|  |  |
| --- | --- |
| Inżynieria systemów informacyjnych  Temat projektu: Aplikacja webowa serwisu bukmacherskiego. | |
| Członkowie zespołu | Kuc Sandra |
| Kłusek Wojciech |
| Kostecki Michał |
| Kowalik Paweł |

Główną funkcjonalnością serwisu jest możliwość typowania wyników meczu. Aplikację zamierzamy napisać z wykorzystaniem Spring Boot. Frontend zostanie zrobiony za pomocą frameworka Angular 2. Baza danych, która zostanie wykorzystana w projekcie to MariaDB. Wyniki będziemy pobierać za pomocą jsona np. ze strony <https://www.football-data.org/> lub jeśli będziemy mieli większe problemy za pomocą parsowania HTML korzystając z JSoup. Chcielibyśmy skorzystać z serwera JBoss lub w razie komplikacji z Glassfish/Payara; w ostateczności Tomcat ale to gdy wszystko zawiedzie. W aplikacji będzie oczywiście logowanie zwykłe oraz logowanie z wykorzystaniem social mediów zrealizowane za pomocą Spring Social Community. Dostępne będą mecze piłki nożnej przynajmniej z ligi hiszpańskiej, gdy to się powiedzie dodanie kolejnych nie powinno być problemem. Będzie możliwe typowanie wyniku: wygrana jednej lub drugiej drużyny, remis, remis lub wygrana jednej lub drugiej, że któraś drużyna wygra, konkretny wynik, możliwość zakładania się o wiele meczów na jednym kuponie, wpłaty i wypłaty za pomocą PayU na koncie deweloperskim z testami powodzenia lub nie transakcji, historia zakładów z możliwością wyboru zakresu dat, wspomaganie decyzji typowania wyników z dwoma wariantami ryzykownym lub bezpiecznym gdzie chcielibyśmy się wzorować na rozwiązaniu stosowanym na stronie <http://www.prosoccer.gr>. W aplikacji będą powiadomienia o stanie spotkań na email i jeśli się uda SMS. Chcielibyśmy także odpytywać co pewien czas o wyniki meczu – typowy CRUD oraz informować o wygranej/przegranej kuponu. Myślimy także nad systemem bonifikat za ilość obstawianych zakładów. W naszym serwisie pojawi się także super oferta inna w ciągu każdego dnia, gdzie oferowane przez nasz serwis kursy będą nieco wyższe. Wyświetlanie statystyk i wyników drużyn, możliwość wybrania dwóch drużyn do własnego porównania ich statystyk.