MyTimeLotto program szervezési dokumentációja

1. Program általános ismertetése
   1. Rövid ismertetés, funkcionalitás nélkül
   2. Kiknek készül, szerepkörök?
      * Felhasználó, játékos
      * Tulajdonos, Gazdakör
      * Boltok
   3. Mikre kíváncsiak a különböző szerepkörök
      * Milyen adatok érdeklik?
      * Fontossági sorrend felállítása.
   4. Woucher definiálása
      * Kik a szerepkörei
      * Hogyan férhet hozzá
      * Honnan kell levonni.
   5. A játékok pontba szedése
      * Óra-perc-másodpercre fogadás. (fogadás1)
      * Hét napjára fogadás. (fogadás2)
      * Hétre fogadás (fogadás3)
      * Hónap fogadás (fogadás4)

Főfogadás a „fogadás1”. A többi ehhez kapcsolódik, színesíti a játékot.

* Nyeremény alap definiálása
  + Hogyan alakulnak a játékok nyereményei.
    - fogadásonként
    - fogadások összekapcsolása

**Nyeremény alap nyertesei:**

* Játékos – hány százalék?
* Gazda kör – hány százalék?
* Boltok köre – hány százalék?

1. Funkcionalitás meghatározása, definiálása, szerepkörök szerint
   1. Felhasználó szemszögéből
      * Login
      * Fogadás
      * Aktuális információk
      * Sorsolás időpontja
      * Sorsolás
      * Kinyert
   2. Gazdakör szemszögéből
      * Milyen bevételek vannak?
      * Ezek a bevételek jelenleg hogy állnak?
      * Összesítések
   3. Boltok szemszögéből
      * Befizetés – megtérülés kimutatás
2. Funkciók részletes definiálása
   1. Login menete
   2. Fogadás menete
   3. Információk megjelenítése
      * Statikus (pl hány fogadás van jelenleg, jelenleginyeremény alap, sorsolásig hátra lévő idő)
      * Dinamikus (pl, adott fogadás nyerési esélyei, nyerési összegei, még a fogadás közben)
      * Statisztikák
        1. Játékos oldal
           1. Top 10-es nyertesek
           2. Utolsó 10 nyertes (slideshow)
        2. Gazdakör
           1. Eddigi bevétel
           2. bevételek alakulása, (éves) havi, heti napi bontásban.
           3. Pillanatnyi napi bevétel az adott percben
        3. Bolt
           1. Befektetett összeg megtérülése
           2. Bevételek alakulása
3. Adatbázis terv elkészítése
   1. Letárolandó adatok
      * játékos tábla
      * adott játék tábla
      * pont tábla
      * Nyeremény tábla
      * Woucher tábla
      * Bolt tábla
   2. Relációk elkészítése
4. Dizájn tervek elkészítése a funkcionalitás és a megjelenítendő adatok alapján
   1. Arculat a hozzátartozó elemekkel
      * Betűtípusok, méretek
      * Nyomógombok
      * Ablakok
      * Információs mezők
      * Beviteli mezők
   2. Fő oldal terv
   3. Játék menete terv
   4. Statikus oldalak
      * Játék ismertető
      * Magunkról…stb
5. Fejlesztési ütemezés
   1. Feladatkörök meghatározása
   2. Program elkészítésének fázisai
   3. Tesztelések
6. Költésé számítások