

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SIPSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat

Betway



Projektni zadatak
Verzija 1.0

ZEUS TEAM

Mihailo Milenković 2019/0117

Anja Kovačević 2019/0484

Nemanja Krivokapić 2019/0588

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
16.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Mihailo Milenković Anja Kovačević Nemanja Krivokapić

Sadržaj

1. Uvod.....	5
1.1. Rezime.....	5
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe.....	5
2. Opis problema.....	5
3. Kategorija korisnika.....	5
3.1 . Igrači	5
3.2. Kvoteri	6
3.3 Gosti.....	6
3.4 Administratori	6
4. Tehnologije	6
5. Funkcionalnosti.....	6
5.1. Registracija korisnika.....	6
5.2. Logovanje korisnika.....	7
5.3. Promena uloge	7
5.4. Logovanje administratora	7
5.5. Postavljanje kvote	7
5.6. Kladjenje na utakmice.....	7
5.7. Brisanje naloga.....	7
5.8. Dobijanje VIP statusa	7
5.9. Pregled statistike	7
5.10. Prikaz najboljih igrača i kvotera	8
5.11. Dobijanje bonusa	8
5.12. Ishod opklade	8
5.13. Promena lozinke.....	8
5.14. Brisanje završenih utakmica iz sistema	8
5.15. Isplaćivanje novca.....	8
5.16. 10 u nizu.....	8
5.17. VIP opklada	8
5.18. Izlazak iz aplikacije.....	9
5.19. Odjava korisnika	9

6. Prepostavke i ograničenja	9
7. Kvalitet	9
8. Dokumentacija.....	9
9. Plan i prioriteti	9

1. Uvod

1.1. Rezime

Projekat i aplikacija Betway je deo praktične nastave na predmetu Principi softverskog inženjerstva. Betway je namenjen ljubiteljima sporta i kladjenja, ali i svima ostalima koji vole dobru zabavu.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument definiše namenu projekta, kategoriju korisnika i osnovne funkcionalne i druge zahteve. Dokument je namenjen svim članovima projektnog tima.

2. Opis problema

Koliko puta u životu smo čuli rečenicu „Aj se kladimo”. Veliki procenat ljudi voli da pravi opklade u svom društvu i da se na taj način zabavlja. Ova aplikacija će im omogućiti da budu kreativni i da stvaraju opklade. Takmičiće se protiv drugih korisnika, dobro se zabaviti i možda i zaraditi ukoliko budu imali sreće. Svaki korisnik će kao kvoter dobiti ulogu kladionice i mogućnost da postavi svoje kvote. Takođe, svaki korisnik ima i ulogu igrača koji pregleda ponude drugih kvotera i igra utakmice koje mu se sviđaju. Ovo nas dovodi do nadmetanja između njih, gde će samo oni sa najviše sreće i znanja izaći kao pobednici. U svakom slučaju, dobra zabava je zagarantovana.

3. Kategorija korisnika

3.1.. Igrači

Korisnici koji biraju iz ponude kvotera i njegove utakmice na koje žele da se klade. Mogu da učestvuju u takmičenju 10 u nizu ili da zatraže da dobiju vip status. Mogu da zatraže neku od funkcionalnosti kao što su isplata novca ili promena lozinke. U svakom trenutku mogu i da promene ulogu i tada nastavljaju da pregledaju sajt kao kvoteri.

3.2. Kvoteri

Kvoteri postavljaju svoje kvote koje će se prikazati na aplikaciji/sajtu. Novac na njihovom računu predstavlja potencijalnu isplatu za igrače koji pogode njihovu utakmicu. Za svaki meč iz njihove ponude koji odigra neki igrač iznos koji igrač uplati biće prebačen na račun tog kvotera. U svakom trenutku mogu i da promene ulogu i tada nastavljaju da pregledaju sajt kao igrači.

3.3. Gosti

Gosti ovog sajta/aplikacije mogu gledati aktuelne ponude, ali ne mogu se kladiti, dobiti bonus ili učestvovati u takmičenju 10 u nizu.

3.4. Administratori

Administratori održavaju sajt/aplikaciju i bazu korisnika.

