Phrase 2.3 Gaming Predict

Mục lục

[I. Kịch bản 2](#__RefHeading__406_1251616311)

[1. Client 2](#__RefHeading__408_1251616311)

[2. Admin dashboard 2](#__RefHeading__410_1251616311)

[3. Kết quả của match 2](#__RefHeading__412_1251616311)

[4. Chú thích. 3](#__RefHeading__622_1251616311)

[II. Thiết kế database 3](#__RefHeading__720_2059950598)

[1. tblGames 3](#__RefHeading__722_2059950598)

[2. tblTeams 3](#__RefHeading__724_2059950598)

[3. tblMatchs 4](#__RefHeading__726_2059950598)

[4. tblRatioBetting 4](#__RefHeading__728_2059950598)

[5. tblGameOfMatch 5](#__RefHeading__730_2059950598)

[6. tblTypeBetting 5](#__RefHeading__732_2059950598)

[7. tblUserBetting 5](#__RefHeading__734_2059950598)

[8. tblOptional 6](#__RefHeading__736_2059950598)

# I. Kịch bản

## 1. Client

- App gọi API GP01 lấy danh sách games. Client chọn 1 games bất kì muốn betting.

- App gọi API GP02 lấy danh sách matchs có thể betting theo games mà client đã chọn. Bao gồm chi tiết cơ bản từng match (Đội đấu, tỉ lệ, thời gian …..). API này cho phép filter: theo thời gian, theo các trận sắp diễn ra, các trận đã kết thúc ….

- Client chọn 1 match bất kì. App gọi API GP03. Server sẽ trả về match info: tên, thông tin chi tiết từng đội, tỉ lệ, thời gian bắt đầu betting, thời gian kết thúc, report của trận đó(số lượng người đặt cược) …

- Client tham gia đặt cược. App gọi API GP04. Server sẽ ghi nhận đặt cược của người chơi đó và trả về kết quả.

- Client click vào chi tiết từ team. App gọi API GP05. Server sẽ trả về team info, lịch sử các match của team đó.

- API GP06 - Lịch sử đặt cược của người chơi

## 2. Admin dashboard

- Các API GP50,51,52,53 tương ứng với chức năng quản lý danh sách games, tương ứng: Read, Create, Update, Delete. API GP50 sẽ thêm filter theo games

- Các API GP54,55,56,57 tương ứng với chức năng quản lý danh sách các team, tương ứng: Read, Create, Update, Delete. API GP54 sẽ thêm filter theo team. Các team được tạo sẽ đi theo từng game đã được tạo trước đó.

- Các API GP58,59,60,61 tương ứng với chức năng quản lý danh sách các match. Tương ứng: Read, Create, Update, Delete. API GP58 sẽ thêm filter cho match.

- API GP62 report bettings theo:

\* Team: tỉ lệ thắng, số lượng người đã đặt vào team.

\* Match: số lượng người đặt, tỉ lệ, số lượng LP đạt được của match đó....

\* Game: Số lượng match của game, số lượng người đã betting theo game....

- API GP68 - Dành cho Admin: Report bettings theo publisher. Report theo số match, LP của Publisher...

## 3. Kết quả của match

- Server sẽ tự động cộng LP theo quá trình đặt cược của người chơi.

- Có 2 cách cộng/trừ LP cho mỗi lần betting:

Cách 1: Sẽ có 1 tài khoản ảo dành riêng cho việc bettings. Việc cộng trừ LP vào tài khoản người chơi sẽ được thông qua tài khoản ảo này. → Kiểm soát được luồng tiền LP. Với cách này server sẽ sinh ra 1 API GP69 cho phép Admin quyết định thanh toán đối với từng Publisher.

Cách 2: Việc cộng trừ LP sẽ sử dụng thẳng tài khoản của Publisher. Điều này yêu cầu Publisher phải deposit 1 số tiền nhất định (Có thể cho phép LP của Publisher âm - biểu hiện việc nợ LP). → Không cần sinh ra API GP69.

## 4. Chú thích.

- GP01,02.... là ID của API.

- API dành cho client từ GP01 → GP49.

- API dành cho ADB từ GP50 → GP99.

# II. Thiết kế database

Chú ý: Tên variable theo từng table đặt theo chuẩn con lạc đà.

## 1. tblGames.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| name | String |  |
| keyName | String | Là trường name được bỏ dấu và lowercase |
| defaultImage | String |  |
| description | String |  |
| gameType | String |  |
| androidPackage | String |  |
| iosPackage | String |  |
| status | String |  |
| createOn | DateTime |  |
| createBy | TblUserInfo |  |
| lastUpdateOn | DateTime |  |
| lastUpdateBy | TblUserInfo |  |

## 2. tblTeams.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| name | String |  |
| keyName | String | Là trường name được bỏ dấu và lowercase |
| defaultImage | String |  |
| description | String |  |
| inGame | TblGames |  |
| wonMatch | int |  |
| lostMatch | int |  |
| drawMatch | int |  |
| totalPoint | int |  |
| teamIndex | int |  |
| status | String |  |
| createOn | DateTime |  |
| createBy | tblUserInfo |  |

## 3. tblMatchs.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| name | String |  |
| keyName | String | Là trường name được bỏ dấu và lowercase |
| defaultImage | String |  |
| FirstTeam | tblTeam |  |
| SecondTeam | tblTeam |  |
| InGame | tblGames |  |
| TeamWon | Int | 1 – FirstTeam won, 2 – SecondTeam won, 3 - Draw |
| MatchStart | DateTime |  |
| IsFinishMatch | boolean |  |
| StartBettingTime | DateTime |  |
| EndBettingTime | DateTime |  |
| ListGameOfMatch | tblGameOfMatch |  |
| ListRatio | tblRatioBetting |  |
| ListOptionBetting | tblOptional |  |

## 4. tblRatioBetting.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| Match | tblMatchs |  |
| FirstTeamRatio | double |  |
| SecondTeamRatio | double |  |
| CreateOn | DateTime |  |

## 5. tblSubMatch.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| Match | tblMatch |  |
| MatchNumber | int |  |
| FirstTeamPoint | double |  |
| LastTeamPoint | double |  |
| TeamWon | Int | 1 – FirstTeam won, 2 – SecondTeam won, 3 - Draw |
| GameStartOn | DateTime |  |
| GameEndOn | DateTime |  |

## 6. tblTypeBetting.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| name | String |  |
| keyName | String |  |
| status | String |  |
| CreateBy | tblUserInfo |  |
| CreateOn | DateTime |  |

## 7. tblUserBetting.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| User | tblUserInfo |  |
| Match | tblMatchs |  |
| RationBetting | tblRatioBetting |  |
| CreateOn | DateTime |  |
| OptionalBetting | tblOptional |  |

## 8. tblOptional.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variable | Type | Description |
| id | int |  |
| type | String |  |
| value | double |  |
| name | String |  |