

Bet Soccer



Projet crée par :

RANDRIAMANDIMBITIANA Lovanirina Murelle

ANDRIANARISON Tokiniaina Hervé

RAKOTOARISOA Andrianirina Mamitiana

Liste des figures

Figure 1: Liste des match (Application Android).....	7
Figure 2: Détail d'un match (Application Android)	8
Figure 3: Connexion et inscription utilisateur (Application Android)	9
Figure 4: Profil utilisateur (Application Android).....	10
Figure 5: Rechargement du compte (Application Android).....	10
Figure 6: Historique des paris (Application Android).....	11
Figure 7: Page d'accueil (Site Web Front Office)	11
Figure 8: Bannière dans la page d'accueil (Site Web Front Office)	12
Figure 9: La liste des paris avec la possibilité de recherche (Site Web Front Office)	12
Figure 10: La liste des différents types de pari (Site Web Front Office)	13
Figure 11: Statistiques (Site Web Front Office).....	13
Figure 12: Détail d'un match (Site Web Front Office)	13
Figure 13: Page de profil (Site Web Front Office).....	14
Figure 14: Connexion administrateur (Site Web Back Office)	15
Figure 15: Liste des matchs (Site Web Back Office)	15
Figure 16: Page de création d'un nouveau match (Site Web Back Office)	16
Figure 17: Se connecter (Application Desktop)	17
Figure 18: Liste des matchs (Application Desktop)	17
Figure 19: Filtre sur la recherche des matchs (Application Desktop)	18
Figure 20: Création d'un match (Application Desktop)	19
Figure 21: Structure du logiciel.....	20
Figure 22: Logo de l'application.....	20

Liste des tableaux

Tableau 1: Planning du projet.....	22
------------------------------------	----

Table des matières

Liste des figures.....	2
Liste des tableaux	3
1. Présentation de l'entreprise	5
1.1. Les objectifs	5
1.2. Les cibles	5
2. Les logiciels concurrents	5
3. Développement du logiciel.....	6
3.1. Les caractéristiques et fonctionnalités	6
3.1.1. Technologies	6
3.1.2. Caractéristiques	6
3.1.3. Fonctionnalités	6
3.1.4. Contraintes.....	19
3.2. Structure du logiciel	20
4. Charte graphique du logiciel	20
5. Les spécificités et les livrables	21
5.1. Les livrables	21
5.1.1. Application Android.....	21
5.1.2. 2 sites hébergés en ligne	21
5.1.3. Une application .exe (Windows)	21
5.1.4. 2 serveurs Web Services Node.js et Grails hébergés en ligne.....	21
5.1.5. 2 bases de données : Oracle et MongoDB.....	21
5.1.6. Les fichiers code source	22
5.2. Les plannings.....	22

1. Présentation de l'entreprise

1.1. Les objectifs

L'objectif est de fournir une application multiplateforme pari en ligne (Android, Windows, Site web)

1.2. Les cibles

L'application Bet Soccer a pour cible les adultes et les jeunes adultes, qui aiment le sport spécialement le Football au point de faire un pari.

Les adultes de plus de 18 ans sont spécialement le cible de Bet Soccer.

2. Les logiciels concurrents

Plusieurs sites sont concurrents de Bet Soccer à l'heure actuelle.

En voici quelques-unes :

- Unibet : <https://www.unibet.fr/>

C'est un site français, qui possède une version mobile. Unibet offre également des paris live avec vidéo au top. Elle possède une application mobile et regroupe plusieurs paris tels que les différents types de sports comme le foot, le tennis, le basketball et plus de 10 autres encore, il y aussi le pari sur les jeux de casino comme le poker.

- Winamax : <https://www.winamax.fr/>

Winamax est également un site français, site n°1 pour les côtes et le premier dépôt sera doublé jusqu'à 200 Euro. Il possède également un remboursement avec le 1er pari sportif si le parieur est perdant (Le remboursement peut s'élever jusqu'à 100 Euro maximum)

- Zebet : <https://www.zebet.fr/>

ZEbet est aussi un site français, avec une interface améliorée depuis 2018. Elle offre des paris sportifs en direct.

Les principaux éléments qui différencient Bet Soccer de ses concurrents sont les suivants :

La première est que les 3 sites présentent trop d'informations superflus et peuvent paraître incompréhensible pour l'utilisateur. Pour pallier ce problème, Bet Soccer propose un affichage des matchs et de parier de façon simplifiée.

La deuxième est que dans le détail d'un match, on ne retrouve pas des informations nécessaires comme la localisation du match. Pour cela Bet Soccer montrera une carte et un QR code à scanner pour de meilleures informations sur le match.

3. Développement du logiciel

3.1. Les caractéristiques et fonctionnalités

3.1.1. Technologies

Les technologies utilisées sont les suivantes :

- Groovy avec le Framework Java
- Javascript avec le Framework Node.js et Angular
- C# Winform
- Java Android

3.1.2. Caractéristiques

En premier lieu, on souhaite développer un logiciel d'application. Bet Soccer est une application gratuite, les utilisateurs souhaitant l'utiliser peuvent se le procurer par le biais d'un téléchargement pour la version mobile et par un simple lien pour la version Web

Bet Soccer est une application pari sportif spécialement le football.

3.1.3. Fonctionnalités

Comme Bet Soccer est une application "pari sportif", sa principale fonctionnalité est la gestion des utilisateurs. Les fonctionnalités seront décrites ci-dessous par technologies

- Android (Application Mobile)
 - Liste des matchs

La liste des matchs est la page d'accueil de l'application. Il s'agit de la liste des matchs selon les filtres de recherches (aucun par défaut). On peut rechercher un match selon les filtres suivant : entre deux dates, match d'aujourd'hui, match terminé ou selon un critère de recherche sur une équipe ou un pari. Il sera possible de consulter des matchs en cours (100 maximum) en mode hors ligne.

