



Τ.Ε.Ι. ΗΠΕΙΡΟΥ

**ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ**

Πτυχιακή Εργασία

**Θέμα : Δημιουργία ιστότοπου αθλητικού περιεχομένου με
οντότητες πραγματικού χρόνου**

Επιβλέπον καθηγητής : Ιωάννης Τσούλος

Σπουδαστής : Φαρμάκης Θρασύβουλος

ΑΡΤΑ 2010

Περιεχόμενα

Περίληψη	σελίδα 4
Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν	σελίδα 5
A. HTML-Kit	σελίδα 5
B. Xampp	σελίδα 6
Κεφάλαιο 1^ο	
Εισαγωγή	
1.1 Παρουσίαση Apache	σελίδα 8
1.1.α Ιστορική αναδρομή	σελίδα 8
1.2 Σύγκριση με άλλους web servers	σελίδα 9
1.2.α Σύγκριση Apache με ISS	σελίδα 9
1.2.β Σύγκριση Apache με lighttpd	σελίδα 11
1.3 Παρουσίαση PHP	σελίδα 13
1.3.α Ιστορική αναδρομή	σελίδα 13
1.3.β Σύγκριση PHP με ASP	σελίδα 14
1.3.γ Σύγκριση PHP με JavaScript	σελίδα 15
1.4 Παρουσίαση MYSQL	σελίδα 15
Κεφάλαιο 2^ο	
2.1 Υπάρχουσες εταιρίες στοιχηματισμού	σελίδα 17
2.1.α Γλώσσες προγραμματισμού που χρησιμοποιούν	σελίδα 17
2.2 Τραπεζικές συναλλαγές	σελίδα 19
Κεφάλαιο 3^ο	
3.1 Δυνατότητες χρηστών	σελίδα 20
3.1.α Εγγραφή νέου μέλους	σελίδα 20

3.1.β Είσοδος υπάρχοντος μέλους	σελίδα 21
3.1.γ Παρακολούθηση αγώνων και αποδόσεων	σελίδα 22
3.1.δ Αίτηση εισαγωγής ποσού στον λογαριασμό	σελίδα 22
3.1.ε Παρακολούθηση ιστορικού	σελίδα 23
3.2 Δυνατότητες Διαχειριστή	σελίδα 24
3.2.α Εισαγωγή αγώνων	σελίδα 24
3.2.β Έγκριση αιτήσεων κατάθεσης	σελίδα 25
3.2.γ Διαγραφή αγώνων ημέρας	σελίδα 26
3.2.δ Εισαγωγή αποτελεσμάτων	σελίδα 27
3.2.ε Έλεγχος στοιχημάτων	σελίδα 27
3.3 Τρόπος στοιχηματισμού	σελίδα 29
3.3.α Στοιχηματισμός χρήστη	σελίδα 29
3.4 Αλλαγή αποδόσεων	σελίδα 31

Κεφάλαιο 4^ο

Συμπεράσματα	σελίδα 32
Αναφορές	σελίδα 34

Περίληψη

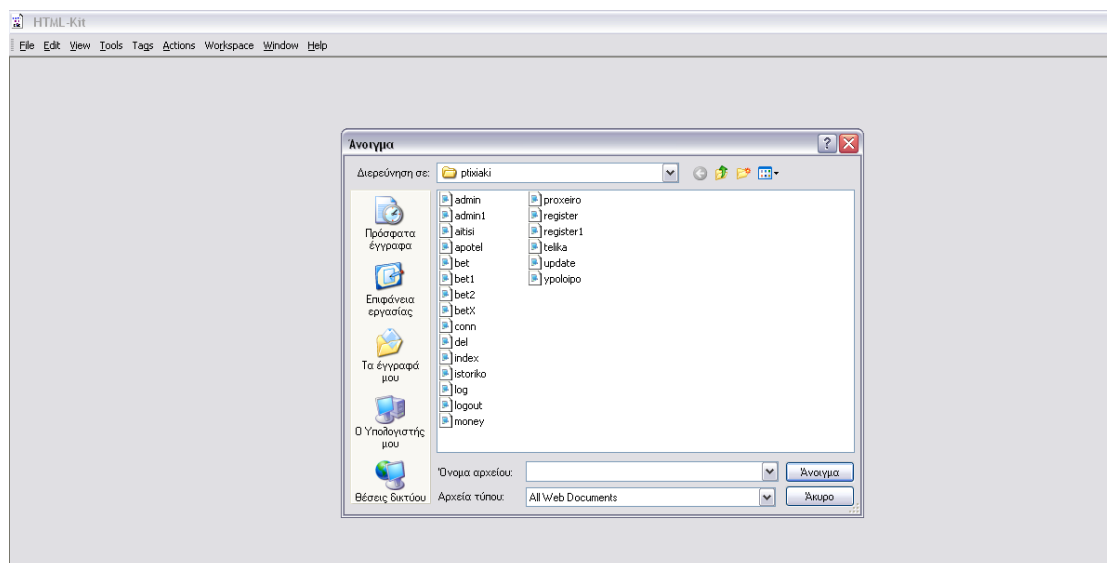
Οι στοιχηματικές ιστοσελίδες είναι η νέα μεγάλη μόδα στο διαδίκτυο καθώς αριθμούν χιλιάδες χρήστες που καθημερινά τις επισκέπτονται για να στοιχηματίσουν σε αυτές. Ο σκοπός της εργασίας αυτής είναι η δημιουργία μιας ιστοσελίδας στοιχηματικού περιεχομένου που θα δίνει την δυνατότητα στους χρήστες της να επιλέξουν και να στοιχηματίσουν σε κάποιο αγώνα της επιλογής τους. Η ιστοσελίδα δίνει την δυνατότητα στο άτομο που την διαχειρίζεται να προσθέτει αγώνες σε αυτή, να τοποθετεί χρήματα σε λογαριασμούς χρηστών και να επιβεβαιώνει τα στοιχήματά τους. Επίσης θα δούμε την αλλαγή στην απόδοση των αποδόσεων των αγώνων ανάλογα με τα ποσά που ποντάρονται δίνοντας μας μια όσο το δυνατόν καλύτερη προσέγγιση στις σημερινές στοιχηματικές ιστοσελίδες.

Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν

Για την ολοκλήρωση της συγκεκριμένης εργασίας χρησιμοποιήθηκαν το πρόγραμμα **HTML-Kit** το οποίο είναι ένα ελεύθερο λογισμικό δημιουργίας ιστοσελίδων **HTML** με δυνατότητες της διαμόρφωσης και παρουσίασης σελίδων HTML, XHTML και XML, και η ελεύθερη ανοιχτού προγραμματισμού πλατφόρμα **Xampp** η οποία είναι ένα πακέτο web server που περιέχει τον Apache HTTP server, την βάση δεδομένων MySQL και διάφορα προγράμματα που διαβάζουν script της PHP και διαφόρων γλωσσών βασισμένων στην γλώσσα Perl. Έχει επίσης την δυνατότητα αναβάθμισης όλων των εφαρμογών που διαθέτει αυτόματα και ελεύθερα μέσω του διαδικτύου.

A. HTML-Kit

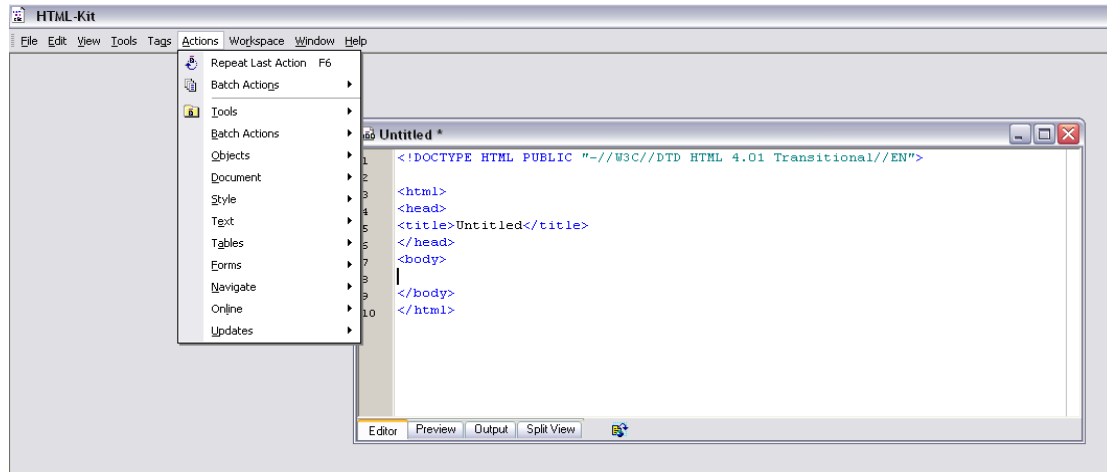
Η εγκατάσταση του HTML-Kit είναι μια πολύ απλή διαδικασία που απαιτεί μόνο λίγα λεπτά και κλικ του ποντικιού για να ολοκληρωθεί. Αφού τρέξουμε το αρχείο με κατάληξη .exe(εκτελέσιμο) και ολοκληρώσουμε την εγκατάσταση θα εμφανιστεί η κεντρική του σελίδα του προγράμματος(εικόνα 1.1). Στην συνέχεια μπορούμε να επιλέξουμε είτε την δημιουργία μιας καινούργιας σελίδας είτε την τροποποίηση μιας υπάρχουσας σελίδας.



Εικόνα 1.1 Πρόγραμμα HTML-Kit

[Πληκτρολογήστε κείμενο]

Το πρόγραμμα μας δίνει την δυνατότητα να προσθέσουμε έτοιμα κομμάτια κώδικα που είναι αποθηκευμένα σε αυτό μέσω της γραμμής εργαλείων του και την καρτέλα Action(εικόνα 1.2, είτε να προσθέσουμε δικά μας.



