmo.

Na segunda camada, a de eventos foi necessária a identificação de eventos pelo desporto a que correspondem, a informação do evento, as equipas que participam no evento em questão e a odd de cada equipa dentro do evento.

Além das duas camadas referidas existe ainda uma outra camada no modelo de dados em que são guardadas as interações de utilizadores com eventos e vice-versa. As interações de utilizadores com eventos são as apostas que estes efetuam em determinados eventos. Os eventos comunicam com os utilizadores através de notificações. As notificações ocorrem quando determinado evento termina, quando isso se verifica então todos os utilizadores relacionados são notificados.

Segue-se então o resultante:

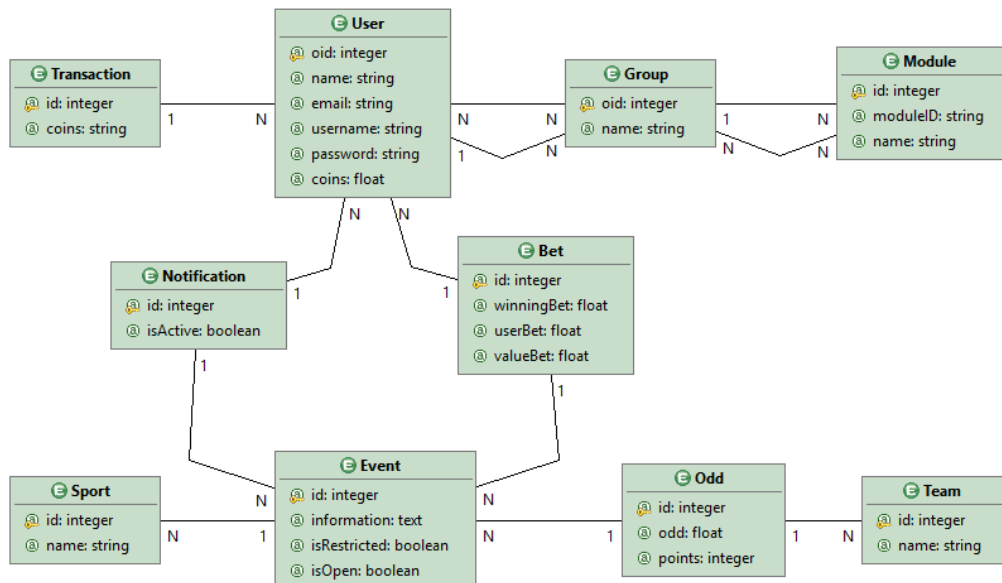


Figura 1: Modelo de dados desenhado no WebRatio

3 Site view

Decidimos por criar uma área para o administrador e outra para o utilizador. Na área do administrador criamos duas áreas, uma para registo das entidades, e outra para consultá-las. O administrador pode registar desportos, equipas e eventos, e pode listar os utilizadores, eventos, equipas e desportos. Na lista, é possível para o administrador atualizar ou remover a entidade desejada.

