

Projet

Bet Soccer

Définition
Application “Pari”

| | |
|---|----------|
| Description générale des besoins | 3 |
| Définition de l'application "Bet Soccer" | 3 |
| Spécification des exigences | 3 |
| Les exigences fonctionnelles | 3 |
| Les acteurs de niveau fonctionnel | 3 |
| Exigences fonctionnelles – Cas d'utilisation | 3 |
| Cas d'utilisation - Connexion et consultation d'un match | 3 |
| Cas d'utilisation - parier | 4 |
| Cas d'utilisation -Terminer un match | 5 |
| Les exigences non fonctionnelles transverses | 6 |
| Utilisabilité | 6 |
| Robustesse | 6 |
| Performance | 7 |
| Supportabilité | 7 |
| Définition détaillée des interfaces de l'application avec ses acteurs | 7 |
| Définition détaillée de l'IHM | 7 |
| Conception | 21 |
| Plate-forme technique | 21 |

1. Description générale des besoins

Le pari sportif est un jeu d'argent sur la prédiction d'un événement lors d'une rencontre sportive.

Le pari sportif se pratiquait déjà depuis la Grèce antique et le moyen-âge grâce à des bookmakers (une personne morale ou physique permettant de parier de l'argent sur des événements sportifs).

Depuis l'essor de l'internet et des plateformes tels que Android , Windows et les sites web, le pari sportif en ligne est devenu plus accessible pour les parieurs du monde entier.

Beaucoup de personnes sont devenus des admirateurs qu'ils sont prêts à prendre le risque de parier, s'amuser avec leur sport préféré et se faire de l'argent en même temps.

Ainsi grâce à Internet ,vous pouvez parier depuis votre smartphone ou navigateur,et permettre à tous les admirateurs de paris de parier n'importe où n'importe quand sans parler à des bookmakers et de parier de façon plus sécurisée.

Les besoins des utilisateurs ont alors évolué avec l'internet,et c'est d'avoir l'opportunité de parier n'importe où n'importe quand

2. Définition de l'application "Bet Soccer"

2.1. Spécification des exigences

2.1.1. Les exigences fonctionnelles

2.1.1.1. Les acteurs de niveau fonctionnel

les acteurs humains

- Le client: le parieur
- L'administrateur: celui qui gère les matchs

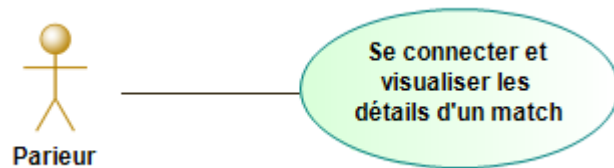


2.1.2. Exigences fonctionnelles – Cas d'utilisation

Une exigence fonctionnelle décrit une information gérée par le système et un comportement ou une fonction réalisé par le système "cas d'utilisation".

2.1.2.1. Cas d'utilisation - Connexion et consultation d'un match

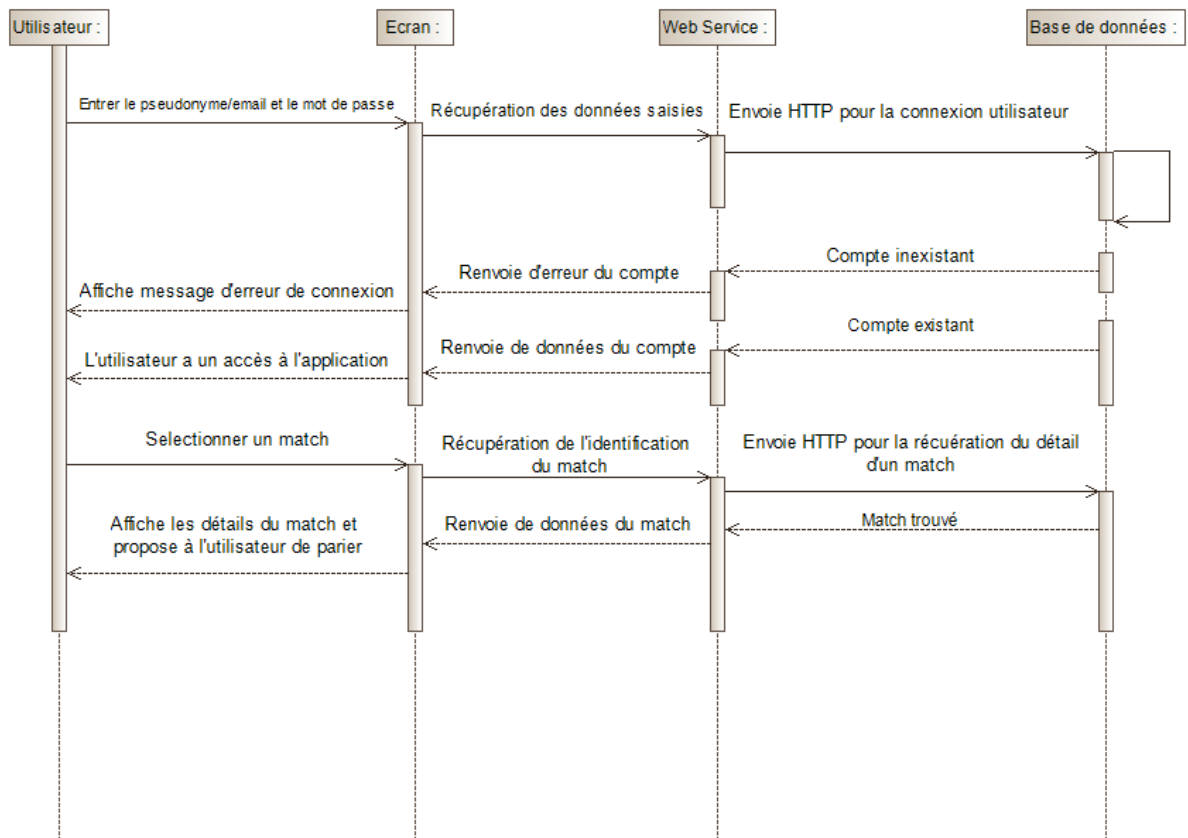
Cas d'utilisation pour simuler la connexion et la consultation du détail d'un match