Εικόνα 1.2 Δημιουργία νέας σελίδας και προσθήκη κώδικα μέσω Action

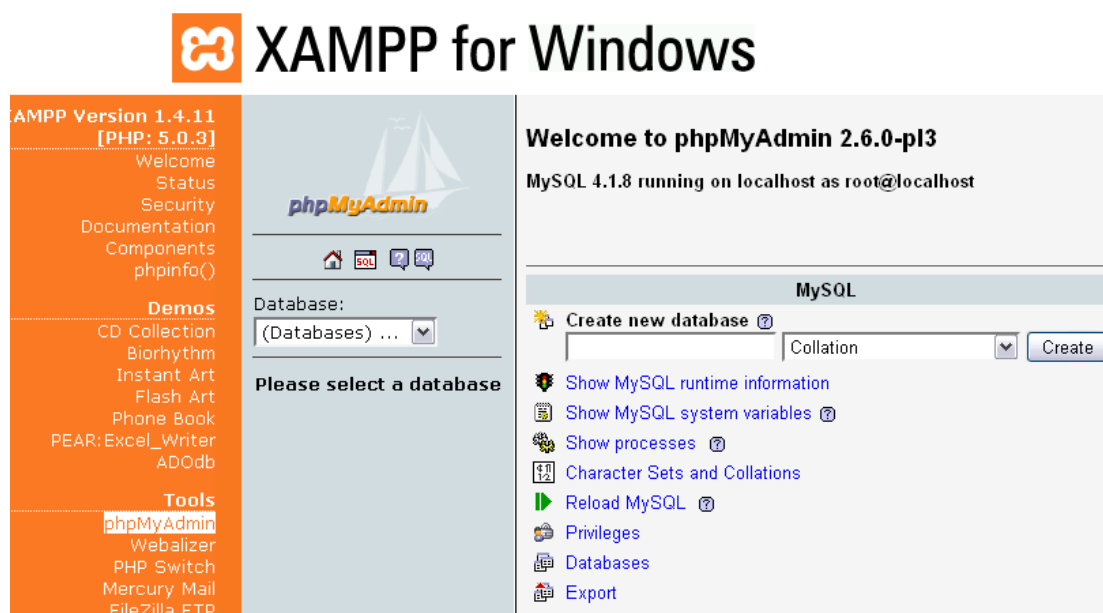
B. Xampp

Η πλατφόρμα xampp(εικόνα 1.3) μας παρέχει την δυνατότητα χρήσης του Apache server ενός απαραίτητου εργαλείου στην δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων. Ο κύριος λόγος δημιουργίας του ήταν να βοηθήσει τους προγραμματιστές ιστοσελίδων να εμφανίσουν τα αποτελέσματα της δουλειάς τους στον προσωπικό τους υπολογιστή χωρίς να χρειάζονται την σύνδεση στο διαδίκτυο. Επίσης μέσω του xampp μας δίνεται η δυνατότητα χρήσης της βάσης δεδομένων SQL ή οποία όπως θα δούμε παρακάτω κατέχει σημαντικό ρόλο στην δημιουργία της εργασίας. Η πλατφόρμα αφού εγκατασταθεί μας εμφανίζει δύο επιλογές την βασική εκκίνηση (basic start) και την επανεκκίνηση (basic restart) σε περίπτωση προβλήματος. Αν επιλέξουμε την βασική εκκίνηση το πρόγραμμα ανοίγει τον διαθέσιμο browser του συστήματος και μας εμφανίζει την αρχική σελίδα (localhost/xampp/index.php). Αυτό σημαίνει ότι έγινε επιτυχής εκτέλεση της πλατφόρμας και πλέον μπορούμε μέσω του HTML-Kit να εμφανίσουμε στον browser και τον κώδικα που είναι γραμμένος σε PHP καθώς κάτι τέτοιο θα ήταν αδύνατο χωρίς την εφαρμογή Apache server που παρέχει η πλατφόρμα.



Εικόνα 1.3 Η αρχική σελίδα της πλατφόρμας Xampp

Μια ακόμα δυνατότητα που μας προσφέρει η πλατφόρμα είναι η σύνδεση με την βάση δεδομένων **MYSQL** μέσω της σελίδας **conn.php** που βρίσκετε στην αρχή σχεδόν κάθε σελίδας της εργασίας. Η σύνδεση με την βάση δεδομένων(εικόνα 1.4) μας δίνει την δυνατότητα δημιουργίας δυναμικής σελίδας που θα «τραβάει» δεδομένα από την βάση και θα τα παραθέτει στους χρήστες ανάλογα με το τι θα επιλέξουν. Η σύνδεση γίνεται μέσω των **SQL** εντολών και ανάλογα με της επιλογές των χρηστών παραθέτουν τα αποτελέσματα που ζητούνται.



Εικόνα 1.4 Είσοδος στην βάση δεδομένων μέσω Xampp

Κεφάλαιο 1^ο

Εισαγωγή

1.1 Παρουσίαση Apache

Συμφωνά με τις τελευταίες στατιστικές μελέτες(εικόνα 1.5) ο Apache εμφανίζεται να είναι με αρκετά μεγάλη διαφορά ο πιο διαδεδομένος web server στο διαδίκτυο. Η αρχική του σχεδίαση προοριζόταν για ηλεκτρονικούς υπολογιστές που χρησιμοποιούσαν το λογισμικό UNIX. Χάριν της λειτουργικότητας του μεταγενέστερα η χρήση του διαδόθηκε και σε άλλα λειτουργικά συστήματα όπως τα Windows. Η λειτουργικότητά του βασίζεται στο ότι παρέχει όλα τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των Web servers καθώς και του CGI, SSL και των εικονικών περιοχών. Εκτός από την λειτουργικότητα του ο λόγος που έγινε τόσο δημοφιλής είναι το γεγονός ότι παρέχετε ελεύθερα στους χρήστες μέσω της σελίδας (www.apache.org) του Apache Software Foundation όπως επίσης και οι plug in ενότητες του. Η μικρές απαιτήσεις που χρειάζεται είναι άλλο ένα από τα μεγάλα του πλεονεκτήματα απέναντι στους ανταγωνιστές του.

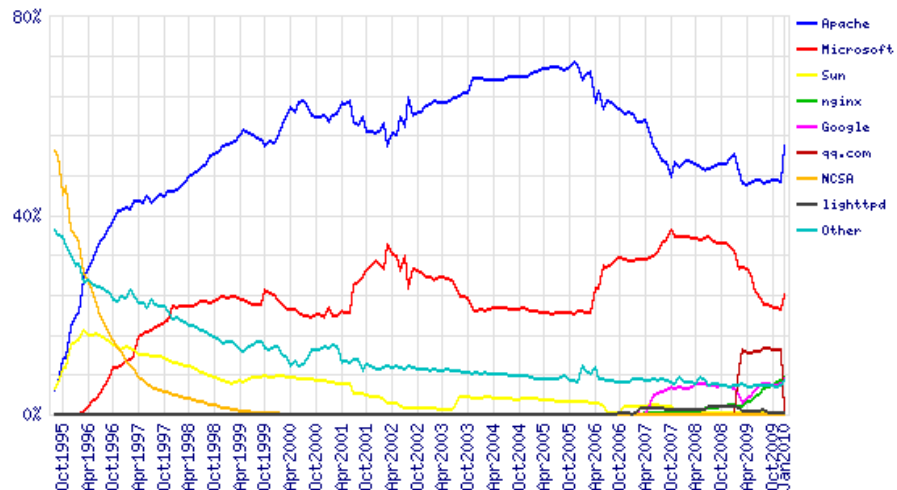
1.1.α Ιστορική αναδρομή

Η πρώτη έκδοση του Apache γνωστή και ως NCSA HTTPd δημιουργήθηκε από τον Robert McCool. Στα μέσα της χρονιάς 1994 και ενώ ο McCool εγκατέλειψε το NSCA, τον server στον οποίο δημιουργούσε τις εφαρμογές του, η ανάπτυξη του λογισμικού πάγωσε προσωρινά αφήνοντας πίσω μεγάλο αριθμό ανολοκλήρωτων εφαρμογών. Οι εφαρμογές αυτές με τον καιρό ολοκληρώθηκαν από μια σειρά προγραμματιστών εκτός του McCool συμπεριλαμβανομένων των Roy Fielding, Rob Hartill, Andrew Wilson και Frank Peters που αποτέλεσαν τους αρχικούς ιδρυτές του Apache Group.

Το όνομα της εφαρμογής συμφώνα με της εταιρία δόθηκε ως φόρος τιμής στην φυλή των Apache. Παρόλα αυτά σύμφωνα με μια άλλη εξήγηση η αρχική σελίδα του Apache Server από το 1996 έως το 2001 υποστήριζε πως η εφαρμογή ονομάστηκε έτσι λόγω της «προχειρότητας» (patchy) της. Η συγκεκριμένη θεωρία υποστηρίχτηκε και από ένα από τα ιδρυτικά μέλη της εταιρίας τον Brian Behlendorf σε μια συνέντευξη του στο σεμινάριο της εταιρίας το 2000. Σε μια ποιο πρόσφατη συνέντευξη του το 2007 δήλωσε ανοιχτά πως ο Apache δεν πήρε το όνομα του από την φυλή των ιθαγενών αλλά λόγω της «προχειρότητας» που παρατηρήθηκε στην πρώτη εφαρμογή.

Η δεύτερη έκδοση του Apache ήταν προϊόν ολοκληρωτικής αλλαγής του κώδικα της πρώτης έκδοσης με την διαφορά ότι δόθηκε περισσότερη έμφαση στην περαιτέρω μοντελοποίηση της καθώς και στην ανάπτυξη της τεχνολογίας φορητότητας της.[3]

Market Share for Top Servers Across All Domains August 1995 - January 2010



Top Developers

Developer	December 2009	Percent	January 2010	Percent	Change
Apache	108,953,838	46.59%	111,307,941	53.84%	7.25
Microsoft	49,184,244	21.03%	49,792,844	24.08%	3.05
nginx	16,249,950	6.95%	15,568,224	7.53%	0.58
Google	14,110,280	6.03%	14,550,011	7.04%	1.00
lighttpd	840,654	0.36%	955,146	0.46%	0.10

Εικόνα 1.5 Κορυφαίοι web servers - Περίοδος Αύγουστος 1995-Ιανουάριος 2010[2]

1.2 Σύγκριση με άλλους web servers

Παρότι ο Apache είναι, από πλευράς στατιστικών, ο ποίο διαδεδομένος web server βλέπουμε ότι στην αγορά κυκλοφορούν και άλλοι web servers με τα δικά τους χαρακτηριστικά. Οι ποιο γνωστοί εξ αυτών είναι ο **ISS**(Internet Information Server) που διατίθεται από την Microsoft και ο **Lighttpd** που διατίθεται από την BSD. Και οι δυο παραπάνω web servers είναι εξίσου αξιόπιστοι με τον Apache με τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ο καθένας. Στην συνέχεια θα παρουσιάσουμε τους δυο αυτούς servers σε σύγκριση με τον Apache :

1.2.α Σύγκριση Apache με ISS

Ο ISS αποτελεί ένα βασικό συστατικό των Windows Server από την έκδοση Windows NT 4.0. Την εποχή εκείνη ήταν ένας από τους βασικούς Web servers με την μορφή ISS 3.0. Λίγο μετά την κυκλοφορία των Windows NT 4.0 κυκλοφόρησε μια αναβάθμιση που περιείχε το ISS 4.0 την πρώτη πραγματική έκδοση του ISS που χρησιμοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό ως Web server. Οι διαφορές ανάμεσα στην λειτουργία των δυο servers είναι αρκετά μεγάλη.