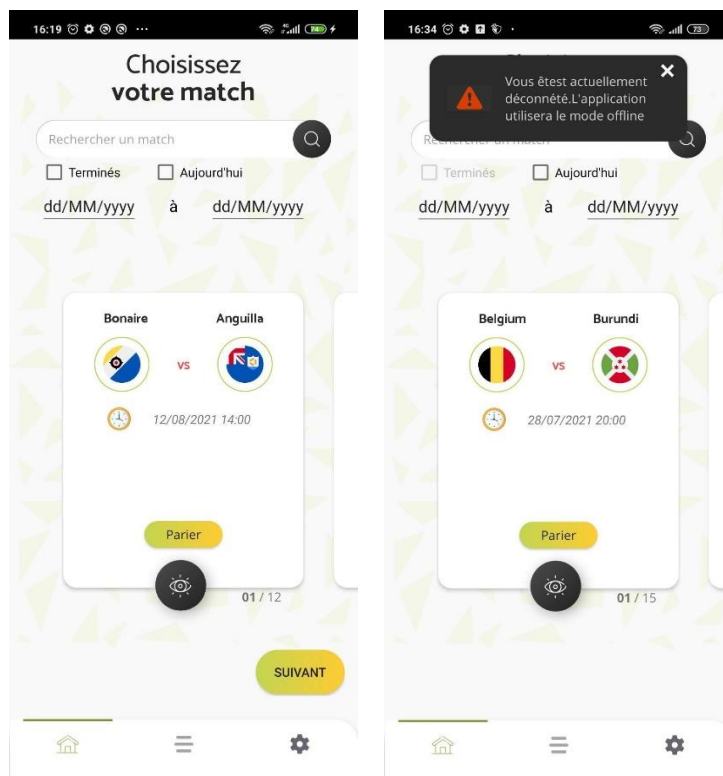


Figure 1: Liste des match (Application Android)

- Détails d'un match

Lorsque l'on clique sur "parier" ou un match dans la liste des matchs, un nouvel écran s'affiche contenant les informations d'un match comme les deux équipes qui s'affrontent, la date du match et la liste des paris avec un bouton parier chacun et le QR code concernant le match. Les boutons « parier » ne seront utilisables que si l'utilisateur est connecté. Dans le cas où l'utilisateur est connecté et que son solde est insuffisant par rapport à sa mise, un message d'erreur est alors affiché.



Figure 2: Détail d'un match (Application Android)

- Connexion et inscription utilisateur

Un écran de connexion sera affiché si l'utilisateur clique sur "Connexion" dans la section Profil utilisateur ou qu'il tente de parier ou insérer de l'argent (voir section Profil utilisateur) sans être connecté. Dans l'écran de connexion, un bouton "inscription" pour rediriger vers l'écran d'inscription.

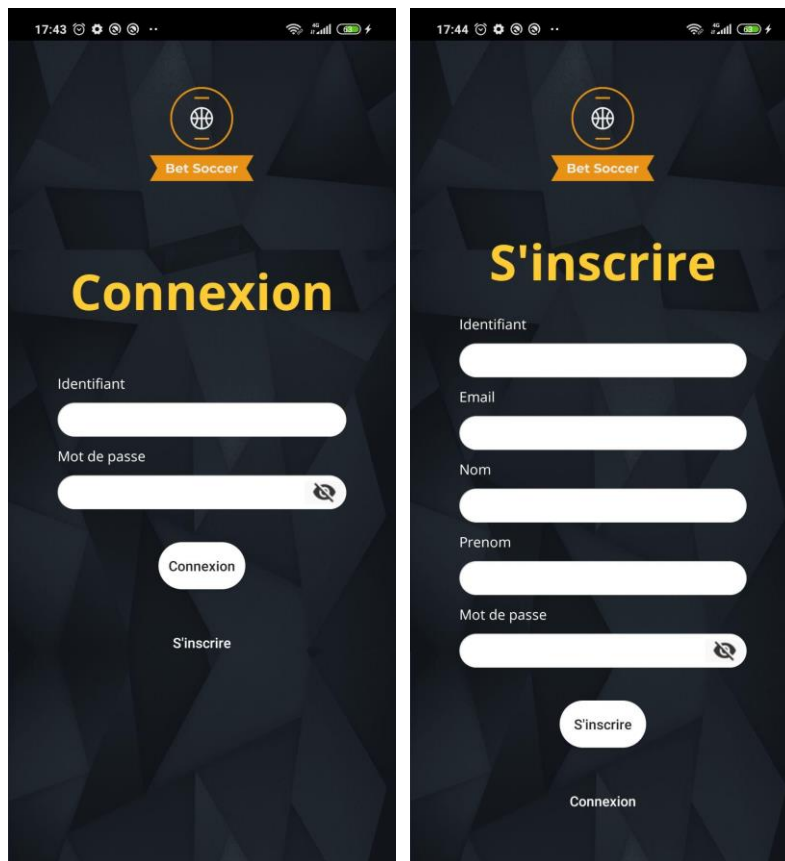



Figure 3: Connexion et inscription utilisateur (Application Android)

- Profil utilisateur

Un écran paramètre sera affiché si on clique sur  dans le menu en bas. Les informations sur l'utilisateur seront affichées s'il est connecté

