FÖRSLAG PÅ KRAVSPECIFIKATION, ÄNDRINGAR I SU NÄTCASINO

* A: Ändringar för att kunna studera effekten av ”near miss”:
  + **Gäller enarmad bandit**
    - A1.1 Varje rundas utfall av respektive spinn-hjul loggförs.  
      TODO:  
      \* logga alla 3 figurer som slumpa fram som resultat.  
      \* 3 nya data kolumner.  
      \* Exportera nya data kolumner.  
      Estimate 8h
      * **Utfört I Release 1.0**
      * OneArmedBandit.aspx
        + SaveToDB (Save in DB table Playerlog):

Figure1 = HiddenField\_Spin1.Value + 1

Figure2 = HiddenField\_Spin2.Value + 1

Figure3 = HiddenField\_Spin3.Value + 1

* + - * DBDataService.cs (added Figure\_1, Figure\_2 and Figure\_3 ):
        + GetReport
        + UpdatePlayerlog
        + insertIntoLog (db store procedure)
    - A1.2: Ny kolumn i designmatrisen som tillåter styrning av p att andra spinn-hjulet visar samma som första.   
      TODO:  
      \* Implementera vid förslust, slumpa fram om det är nära vinst eller ej.  
      \* via nära vinst slumpa fram 2 likasdana figurer.  
      \* chans för nära vinst ska vara konfigurebar i Adminpage.  
      Estimate 16h
      * **Utfört I Release 1.0**
      * Chans för nära vinst ska vara konfigurebar i Adminpage.
        + DBDataService.cs
        + Added column **CloseToWinStep**
        + Added column **CloseToWinColour**

getMatris (db store procedure)

GetOrderToPlay (db store procedure)

InsertMatris

UpdateMatris

* + - A1.3: Nya kolumner i designmatrisen som styr relativ fördröjning av andra respektive tredje hjulets spinn (hastighet eller duration beroende på vad som ser realistiskt ut).  
      TODO:  
      \* spin intervall för andra och trejde figuren ska vara konfigurerbar i AdminPage  
      \* nya data kolumn  
      \* implementera intervall deplay för andra och tredje spin.

Estimate 12h

* + - * **Utfört I Release 1.0**
      * Spin intervall för andra och trejde figuren ska vara konfigurerbar i AdminPage.
        + DBDataService.cs
        + Added column **SpinDelay1**
        + Added column **SpinDelay2**

getMatris (db store procedure)

GetOrderToPlay (db store procedure)

InsertMatris

UpdateMatris

* + - A1.4: Ny knapp som låter användaren höja insats/vinst, förekomst och multiplier styrs av designmatrisen. Visar tydligt när intryckt och förblir så tills manuellt ändrad.  
      TODO:  
      \* Ny ”X multiplier” knapp för extra insats.  
      \* hantera instas beräkning.  
      \* Nya knappensförekomst ska vara konfigurerbra i Adminpage.  
      \* multiplier ska vara konfigurerbar i Adminpage.  
      \* nya data kolumn  
      Estimate 16h
      * **Utfört I Release 1.0 (8 h kodning)**
      * Nya knappensförekomst ska vara konfigurerbra i Adminpage.
      * Multiplier ska vara konfigurerbar i Adminpage.
      * Nya data kolumn
        + DBDataService.cs
        + Added column **Multiplier**

getMatris (db store procedure)

GetOrderToPlay (db store procedure)

InsertMatris

UpdateMatris

* + **Gäller kortspel**
    - A2.1: Varje rundas utfall av draget kort loggförs  
      TODO:  
      \* logga mitten kortet och valda kortet.  
      \* nya data kolumner.  
      \* exportera nya info i rapporten.  
      Estimate 12h
      * **Utfört I Release 1.0 (12 h kodning)**
      * CardDraw.aspx
        + SaveToDB (Save in DB table Playerlog):

Figure1 = HiddenField\_card1 (left)

Figure2 = HiddenField\_card2 (right)

Figure3 = HiddenField\_card3 (Start card)

* + - * The same columns are already added för Enarmadbandit:
        + DBDataService.cs (added Figure\_1, Figure\_2 and Figure\_3 ):
        + GetReport
        + UpdatePlayerlog
        + insertIntoLog (db store procedure)
    - A2.2: Nya kolumn i designmatrisen som tillåter styrning av hur nära i valör draget kort ska vara (förslagsvis intervall), respektive p för samma färg  
      TODO:  
      \* implementera nära viinst vid förslut.  
      \* konfigurera chans för nära vinst vid förslut i Adminpage.  
      \* konfigurerbar resultet för nära vinst med samma färge (boolean) och siffror intervall i Admin.  
      \* ta bort Essen från leken.  
      \* Kungen är högst kan ej överstiga.  
      \* Tvåa är lägst kan ej understiga.  
      Estimate 24h
      * **Utfört I Release 1.0 (8 h kodning)**
      * Konfigurera chans för nära vinst vid förslut i Adminpage.
      * konfigurerbar resultet för nära vinst med samma färge (boolean) och siffror intervall i Admin.
        + DBDataService.cs (used the same columns as in Enarmadbandit
        + Added column **CloseToWinStep**
        + Added column **CloseToWinColour**

getMatris (db store procedure)

GetOrderToPlay (db store procedure)