Η πρώτη σημαντική διαφορά είναι το λογισμικό σύστημα στο οποίο λειτουργούν. Ο ISS ως προϊόν της Microsoft έχει ως βάση λειτουργίας του τα

Windows λειτουργώντας μόνο σε αυτά σε αντίθεση με τον Apache που δημιουργήθηκε με βάση το λειτουργικό σύστημα **UNIX**. Παρόλο που ο ISS περιορίζει την λειτουργία του στα Windows, κάτι που επιβράδυνε αρκετά την ανάπτυξή του, αυτό δεν τον εμποδίζει να έχει πλεονέκτημα στο συγκεκριμένο λειτουργικό σύστημα σε σχέση με τους άλλους web servers καθώς διαθέτει μεγαλύτερη συνεργασία με την εταιρία του λειτουργικού συστήματος και έχει ευκολότερη διαχείριση και έλεγχο μέσα από μια σειρά εργαλείων που προσφέρει το λειτουργικό σύστημα αποκλειστικά για τον ISS.

Στην τελευταία του έκδοση ο ISS 6.0 σε αντίθεση με προηγούμενες εκδόσεις διαχώρισε σε δύο διαφορετικά στοιχεία την αποδοχή των ερωτημάτων και την επεξεργασία τους. Αυτή η αλλαγή έδωσε την δυνατότητα στον ISS να δέχεται τα ερωτήματα ακόμα και στην περίπτωση που οι διαδικασίες επεξεργασίας του προγράμματος δεν λειτουργούν και επίσης υπάρχει καλύτερος έλεγχος στην διαδικασία επεξεργασίας των ερωτημάτων. Έτσι ο διαχειριστής μπορεί να ανακυκλώνει ερωτήματα για την ανάκτηση κάποιας αποτυχημένης εφαρμογής χωρίς να χρειάζεται, όπως στις προηγούμενες εκδόσεις, να επανεκκινήσει την εφαρμογή ή σε ακραίες περιπτώσεις όλο το σύστημα. Μια ακόμα διαφορά ανάμεσα στους δυο αυτούς servers είναι οι γλώσσες προγραμματισμού που επιδέχονται. Ο ISS αναπτύχθηκε έχοντας ως βασική γλώσσα την **ASP(Active Server Pages)** σε αντίθεση με τον Apache που ως βασικές γλώσσες είχε τις PHP, Perl και Python που είναι ελεύθερες γλώσσες. Ο ISS εκτός της ASP επιδέχεται και άλλες γλώσσες προγραμματισμού όπως την Java, την Visual Basic, την JavaScript και φυσικά την C/C++. Στην αντίπερα όχθη ο Apache παρόλο που επιδέχεται και αυτός όλες της παραπάνω γλώσσες παρουσιάζει κάποιο πρόβλημα στην ASP και χρειάζεται ειδικό λογισμικό ώστε να επεξεργαστεί την ASP σε UNIX [4]. Στον παρακάτω πίνακα(εικόνα 1.6) θα παρατηρήσουμε τα προγράμματα και τις γλώσσες που λειτουργούν σε κάθε ένα server :

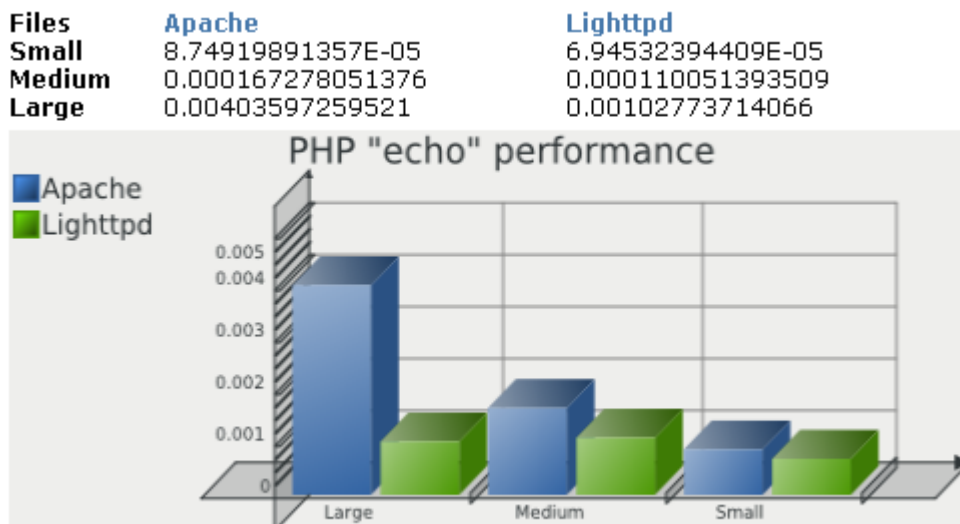
Feature	IIS	Apache
ASP	Yes	With Chilisoft, Apache::ASP, or modmono
CGI	Yes	Yes
Perl	Yes	Yes
Python	Yes	Yes
PHP	Yes	Yes
JSP	Yes	Yes
.NET Integrated	Yes	No

Εικόνα 1.6 Πίνακας σύγκρισης στοιχείων ISS και Apache[4]

1.2.β Σύγκριση Apache με Lighttpd

Ο lighttpd είναι ένας, ανοιχτού προγραμματισμού, web server γνωστός για τις μεγάλες ταχύτητες επεξεργασίας που διαθέτει καθώς λειτουργεί με το πρωτόκολλο fastcgi, την σταθερότητα που δείχνει παρά τις μεγάλες ταχύτητες, την ασφάλεια που παρέχει και την ευελιξία του. Δημιουργός του είναι ο Jan Kneschke ο οποίος ως πρωταρχικό του σκοπό είχε να λύση το πρόβλημα των πολλών συνδέσεων σε ένα server. Η ιδέα της εφαρμογής αυτής γεννήθηκε όταν προσπάθησε να δημιουργήσει ένα server που θα μπορούσε να συνδεθεί με 10.000 διαφορετικούς χρήστες ταυτόχρονα. Τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής του είναι η πολύ μικρές απαιτήσεις σε μνήμη που χρειάζεται σε σχέση με τους υπόλοιπους web servers, η μικρή χρήση του επεξεργαστή και η μεγάλη ταχύτητα επεξεργασίας του κάτι που τον κάνει ιδανικό για servers με μικρές δυνατότητες hardware αλλά και για servers που θέλουν τα στατικά μέσα να είναι σε διαφορετικό σημείο από τα δυναμικά.

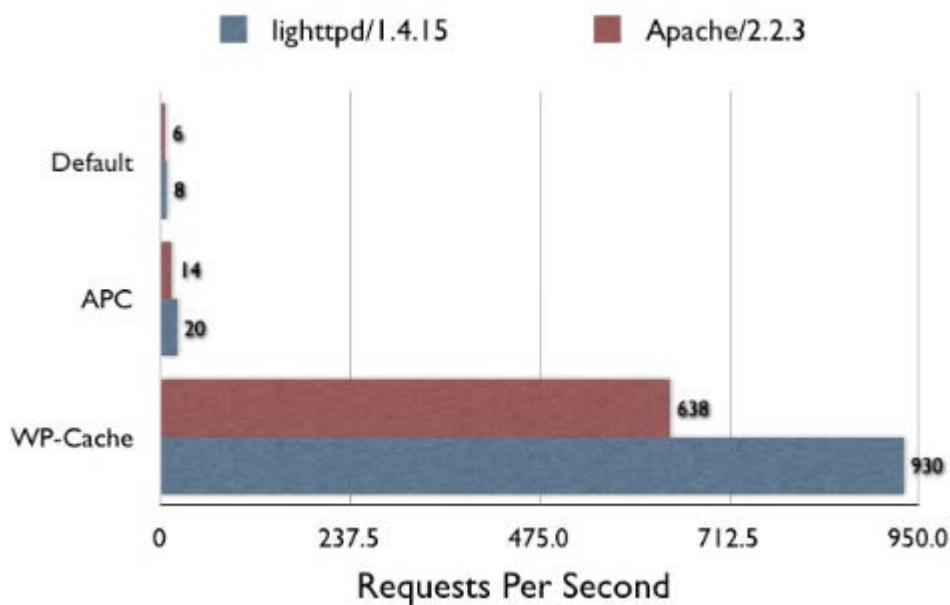
Στο παρακάτω γράφημα(εικόνα 1.7) θα παρατηρήσουμε την διαφορά στην επεξεργασία κειμένου μεταξύ Apache και lighttpd. Η διαφορά των δυο εφαρμογών είναι το πρωτόκολλο που χρησιμοποιούν καθώς ο Apache χρησιμοποιεί το cgi ενώ ο lighttpd το fastcgi κάτι που του δίνει την δυνατότητα να επεξεργάζεται ερωτήματα και να τα παρουσιάζει σε αρκετά μεγαλύτερη ταχύτητα από ότι ο Apache. Στο παρακάτω γράφημα θα δούμε τον χρόνο εκτέλεσης τριών διαφορετικών αρχείων μέσω των δυο εφαρμογών. Το κάθε ένα από τα τρία αρχεία έχει διαφορετικό μέγεθος με το πιο μικρό να είναι μεγέθους 30kb, το δεύτερο να είναι 70kb ενώ το τρίτο έχει μέγεθος 280kb.[5]



Εικόνα 1.7 Ταχύτητα επεξεργασίας ερωτήματος[5]

Όπως βλέπουμε και στο γράφημα ο χρόνος που χρειάζεται ο Apache για να εκτελέσει το ερώτημα για κάθε ένα από τα τρία αρχεία είναι αρκετά μεγαλύτερος από ότι χρειάζεται ο lighttpd.