(Cas d'utilisation 1)

Scénario normal : Se connecter et visualiser les détails d'un match

Le scénario décrit les cas d'utilisation pour simuler la connexion et la visualisation des détails d'un match, les utilisateurs, qu'ils soient membres ou pas peuvent visualiser les détails d'un match; ce cas d'utilisation commence lorsqu'un utilisateur est dans la page de connexion de l'application:



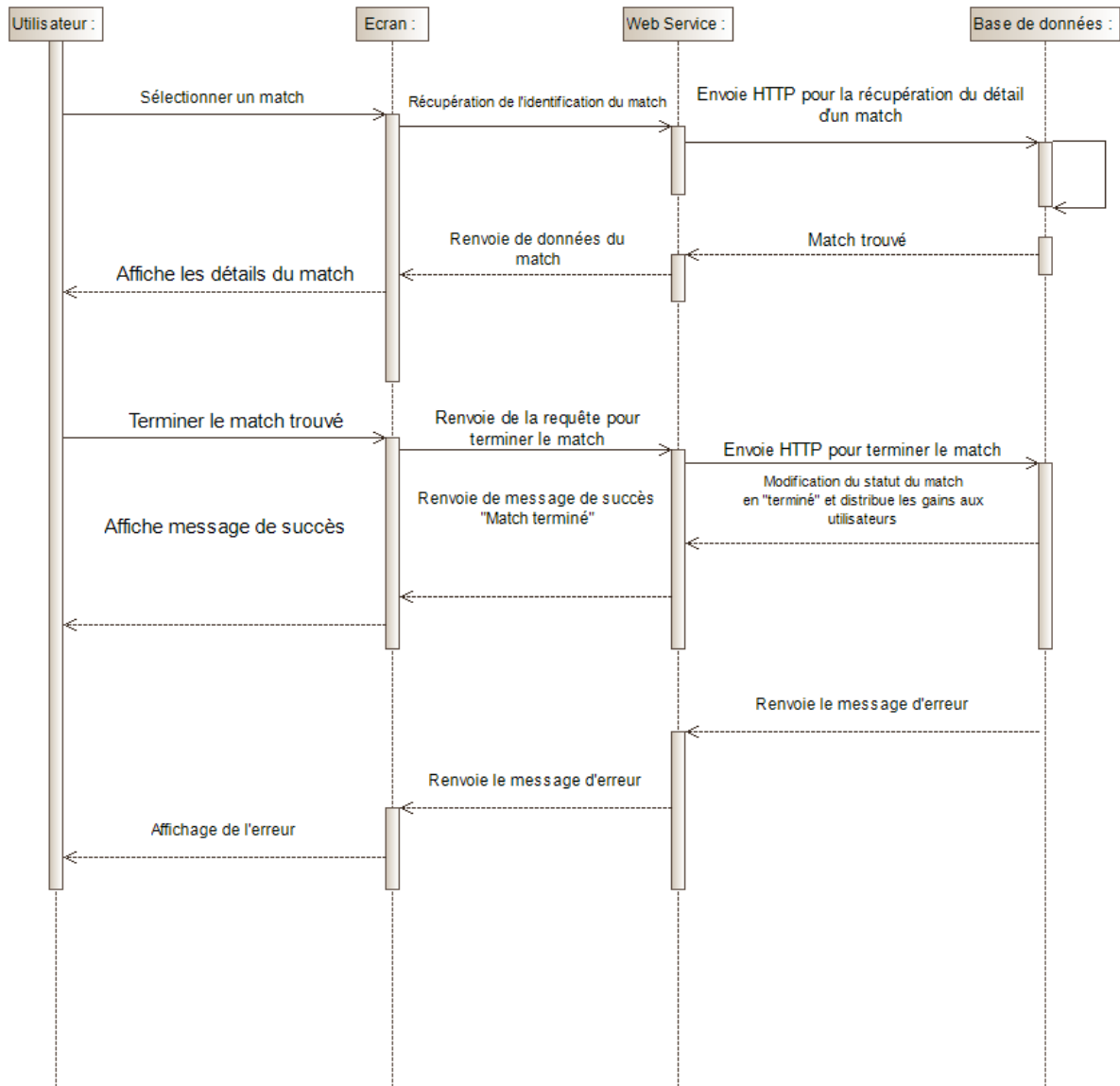
(Diagramme de séquence 1)

2.1.2.2. Cas d'utilisation - parier

Cas d'utilisation pour parier



Scénario normal : parier



2.1.3. Les exigences non fonctionnelles transverses

2.1.3.1. Utilisabilité

- Fonctionnalités accessibles au client Android ou Web – accès Internet: ergonomie très poussée
- Fonctionnalités accessibles à l'administrateur: accessibilité sur tout poste du Windows (application lourd) ou Site web
- L'application doit être accessible par plusieurs utilisateurs à la fois
- L'application doit être accessible de n'importe quel endroit

2.1.3.2. Robustesse

- Accès Internet: disponible 24H/24H – arrêt pour maintenance 15 mn/an.
- Accès local (Application android): disponible en mode offline
- Les informations métier doivent être disponibles pendant au moins 1 an, sans aucune perte.