4. Tehnologije

Implementacija projekta biće bazirana na upotrebi PHP-Ajax tehnologije. U narednim verzijama moguće je dodavanje nekih dodatnih framework-ova ili biblioteka u skladu sa potrebama.

Za što bolje korisničko iskustvo i doživljaj na aplikaciji koristiće se front-end tehnologije:

- HTML5
- CSS3
- Javascript

Za očitavanje rezultata utakmica biće korišćen neki postojeći API.

5. Funkcionalnosti

5.1. Registracija korisnika

Korisnik unosi ime, prezime, korisničko ime, email, lozinku, jmbg (opciono i broj mobilnog telefona). Prilikom registrovanja u bazi podataka se proverava da li korisnik sa datim jmbg već postoji. Ukoliko postoji prijavljuje se greška.

5.2. Logovanje korisnika

Korisnik unosi korisničko ime i šifru. Korisničko ime i šifra mora da se poklope sa imenom i šifrom koje već postoje u bazi i tada je logovanje uspešno. Zatim korisnik bira režim da li želi da bude kvoter ili igrač.

5.3. Promena uloge

Korisnik u svakom trenutku u aplikaciji može da promeni svoju ulogu, u zavisnosti od toga da li želi da se kladi ili postavlja kvote.

5.4. Logovanje administratora

Administrator unosi korisničko ime i šifru. Korisničko ime i šifra mora da se poklope sa imenom koji već postoji u bazi i tada je logovanje uspešno. Administrator ima posebne privilegije upravljanja aplikacijom.

5.5. Postavljanje kvote

Kvoter unosi utakmicu i kvote za tu utakmicu. Obavezan je da unese kvote za konačan ishod i broj poena na utakmici (prikazuju se kao obavezna polja), a ima i mogućnost dodavanja novih polja koja predstavljaju još neke događaje na utakmici (ishod na poluvremenu, učinak nekog tima na utakmici...). Ukoliko bude uspešno pravljenje kvote za utakmicu one se prikazuju u listi ponudjenih utakmica.

5.6. Kladjenje na utakmice

Igrač prvo u ponudi pronalazi kvotera na čije utakmice želi da se kladi. Zatim iz ponude njegovih utakmica bira kvote koje mu se sviđaju i stavlja ih na tiket. Nakon toga unosi iznos za uplatu a aplikacija mu automatski prikazuje mogući dobitak. Aplikacija prikazuje i maksimalni iznos za uplatu (mora biti manji od stanja računa igrača i takav da mogući dobitak bude manji od stanja računa izabranog kvotera). tiket se dodaje na listu korisnikovih tiketa. Kvoteru stiže obaveštenje da se neko kladio na njegovu ponudu. Kvoter takodje može videti sve tikete igrača koji su se kladili na njegovu ponudu.

5.7. Brisanje naloga

Korisnik može obrisati nalog samo ukoliko se niko nije kladio na njegove ponude i samo ako ništa nije odigrao. Prilikom ponovnog registrovanja njegovo prethodno stanje se stavlja na 0.

5.8. Dobijanje VIP statusa

Korisnik može da zatraži da dobije VIP status. Nakon toga biće upitan na koliko meseci želi da bude VIP. U zavisnosti od njegovog odabira sa računa mu se skida određena suma novca i on dobija VIP status. Pored njegovog imena biće prikazana i nalepnica VIP. i biće mu omogućena opcija VIP opklade.

5.9. Pregled statistike

Igrači i kvoteri mogu videti na svom profilu sledeće informacije:

- Procenat pogodjenih tiketa
- Procenat promašenih tiketa
- Ukupan dobitak
- Ukupan gubitak

5.10. Prikaz najboljih igrača i kvotera

Korisnici mogu videti listu najboljih kvotera i igrača. Kvoteri se porede na osnovu broja tiketa koji su uplaćeni kod njih. Igrači se porede na osnovu ostvarenog profita.

5.11. Dobijanje bonusa

Korisnik za svoj rođendan dobija bonus koji zavisi od njegovog statusa (VIP ili običan korisnik).

