

Dokumentacja 1.
Temat: Aplikacja bukmacherska

Skład zespołu:

- Szymon Wajda
- Krzysztof Witek
- Mateusz Urbańczyk
- Mateusz Tomasiak

Do komunikacji oraz zarządzania zostaną użyte następujące strony i aplikacje: GitHub, Discord, Trello. Kod źródłowy projektu zostanie napisany w języku Python. Przygotowano odpowiednie sprinty które podzielono na zadania oraz wyznaczono ich terminy. Postępy będą monitorowane za pomocą tablic na stronie Trello. Projekt aplikacji bukmacherskiej jest zaawansowanym przedsięwzięciem, które ma na celu stworzenie interaktywnej platformy umożliwiającej użytkownikom obstawianie zakładów sportowych online. Aplikacja bukmacherska pozwala użytkownikom na śledzenie wyników meczów, analizę statystyk sportowych oraz składanie zakładów na różne wydarzenia sportowe. Główne cechy i funkcje aplikacji bukmacherskiej mogą obejmować:

1. Rejestracja i zarządzanie kontem użytkownika: Aplikacja umożliwia użytkownikom zakładanie kont i zarządzanie nimi. Użytkownicy mogą tworzyć unikalne profile, zapisywać preferencje, zarządzać metodami płatności i kontrolować swoje zakłady.
2. Przeglądanie i analiza wydarzeń sportowych: Aplikacja zapewnia użytkownikom dostęp do szerokiej gamy dyscyplin sportowych, takich jak piłka nożna, koszykówka, tenis, boks, itp. Użytkownicy mogą przeglądać harmonogramy meczów, wyniki na żywo, tabelki ligowe oraz analizować statystyki drużyn i zawodników.
3. Składanie zakładów: Aplikacja umożliwia użytkownikom składanie zakładów na różne wydarzenia sportowe. Użytkownicy mogą wybierać spośród różnych rodzajów zakładów, takich jak wynik meczu, liczba goli, ilość punktów itp. Aplikacja może również oferować zakłady na żywo, umożliwiając użytkownikom obstawianie podczas trwania meczu.
4. Wpłaty i wypłaty środków: Aplikacja bukmacherska zapewnia mechanizmy płatności online, umożliwiające użytkownikom dokonywanie wpłat na swoje konta i wypłacanie wygranych. Bezpieczeństwo transakcji i poufność danych są priorytetem.
5. Powiadomienia i alerty: Aplikacja może wysyłać użytkownikom powiadomienia o wynikach meczów, zmianach w harmonogramach, atrakcyjnych ofertach zakładów itp. Powiadomienia mogą być dostarczane za pośrednictwem powiadomień push na urządzenia mobilne lub poprzez wiadomości e-mail.
6. Obsługa klienta: Aplikacja bukmacherska zapewnia wsparcie użytkownikom poprzez funkcję obsługi klienta. Użytkownicy mogą składać zapytania, zgłaszać problemy lub uzyskiwać pomoc techniczną za pośrednictwem czatu na żywo, e-maila lub linii telefonicznej.
7. Zabezpieczenia i uczciwość: Aplikacja bukmacherska musi zapewniać wysoki poziom bezpieczeństwa.

Organizacja pracy

Spotkanie 1

Zrobione zadania:

- Określenie celu projektu i oczekiwanych rezultatów.
- Określenie zakresu projektu i ustalenie kluczowych zadań.
- Tworzenie harmonogramu projektu i alokacja zasobów.
- Określenie mierników sukcesu i metody monitorowania postępów projektu.