2.1.3.3. Performance

- Les données doivent être affichés en moins d'une minute

2.1.3.4. Supportabilité

- Déployé en ligne
- Application Android compatible avec les dernières versions

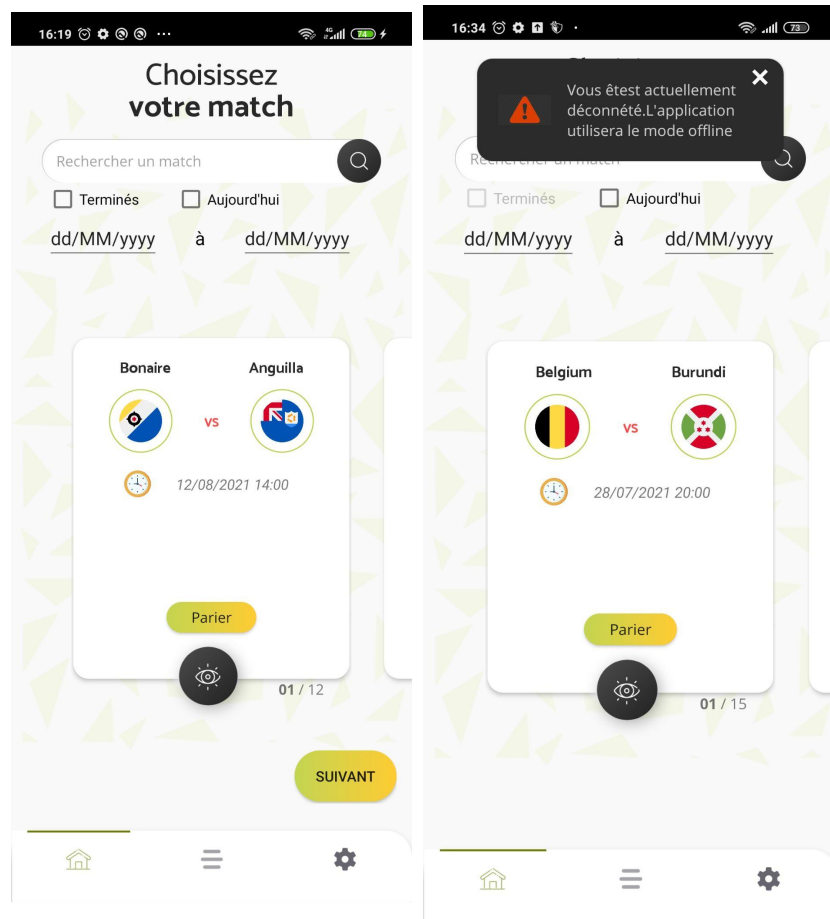
2.1.4. Définition détaillée des interfaces de l'application avec ses acteurs

2.1.4.1. Définition détaillée de l'IHM

2.1.4.1.1. Android

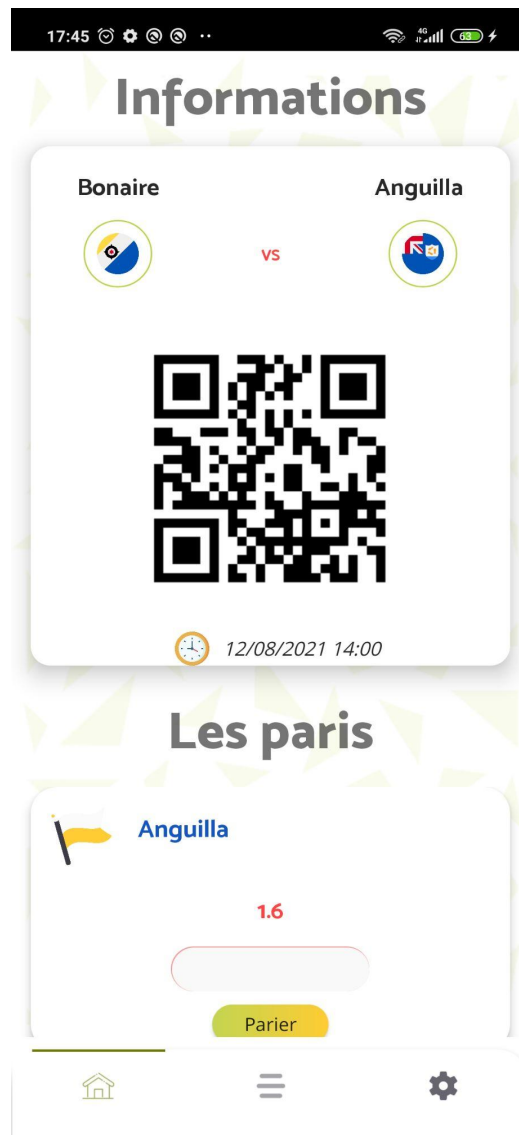
2.1.4.1.1.1. Liste des matchs

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 suivants : 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.



2.1.4.1.1.2. 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.



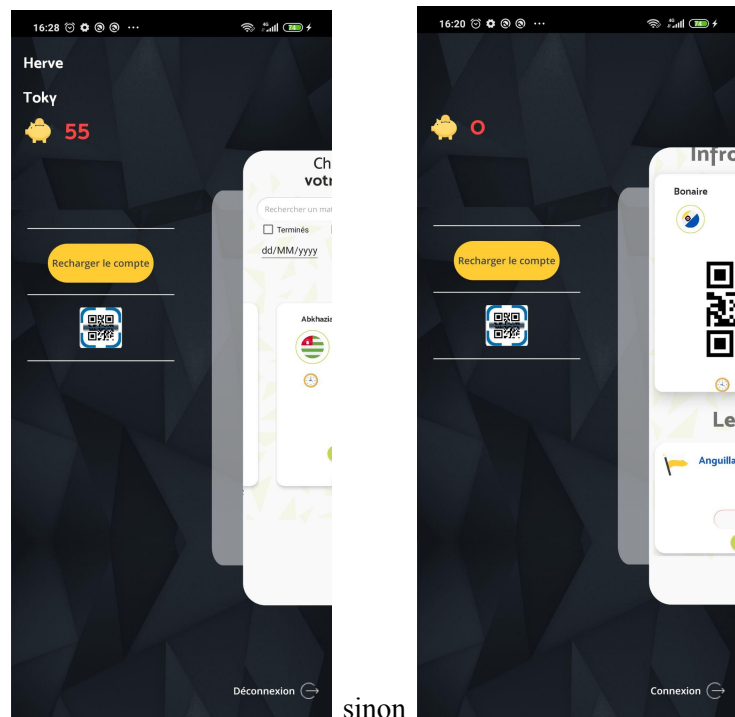
2.1.4.1.1.3. Connexion et inscription utilisateur



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.