Ένα ακόμα μεγάλο πλεονέκτημα σε σχέση με τον Apache είναι ότι ο lighttpd παρά την αρκετά μεγαλύτερη ταχύτητα που διαθέτει είναι εξίσου σταθερός με τον Apache. Στο παρακάτω πείραμα(εικόνα 1.8) θα δούμε τον αριθμό των ερωτημάτων που επεξεργάζονται οι δυο server στον ίδιο χρόνο. Το πείραμα διεξήχθη τρεις φορές με διαφορετικές ρυθμίσεις κάθε φορά. Στην πρώτη περίπτωση οι δυο εφαρμογές εκτελέστηκαν χωρίς κάποιο βοήθημα. Στην δεύτερη περίπτωση εγκαταστάθηκε και για τα δυο προγράμματα το APC, ενώ στην τρίτη περίπτωση εγκαταστάθηκε το βοήθημα WP-cache για να βοηθήσει στην ανανέωση της μνήμης που θα χρησιμοποιήσουν τα δυο προγράμματα.[6]



Εικόνα 1.8 Αριθμός επεξεργασμένων ερωτημάτων

Όπως διαπιστώνουμε παραπάνω ο lighttpd παρότι είναι φανερά πιο γρήγορος από τον Apache είναι εξίσου σταθερός καθώς έχει την δυνατότητα να επεξεργάζεται πολύ μεγαλύτερο αριθμό ερωτημάτων την ίδια χρονική στιγμή με τον Apache χωρίς να παρουσιάζει προβλήματα εκτέλεσης.

1.3 Παρουσίαση PHP

Στο πρώτο κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με την γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιήθηκε για την εκπόνηση της εργασίας. Η **PHP** είναι μια γλώσσα για προγραμματισμό διαδικτύου που απευθύνεται σε χρήστες που ασχολούνται με την δημιουργία δυναμικών κυρίως ιστοσελίδων. Η **PHP** έχει την δυνατότητα να λειτουργήσει με τον ποιο γνωστό διακομιστή του διαδικτύου τον **Apache** ο οποίος επεξεργάζεται τα δεδομένα της σελίδας σε πραγματικό χρόνο με σκοπό να τα εμφανίσει στον χρήστη της σελίδας. Η **PHP** έγινε ευρέως γνωστή λόγω της μεγάλης ασφάλειας που παρείχε στους διαχειριστές των σελίδων καθώς δεν ήταν εμφανείς ο κώδικας της στους επισκέπτες. Αυτός ήταν και ο κυρίως λόγος που την προτίμησαν στοιχηματικές ιστοσελίδες καθώς σε αυτές της σελίδες το κυριότερο χαρακτηριστικό που μετράει είναι η ασφάλεια του χρήστη αλλά και τον συναλλαγών του.

1.3.α Ιστορική αναδρομή PHP

Η **PHP** πρωτοεμφανίστηκε το 1995 όταν ένας φοιτητής ονόματι Rasmus Lerdorf με σκοπό την διατηρήσει μιας σειράς στατιστικών στοιχείων για την παρακολούθηση του βιογραφικού του δημιούργησε με βάση την γλώσσα Perl ένα απλό script ονομάζοντας το `php.cgi`. Η επιτυχία του πρώτου script φάνηκε όταν το διέθεσε σε φίλους του οι οποίοι ενθουσιασμένοι από αυτό του ζήτησαν να προσθέσει και άλλες δυνατότητες. Η πρώτη ονομασία της γλώσσας ήταν **PHP/FI** (**P**ersonal **H**ome **P**age/**F**orm **I**nterpreter) ενώ το 1997 η **PHP/FI** αναβαθμίστηκε σε 2.0 έχοντας ως βάση την γλώσσα προγραμματισμού C έχοντας περισσότερους από 50.000 ιστότοπους να την χρησιμοποιούν. Αργότερα την ίδια χρονιά βλέποντας την τεράστια δυναμική που δημιουργούσε η **PHP/FI 2.0** οι Andi Gutmans και Zeev Suraski ξαναέφτιαξαν την γλώσσα από την αρχή κρατώντας όμως ως βάση πολλά στοιχεία της **PHP/FI 2.0**. Αυτή ήταν η αρχή της **PHP 3.0** θυμίζοντας περισσότερο την σημερινή της μορφή από ότι οι προηγούμενες. Οι δημιουργοί της **PHP 3.0** για να συνεχιστεί η εξέλιξη της γλώσσας δημιούργησαν την εταιρία Zend η οποία είναι αρμόδια για την πρόοδο της **PHP** ακόμα και σήμερα. Το 1998 και τον Ιούλιο του 2004 διατέθηκαν στην αγορά η **PHP 4.0** και **PHP 5.0** αντίστοιχα που είναι οι ποιο ευρέως διαδεδομένες γλώσσες μέχρι σήμερα. Ήδη στο διαδίκτυο κυκλοφορεί η δοκιμαστική έκδοση της **PHP 6.0** καλώντας κάθε προγραμματιστή να την δοκιμάσει.[1]

1.3.β Σύγκριση PHP με ASP

Η **PHP** και η **ASP** έχουν πολλές και σημαντικές διαφορές αλλά και αρκετές ομοιότητες. Η βασικότερη διαφορά του είναι τα λειτουργικά συστήματα για τα οποία δημιουργήθηκαν. Ενώ η PHP είναι γλώσσα ανοιχτού προγραμματισμού με βάση της το λειτουργικό σύστημα UNIX η ASP δημιουργήθηκε από την Microsoft για το δικό της λειτουργικό σύστημα τα Windows. Παρόλο που τα πρώτα χρόνια οι δυο αυτές γλώσσες δεν είχαν την δυνατότητα εφαρμογής σε διαφορετικά λειτουργικά συστήματα πλέον με την λειτουργία διάφορων εφαρμογών έχουν την δυνατότητα εφαρμογής σε όλα τα λειτουργικά συστήματα. Ο λόγος που δημιουργήθηκαν και οι δυο αυτές γλώσσες ήταν η ανάγκη των σχεδιαστών ιστοσελίδων να εκτελούν τον κώδικα μέσα στον ίδιο τον server και να δίνουν στον χρήστη μόνο το αποτέλεσμα. Αυτό γίνεται γιατί κάθε σελίδα έχει της δικές της ανάγκες από εφαρμογές ώστε να λειτουργήσει σωστά. Σε αντίθετη περίπτωση οι χρήστες αυτών των σελίδων θα έπρεπε να έχουν αναγκαστικά τις εφαρμογές που χρησιμοποιεί ο διαχειριστής. Λόγο της μεγάλης ποικιλίας από εφαρμογές είναι πολύ δύσκολο να έχουν όλοι οι χρήστες συγκεκριμένα προγράμματα κάτι που σημαίνει πως οι σελίδες θα διαφέρανε από χρήστη σε χρήστη ανάλογα με τις εφαρμογές που θα χρησιμοποιούσε.

Σημαντική είναι και οι διαφορά στο κοινό που απευθύνεται η κάθε μια καθώς η μεν PHP ως ελεύθερο λογισμικό απευθύνεται σε μεσαίου η μικρού μεγέθους σελίδες ενώ η δε ASP σε μεγάλου μεγέθους σελίδες ιδιαίτερα επιχειρήσεων. Ο λόγος που η ASP είναι διαδεδομένη σε μεγάλου μεγέθους σελίδες κυρίως εταιριών είναι η συμβατικότητα της με τα Windows. Ο λόγος που όλες οι μεγάλες εταιρίες χρησιμοποιούν ASP είναι γιατί βοηθάει τις συναλλαγές μεταξύ του μιας και υπάρχει συμβατότητα στις εφαρμογές που χρησιμοποιούν. Βεβαίως η συμβατότητα με τα λειτουργικά συστήματα είναι η μια πλευρά του νομίσματος καθώς από την άλλη υπάρχει η μεγάλη ευκολία μάθησης που προσφέρει η PHP σε αντίθεση με την ASP, κάνοντας πολλές μεσαίες και μικρές εταιρίες να την προτιμούν καθώς δεν είναι αναγκασμένες να περάσουν τους εργαζομένους τους από πολύωρα σεμινάρια εκμάθησης της ASP. Μια ακόμα διαφορά ανάμεσα στις δύο αυτές γλώσσες είναι και οι βάσεις δεδομένων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν. Η PHP ως γλώσσα ανοιχτού προγραμματισμού έχει την δυνατότητα σύνδεσης σε όλες σχεδόν τις γνωστές βάσεις δεδομένων με κυριότερη την **MYSQL** σε αντίθεση με την ASP η οποία έχει μεγαλύτερη συμβατότητα με τις βάσεις δεδομένων που χρησιμοποιούν τα Windows την **SQL Server**. Η διαφορά ανάμεσα στις δυο αυτές βάσεις δεδομένων είναι η ταχύτητα προσπέλασης καθώς η **MYSQL** είναι αρκετά πιο γρήγορη από την **SQL Server**.^[6]

Η τελευταία αλλά εξίσου σημαντική διαφορά ανάμεσα στις δυο γλώσσες είναι η ποικιλία και το πλήθος βοήθειας που μπορεί να βρει κάποιος χρήστης. Λόγο της μεγάλης χρήσης που έχει η PHP και του μεγάλου αριθμού

χρηστών που την χρησιμοποιεί ο αριθμός συγγραμμάτων και η διαθέσιμη βοήθεια στο διαδίκτυο είναι πολύ μεγαλύτερη σε σχέση με της ASP. Αυτό συμβάλει στην ακόμα πιο εύκολη μάθηση που έχει η PHP σε σχέση με την ASP.

1.3.γ Σύγκριση PHP με JavaScript

Μια ακόμα γλώσσα με μεγάλη διάδοση στο διαδίκτυο είναι η **JavaScript**. Η **JavaScript** σε αντίθεση με την **PHP** είναι γλώσσα που υλοποιείτε στο τερματικό του χρήστη και όχι στον server όπως η PHP. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα αποτελέσματα του κώδικα από χρήστη σε χρήστη να διαφέρουν καθώς δεν θα υπάρχουν οι ίδιες εφαρμογές. Παρόλα αυτά οι δυο γλώσσες μοιάζουν σημαντικά καθώς και οι δύο έχουν σαν βάση τους την γλώσσα προγραμματισμού C και επίσης δεν είναι ανεξάρτητες γλώσσες αλλά περιέχονται μέσα στον κώδικα της **HTML**.

