**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**SI3PSI Principi Softverskog inženjerstva**

**Projekat**

**BetM8 veb aplikacija**



**Projektni zadatak**

v1.0

**Istorija izmena**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis |
| 4.3.2019. | 1.0 | Inicijalna verzija |
|  |  |  |

**Sadržaj**

[**1.** **Uvod** 3](#_Toc2637843)

[**2.** **Opis problema** 3](#_Toc2637844)

[**3.** **Kategorije korisnika** 3](#_Toc2637845)

[**3.1.** **Gost** 3](#_Toc2637846)

[**3.2.** **Registrovana osoba** 3](#_Toc2637847)

[**3.3.** **Administrator** 4](#_Toc2637848)

[**4.** **Funkcionalni zahtevi** 4](#_Toc2637849)

[**5.** **Pretpostavke i ograničenja** 4](#_Toc2637850)

[**6.** **Kvalitet** 4](#_Toc2637851)

[**7.** **Nefunkcionalni zahtevi** 4](#_Toc2637852)

[**8.** **Zahtevi za korisničkom dokumentacijom** 5](#_Toc2637853)

[**9.** **Plan i prioriteti** 5](#_Toc2637854)

# **Uvod**

Projekat BetM8 deo praktične nastave na predmetu Principi softverskog inženjerstva, sa ciljem ilustracije organizovanja aktivnosti na jednom realnom softverskom projektu. BetM8 je veb aplikacija namenjena ljubiteljima sporta, kladionice i fantazi sporta.

# **Opis problema**

Kao veliki ljubitelji svih gore navedenih stvari primetili smo manjak adekvatnih aplikacija u datom domenu. Pojedinačno svaki od aspekata je dobro zastupljen. Ideja je da se objedine konzervativan pojam kladionice sa novijim pojmovima ( kao što je fantazi sport ).

Korisnicima će biti omogućeno pravljenje soba (javnih I privatnih). Admin sobe (korisnik koji je napravio sobu) moći će da dodaje nove igrače u sobu. Pri kreiranju sobe korisnik definiše koje sportove I koje lige želi da igra, kao I na koji vremenski period I u koliko čipova. Moguće je definisati I način raspodele čipova pri završetku takmičenja. Svi članovi sobe se zadati vremenski period klade na ishode ponđenih utakmica I dobijaju poene. Pri isteku zadatog vremenskog perioda za raspodelu čipova koristi se metod definisan pri pravljenju sobe. Značajna razlika u odnosu na tipičnu kladionicu je ta da se korisnik ne kladi protiv kladionice, nego protiv drugih korisnika (prijatelja), te njihovi čipovi uvek ostaju među njima (izuzev naknade za korišćenje aplikacije koja je 5% od ukupnog uloga). Administrator brine o autentikaciji novih korisnika I dodavanju/uklanjanju takmičenja iz ponude.

# **Kategorije korisnika**

## **Gost**

Neregistrovana osoba, koja može da vidi javne sobe I dostupna takmičenja ali u njima ne može da učestvuje. Ima mogućnost da se registruje.

## **Registrovana osoba**

Registrovana osoba, može da bude clan proizvoljnog broja soba. Može da uplaćuje čipove. Može da kreira sobu. Pri kreiranju sobe, korisnik koji ju je kreirao postaje admin sobe I ima pravo da dodaje nove igrače.

## **Administrator**

Osoba koja void računa o autentikaciji korisnika, njihovim uplatama, ažurnosti takmičenja I rezultata. Poseduje mogućnost da banuje korisnike I uklanja sobe.

# **Funkcionalni zahtevi**

* Registracija korisnika – ukoliko korisnik nema svoj nalog može ga kreirati unošenjem ličnih podataka u jednostavnu formu.
* Autorizacija korisnika (login) – registrovani korisnici mogu da se autorizuju unošenjem imena I lozinke. Podaci o korisnicima čuvaju se u bazi podataka. Uneseno ime I lozinka moraju da se poklope sa onima u bazi.
* Administriranje sistema – Administrator sistema jedini ima pristup interfejsu koji omogućava dodavanje I brisanje novih takmičenja, kao I banovanje korisnika I brisanje soba.
* Kreiranje sobe – prilikom kreiranja sobe korisnik popunjava formu I podešava pravila sobe. Podešavanja su sledeća:
  + Vreme trajanja sobe
  + Lige I sportovi na koje će se kladiti
  + Broj čipova koji će svaki igrač morati da uloži na početku
  + Da li je soba javna ili privatna (mogu li svi da joj pristupe ili samo korisnici koje admin sobe doda)
* Pregled sobe – pregled svih igrača u sobi, njihovog trenutnog statusa (ukoliko je soba aktivna)
* Pregled svih soba u kojima je korisnik
* Pregled svih dostupnih (javnih) soba

# **Pretpostavke i ograničenja**

Glavno ograničenje odnosi se na API za dohvatanje ishoda mečeva. U startu će se koristiti besplatan API pa će broj sportova i igara biti ograničen, a kasnije je u planu korišćenje nekog profesionalnog APIja koji će proširiti mogućnosti. Takođe treba obezbediti sigurno čuvanje podataka u bazi kako bi se izbegla opasnost od krađe novca koji su korisnici uplatili.

# 

# **Kvalitet**

Izvršiti black-box testiranje svih funkcionalnosti sistema. Takođe proveriti i situacije kada API ne bude davao odgovarajuće odgovore, ili se utakmice završe na nestandardan način (prekinut meč, odložen meč itd).

# **Nefunkcionalni zahtevi**

Vzhv

# **Zahtevi za korisničkom dokumentacijom**

Detaljno uputstvo za korišćenje sistema za svaku kategoriju korisnika

# **Plan i prioriteti**

Realizacija “BetM8” aplikacije će se odvijati iterativno.

U prvoj verziji zagarantovane funkcionalnosti su:

* Registracija novog korisnika
* Prijava postojećeg korisnika
* Kreiranje nove sobe od strane korisnika
* Dodavanje novih igrača u sobu (slanje poziva i prihvatanje zahteva)
* Takmičenje u bar jednom sportu na bar konačan ishod utakmice (predviđanje ishoda, osvajanje poena, formiranje tabele, podela uloga i sve ostalo što takmičenje obuhvata)
* Osnovne administratorkse funkcije (održavanje soba, banovanje korisnika itd)

U kasnijim verzijama plan je da se obezbede uplate realnog novca u zamenu za tokene, dodavanje novih sportova, novih igara... Takođje je u planu razvoj mobilne aplikacije.