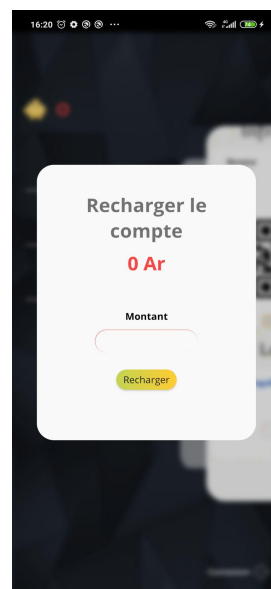


2.1.4.1.1.4. Profil utilisateur


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

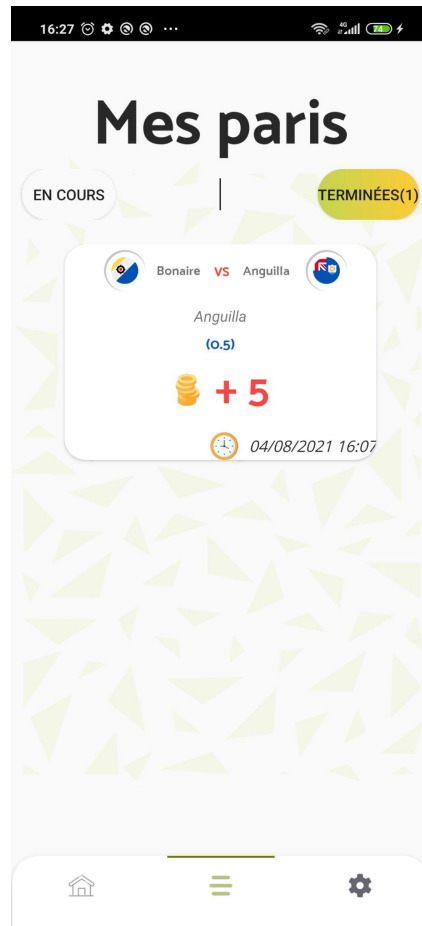
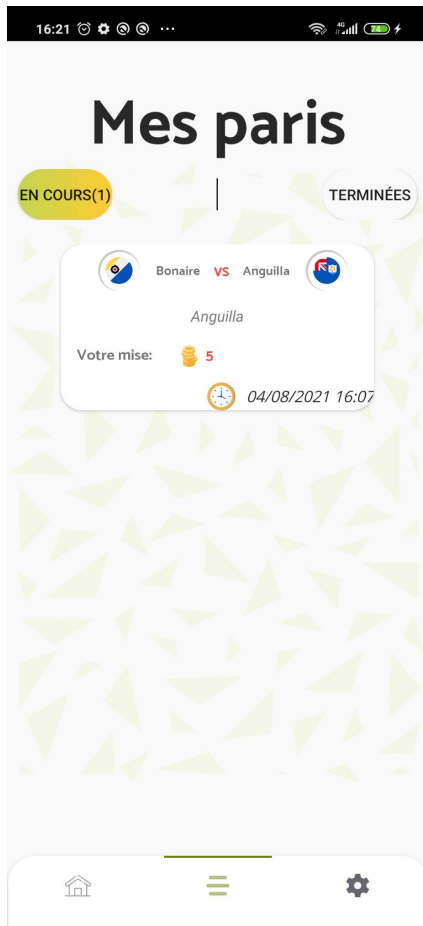


Dans cet écran, le bouton “Connexion” deviendra "Déconnexion" si le client est connecté. Le bouton  permet de lancer un scan de QR code qui va rediriger vers un match. Le bouton  permet de recharger le compte de l'utilisateur.



2.1.4.1.1.5. Historique des paris

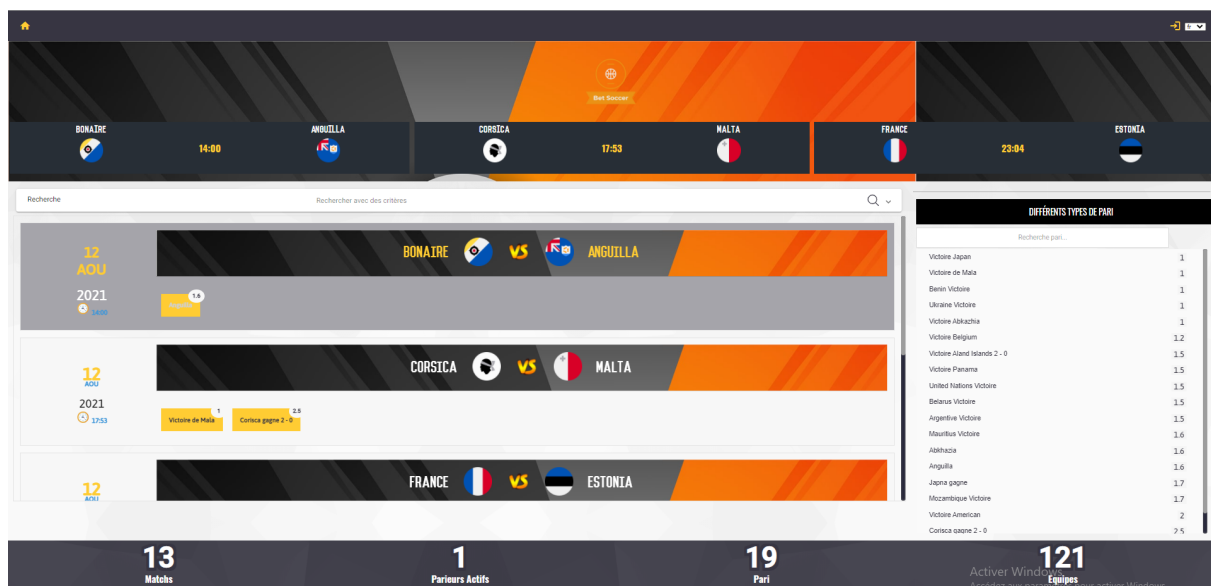
Si l'utilisateur est connecté, il peut consulter son historique de paris en cliquant sur l'icône . L'historique peut être affiché sous deux types : les paris en cours et terminés.