Η διαφορά στο μέρος που υλοποιείτε η κάθε γλώσσα της προσθέτει κάποια πλεονεκτήματα και κάποια μειονεκτήματα. Για παράδειγμα η PHP επειδή υλοποιείτε στον server έχει σημαντικά μεγαλύτερη πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων και εφαρμογές που φιλοξενούνται από τον server σε αντίθεση με την JavaScript η οποία επειδή υλοποιείτε στο τερματικό του χρήστη δεν έχει τόσο καλή πρόσβαση με την βάση δεδομένων του εκάστοτε server αλλά ούτε και σε άλλες εφαρμογές. Το μειονέκτημα βέβαια σε αυτήν την περίπτωση για την PHP είναι ότι χρειάζεται περισσότερο χρόνο να εκτελέσει κάποιες εφαρμογές αφού θα πρέπει να στέλνει συνέχεια ερωτήματα στον server σε αντίθεση με την JavaScript που επειδή εκτελείτε στον χρήστη έχει μικρότερο χρόνο εκτέλεσης.[8]

1.4 Παρουσίαση MYSQL

Η **MYSQL** είναι μια εφαρμογή δημιουργίας και διαχείρισης βάσεως δεδομένων. Η **MYSQL** λειτουργεί σαν server επιτρέποντας πολλαπλή πρόσβαση στα δεδομένα της από διάφορους χρήστες. Δημιουργήθηκε από την Σουηδική εταιρία MYSQL AB η οποία στην συνέχεια εξαγοράστηκε από την Sun Microsystems θυγατρική εταιρία της Oracle Corporation. Η **MYSQL** είναι ιδιαίτερα δημοφιλής όχι μόνο στην σύνδεση διαφόρων ελεύθερων προγραμμάτων με βάσεις δεδομένων όπως το WordPress και το phpBB αλλά χρησιμοποιείτε και από τις δημοφιλέστερες σελίδες του διαδικτύου όπως η Wikipedia, το Facebook και φυσικά το Google.

Η **MYSQL** έχει ως βάση της τις γλώσσες προγραμματισμού C και C++ κάτι που την κάνει απόλυτα συμβατή με την PHP η οποία έχει ως βάση της τις ίδιες γλώσσες προγραμματισμού. Η PHP έχει βοηθήσει σημαντικά στην ανάπτυξη της **MYSQL** καθώς λόγω της μεγάλης της εξάπλωσης η

χρησιμοποίηση της **MYSQL** έχει διαδοθεί εξίσου. Η **MYSQL** ως σχεσιακή βάση δεδομένων έχει την δυνατότητα να αποθηκεύει δεδομένα σε διαφορετικούς πίνακες αντί μόνο σε έναν και να έχει πρόσβαση σε αυτά προσθέτοντας της ταχύτητα και ευελιξία. Το SQL στο όνομα της εφαρμογής αντιπροσωπεύει την ομώνυμη γλώσσα προγραμματισμού για σύνδεση βάσεων δεδομένων και ορίζεται από το πρωτόκολλο ANSI/ISO SQL Standar.

Το συγκεκριμένο πρωτόκολλο έχει αλλάξει πολλές φορές καθώς πρωτοπαρουσιάστηκε το 1986 ενώ η πρώτη αλλαγή εμφανίστηκε το 1992 όταν και κυκλοφόρησε το εγχειρίδιο SQL-92. Μέχρι σήμερα έχει αλλάξει αρκετές φορές με βασικότερες το 1999 και το 2003 όπου και δημιουργήθηκε η σημερινή του μορφή.[9] Ένα μεγάλο πλεονέκτημα της **MYSQL** εφαρμογής είναι ότι επιδέχεται μεταβολές, δηλαδή είναι ανοιχτού προγραμματισμού κάτι που δίνει την δυνατότητα στους χρήστες του να το τροποποιούν όπως αυτοί θέλουν. Ο λόγος που διαδόθηκε τόσο γρήγορα και χρησιμοποιείται σε μεγάλο αριθμό ιστοσελίδων είναι η μεγάλη ταχύτητα εκτελεσημότητας του καθώς και η μεγάλη ασφάλεια που παρέχει στους διαχειριστές για συνδέσεις μέσω διαδικτύου. Επίσης λόγο του ότι περιλαμβάνεται σε πολλές ελεύθερες εφαρμογές όπως το Xampp έχει δώσει την δυνατότητα στους χρήστες να έχουν εύκολη πρόσβαση σε αυτό.

Ένα σημαντικό της μειονέκτημα ήταν ότι στις εκδόσεις πριν την **MYSQL 5.0** δεν παρέχονταν η δυνατότητα για χρησιμοποίηση των εντολών COMMIT, ROLE και δεν παρείχε διαδικασίες αποθήκευσης. Τέλος οι συναλλαγές μεταξύ βάσης δεδομένων και χρήστη δεν ήταν αρκετά αποτελεσματικές δημιουργώντας πολλά προβλήματα.

Κεφάλαιο 2^ο

2.1 Υπάρχοντες στοιχηματικές σελίδες

Οι στοιχηματικές σελίδες στο διαδίκτυο γνώρισαν τεράστια επιτυχία στα μέσα της δεκαετίας του 2000. Λόγο της μεγάλης εξάπλωσης του διαδικτύου αλλά και των όλο και αυξανόμενων αναγκών των πελατών τους οι στοιχηματικές εταιρίες επιδόθηκαν σε έναν αγώνα ταχύτητας για την κυριαρχία του διαδικτύου, μιας αγοράς μέχρι τότε ελεύθερης από τέτοιου είδους εταιρείες. Καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη των ιστοσελίδων αυτών έπαιξε και η ανάπτυξη των γλωσσών προγραμματισμού διαδικτύου όπως η **PHP** και η **ASP**. Με την ανάπτυξη των γλωσσών προγραμματισμού δινόταν η δυνατότητα στους χρήστες του διαδικτύου να στοιχηματίσουν στους αγώνες της αρεσκείας τους χωρίς να αντιμετωπίζουν το παραμικρό πρόβλημα ασφάλειας ακριβώς σαν να στοιχηματίζουν στο πρακτορείο της γειτονιάς τους.

2.1.α Γλώσσες προγραμματισμού που χρησιμοποιούν

Όπως αναφέραμε και παραπάνω καθοριστικό ρόλο στην εξάπλωση των στοιχηματικών ιστοσελίδων συνετέλεσε και η ανάπτυξη γλωσσών προγραμματισμού όπως η **PHP**, η **ASP** και η **JavaScript**. Τα κύρια χαρακτηριστικά μιας στοιχηματικής σελίδας είναι η αξιοπιστία της, η ασφάλεια δηλαδή που προσφέρει στις συναλλαγές των χρηστών της, η ευκολία της, και φυσικά οι επιλογές που δίνει στους χρήστες της. Στην συνέχεια θα παρατηρήσουμε δυο διαφορετικές ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού η κάθε μια για να λειτουργήσει.

Η πρώτη εταιρία που θα παρατηρήσουμε είναι η πασίγνωστη **bwin.com**. Η **bwin**(εικόνα 2.1) είναι μια από τις μεγαλύτερες στοιχηματικές εταιρίες στο διαδίκτυο με εκατομμύρια χρήστες εγγεγραμμένους σε αυτή. Οι λόγοι που την έφεραν σε αυτήν την θέση είναι η ευκολία που προσφέρει στους χρήστες της στον τρόπο στοιχηματισμού και φυσικά η ασφάλεια. Η **bwin** ως γλώσσα προγραμματισμού της χρησιμοποιεί την **ASP** όπως και οι περισσότερες στοιχηματικές ιστοσελίδες στο διαδίκτυο. Όπως τονίσαμε και παραπάνω η **ASP** λόγω της μεγάλης συμβατότητας που προσφέρει με τα **Windows** αλλά και με την **Microsoft** έχει γίνει η πρώτη επιλογή των στοιχηματικών σελίδων. Λόγο του ότι καθημερινά συναλλάσσονται με δεκάδες άλλες εταιρίες που χρησιμοποιούν το λογισμικό της Microsoft η συμβατότητα του δικού της λογισμικού με το λογισμικό των άλλων εταιριών είναι καίριας σημασίας.



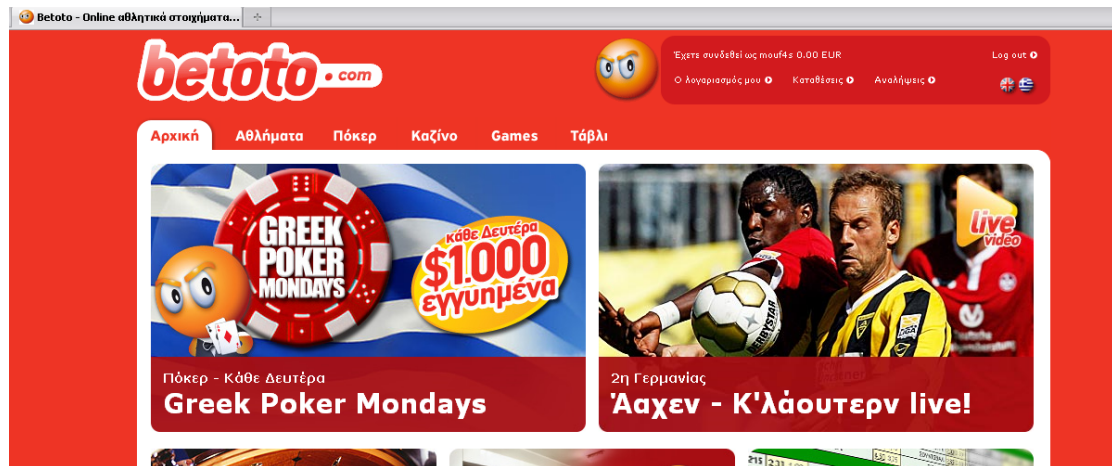
Εικόνα 2.1 Κεντρική σελίδα bwin.com

Όπως παρατηρούμε στο αριστερό μέρος της εικόνα 2.1 η bwin προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία από στοιχήματα σε διάφορα σπόρ. Αυτό γίνεται ώστε να προσελκύσει και τον πλέον απαιτητικό χρήστη που θέλει να στοιχηματίσει. Βεβαίως όπως βλέπουμε και στο κέντρο, όπως όλες πλέον οι σελίδες στοιχηματισμού, εκτός από την επιλογή για αθλητικό στοίχημα δίνει στους χρήστες της την δυνατότητα σύνδεσης σε on-line καζίνο η σε διάφορα άλλα παιχνίδια. Η χρήση της **ASP** στην σελίδα φαίνεται κατά πρώτο λόγο από την γραμμή περιήγησης(εικόνα 2.2) και την χαρακτηριστική κατάληξη **.aspx** στο τέλος του ονόματος της σελίδας.