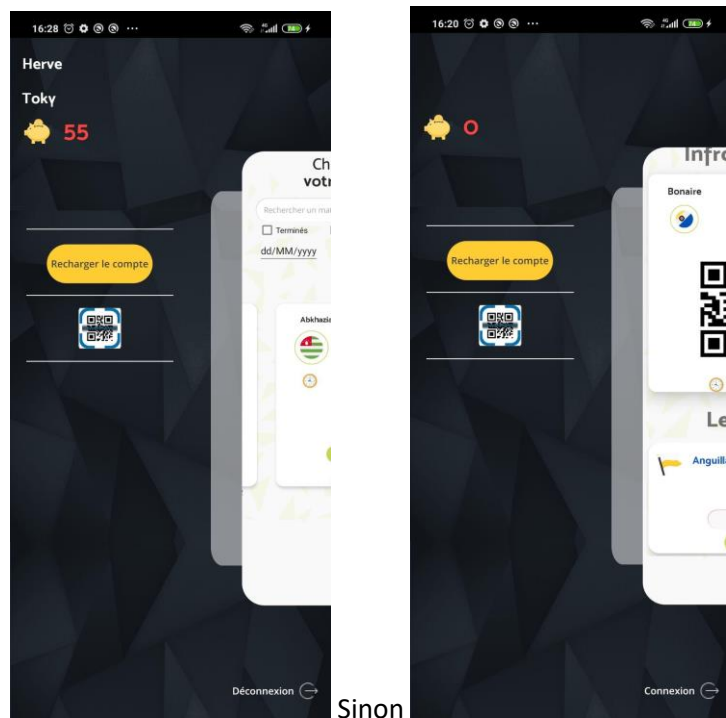




Figure 4: Profil utilisateur (Application Android)

Dans cet écran, le bouton « Connexion » deviendra « Déconnexion » si le client est connecté. Le

bouton  permet de lancer un scan de QR code qui va rediriger vers un match. Le bouton  permet de recharger le compte de l'utilisateur.

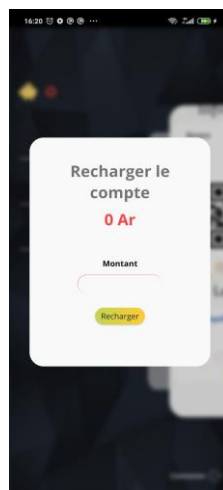



Figure 5: Rechargement du compte (Application Android)

- Historiques des paris

Si l'utilisateur est connecté, il peut consulter son historique de paris en cliquant sur l'icône  . L'historique peut être affiché sous deux types : les paris en cours et terminés.

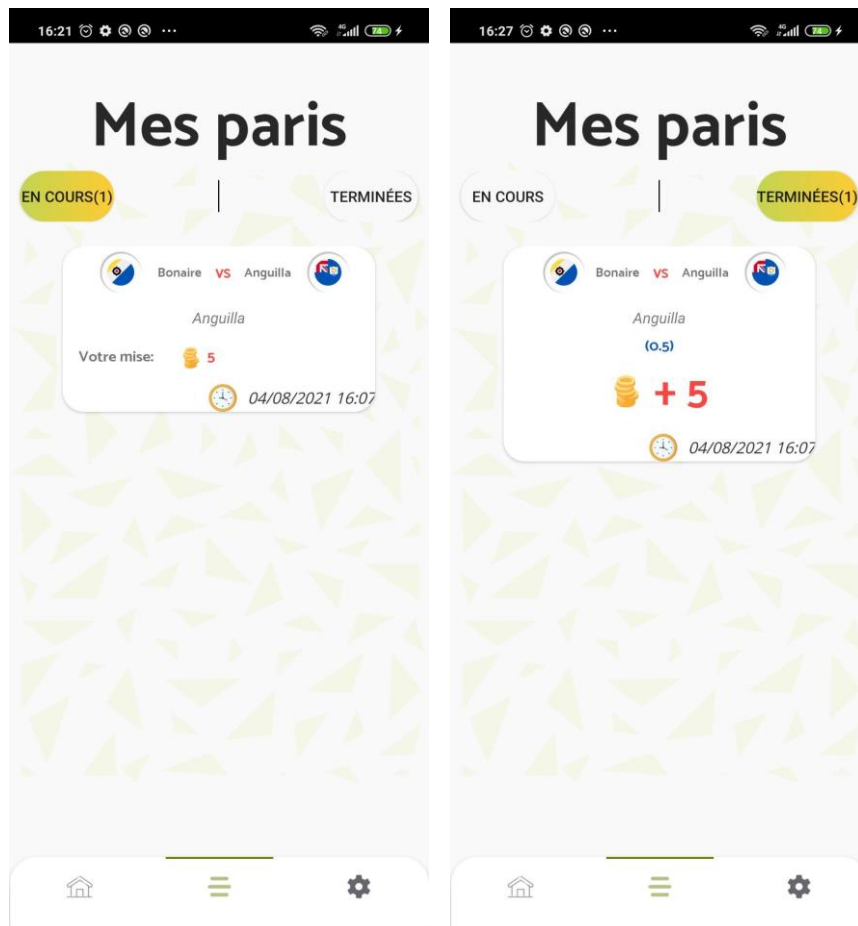


Figure 6: Historique des paris (Application Android)

- Front Office Angular (Site Web)
 - Page d'accueil

La page d'accueil regroupe plusieurs sections.