InsertMatris

UpdateMatris

* B: Ändringar för att kunna studera effekten av free-spins:
  + B1: Möjlighet att själv kunna skapa och radera varianter av välkomstsmeddelanden, som märks med siffror  
    TODO:  
    \* definera upp 4 texter per spel typ i DB.  
    \* möjlighet att ändra de nya 4 texter per spel typ i Admiinpage.  
    Estimate 8h  
    B2: Kolumn i designspecifikationen som kan anger vilket välkomstmeddelande som ska visas.  
    TODO:  
    \* möjlighet att välja de 4 texter per spel sekvens.  
    \* nya data kolumn.  
    \* möjlighet att välja att inte ha välkom text (empty text option) per spel sekvens.  
    Estimate 8h
    - **Utfört I Release 1.0 (16 h kodning)**
    - Definera upp 4 texter per spel typ i DB.
    - Möjlighet att ändra de nya 4 texter per spel typ i Admiinpage.
    - Möjlighet att välja de 4 texter per spel sekvens
    - nya data kolumn.
    - Möjlighet att välja att inte ha välkom text (empty text option) per spel sekvens.
      * AdminPage.cs
      * Added dropdownlist and label.
        + DropDownListInfo\_SelectedIndexChanged
        + FillMatrixDropDown
      * DBDataService.cs (Table InfoText)
      * Added column InfoTextType.
      * Added enum model
        + InfoTextTypeCard
        + InfoTextTypeSlot
        + InfoTextTypeRoulette

* Ändringar för att kunna studera effekten av jackpot-erbjudanden:
  + C1: Ny flashigare typ av ”välkomstmeddelande” som dyker upp efter det initiala, vars presentation (p, samt vilket) styrs av nya kolumner i designmatrisen  
    TODO:  
    \* Ny jackpot dialog fönster eller välkom text dialog fönder.  
    \* jackpot dialog fönster stängs efter antal sekunder.  
    \* jackpot dialog fönster ska vara konfigurerbar om det vissas eller ej för varje spel sekvens.  
    \* nya data kolumn  
    Estimate 16h
    - **Utfört I Release 1.0 (16 h kodning)**
    - Jackpot dialog fönster stängs efter antal sekunder.
      * Added column **JackpotTextTime.**
    - Jackpot dialog fönster ska vara konfigurerbar om det vissas eller ej för varje spel sekvens.
    - Möjlighet att välja de 4 texter per spel sekvens
    - nya data kolumn.
      * AdminPage.cs
      * Added dropdownlist and label.
        + DropDownListJackpot\_SelectedIndexChanged
        + FillMatrixDropDown
      * DBDataService.cs (Table InfoText)
      * Added column **JackpotTextType**.
      * Added enum model
        + JackpotTextTypeCard
        + JackpotTextTypeSlot
  + C2.1: Möjlighet till kontinuerlig visning av ”erbjudandemeddelande” (minst fyra stycken alternativ i dropdown-meny) under spelandet i form av banner, styrs av nya kolumner i designmatrisen (p, samt vilken).  
    TODO:  
    \* lägg till jackpot banner på slot- och kort spel. (Dag designar ongoing)  
    \* jackpot banner ska vara konfigurerbar om den ska vissas eller ej per spel sekvens.  
    \* medelande i jackport banner ska vara konfigurerbar per spel sekvens.  
    \* nya data kolumn  
    \* definera 4 jackpot medelande i DB.  
    \* man ska kunna ändra de 4 jackpot medelande i Adminpage.  
    Estimate 28h
    - **Utfört I Release 1.0 (16 h kodning)**
    - Jackpot banner ska vara konfigurerbar om den ska vissas eller ej per spel sekvens.
    - medelande i jackport banner ska vara konfigurerbar per spel sekvens
    - nya data kolumn.
    - definera 4 jackpot medelande i DB.
    - man ska kunna ändra de 4 jackpot medelande i Adminpage.
      * AdminPage.cs
      * Added dropdownlist and label.
        + DropDownListBanner\_SelectedIndexChanged
        + FillMatrixDropDown
      * DBDataService.cs (Table InfoText)
      * Added column InfoTextType.
      * Added enum model
        + BannerTextTypeCard
        + BannerTextTypeSlot
  + C2.2: Samma sak för kortspel (styrs av samma kolumner)  
    TODO:  
    \* implementera tillsammans med ovan.  
    Estimate inkluderad i ovan estimat.
* D1: Exporterad data har högre temporal upplösning (millisekunder om möjligt), gärna sorterad på timestamp. Möjlighet att nollställa insamlad data (med varningsmeddelande).  
  TODO:  
  \* ändra om datum format för att visa milisekunder vid raport export.  
  \* sortera rapport data på timestamp.  
  \* nollställ player log knapp.  
  \* warrning confirm dialog fönster vid nollställ.  
  \* vid nollställ, flytta data till en history table eller lägga till en active status kolumn?  
  \* ny ”get all game data report” knapp med dess implementaiton.  
  Estimate 12h
  + **Utfört I Release 1.0 (16 h kodning)**
  + Ändra om datum format för att visa milisekunder vid raport export.
  + Sortera rapport data på timestamp.
    - getLog (store procedure)
    - Konverterat datum kolumn till character, annars tar excel och gör om det till lokal inställning för datum.

Summa estimerat av Steve: 160h

* Create script for production to update database.
* Update autotests in Visual Studio.
* Write release documentation.
* Created version 1.0 in github/R2M/su-casino

Mvh

Tova & Dag