Εικόνα 2.2 Γραμμή περιήγησης

Στην συνέχεια θα παρατηρήσουμε μια άλλη σελίδα με αρκετά διαφορετική μορφή. Η **betoto.com**(εικόνα 2.3) κάνει χρήση της **PHP** και της **JavaScript**. Όπως παρατηρούμε και στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα οι επιλογές για στοιχηματισμό είναι αρκετά μεγάλες. Διαθέτει και αυτή on-line καζίνο αλλά και διάφορες άλλες ασχολίες. Λόγο του ποιο μικρού της μεγέθους η **betoto** δεν χρησιμοποιεί **ASP** και επέλεξε τις **PHP** και **JavaScript**. Η σύνδεση στην σελίδα (log in) έχει τα χαρακτηριστικά στοιχεία της φόρμας της γλώσσας PHP με την διαφορά ότι χρησιμοποιεί αρκετά την JavaScript για να μεγαλώσει της δυνατότητες που προσφέρει. Όπως παρατηρούμε δίνει την δυνατότητα στους χρήστες της να επιλέξουν την γλώσσα στην οποία θέλουν να τους παρουσιάζεται η σελίδα.



Εικόνα 2.3 Κεντρική σελίδα betoto.com

2.2 Σύνδεση με τράπεζες

Το πρώτο και κυριότερο βήμα για τον στοιχηματισμό σε μία σελίδα είναι η εισαγωγή κάποιου ποσού στον λογαριασμό του χρήστη. Λόγο της μεγάλης ανάγκης για συναλλαγές στο διαδίκτυο οι τράπεζες αναγκάστηκαν να δημιουργήσουν ένα σύστημα συναλλαγών που θα λειτουργεί όλο το 24ωρο και θα είναι εύχρηστο και ασφαλές. Το **e-banking** όπως το αποκάλεσαν είναι ένα ραγδαία αναπτυσσόμενο σύστημα που συνδέσει τις τράπεζες είτε μεταξύ τους είτε με διάφορες άλλες εταιρίες. Η ανάπτυξή του είναι τόσο μεγάλη που σύμφωνα με στατιστικά στοιχεία στην Γερμανία το ποσοστό χρήσης του e-banking φτάνει το 42% , στην Σουηδία το 28% ενώ στην Αγγλία το 7%. [9]

Ο τρόπος λειτουργίας τους είναι απλός καθώς με το που γίνει κάποια αίτηση για κατάθεση ποσού η στοιχηματική εταιρία ελέγχει ηλεκτρονικά αν τα στοιχεία που έδωσε ο χρήστης είναι σωστά και φυσικά αν διαθέτει το ποσό που ζήτησε προς ανάληψη. Στην συνέχεια αποστέλλετε το ποσό στον λογαριασμό του χρήστη. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να παρακολουθήσει την κίνηση του λογαριασμού του είτε μέσω κάποιας on-line εφαρμογής που θα του παρέχει η τράπεζα είτε μέσω αναλυτικού λογαριασμού. Φυσικά όσα μέτρα και αν έχουν παρθεί για τη ασφάλεια των ηλεκτρονικών συναλλαγών υπάρχουν πάντα κίνδυνοι. Μαζί με την τεράστια εξάπλωση των ηλεκτρονικών συναλλαγών εξαπλώθηκαν και οι ηλεκτρονικές απάτες. Λόγο των μεγάλων ποσών που συναλλάσσονται καθημερινά το σύστημα e-banking έχει γίνει στόχος επιτήδειων με σκοπό το εύκολο κέρδος. Κάθε χρόνο υπολογίζεται ότι «χάνονται» περισσότερα από 11 δισεκατομμύρια δολάρια από ηλεκτρονικές απάτες ενώ και οι τράπεζες για να διορθώσουν τις ατέλειες των συστημάτων τους χρησιμοποιούν πάνω από 1 εκατομμύριο δολάρια το χρόνο σε λογισμικό και ανθρώπινο δυναμικό. [10]

Κεφάλαιο 3^ο

3.1 Δυνατότητες Χρηστών

Ο χρήστης κατά την είσοδο του έχει την δυνατότητα διαφόρων ενεργειών. Οι κυριότερες από αυτές είναι η εγγραφή ως νέο μέλος της σελίδας, είσοδο ως υπάρχον μέλος, η παρακολούθηση των αγώνων που προσφέρονται προς στοιχηματισμό από την σελίδα καθώς και οι αποδόσεις τους, η αίτηση στον διαχειριστή της σελίδας για εισαγωγή κάποιου ποσού στον λογαριασμό του καθώς και η παρακολούθηση του ιστορικού του. Στην συνέχεια θα αναλύσουμε τις ενέργειες αυτές μια-μια ξεχωριστά όπως υλοποιούνται από την σελίδα.

3.1.α Εγγραφή νέου μέλους :

Η εγγραφή του επισκέπτη στην σελίδα είναι η σημαντικότερη ενέργεια από τις παραπάνω καθώς είναι ή μόνη αναγκαστική ώστε ο χρήστης να μπορεί να περιηγηθεί στην σελίδα. Γίνεται από την φόρμα που βρίσκεται στην κορυφή και δεξιά της σελίδας (εικόνα 3.1) μέσω του κουμπιού register. Το κουμπί register είναι μας μεταφέρει στην σελίδα **register.php** όπου παρατηρούμε τον πίνακα με τα στοιχεία που μας ζητούνται ώστε να ολοκληρώσουμε την εγγραφή. Τα στοιχεία αυτά είναι :

- Username : Το συνθηματικό με το οποίο θα μας αναγνωρίζει η σελίδα.
- Password : Ο κωδικός πρόσβασης του λογαριασμού που θα δημιουργήσουμε.
- Retype Password : Επιβεβαίωση σωστού κωδικού πρόσβασης.
- Name : Το πλήρες όνομα μας.
- Address : Η διεύθυνση κατοικίας μας ώστε να γίνει η εξακρίβωση στοιχείων.

Και τέλος το κουμπί Register που εισάγει στην βάση τα στοιχεία που δώσαμε.

The image shows a web form on a solid red background. At the top, the text 'Username:' is followed by a white rectangular input field. Below that, 'Password:' is followed by another white rectangular input field. At the bottom of the form, there are two buttons: a 'login' button and a 'register' button, both with a blue gradient and white text.

Εικόνα 3.1 Φόρμα εισόδου και εγγραφής νέου χρήστη

Η σελίδα **register.php** (Register1) είναι μόνο το εξωτερικό μέρος της φόρμας δηλαδή το πώς παρουσιάζεται στον χρήστη. Όπως φαίνεται και στην σειρά 32 του **register.php** η δράση της φόρμας γίνεται στην σελίδα **register1.php**. Η σελίδα **register1.php** παίρνει με την μέθοδο **POST** τα στοιχεία που έδωσε ο χρήστης στην **register.php** και τα εισάγει σε μεταβλητές (Μεταβλητές Register). Στην συνέχεια συνδεόμαστε με την βάση δεδομένων μας **bet** (εικόνα 3.2).

Server: localhost ▶ Database: bet

Structure
 SQL
 Export
 Search
 Query
 Drop

	Table	Action	Records	Type	Collation	Size	Overhead
☐	apodosi		7	MyISAM	latin1_general_ci	2.1 KB	-
☐	games		7	MyISAM	latin1_general_ci	6.3 KB	-
☐	istoriko		9	MyISAM	latin1_general_ci	1.4 KB	-
☐	katathesi		3	MyISAM	latin1_general_ci	1.5 KB	432 Bytes
☐	stoiximata		7	MyISAM	latin1_general_ci	2.3 KB	-
☐	users		5	MyISAM	latin1_general_ci	2.3 KB	-
	6 table(s)	Sum	38	--	latin1_general_ci	15.8 KB	432 Bytes

Εικόνα 3.2 Βάση δεδομένων bet

Αφού επιτευχθεί η σύνδεση με την βάση μας γίνεται στην σειρά 40 έχουμε έλεγχο των μεταβλητών για να σιγουρευτούμε ότι έχουν συμπληρωθεί όλα τα πεδία. Στην περίπτωση που κάποιο ή κάποια από τα πεδία δεν έχουν συμπληρωθεί η εντολή μας επιστρέφει το μήνυμα **Fill in all blanks** (σειρά 42) αλλιώς αν όλα τα πεδία είναι συμπληρωμένα ο έλεγχος των πεδίων password και retype password.

Αυτό γίνεται για να σιγουρευτούμε ότι ο χρήστης έχει επιβεβαίωση σωστά τον κωδικό πρόσβασης του και δεν έχει κάνει κάποιο λάθος. Στην περίπτωση που δεν υπάρξει κάποιο λάθος έχουμε την είσοδος των στοιχείων του χρήστη (Είσοδος στοιχείων στη βάση) στην βάση μέσω της **SQL** εντολής **INSERT** (σειρά 48) στον πίνακα **users** (εικόνα 3.3). Γίνετε έλεγχος στο SQL ερώτημα στην σειρά 52, αν ολοκληρωθεί επιτυχώς μας επιστρέφεται το μήνυμα **Successfully Registered!!** και ακολούθως με την εντολή **meta** μεταφερόμαστε στην σελίδα **index.php** που έχουμε επιλέξει. Στην περίπτωση που υπάρξει λάθος στο ερώτημα μας επιστρέφεται το μήνυμα **Not registered...Please try again** και με την εντολή **meta** μεταφερόμαστε πίσω στη σελίδα **register.php** ώστε να διορθώσουμε τυχόν λάθος μας.