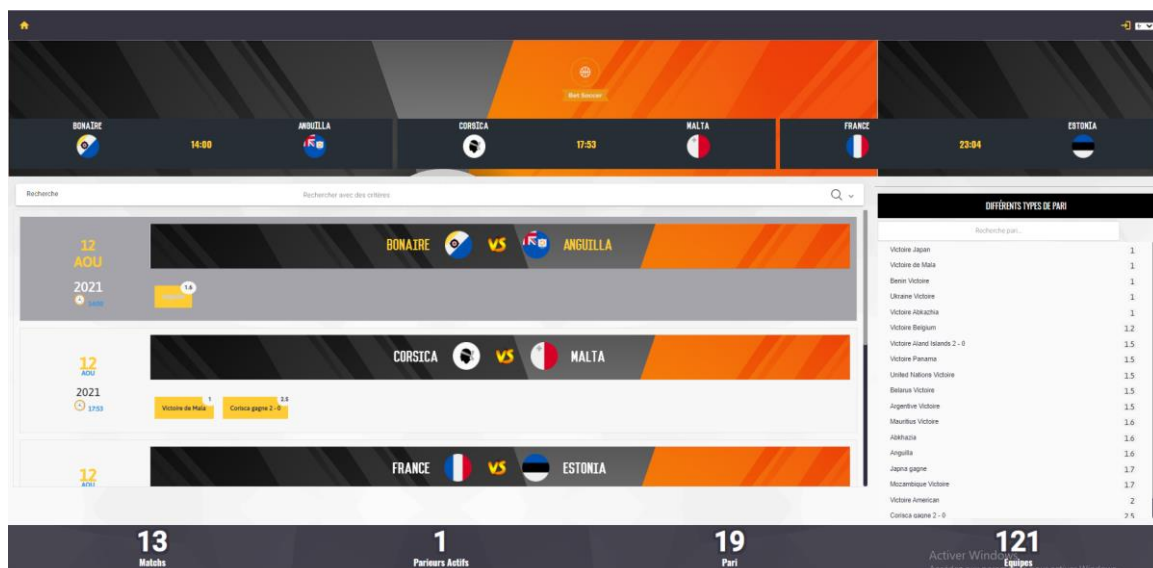


Figure 7: Page d'accueil (Site Web Front Office)

La bannière qui contient la liste des matchs du jour et un bouton de connexion ou déconnexion de l'utilisateur en haut à droite et le choix de la langue.



Figure 8: Bannière dans la page d'accueil (Site Web Front Office)

La liste des matchs en fonction de filtres de recherches (nom de l'équipe ou texte du pari et entre deux dates) peut être déplié. Par défaut, sans critère, les 6 prochains matchs seront affichés.

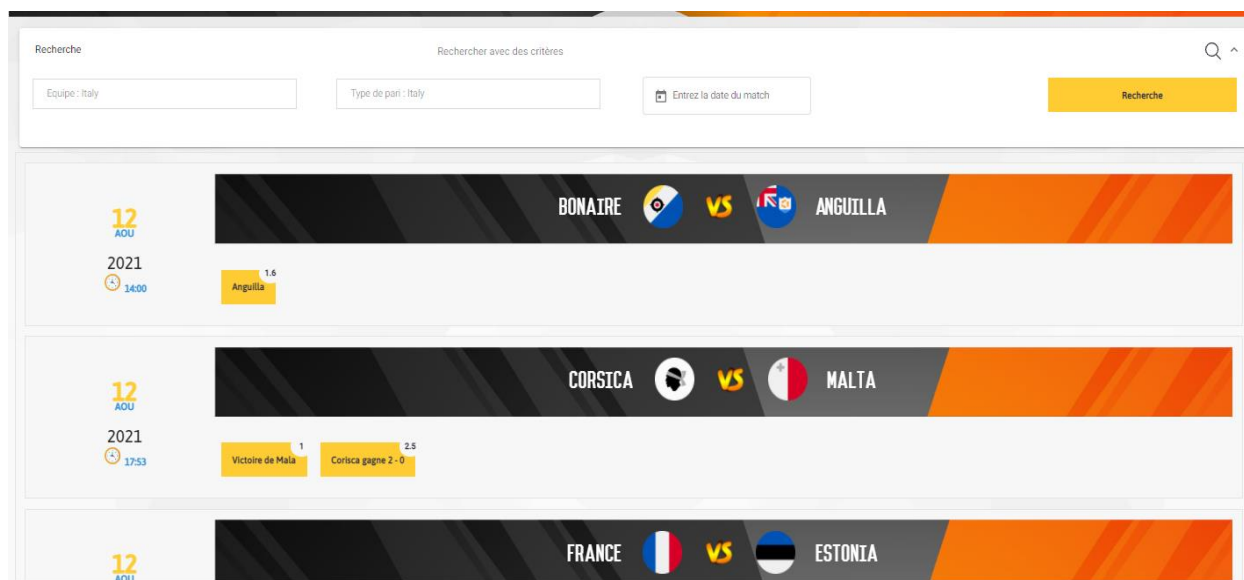


Figure 9: La liste des paris avec la possibilité de recherche (Site Web Front Office)

DIFFÉRENTS TYPES DE PARI	
Recherche pari...	
Victoire Japan	1
Victoire de Mala	1
Benin Victoire	1
Ukraine Victoire	1
Victoire Abkazhia	1
Victoire Belgium	1.2
Victoire Aland Islands 2 - 0	1.5
Victoire Panama	1.5
United Nations Victoire	1.5
Belarus Victoire	1.5
Argentine Victoire	1.5
Mauritius Victoire	1.6
Abkhazia	1.6
Anguilla	1.6
Japna gagne	1.7
Mozambique Victoire	1.7
Victoire American	2
Corisca qagne 2 - 0	2.5

Figure 10: La liste des différents types de pari (Site Web Front Office)

Et un pied de page regroupant le nombre de matchs, le nombre de parieurs actifs, le nombre de paris et le nombre d'équipes.