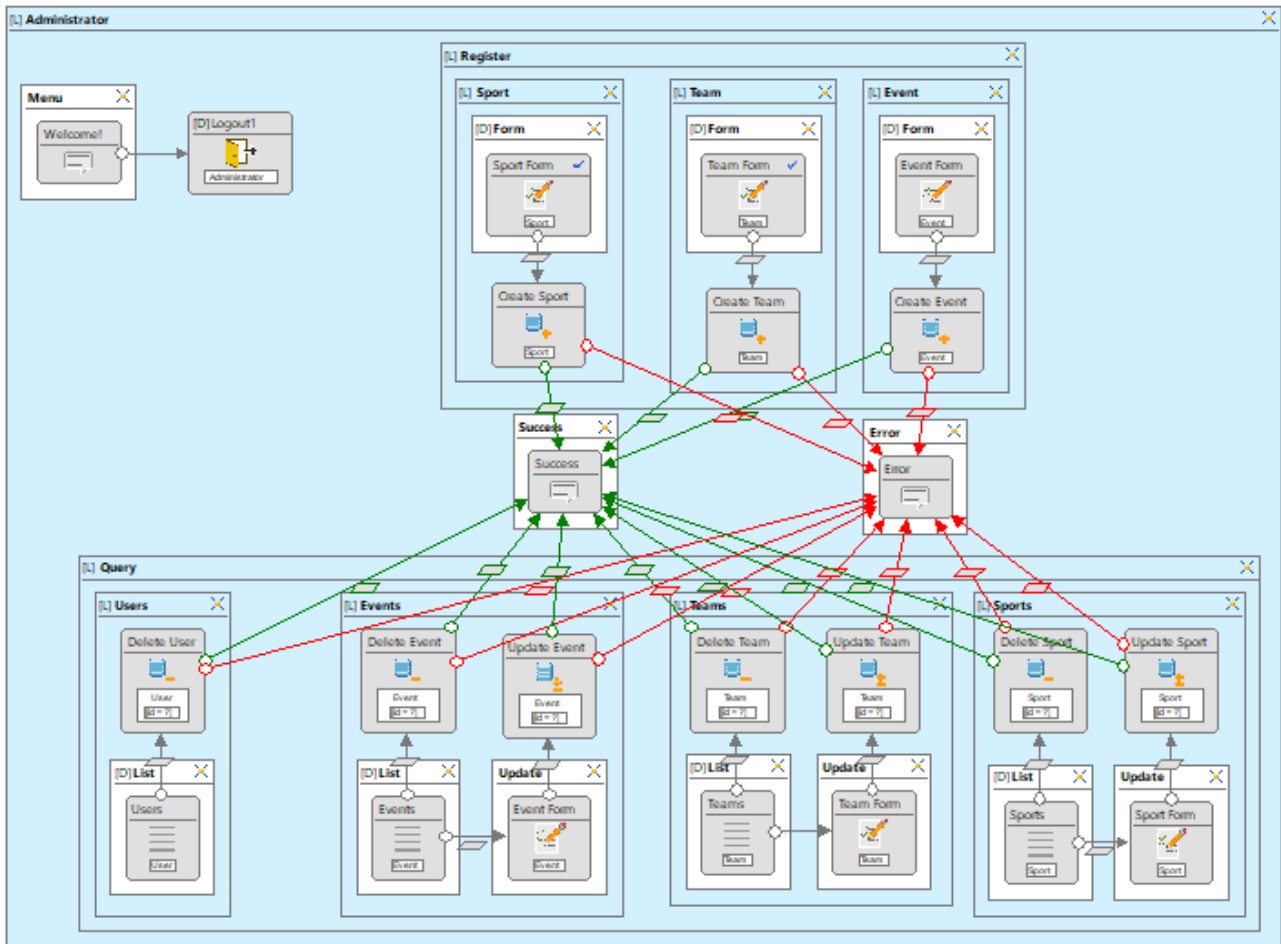


Figura 2: Site View da área do administrador

Para a área do utilizador, é possível listar os eventos, para em seguida, poder selecionar qual o evento que deseja apostar. As requisições à base de dados estão sempre seguidas de uma mensagem de sucesso ou de erro. Encontramos algumas dificuldades para o desenvolvimento desta área, pois não conseguimos implementar a autenticação. Nesta, obteríamos os dados do utilizador e assim, conseguiríamos efetuar operações como atualizar os dados do utilizador autenticado, adicionar moedas para apostar, etc.