5.12. Ishod opklade

Na osnovu krajnjeg rezultata utakmica na tiketu, novac se isplaćuje korisniku ili kvoteru. Ukoliko su sve utakmice na tiketu dobitne igrač je pogodio i novac se prebacuje sa računa kvotera kod koga je tiket odigran na račun igrača. Ukoliko neka od utakmica na tiketu nije dobitna igrač gubi novac koji je uložio i taj novac se prebacuje na račun kvotera.

5.13. Promena lozinke

Korisnik može u svakom trenutku da zatraži promenu svoje lozinke. Sistem zatim od njega traži da unese svoju staru lozinku kao i novu lozinku koju želi. Ukoliko je stara lozinka tačna odobrava se promena lozinke.

5.14. Brisanje završenih utakmica iz sistema

Nakon završene utakmice, utakmica mora da se ukloni iz sistema.

5.15. Isplaćivanje novca

Korisnik može da zatraži isplatu novca sa svog računa. Od njega se zatim traži da unese iznos za isplatu i ukoliko je uneti iznos manji ili jednak od stanja na njegovom računu transakcija se odobrava.

5.16. 10 u nizu

Svi korisnici mogu besplatno da učestvuju u takmičenju '10 u nizu'. Aplikacija svakog dana bira jednu utakmicu iz sistema i ta utakmica se prikazuje korisnicima. Cilj je pogoditi konačan ishod utakmice čime se započinje niz. Prvi korisnik koji pogodi 10 utakmica u nizu (10 dana zaredom) je pobednik. On dobija novčanu nagradu kao i VIP status na godinu dana. Nakon toga takmičenje se resetuje i svi ponovo kreću od nule.

5.17. VIP opklada

Vip korisnici imaju mogućnost da vide tikete svih igrača. Oni mogu izabrati nekog igrača i postaviti kvotu da će njegov tiket proći ili pasti (VIP kvoter). Ove kvote prikazuju se samo u VIP ponudi. Mogu i da pregledaju VIP ponudu i klade se na prolaz ili pad nekog tiketa (Vip igrač).

5.18. Izlazak iz aplikacije

Pritiskom na dugme 'Odjava' korisnik će biti izlogovan sa svog profila i preći u status gosta (može da nastavi da pregleda ponudu).

5.19. Odjava korisnika

Korisnik ima opcija da se odjavi sa sajta. Kada pritisne dugme „Logout“ otvara se stranica sa porukom „Da li želite da se odjavite?“, gde potvrđuje ili odustaje od odjave.

6. Pretpostavke i ograničenja

Sistem treba biti što više automatizovan i što jednostavniji za upotrebu. Korisnici treba lako da se snalaze u pregledu sajta i da u nekoliko klikova ostvare željenu zamisao. Sistem trenutno nema zaštitu od surebet opklada (igrač uplati istu utakmicu kod različitih kvotera i obezbedi sebi sigurnu zaradu zbog razlike u kvotama).

Sistem nema zaštitu ni od korisnika koji bi vršili nerealne uplate na račun istog kvotera (moguće pranje novca).

Ne postoji mogućnost elektronskog plaćanja kao ni isplata.

7. Kvalitet

Potrebno je izvršiti testiranje svih funkcionalnosti aplikacije, kao i preopterećenje sistema i validnost podataka u bazi. Neophodno je testiranje graničnih slučajeva koji mogu napraviti probleme.

8. Dokumentacija

Potrebno je dokumentovati sve izmene aplikacije da bi se olakšala buduća nadogradnja i razumevanje. Dokumenti moraju biti precizno napisani.

9. Plan i prioriteti

Razvoj Betway aplikacije treba da se razvija postepeno. Potrebno obezbediti:

Registracija i prijava na sistem.
Omogućiti kvoteru postavljanje kvota.
Omogućiti igraču uplatu tiketa.
Omogućiti sve dodatne funkcionalnosti.

Nakon što se implementiraju sve dodatne funkcionalnosti i web aplikacija krene sa svojim radom, u budućnosti planovi će biti dodavanje mogućnosti elektronskog plaćanja kao i izrada android aplikacije.