13 Matchs	1 Parieurs Actifs	19 Pari	121 Equipes <small>Activer Windows Accédez aux paramètres pour activer Windows</small>
---------------------	-----------------------------	-------------------	---

Figure 11: Statistiques (Site Web Front Office)

- Détails d'un match

En cliquant sur un match dans la page d'accueil on est redirigé dans la page des détails d'un match

12 AUG 2021

BONAIRE VS 14:00 ANGUILLA

Les paris disponibles pour ce match

Anguilla 1.6

Parier

12 AUG 2021

BONAIRE ANGUILLA

12 AUG 2021

CORSIKA MALTA

12 AUG 2021

FRANCE ESTONIA

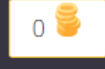






Liste des matchs

Figure 12: Détail d'un match (Site Web Front Office)

Les détails concernant les deux équipes, la date de match, le QR Code du match et la localisation sur la carte du match mais aussi la possibilité de parier sur une des listes de paris. L'utilisateur ne peut parier que s'il est connecté.

- Connexion et inscription utilisateur

Si l'utilisateur n'est pas connecté, le bouton  permet de le monter un formulaire de connexion pour se connecter ou s'inscrire. S'il est connecté, de nouveaux boutons apparaissent à la place

     est le solde de l'utilisateur.  permet de rediriger vers son profil et  pour le déconnecter

- Profil utilisateur

Le page de profil permet de visualiser son solde, ses historiques de paris et d'ajouter son solde.

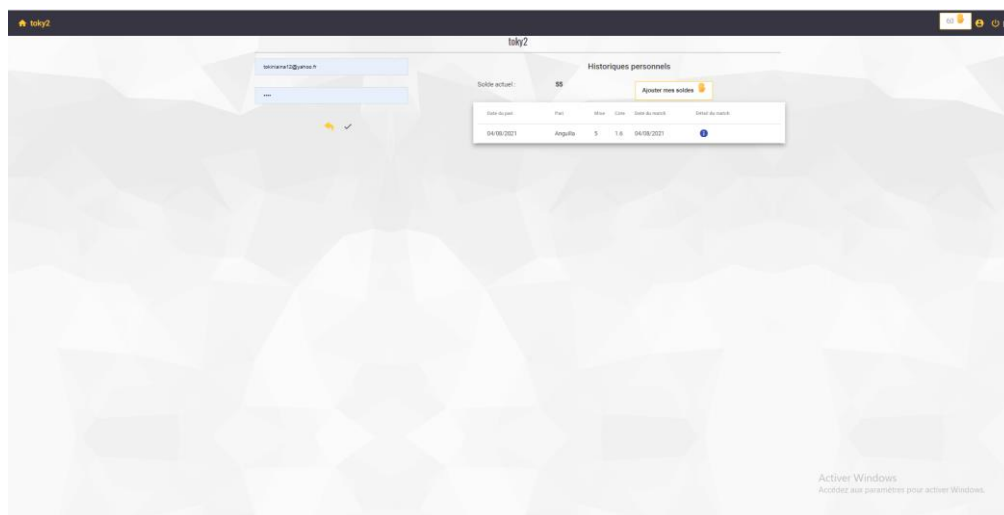


Figure 13: Page de profil (Site Web Front Office)

- Back Office Angular (Site Web)
 - Connexion administrateur

Une connexion en tant qu'administrateur est requise pour accéder au site.

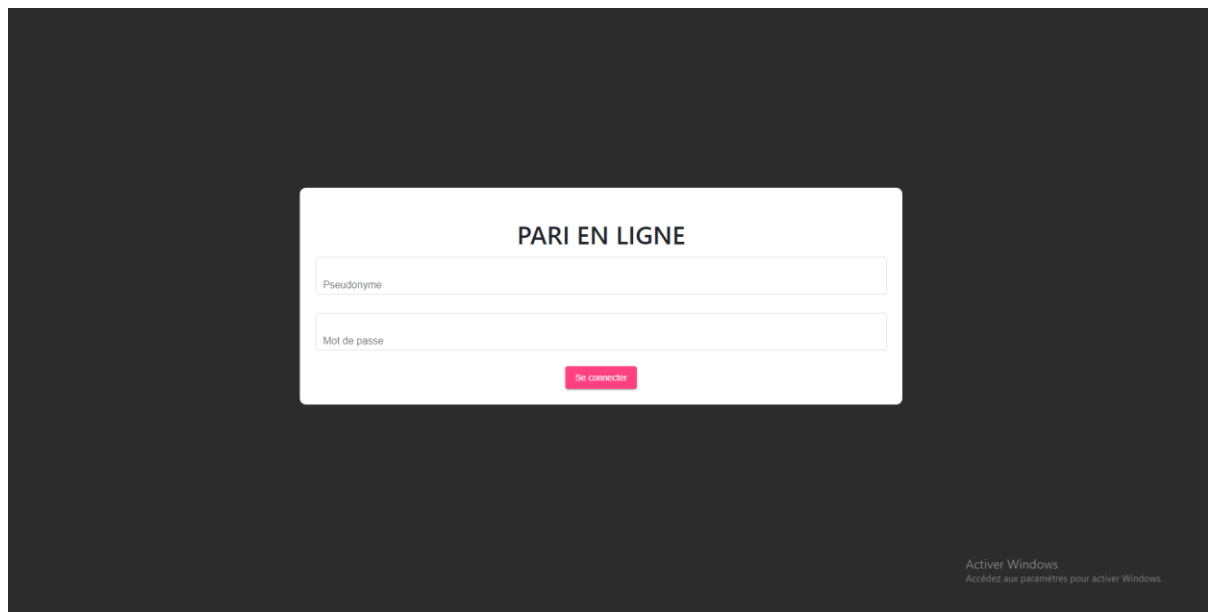


Figure 14: Connexion administrateur (Site Web Back Office)

- Liste des matchs

Après la connexion, l'écran contenant la liste des matchs avec pagination est affiché.

