

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

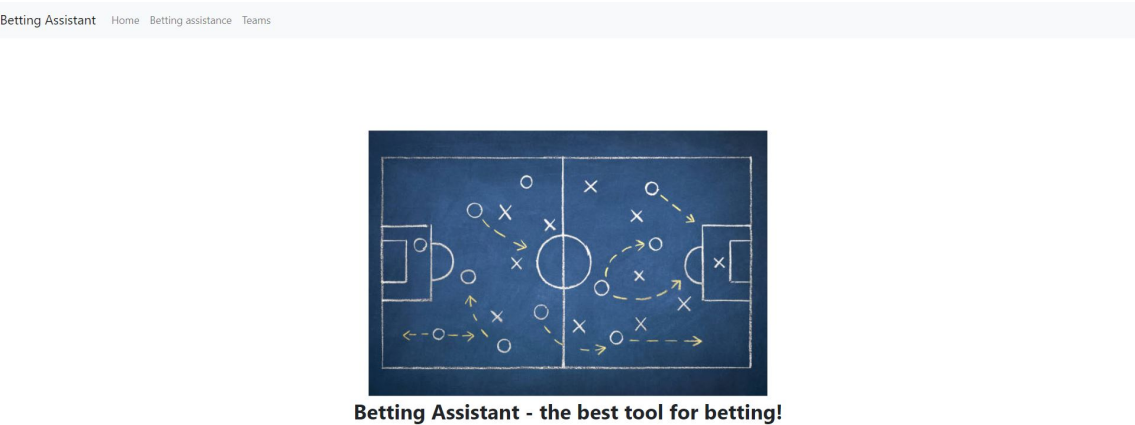
3 Instrukcja instalacji

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.

The screenshot shows a web interface for a betting assistant. At the top, there is a navigation bar with the text "Betting Assistant" and links to "Home", "Betting assistance", and "Teams". The main content area contains several input fields: "Team 1" with a placeholder "Ex. 49", another "Team 1" with a placeholder "Ex. 40", "Bet Odds for TEAM 1 WIN" with a placeholder "Ex. 2.14", "Bet Odds for DRAW" with a placeholder "Ex. 1.77", and "Bet Odds for TEAM 2 WIN" with a placeholder "Ex. 1.53". A blue "Submit" button is located at the bottom right of the form.

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:

The screenshot shows a teal-colored banner with the text "Team 2 will win" in white, indicating the predicted outcome of the match.

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 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 uwzględniać 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