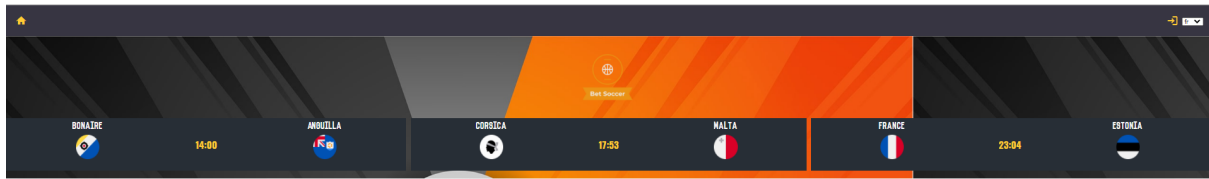
2.1.4.1.2. Front Office Angular (Site web)

2.1.4.1.2.1. Page d'accueil

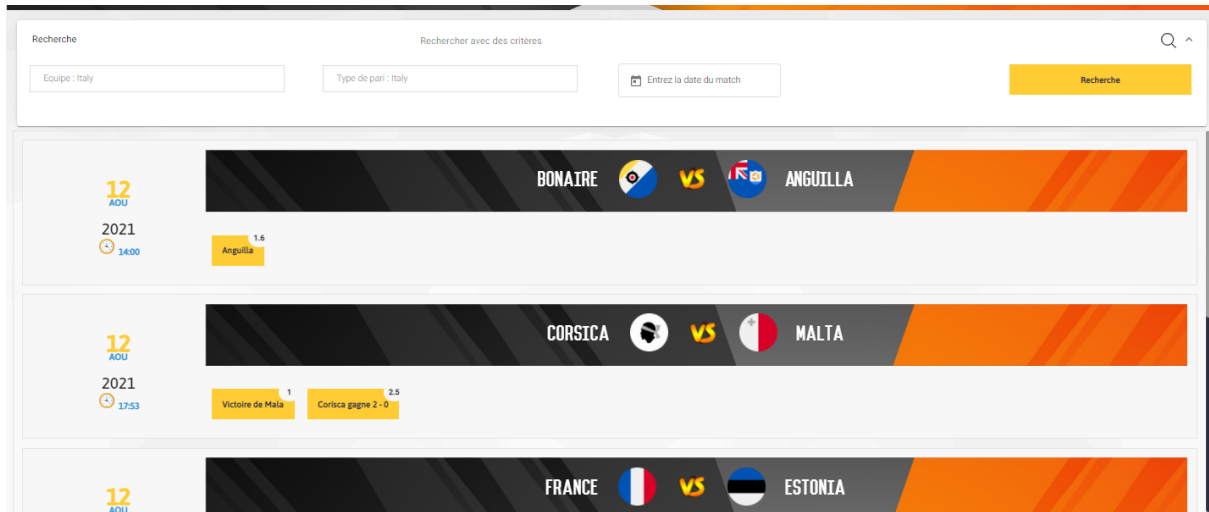
La page d'accueil regroupe plusieurs sections.



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.



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.



La liste des paris avec la possibilité de recherche.

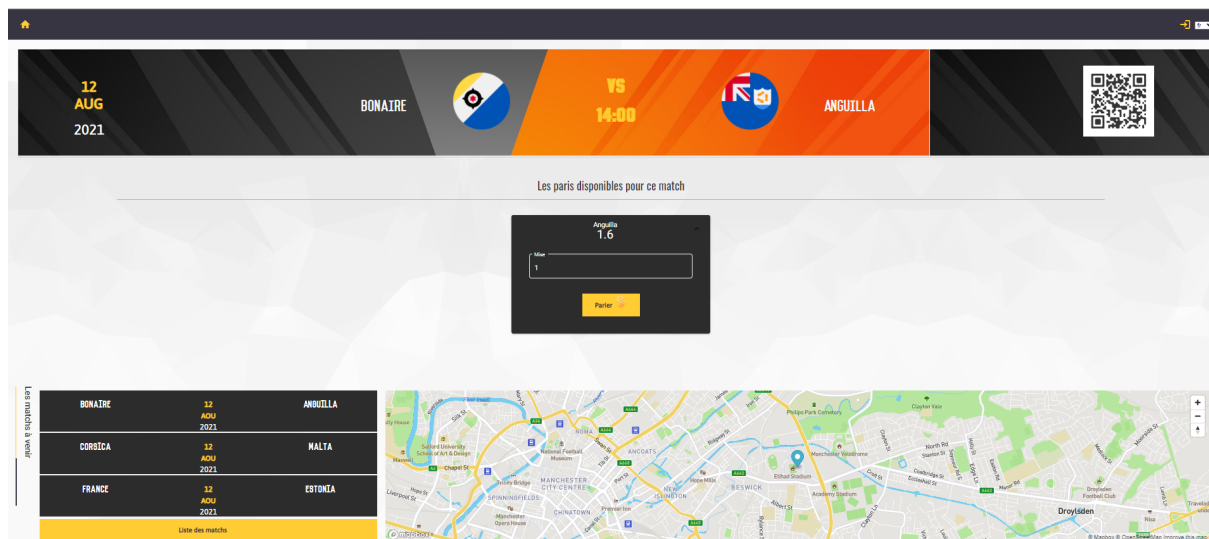
| DIFFÉRENTS TYPES DE PARI | |
|------------------------------|-----|
| Recherche pari... | |
| Victoire Japan | 1 |
| Victoire de Mala | 1 |
| Benin Victoire | 1 |
| Ukraine Victoire | 1 |
| Victoire Abkazhia | 1 |
| Victoire Belgium | 1.2 |
| Victoire Aland Islands 2 - 0 | 1.5 |
| Victoire Panama | 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 |

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 |
|---------------------|-----------------------------|-------------------|-----------------------|


2.1.4.1.2.2. 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






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.