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
☐	Username	varchar(10)	latin1_general_ci		No			
☐	Password	varchar(11)	latin1_general_ci		No	0		
☐	mail	varchar(10)	latin1_general_ci		No			
☐	Name	text	latin1_general_ci		No			
☐	Address	varchar(50)	latin1_general_ci		No			
☐	ypoloipo	float			Yes	0		

Εικόνα 3.3 Πίνακας users

3.1.β Είσοδος υπάρχοντος μέλους :

Στην περίπτωση που κάποιος χρήστης είναι ήδη εγγεγραμμένος, έχει δηλαδή περάσει από την διαδικασία της εγγραφής κάποια άλλη στιγμή, μπορεί να εισέλθει στην σελίδα μέσω της φόρμας που βρίσκεται στην σελίδα **index.php** βάζοντας το συνθηματικό του και τον κωδικό του στα πεδία που του ζητάτε. Στην σελίδα **index.php** αφού ελέγξουμε αν έχει γίνει είσοδος και

δεν βρεθεί κάποια σύνδεση μας εμφανίζεται η φόρμα εισόδου (Φόρμα εισόδου) η οποία έχει ως δράση την σελίδα **log.php**. Στην σελίδα **log.php** έχουμε στην πρώτη της σειρά την εντολή **session_start** η οποία μας δίνει την δυνατότητα δημιουργίας **session** μεταβλητών ώστε να μεταφέρουμε δεδομένα από σελίδα σε σελίδα εύκολα και χωρίς να τα αποθηκεύουμε κάπου. Στην συνέχεια της σελίδας αποθηκεύουμε το περιεχόμενο των πεδίων σε μεταβλητές(Μεταβλητές εισόδου) και ελέγχουμε αν έχουν δοθεί τιμές στα πεδία(Έλεγχος πεδίων). Αφού περάσει από τον έλεγχο επιλέγει, μέσω τις **SQL** εντολής **SELECT**, τις μεταβλητές και τις συγκρίνει με τα στοιχεία που υπάρχουν στον πίνακα **users**. Αν βρεθούν τα στοιχεία στον πίνακα η εντολή επιστρέφει την φράση **Welcome** και το όνομα του χρήστη και τον προωθεί στη σελίδα **index.php** μέσω της εντολής **meta**. Παράλληλα αποθηκεύει της μεταβλητές σε **session** για περαιτέρω χρήση σε άλλη σελίδα.

3.1.γ Παρακολούθηση αγώνων και αποδόσεων :

Αφού γίνει η είσοδος στην σελίδα είτε μέσω νέας εγγραφής είτε μέσω ήδη υπάρχοντος λογαριασμού δίνετε η δυνατότητα στον χρήστη να παρακολουθήσει τους αγώνες που προσφέρονται από την σελίδα προς στοιχηματισμό(εικόνα 3.4). Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της εντολής **SELECT** (Πίνακας παρακολούθησης αγώνων) στην σειρά 73 και στην εντολή **mysql_fetch_array** στην σελίδα 75 από όπου και παίρνουμε σειρά-σειρά τον πίνακα **games** ο οποίος περιέχει τις ομάδες καθώς και της αποδόσεις που προσφέρει η σελίδα.

27-01-2010					
GameNo	1	Home	X	Away	2
4	1	Chelsea	3	Man City	2.2
5	2.4	PAOK	3.2	AEK	2.3
6	2.15	Arsenal	3.15	Tottenham	2.4
2	1.38	Real Madrid	3.17	Barcelona	2.07
3	2.25	OFI	3.15	Aris	1.85
9	1.84	Inter	3.16	Genoa	2.26
10	1.8	Panionios	2.95	Asteras	2.15

Εικόνα 3.4 Πίνακας αγώνων

3.1.δ Αίτηση εισαγωγής ποσού στον λογαριασμό :

Ο χρήστης για να αποκτήσει την δυνατότητα στοιχηματισμού σε κάποιο αγώνα θα πρέπει να διαθέτει κάποιο χρηματικό ποσό στον λογαριασμό του. Για να γίνει αυτό θα πρέπει μέσω του συνδέσμου **Υπολοιπο** ο χρήστης να μεταφερθεί στην σελίδα **ypoloipo.php** όπου παρατηρούμε το όνομα χρήστη καθώς και το υπόλοιπο του λογαριασμού μας (Παρακολούθηση υπολοίπου). Κάτω από τον πίνακα αυτό θα παρατηρήσουμε την δυνατότητα αποστολής αίτησης για εισαγωγή υπολοίπου. Αφού εισέλθουμε στην σύνδεση θα μεταφερθούμε στην σελίδα **money.php** όπου θα δώσουμε τα στοιχεία για την ολοκλήρωση της κατάθεσης. Στην σελίδα **money.php** παρατηρούμε έναν πίνακα με ζητούμενα στοιχεία το πλήρες όνομα, τον αριθμό κάρτας του χρήστη από την οποία θα γίνει η ανάληψη του ποσού καθώς και το

επιθυμούμενο ποσό κατάθεσης από τον χρήστη (Στοιχεία κατάθεσης). Η φόρμα αυτή έχει δράση στην σελίδα **ypoloipo.php** όπου στην σειρά 63 παίρνουμε τις μεταβλητές της προηγούμενης φόρμας (Μεταβλητές κατάθεσης), στην συνέχεια ελέγχει αν έχουν εισαχθεί σωστά οι μεταβλητές και στην σειρά 78 με την εντολή **INSERT** εισάγει στον πίνακα **katathesi** (εικόνα 3.5) τις προηγούμενες μεταβλητές ώστε να γίνει η έγκριση τους από τον υπεύθυνο της σελίδας.

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
☐	username	varchar(15)	latin1_general_ci		No			     
☐	fname	varchar(25)	latin1_general_ci		No			     
☐	card	int(10)			No	0		     
☐	poso	int(11)			No	0		     

Εικόνα 3.5 Πίνακας **katathesi**

3.1.ε Παρακολούθηση ιστορικού :

Η δυνατότητα παρακολούθησης ιστορικού δίνεται στον χρήστη για να έχει μια εικόνα από τους αγώνες στους οποίους έχει στοιχηματίσει. Στον χρήστη παρέχεται η δυνατότητα να δει όλους τους αγώνες στους οποίους έχει στοιχηματίσει είτε αυτοί έχουν τελειώσει είτε βρίσκονται σε εξέλιξη. Ο πίνακας της σελίδας **istoriko.php** (Πίνακας Ιστορικού) παρέχετε μέσω της εντολής **SELECT** που βλέπουμε στην σειρά 43 με την διαφορά ότι επιλέγουμε μόνο τις γραμμές του πίνακα **istoriko** (εικόνα 3.6) στις οποίες το πεδίο **User** είναι ίδιο με την μεταβλητή **username** δηλαδή ίδιο με το όνομα του χρήστη.

Istoriko					
Onoma paixti	thras				
Kwdikos	Poso	Simeio	Kerdos	Date	Apotelesma
10	2	X	5	2010-01-27	Anoixto
9	2	X	6	2010-01-25	Anoixto

Kentrika Selida

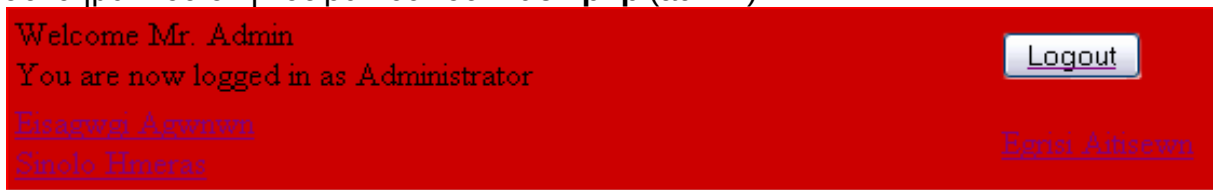
Εικόνα 3.6 Πίνακας ιστορικού

3.2 Δυνατότητες Διαχειριστή

Ο διαχειριστής είναι το άτομο που χειρίζεται την σελίδα με πολλές δυνατότητες όπως η εισαγωγή αγώνων, η έγκριση αιτήσεων κατάθεσης, διαγραφή αγώνων ημέρας, εισαγωγή αποτελεσμάτων και έλεγχο στοιχημάτων. Ο διαχειριστής δεν έχει την δυνατότητα στοιχηματισμού στην σελίδα. Ο διαχειριστής θα πρέπει να ανανεώνει την λίστα με τους αγώνες καθημερινά, να επιβεβαιώνει τυχόν νίκη ή ήττα κάποιου στοιχήματος και να εισάγει τα αποτελέσματα των υπαρχόντων αγώνων έτσι ώστε να έχουν την δυνατότητα οι χρήστες να ενημερωθούν. Οι δυνατότητες του διαχειριστή παρουσιάζονται παρακάτω :

3.2.α Εισαγωγή αγώνων :

Μια από της κυριότερες δυνατότητες του διαχειριστή είναι η εισαγωγή των ημερησίων αγώνων. Οι αγώνες είναι το προϊόν που διατίθεται από το στοιχηματικό κατάστημα προς τους χρήστες για στοιχηματισμό. Η δυνατότητα αυτή δίνεται μόνο στον διαχειριστή καθώς για να εμφανιστεί στον πίνακα στοιχείων και επιλογών (εικόνα 3.7) πρέπει να περάσει από τον έλεγχο συνθηματικού στην σειρά 109 του **index.php** (admin).



Εικόνα 3.7 Πίνακας στοιχείων και επιλογών

Οι επιλογή εισαγωγής αγώνων εμφανίζεται μόνο αν το username είναι **admin** (διαχειριστής) και μας μεταφέρει στην σελίδα **admin.php** όπου και βλέπουμε την φόρμα εισαγωγής αγώνων(εικόνα 3.8). Η φόρμα μας ζητάει την εισαγωγή κωδικού παιχνιδιού (GameNo), γηπεδούχος ομάδας (Home Team), φιλοξενούμενης ομάδας (Away Team) καθώς και τις αποδόσεις των σημείων νίκη γηπεδούχου (1), ισοπαλία (X), νίκη φιλοξενούμενου.