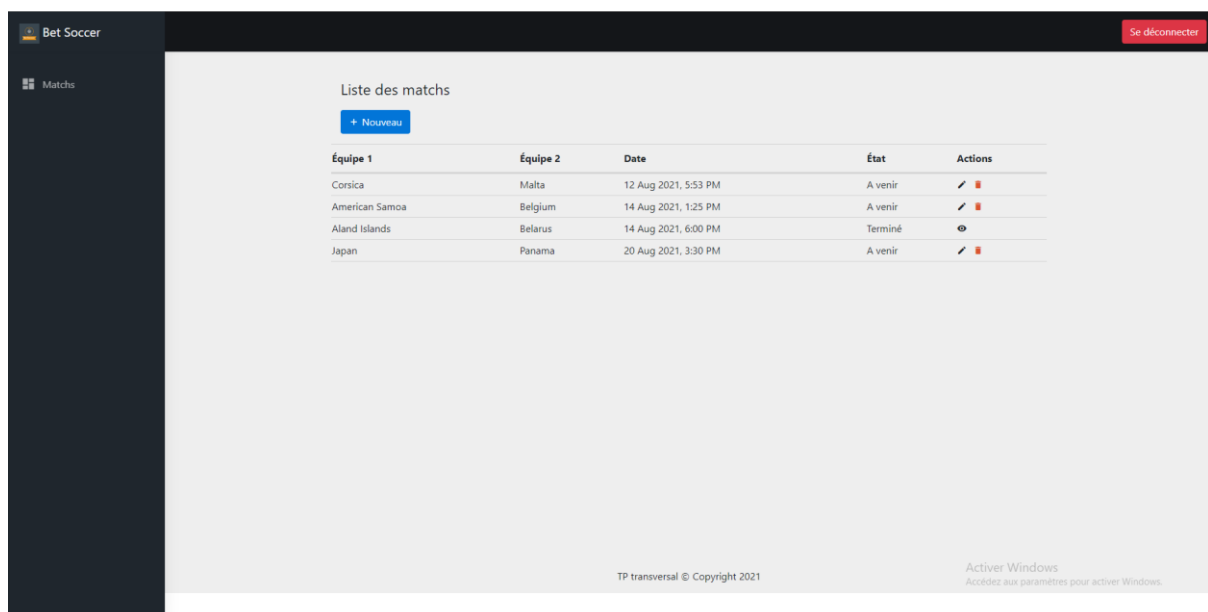



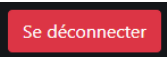

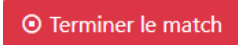



Figure 15: Liste des matchs (Site Web Back Office)

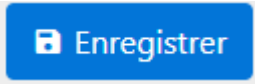
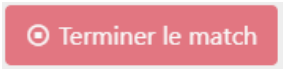
Il existe deux types de matchs, les matchs à venir et les matchs terminés. Seuls les matchs à venir peuvent être modifiés ou supprimés. Les matchs terminés ne peuvent qu'être consultés. L'icône  permet de modifier un match,  permet de supprimer le match et  de consulter les détails du match. Et enfin le bouton  pour déconnecter l'administrateur

- Modification, suppression et terminaison d'un match

En cliquant sur  dans la liste des matchs, on retourne vers l'écran de création qui permettra de modifier le match. Lorsque l'on modifie un match, le bouton  est disponible et permet de terminer le match et distribuer les gains aux parieurs en fonction des paris gagnants. Seuls les matchs en cours peuvent être modifiés. Le gain est calculé en fonction de la cote et la mise du parieur $gain = cote \times mise$

- Création d'un match

En cliquant sur nouveau  dans la liste des matchs, on est redirigé vers un formulaire de création de matchs. Les informations nécessaires pour une création de match sont : 2 équipes adverses différentes, latitude et longitude du lieu du match sur la carte, la date du match et la

possibilité d'insérer des paris. L'enregistrement se fait lors de l'appui du bouton  et une erreur sera produite si les données sont invalides. Lors de la première création de match le bouton  restera désactivée.

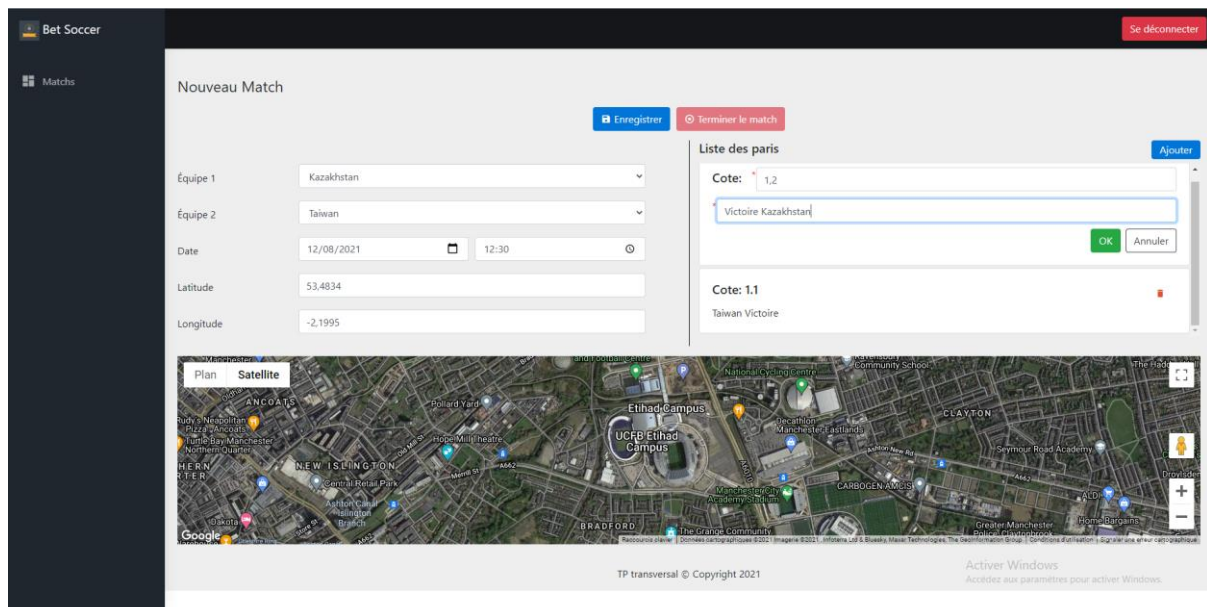


Figure 16: Page de création d'un nouveau match (Site Web Back Office)