2.1.4.1.2.3. Connexion et inscription utilisateur

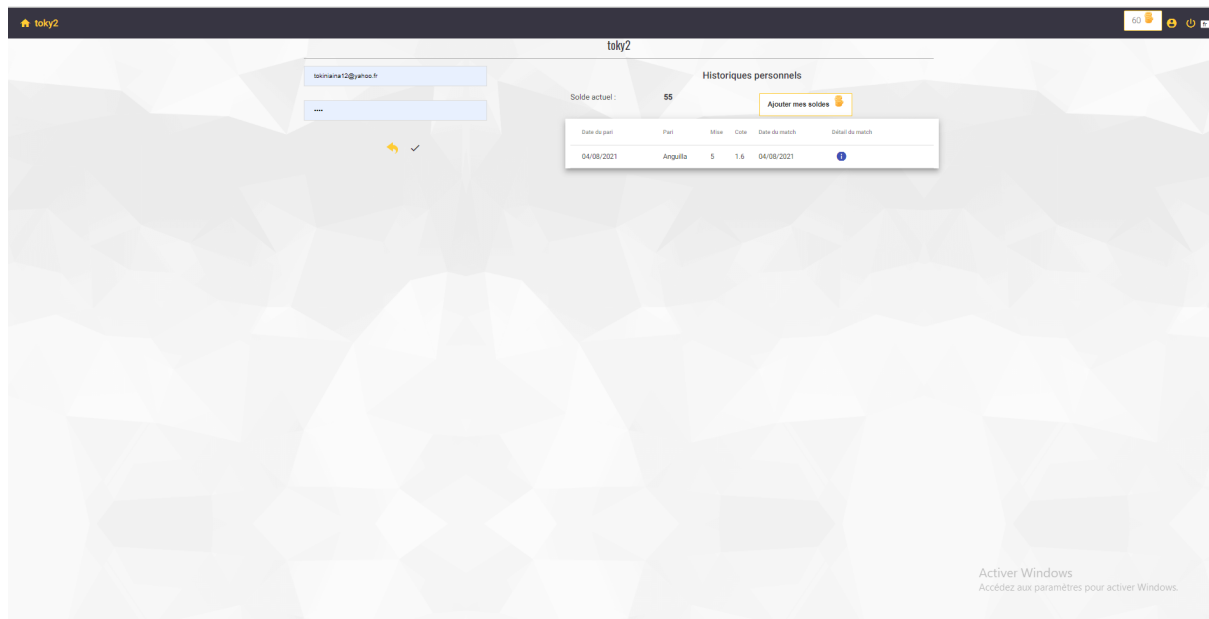
Si l'utilisateur n'est pas connecté, le bouton  permet de lui montrer un formulaire de connexion pour se connecter ou s'inscrire. S'il est connecté, de nouveaux boutons apparaissent à la place



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

2.1.4.1.2.4. Profil utilisateur

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



2.1.4.1.3. Back Office Angular (Site web)

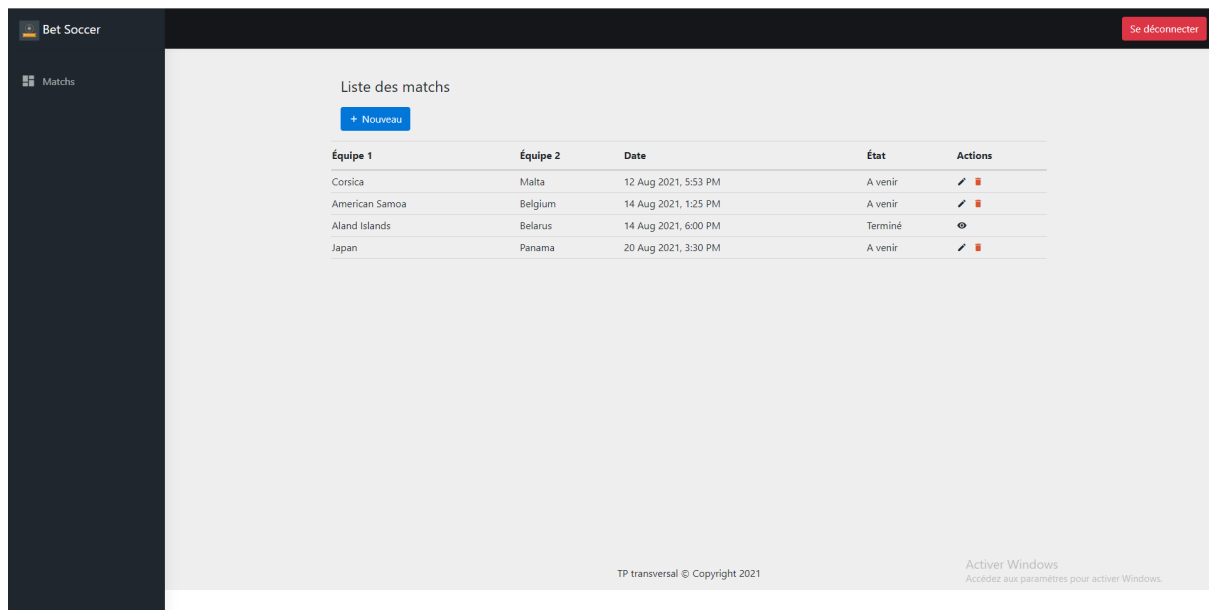
2.1.4.1.3.1. Connexion administrateur

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



2.1.4.1.3.2. Liste des matchs

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


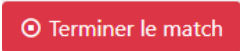


Il existe deux types de matchs, les matchs à venir et les matchs terminés. Seuls les matchs à venir peuvent être modifiés ou supprimés. Les matchs terminés ne peuvent être consultés. L'icône permet de modifier un match, permet de supprimer le match et de consulter les détails du match. Et enfin le bouton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

2.1.4.1.3.3. 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.

2.1.4.1.3.4. 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 $\text{gain} = \text{cote} * \text{mise}$

2.1.4.1.4. Back Office Winform (Application desktop)

2.1.4.1.4.1. Connexion Administrateur

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

A login form titled "Se connecter" in red text. It features two input fields: "Utilisateur" (outlined in blue) and "Mot de passe" (outlined in purple). Below the password field is a checkbox labeled "Rester connecté". At the bottom is a green button with the text "CONNEXION" in white. A red close button with an "x" is in the top right corner.