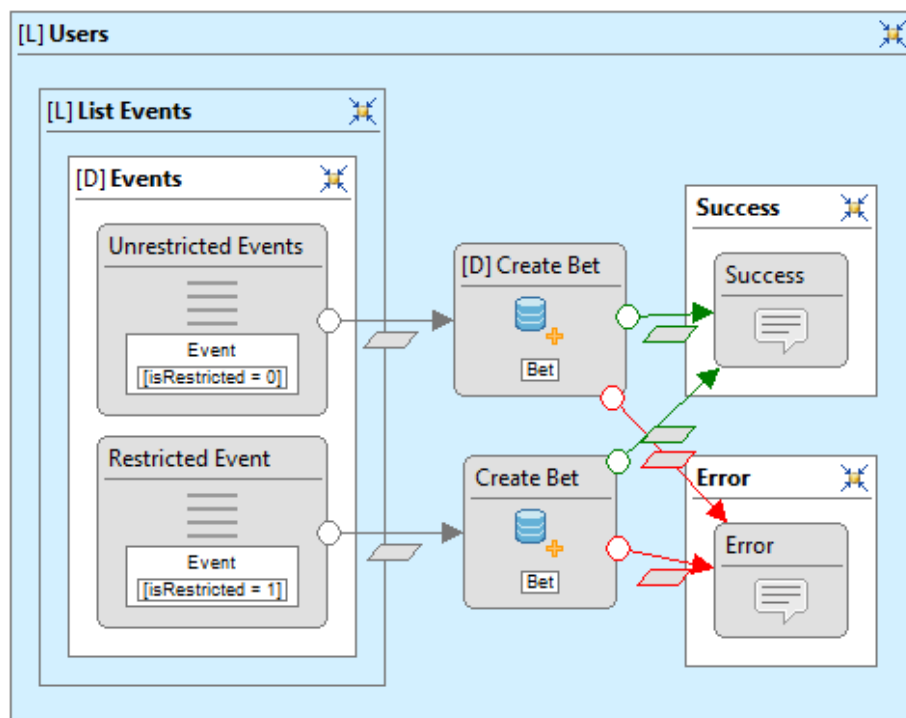


Figura 3: Site View da área do utilizador

Fora das áreas de administrador e de utilizador, adicionamos páginas para a página principal, para autenticação e para registo de utilizador.

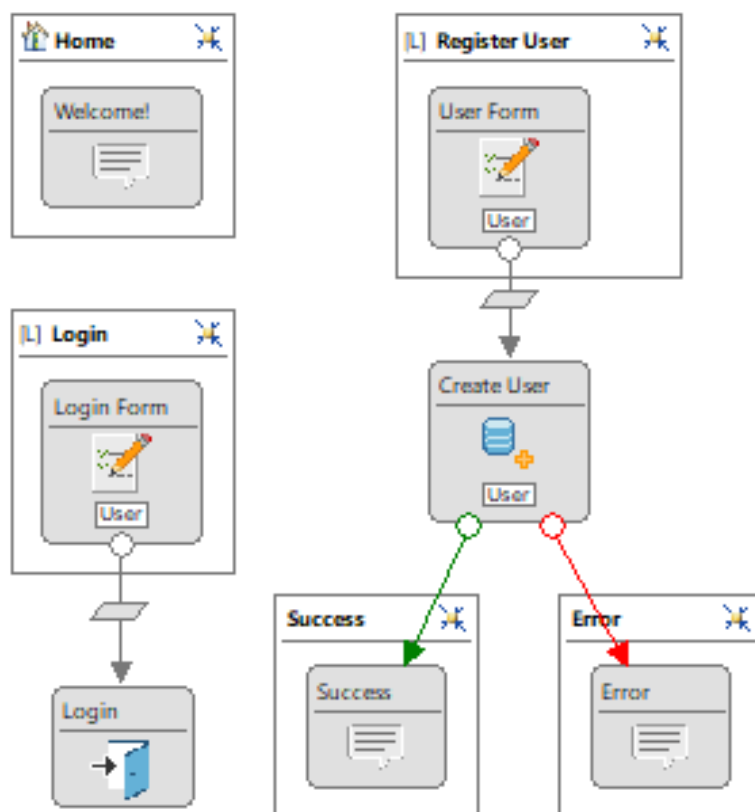


Figura 4: Site View do Login, Registo de utilizador e página principal

4 Conclusão

Após a conclusão desta fase do projeto chega a hora de tirar notas sobre o trabalho realizado. Devido ao conhecimento adquirido nas aulas e alguma investigação efetuada conseguimos realizar algumas partes desta fase do projeto sem dificuldades relevantes. No entanto encontramos algumas dificuldades nas ultimas partes do projeto, o desenvolvimento das *site views*. As *site views* deram problemas com as tarefas de *login* e o ligação de chaves estrangeiras. Por exemplo a escolha de um desporto de um evento a registar foi um problema que ainda se encontra por resolver no *WebRatio*. Além disso o impedimento de realização do login, nós não fomos capazes de obter os dados do utilizador e como tal fomos incapazes de realizar operações que necessitassem dessa informação.

Numa nota final, podemos concluir que embora esta fase esteja incompleta e tenhamos encontrado algumas dificuldades no manuseamento do *WebRatio* estamos prontos para desenvolver a nossa Casa de Apostas.