

Elektronické Stávkovanie

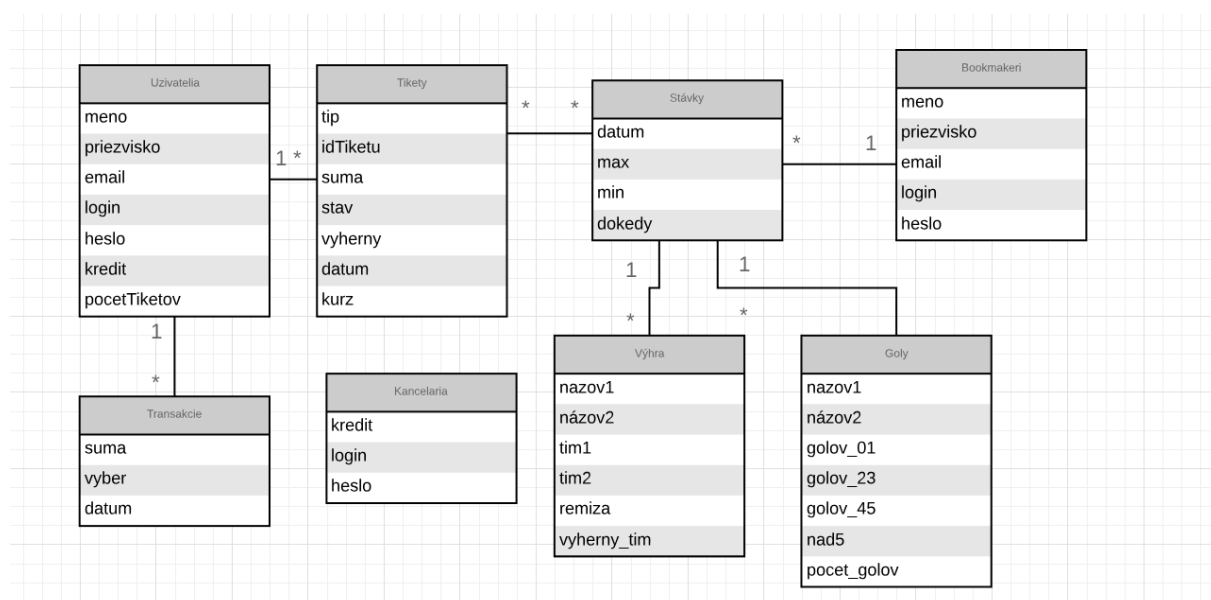
Záverečná správa

Projekt na Databázy (2)

1) O Dokumente

Tento dokument opisuje návrh databázového systému, v praxi využiteľného pre stávkové stávkovú kanceláriu a jeho opis.

2) Dátový model



V modeli uchováваме základne informácie o užívateľoch a bookmakeroch. V tabuľku transakcie si uchováваме záznamy o výbere alebo vložení peňazí daného používateľa. V tikete evidujeme k akej stávke a užívateľovi sa viaže tiket. Ukladáme aj jeho typ, stav, sumu, či je výherný, kurz danej stávky ktorá bola uzatvorená a dátum uzatvorenia stávky. Je tu evidované aj idTiketu keďže jeden tiket môže byť zložený z viacerých záznamov. V tabuľke stávky evidujeme kedy sa odohrá daná udalosť, max. a minimálnu sumu na stávku jej kurz a dokedy je možné uzatvoriť na stávku tiket. Tieto stávky sú vytvorené a uzatvárateľné na výherný tím stretnutia, na ich remízu, či počet gólov v zápase bude 0,1, 2-3,4-5 alebo viac ako 5. V príslušnej možnosti bude kurz danej možnosti. V atribúte výhra v tabuľke zápasov a gólov bude ktorá z možností je výherná.

3) Zoznam Funkcii

Akcie dostupné pre bookmakera:

1. Vypísať všetky dostupné stávky na výhru.
2. Vypísať všetky dostupné stávky na počet gólov
3. Pridať stávku
4. Odstrániť Stávku
5. Pridať výsledok zápasu(stávky) k stávke
6. Vypísať Tikety podľa zadanej stávky
7. Odhlásenie sa zo systému

