

Betting Assistant

Przemysław Roman, Paweł Gorgolewski

31 grudnia 2022

1 Opis aplikacji

Nasza aplikacja ma na celu pomóc w podejmowaniu decyzji przy obstawianiu zakładów zarówno początkującym jak i doświadczonym graczom. Aplikacja dotyczy branży bukmacherskiej, w obecnej postaci skupiamy się na piłce nożnej.

2 Ogólny zarys architektoniczny systemu

Używamy modelu architektonicznego MVC, w którym:

- **Model** - obiekty Javowe
- **View** - strona internetowa napisana w React.js
- **Controller** - backend napisany w Spring Boot

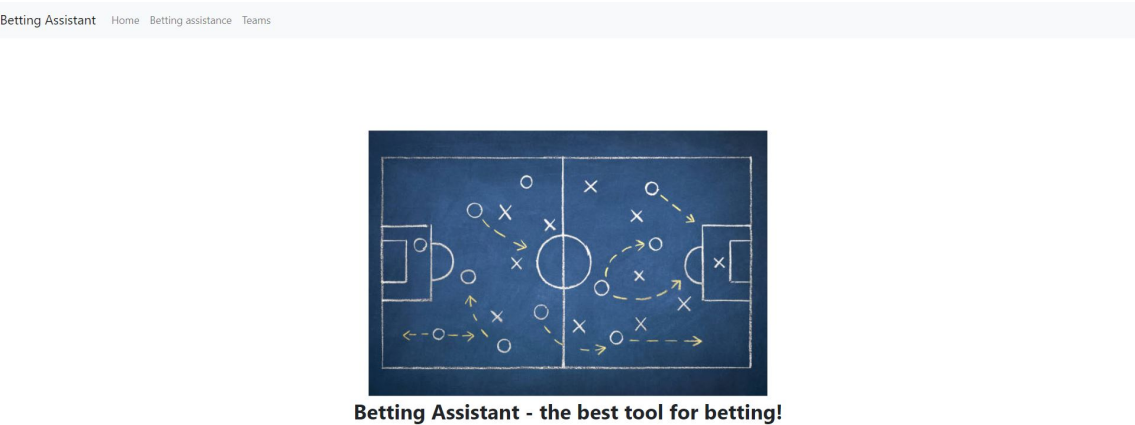
3 Instrukcja instalacji

Najpierw należy zainstalować **Maven**, **Jawę 17** oraz **node.js**

1. uruchom nowy terminal i idź do folderu **betting-assistant-f**
2. uruchom: **npm install** i następnie **npm start**
3. uruchom nowy terminal i idź do folderu **betting-assistant**
4. uruchom: **mvn spring-boot:run**

4 Opis działania i użytkowania

Po uruchomieniu klienta pojawi się strona startowa:



Rysunek 1: Strona startowa

W zakładce *Lista drużyn* możemy sprawdzić dla jakich drużyn możemy przewidywać wyniki. Warto zwrócić uwagę na kolumnę ID, będzie ona nam potrzebna przy wypełnianiu formularza.

| Betting Assistant Home Betting assistance Teams | | |
|---|-------------------|----|
| # | Name | ID |
| 1 | Arsenal | 42 |
| 2 | Aston Villa | 66 |
| 3 | Bournemouth | 35 |
| 4 | Brentford | 55 |
| 5 | Brighton | 51 |
| 6 | Chelsea | 49 |
| 7 | Crystal Palace | 52 |
| 8 | Everton | 45 |
| 9 | Fulham | 36 |
| 10 | Leeds | 63 |
| 11 | Leicester | 46 |
| 12 | Liverpool | 40 |
| 13 | Manchester City | 50 |
| 14 | Manchester United | 3 |
| 15 | Newcastle | 34 |
| 16 | Nottingham Forest | 65 |

Rysunek 2: Lista drużyn

Formularz - najważniejsza część klienta.

Betting Assistant Home Betting assistance Teams

Team 1
Ex. 49

Team 1
Ex. 40

Bet Odds for TEAM 1 WIN
Ex. 2.14

Bet Odds for DRAW
Ex. 1.77

Bet Odds for TEAM 2 WIN
Ex. 1.53

Submit

Rysunek 3: Formularz

Należy wprowadzić:

1. ID drużyn
2. Kurs na wygraną drużyny 1
3. Kurs na remis
4. Kurs na wygraną drużyny 2

Następnie potwierdzić wybór przyciskiem *Submit*.

Po chwili powinniśmy zostać przekierowani do nowej strony z wynikiem:

Betting Assistant Home Betting assistance Teams

Team 2 will win

Rysunek 4: Przewidywany wynik

5 Testowanie

W celu przetestowania aplikacji postawiliśmy na mecz:

| | | | | | | | | | |
|-------------------------|------------|------|------|------|------|------|------|------|--------------|
| Bournemouth - Cr.Palace | BetBuilder | 2.90 | 3.30 | 2.55 | 1.54 | 1.44 | 1.36 | +140 | 31.12. 16:00 |
|-------------------------|------------|------|------|------|------|------|------|------|--------------|

Wynik zakładu:

18:21



VoLTE+
LTE1



72%



Moje kupony





| Status | Wkład zł | Wygrana zł | Typ | Data |
|---|----------|------------|------|-----------------|
|  | 2.00 | 4.49 | SOLO | 30.12. 12:24 |

Nasz algorytm przewidział poprawnie.

6 Możliwości dalszego rozwoju

6.1 Uogólnienie aplikacji na inne sporty

API, z którego korzystamy dostarcza dane dla wielu sportów więc nie będzie problemu z danymi. Interfejs użytkownika nie jest zbyt skomplikowany i łatwo skalowalny. Wystarczy dopasować ilość input fieldów i dodać warunkowe obsługiwane requestów po stronie backendu.

6.2 Zwiększenie ilości cech

Można uwzględnić większą ilość cech np:

1. żółte/czerwone kartki
2. ilość strzelonych bramek
3. ilość meczy, w których nie strzelono drużynie bramki
4. ilość meczy, w których drużyna nie strzeliła bramki
5. seria wygranych/przegranych