Lottery - Basisfunktionalität

Sophie Schulze, Yutian Lei, Song Bai, Yuju Chen, Mirek Kral

SWT 09 - TU Dresden

29.11.2021

Gliederung

- 1. Anforderung
- 2. Design
 - a. Analyse
 - b. Entwurf
- 3. Probleme bei Entwicklung
- 4. Benutzte Tools und Sources
- 5. Verbesserungsvorschläge

1. Anforderung

Customer

- Überweisen
- Wetten

• Wette

- Fußballtoto
- o Zahlenlotto

• Wettfunktion

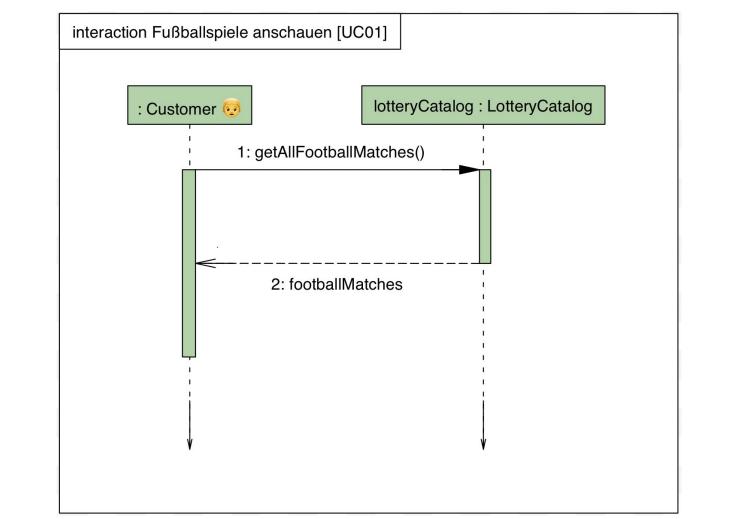
- o erhöhen/cancel
- o Gewinn/Verlust
- Einsatz

• Administrator



2. Design

2.a Fußballspiele anschauen [UC01]



sec:authorize="!hasRole('CUSTOMER', 'ADMIN')"

Fußballkatalog

Fall 1.



Fußballkatalog

Fall 2.



sec:authorize="hasRole('ADMIN')"

Fußballkatalog

Fall 3.



2.b Lottoschein ausfüllen [UC02]

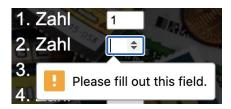
Zahlenlotterie

Grundlegende Schritte:

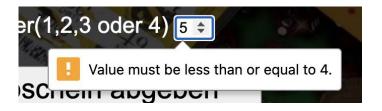
- 1. Alle Zahlen ausfüllen.
- 2. Die Dauer eingeben.
- 3. Der Knopf "Tippschein abgeben" drücken.



Zahlenlotterie

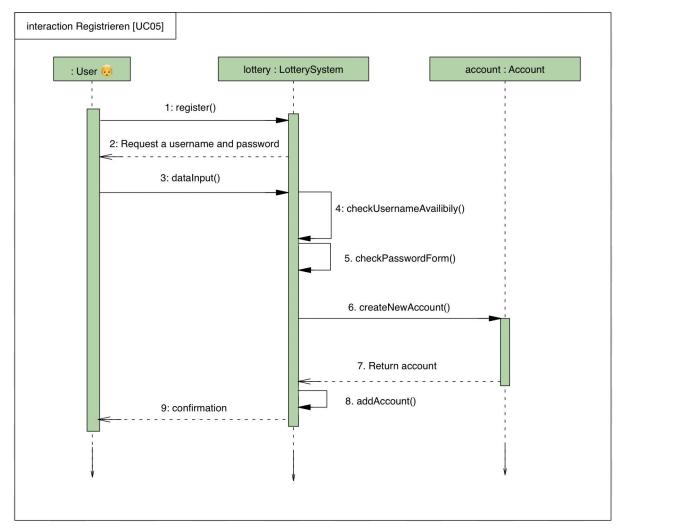


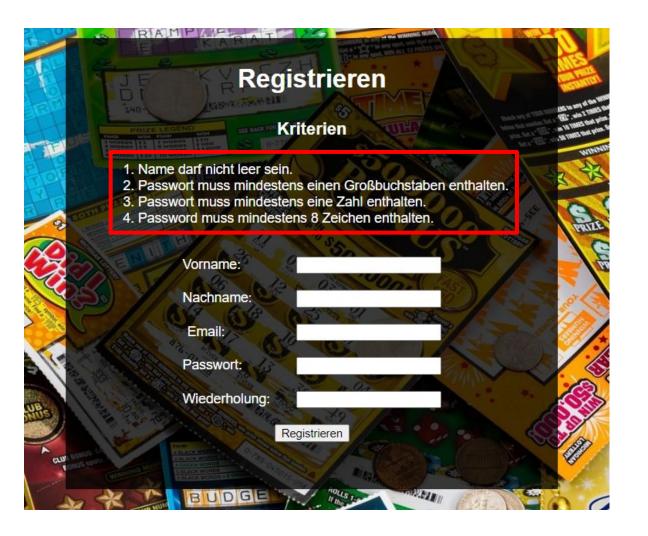




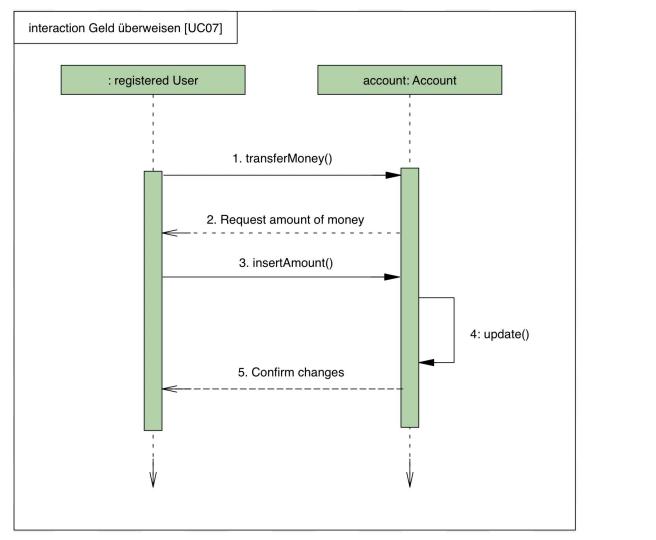


2.c Registrierung [UC05]