- Back Office Winform (Application Desktop)
 - Connexion administrateur

Une connexion en tant qu'administrateur est requise pour accéder à l'application.

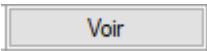
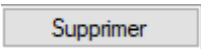

Figure 17: Se connecter (Application Desktop)

- Liste des matchs

Après la connexion, l'écran contenant la liste des matchs avec pagination est affiché.

Date	Description	voir	supprimer
12/08/2021 14:00	Bonaire - Anguilla	Voir	Supprimer
12/08/2021 17:53	Corsica - Malta	Voir	Supprimer
12/08/2021 23:04	France - Estonia	Voir	Supprimer
14/08/2021 13:25	American Samoa - Belgium	Voir	Supprimer
16/08/2021 20:16	Mozambique - Ukraine	Voir	Supprimer
20/08/2021 15:30	Japan - Panama	Voir	Supprimer
20/08/2021 17:14	Belarus - Monaco	Voir	Supprimer
20/08/2021 20:07	Japan - Brunei	Voir	Supprimer
20/08/2021 22:00	Laos - Argentina	Voir	Supprimer
25/08/2021 19:00	Abkhazia - Benin	Voir	Supprimer

Figure 18: Liste des matchs (Application Desktop)

L'icône  permet de consulter un match et le modifier s'il n'est pas terminé,  permet de supprimer le match. Et enfin le bouton  pour déconnecter l'administrateur.

On peut rechercher un match selon les filtres suivants : entre deux dates, match d'aujourd'hui, match terminé ou selon un critère de recherche sur une équipe ou un pari.

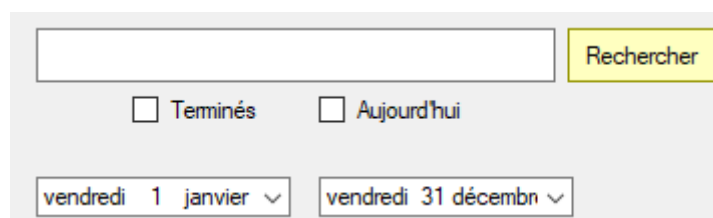
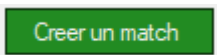

The image shows a search filter interface. At the top, there is a text input field and a yellow 'Rechercher' button. Below the input field, there are two checkboxes: 'Terminés' and 'Aujourd'hui'. At the bottom, there are two date pickers. The first date picker shows 'vendredi 1 janvier' and the second shows 'vendredi 31 décembre', both with dropdown arrows.

Figure 19: Filtre sur la recherche des matchs (Application Desktop)

- Création d'un match

En cliquant sur nouveau  dans la liste des matchs, on est redirigé vers un formulaire de création de matchs. Les informations nécessaires pour une création de match sont : 2 équipes adverses différentes, latitude et longitude du lieu du match sur la carte, la date du match et la possibilité d'insérer des paris. Lors de la première création de match le bouton  restera désactivée.

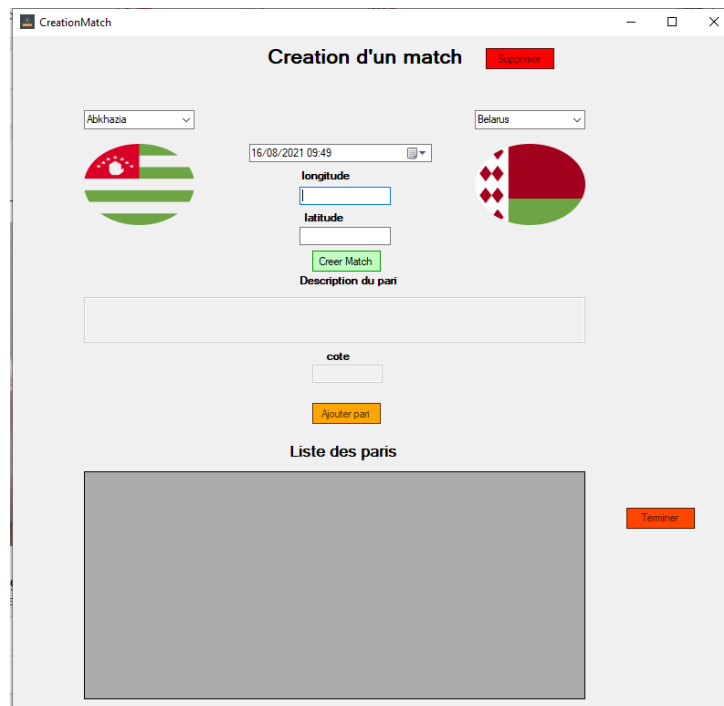
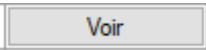



Figure 20: Création d'un match (Application Desktop)

- Modification, suppression et terminaison d'un match

En cliquant sur  dans la liste des matchs, on retourne vers l'écran de création qui permettra de modifier le match. Lorsque l'on modifie un match, le bouton  est disponible et permet de terminer le match et distribuer les gains aux parieurs en fonction des paris gagnants. Seuls les matchs en cours peuvent être modifiés. Le gain est calculé en fonction de la cote et la mise du parieur $gain = cote \times mise$

3.1.4. Contraintes

Bet Soccer possède également des droits d'accès : seuls les membres de l'application, inscrite, auront les droits de faire un pari sous son propre compte.