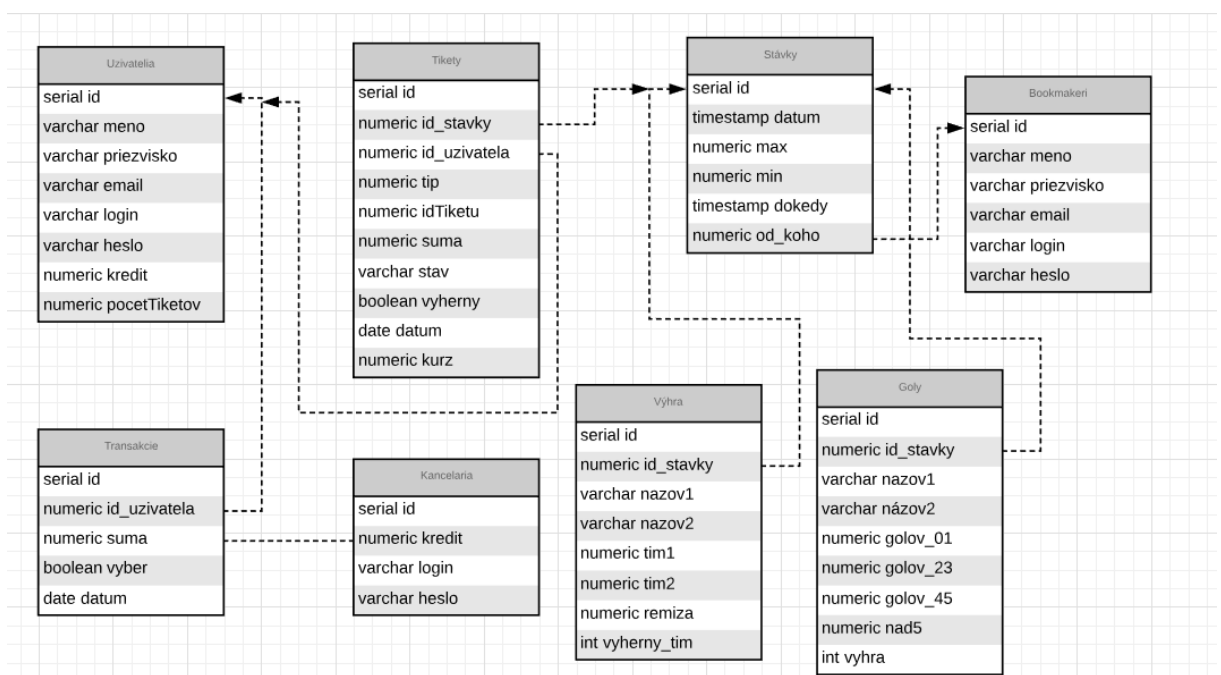
Akcie dostupné pre kanceláriu:

1. Vypísať aký je celkový zisk/strata stávkovej kancelárie
2. Vypísať aký je celkový zisk/strata pre danú stávku
3. Vypísať všetky vyhodnotenú stávky
4. Vypísať Tikety podľa zadanej stávky
5. Odhlásenie sa zo systému

Akcie dostupné pre stávkujúceho :

1. Vypísať informácie o užívateľovi
2. Prejsť do menu financií.
 - 2.1. Vložiť peniaze na účet
 - 2.2. Vybrať peniaze z účtu
 - 2.3. Vypísať výšku kreditu
 - 2.4. Výpis všetkých minulých transakcií
 - 2.5. Vrátiť sa do Main Menu
3. Vypísať všetky dostupné stávky na výhru.
4. Vypísať všetky dostupné stávky na počet gólov
5. Pridanie stávky na aktuálny tiket
6. Odstránenie stávky z aktuálneho tiketu
7. Zobrazenie aktuálneho tiketu
8. Potvrdenie tiketu
9. Vypísať všetky vyhodnotenú tikety patriace používateľovi
10. Vypísať všetky nevyhodnotenú tikety patriace používateľovi
11. Vypísať pomer vyhratých/prehratých stávk a celkový peňažný zisk/stratu
12. Odhlásenie sa

4) Relačný model



5) Organizácia kódu

Zdrojový kód je rozdelený do balíkov podľa toho, čo kód robí.

- GETSET V tomto balíku sa nachádza BaseFinder a BaseGateway ktoré sú nadtriedami ostatných tried v balíku. Každá tabuľka tu má svoj „Finder“ a „Getter/Setter“
- ACTIONS Tento balík obsahuje zložitejšie transakcie. Sú tu funkcie na vkladanie a potvrdzovanie tiketov a výber alebo vloženie peňazí užívateľa. Taktiež trieda TicketException pre výnimky.
- UI Tento balík obsahuje kód používateľského rozhrania v ASCII grafike ovládané pomocou príkazového riadku. Po spustení sa používateľ buď registruje alebo prihlasuje. Z menu si používateľ vyberá položku pomocou zadania čísla. Každé menu je realizované pomocou samostatnej triedy.

6) Riešenie problému

Spočiatku som mal problém s vyriešením ako uchovávať tabuľku možnosti a ich vzťahu k tiketu. Možnosti som neskôr rozdelil na tabuľku góly a výhra. Koncept riešenia boli dve tabuľky, prvá ktorá by mala atribúty možnosť_id, Stávka_id a kurz a ďalšia s atribútmi tiket_id, stávka_id, možnosť_id a suma. Toto riešenie sa mi ale zdalo zložité a skomplikovalo by celú hierarchiu projektu. Preto som sa problém rozhodol vyriešiť pomocou spomínaných tabuliek góly a výhra ktoré obsahujú kurz k jednotlivým možnostiam a v tabuľke tikety mi stačí uvádzať ku ktorej stávke sa tiket viaže a aký bol jeho tip. Nevýhodou tohto riešenia je ale že ku každej stávke je možné pridať iba jeden typ stávkovania, a ak chceme na udalosť povoliť stávkovanie na počet gólov a aj na výhru tímu, budeme musieť identickú stávku vložiť 2x.