2.d Geld überweisen [UC07]

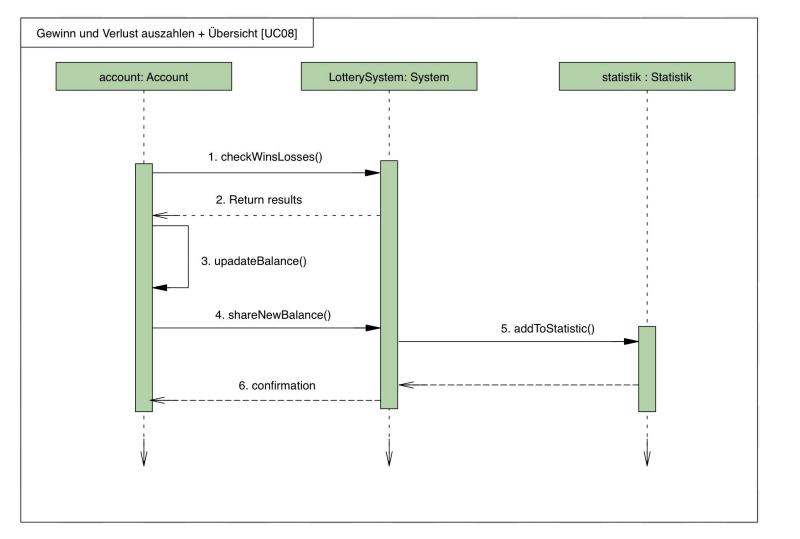


Geld überweisen [UC07]





2.e Gewinn und Verlust auszahlen [UC08]



Gewinn und Verlust auszahlen_Fußballtoto [UC08]



Grundlegende Schritte:

- 0. Bedingung: Spielergebnis ist bekannt
- 1.als Admin anmelden
- 2. Ergebnis wird manuell eingetragen
- 3. Auswertung der Wetten

Gewinn und Verlust auszahlen_Zahllotterie [UC08]

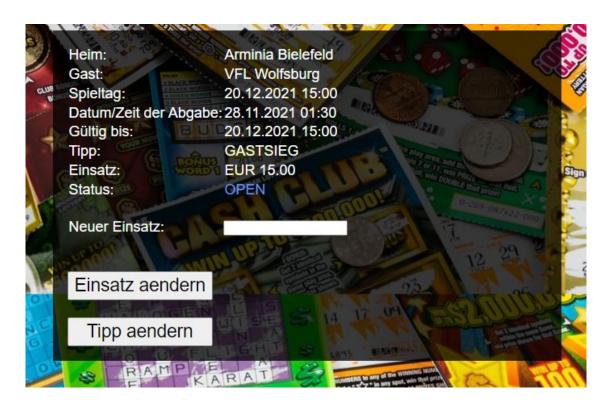


Grundlegende Schritte:

- 0. Bedingung: es ist der Ziehungstag
- 1.als Admin anmelden
- 2. "Tippschein auswerten"
- 3. Auswertung der Wetten

2.f Items anschauen [UC13]

Items anschauen_Fußballtoto



- angegebene Wetten anschauen
- was man noch tun kann:
 - 1.Einsatz erhöhen
 - 2.Tipp ändern

Items anschauen Zahllotterie

- abgegebene Wetten anschauen
- was man noch tun kann:
 - 1.Einsatz erhöhen
 - o 2. Tipp ändern



3. Probleme bei Entwicklung

Probleme in der Analysephase

- Akteur Lotterie(System)
- Relation Item-Wette-Nutzer
- Abgrenzungen der verschiedenen Nutzer

?
Wette

2

Registrierter Nutzer

Probleme in der Entwurfsphase

- Design der Webseite:
 - o Hintergrund, Style
- Überschneidung von Katalog,Order und Customer
- Zuordnung zwischen Kunde und Wette
- Umgang mit ungültigen Eingaben



4. Tools und Sources

• Benutzte Tools

- o StarUML
- o Google
- o IntelliJ IDEA
- o OPAL

Benutzte Frameworks

- Spring
- Salespoint

Benutzte Sources

- o https://www.thymeleaf.org
- o https://www.w3schools.com/html/
- https://docs.oracle.com/en/java/javase/11/docs/api/





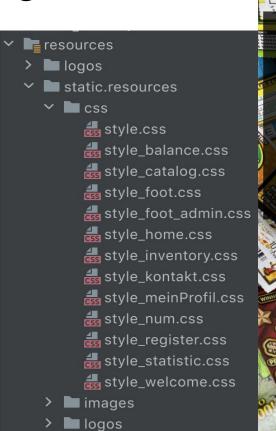


5.

Verbesserungsvorschläge

Verbesserungsvorschläge

- Einheitliches Stylesheet
- Duplikate vermindern
- Layout für kleineres Fenster





Danke für die Aufmerksamkeit