Se connecter

Utilisateur

Mot de passe

☐ Rester connecté

CONNEXION

2.1.4.1.4.2. Liste des matchs

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

Accueil

Créer un match

Se déconnecter

Liste des matchs

Rechercher

☐ Terminés
☐ Aujourd'hui

vendredi 1 janvier


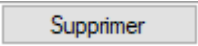

vendredi 31 décembre

12 resultat(s)

| | 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 |

1/2

Suivant

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.



Rechercher

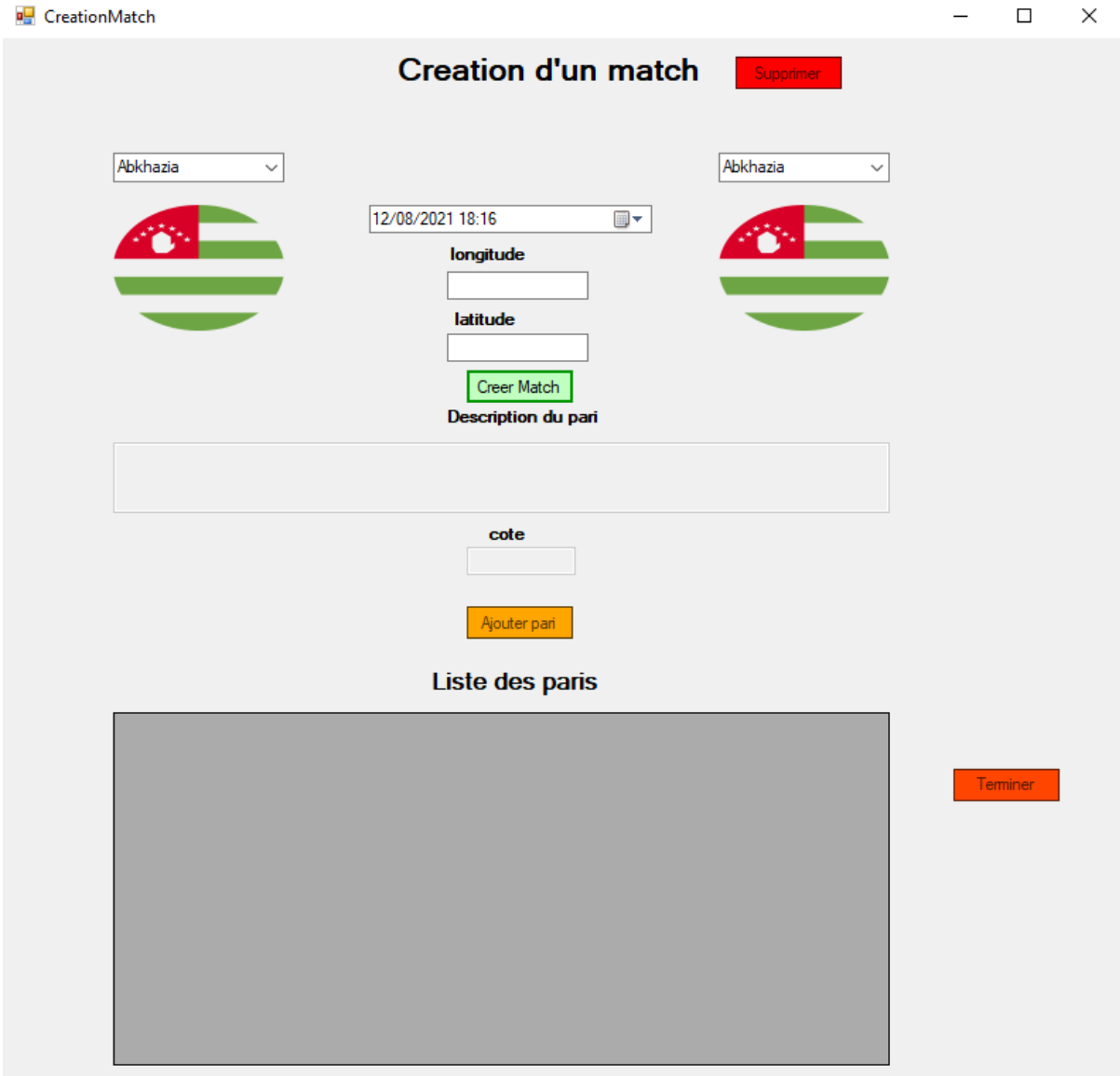
☐ Terminés
☐ Aujourd'hui

vendredi 1 janvier



vendredi 31 décembre

2.1.4.1.4.3. Creation 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.



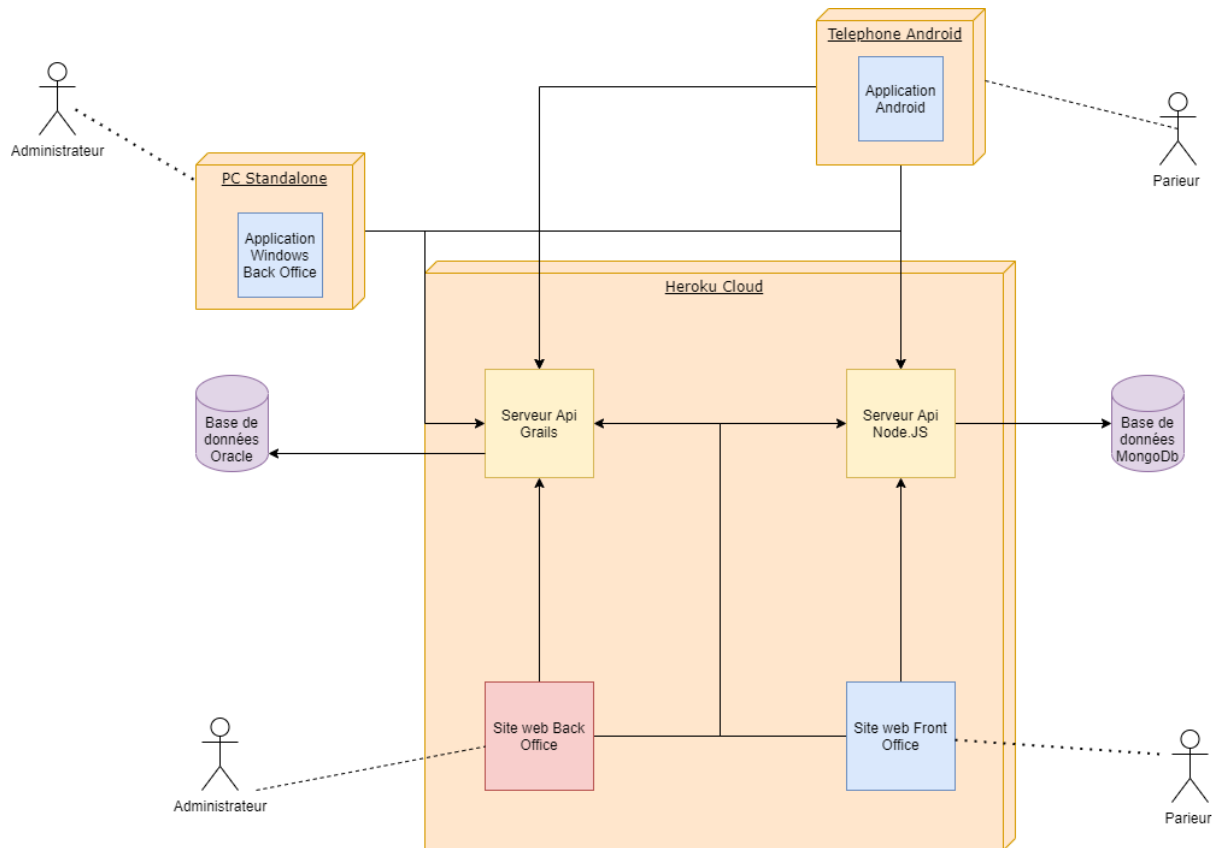
2.1.4.1.4.4. Modification , suppression et terminaison d'un match

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 $\text{gain} = \text{cote} * \text{mise}$

2.2. Conception

2.2.1. Plate-forme technique



Ci-dessus se présente l'architecture logiciel du système au grand complet. On peut remarquer le besoin de ressources matérielles pour utiliser pleinement BetSoccer:

- 1 ou plusieurs clients utilisant un téléphone android ou son navigateur