De ce fait, l'application contient un système d'authentification : login (ou email) /mot de passe.

Ce qui n'empêche pas les non parieurs de jeter un coup d'œil aux matchs ainsi qu'aux diverses paris.

Avec le nombre d'utilisateurs mondial qui sont "fan" du fameux sport football, l'application dans sa version web contient une fonction multilingue.

3.2. Structure du logiciel

Ci-dessous la structure du logiciel.

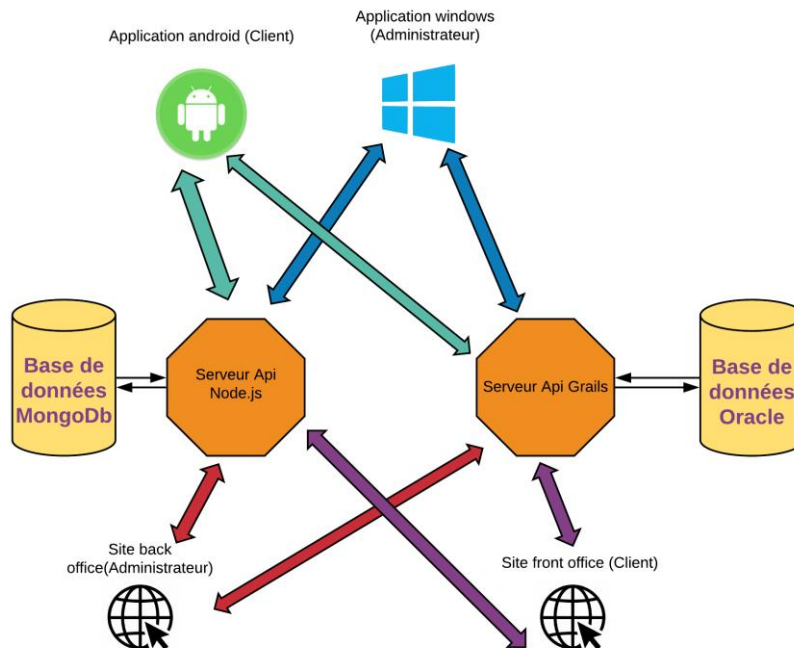


Figure 21: Structure du logiciel

Les flèches représentent les relations entre composants.

Les serveurs Api Node.js et Grails servent à communiquer les applications clientes et administrateurs.

Les base de données MongoDB et Oracle serviront à stocker les données utiles aux applications pour fonctionner

4. Charte graphique du logiciel

– Logo

Le logo du projet devra être utilisé pour les icônes du site front office, de l'application Android et de l'application Windows.



Figure 22: Logo de l'application

- Thème et Template

Le thème de l'application Android et du site front office devrait être principalement le noir. Les interfaces devront exactement ressembler à ceux cités ci-dessus.

- Pagination

La liste des matchs devrait être paginés ou avoir un scrolling infini si le nombre dépasse le nombre maximum visible à l'écran.

- Loader

Chaque action dans l'application mobile ou site ou application Windows devrait afficher des loaders pendant l'attente de cette action.

- Message d'erreur

Si une action résulte une erreur alors un message devrait être affiché à l'utilisateur.

5. Les spécificités et les livrables

5.1. Les livrables

5.1.1. Application Android

1 fichier APK pour l'application mobile Android disponible sur <https://drive.google.com/file/d/1o0g2Z2BGtAKOCTfZ--cGNA9KZhmbfn3j/view?usp=sharing>

5.1.2. 2 sites hébergés en ligne

1 site en ligne pour le front office (côté client) disponible sur <https://pari-angular.herokuapp.com/>

1 site en ligne pour le back office (côté administrateur) disponible sur <https://pari-angular-back-office.herokuapp.com/>

5.1.3. Une application .exe (Windows)

Une application desktop pour l'administrateur disponible sur <https://drive.google.com/file/d/1nYIdwHDXyKmf53aIjd5949kse20wg-2y/view?usp=sharing>

5.1.4. 2 serveurs Web Services Node.js et Grails hébergés en ligne

1 serveur Web service Node.js disponible sur <https://pari-node.herokuapp.com/>

1 serveur Web Grails disponible sur <https://mbdsp7-grails-app.herokuapp.com/>

5.1.5. 2 bases de données : Oracle et MongoDB

Les 2 bases de données sont tous hébergés en ligne.

5.1.6. Les fichiers code source

Tous les codes sources devront être stockés dans un logiciel de gestion de versions Git (GitHub ou Gitlab) disponible sur <https://github.com/mbdsp7-Lova-Tokiniaina-Mamitiana>

5.2. Les plannings

Libellé	Date	Commentaires
Date de création des prototypes	10 mai 2021	
Date des tests		Les tests sont faits au fur et à mesure de chaque « push » dans le repository principal. Avant la mise en ligne d'une fonctionnalité, un test est effectué et bien entendu, on refait le test après cette mise en ligne pour tester si la nouvelle fonctionnalité est bien implémentée dans l'application
Mise en ligne		
Application Web Front Office	13 mai 2021	
Application Web Back Office	15 juin 2021	
Serveur Web Node.js	13 mai 2021	
Serveur Web Grails	11 mai 2021	
Application mobile	16 août 2021	
Application desktop	16 août 2021	

Tableau 1: Planning du projet