- un ou plusieurs administrateur utilisant son navigateur ou un ordinateur windows pour gérer et créer les matchs
- 2 serveurs api pour permettre d'accéder aux base de données ,non visible par les utilisateurs ou administrateurs
- 2 base de données oracle et mongoDb pour stocker les données.

2.2.2. Conception du logiciel développé

2.2.2.1. Conception du code source

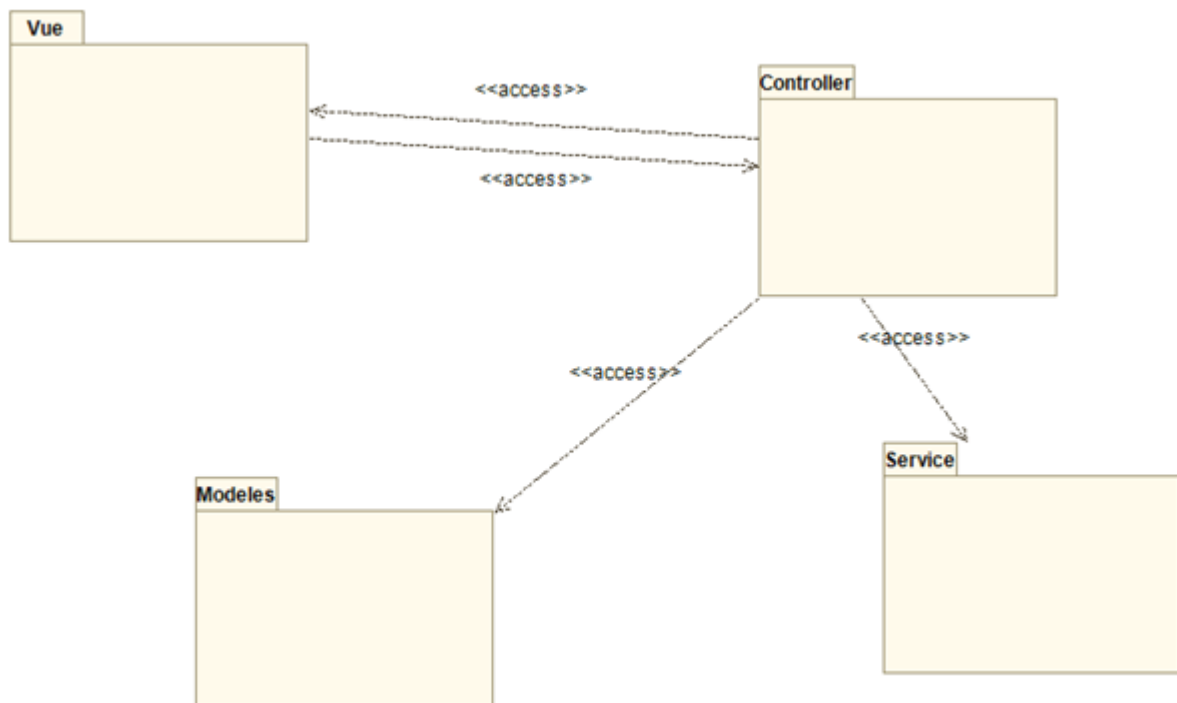
Les codes sources suit le modèle MVC (Modèle Vue Contrôleur) pour mieux séparer les logiques métiers, et de vues. Pour cela nous avons séparé chaque couche par des packages dans les 5 différentes applications.

2.2.2.2. Le code source - vue statique

L'architecture du code source des 5 applications sont différentes.

Il existe 4 couches :

- Vue : Une couche pour afficher l'écran à l'utilisateur
- Controller : couche permettant d'appeler une vue
- Modèles : couche qui contient les classes du mapping des tables de la base de données
- Service : couche permettant de récupérer les données depuis la base de données au webservice



Pour les 2 serveurs Webservices Grails et Node.js, la couche vue n'existe pas.

2.2.2.3. Modélisation de données