Εικόνα 3.8 Φόρμα εισαγωγής αγώνων

Ο διαχειριστής αφού εισάγει τα παραπάνω πεδία στην φόρμα για να επιβεβαιώσει την εισαγωγή πατάει το κουμπί **εισαγωγή** που τον μεταφέρει στην σελίδα **admin1.php** που είναι η σελίδα δράσης της φόρμας. Στην σελίδα **admin1.php** παρατηρούμε την αποθήκευση των στοιχείων της φόρμας σε μεταβλητές (Μεταβλητές αγώνων) και στην συνέχεια την εκχώρηση στον πίνακα **apodosi** (εικόνα 3.9) μέσω της **SQL** εντολής **INSERT** του κωδικού του

αγώνα(εισαγωγή κωδικού στον πίνακα απόδοση).

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action					
☐	GameNo	int(11)			No	0							
☐	Tziros1	float			Yes	0							
☐	TzirosX	float			Yes	0							
☐	Tziros2	float			Yes	0							

Εικόνα 3.9 Πίνακας **apodosis**

Στην περίπτωση που παρουσιαστεί κάποιο λάθος στην εντολή μας επιστρέφεται μήνυμα σφάλματος, σε αντίθετη περίπτωση με την **SQL** εντολή **INSERT** της σειράς 27 έχουμε την εισαγωγή των μεταβλητών(εισαγωγή στοιχείων στον πίνακα games) στον πίνακα **games** (εικόνα 3.10)

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action					
☐	GameNo	float			No	0							
☐	assos	float			No	0							
☐	Home	varchar(15)	latin1_general_ci		No								
☐	X	float			No	0							
☐	Away	varchar(15)	latin1_general_ci		No								
☐	diplo	float			No	0							
☐	FT	varchar(5)	latin1_general_ci		No	-							

Εικόνα 3.10 Πίνακας **games**

3.2.β Έγκριση αιτήσεων κατάθεσης :

Ο διαχειριστής της σελίδας έχει το δικαίωμα να επιβεβαιώσει μια μεταφορά χρημάτων στον λογαριασμό κάποιου χρήστη ή όχι. Αυτή η δυνατότητα δίνεται αποκλειστικά στον διαχειριστή γιατί είναι αδύνατη η σύνδεση με κάποια τράπεζα που θα παρείχε στην σελίδα δυνατότητα χρήσης του e-banking προγράμματος. Έτσι στην περίπτωση της σελίδας μας ο διαχειριστής έχει την αποκλειστική ευθύνη για το αν θα εισάγει κάποιο ποσό στον λογαριασμό του χρήστη καθώς αφού συλέξει τα στοιχεία της αίτησης του χρήστη θα πρέπει μόνος του να κάνει εξακρίβωση για το αν ισχύουν και κατόπιν να δώσει την έγκριση για μεταφορά ποσού στον λογαριασμό.

Η έγκριση αιτήσεων κατάθεσης γίνεται από την σελίδα **aitisi.php** στην οποία ο διαχειριστής μπορεί να εισέλθει μέσω του πίνακα στοιχείων και επιλογών (εικόνα 3.7). Ο διαχειριστής με το που εισέλθει στην σελίδα **aitisi.php** θα παρατηρήσει στο κεντρικό πάνω μέρος της σελίδας τον πίνακα στοιχεία χρηστών(στοιχεία αιτήσεων χρηστών). Ο πίνακας αυτός αποτελείτε από τα στοιχεία που έχει δώσει ο χρήστης ώστε να εγκριθεί η κατάθεσή του(εικόνα 3.11).

Στοιχεία xristwn			
Username	Onoma xristi	Ari8mos kartas	Poso
vagos	Vagelis Euangelou	2147483647	15

Egrisi Aitisewn	
Epitwas eisagwgi posou	
Onoma xristi	Poso pros egrisi
Eisagwgi	

Εικόνα 3.11 Πίνακας έγκρισης κατάθεσης

Στο κάτω μέρος παρατηρούμε τον πίνακα έγκρισης αιτήσεων. Ο πίνακας αυτός δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή δίνοντας το όνομα του χρήστη στο πρώτο πεδίο και το πόσο στο δεύτερο να επιβεβαιώσει την κατάθεση αυτού του χρήστη. Η φόρμα αυτή(φόρμα έγκρισης) έχει δράση στην ίδια σελίδα καθώς όπως βλέπουμε στην σελίδα **aitisi.php** αμέσως μετά την φόρμα εισάγουμε το περιεχόμενο των πεδίων σε μεταβλητές και με την **SQL** εντολή **UPDATE** που βλέπουμε στην σειρά 99. Στη συγκεκριμένη εντολή **UPDATE**(εντολή ανανέωσης υπολοίπου) επιλέγουμε από τον πίνακα **users** τα πεδία τα οποία έχουν το ίδιο συνθηματικό με αυτό που έχει δώσει ο διαχειριστής στην φόρμα και κατόπιν ανανεώνουμε το υπόλοιπο του χρήστη αυτού προσθέτοντας στο υπάρχον υπόλοιπό του το ποσό κατάθεσης που έχει ζητήσει. Παράλληλα γίνεται διαγραφή της αίτησης (διαγραφή αίτησης) ώστε να γίνει ανανέωση μόνο μια φορά για κάθε αίτηση.

3.2.γ Διαγραφή αγώνων ημέρας

Στο τέλος κάθε ημέρας ο διαχειριστής πρέπει να ανανεώνει τους αγώνες της σελίδας. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να διαγράψει όλους του αγώνες της υπάρχουσας ημέρας. Αυτήν την δυνατότητα παρέχετε στον διαχειριστή στην σελίδα **index.php** αφού έχει εισέλθει σαν διαχειριστής(admin) του εμφανίζεται η φόρμα διαγραφής στο κάτω μέρος του πίνακα των αγώνων(εικόνα 3.12) όπου και μπορεί πατώντας το κουμπί διαγραφή να διαγράψει όλους τους αγώνες από τον πίνακα **games**. Η φόρμα έχει δράση στη ίδια σελίδα και όπως βλέπουμε στην σειρά 208 με την **SQL** εντολή **DELETE** γίνεται η διαγραφή.

		28-01-2010			
GameNo	1	Home	X	Away	2
4	1	Chelsea	3	Man City	2.2
5	2.4	PAOK	3.2	AEK	2.3
6	2.15	Arsenal	3.15	Tottenham	2.4
2	1.38	Real Madrid	3.17	Barcelona	2.07
3	2.25	OFI	3.15	Ans	1.85
9	1.84	Inter	3.16	Genoa	2.26
10	1.8	Panionios	2.95	Asteras	2.15
Diagrafi olwn twv agwnwn DIAGRAFI		GameNo:			
		Simeio:			
		Simeio			

Εικόνα 3.12 Φόρμα διαγραφής διαχειριστή

3.2.δ Εισαγωγή αποτελεσμάτων

Ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα εισαγωγής αποτελεσμάτων έτσι ώστε να κρατάει την σελίδα αλλά και τους χρήστες ενημερωμένους. Η ανανέωση γίνεται μέσω της σελίδας **index.php**, παρατηρούμε στην σειρά 223 την φόρμα(φόρμα εισαγωγής αποτελεσμάτων) στην οποία ο διαχειριστής εισάγει στο πρώτο πεδίο τον κωδικό του αγώνα και στο δεύτερο τον αποτέλεσμα του (1 X 2). Η συγκεκριμένη φόρμα έχει σελίδα δράσης την **telika.php** όπου αφού ελέγξει αν τα πεδία έχουν πάρει τιμές μέσω της **SQL** εντολής **UPDATE** στην σειρά 28 ανανεώνει το τελικό αποτέλεσμα στον αγώνα με τον κωδικό που έχει εισάγει ο διαχειριστής. Αν η εισαγωγή γίνει επιτυχώς επιστρέφεται μήνυμα που επιβεβαιώνει την ανανέωση και μεταφερόμαστε με την εντολή **meta** στην κεντρική σελίδα **index.php**.

3.2.ε Έλεγχος στοιχημάτων :

Η τελευταία δυνατότητα που παρέχετε στον διαχειριστή είναι ο έλεγχος των στοιχημάτων που παίζονται στην σελίδα και ελέγχει τα στοιχήματα που έχουν κερδίσει δίνοντας τους τον χαρακτηρισμό «Κερδισμένο», ενώ στα στοιχήματα που έχουν χάσει δίνει τον χαρακτηρισμό «Χαμένο». Μέσω της σελίδας **apotel.php** έχει την δυνατότητα να παρακολουθήσει πόσα και ποία στοιχήματα είναι ανοιχτά όπως επίσης και πόσα είναι κερδισμένα και πόσα χαμένα. Για τα ανοιχτά στοιχήματα του δίνεται η δυνατότητα με μία φόρμα(φόρμα Update) στην κορυφή της σελίδας(εικόνα 3.13) να επιλέξει στο πρώτο πεδίο το όνομα του χρήστη που έχει παίξει το στοίχημα, στο δεύτερο πεδίο τον κωδικό του στοιχήματος, στο τρίτο πεδίο το αποτέλεσμα του στοιχήματος με τους ποιο πάνω χαρακτηρισμούς και στο τελευταίο πεδίο τον ορισμό «ναι» αν θέλει ο διαχειριστής να διαγραφεί από την λίστα στοιχήματα ή τον ορισμό «όχι» αν δεν θέλει την διαγραφή του.

Username Code Apotelesma Diagrafi Eisagwgi

Diagrafi pinaka stoiximata

User	Kwdikos	Poso	Simeio	Kerdos	Date	Kwdikos stoiximatos
vagos	10	1	1	1	2010-01-25	33
thras	9	2	0	6	2010-01-25	37

Εικόνα 3.13 Φόρμα ανανέωσης αποτελεσμάτων στοιχημάτων

Η φόρμα ανανέωσης έχει δράση στην σελίδα **update.php** όπου παρατηρούμε την εισαγωγή των πεδίων σε μεταβλητές (Μεταβλητές), στην συνέχεια στην σειρά 15 βλέπουμε την **SQL** εντολή **UPDATE** η οποία ανανεώνει στον πίνακα **istoriko** (ανανέωση πίνακα istoriko) μόνο τα πεδία στα οποία ο κωδικός του στοιχήματος είναι ίδιος με τον κωδικό που έδωσε ο διαχειριστής. Αν η εντολή εκτελεστή σωστά ανανεώνει επίσης τον πίνακα **stoiximata** (ανανέωση πίνακα stoiximata) ώστε να γίνει σωστά ο έλεγχος κέρδους (έλεγχος κέρδους και εισαγωγή) που ακολουθεί. Στον έλεγχο κέρδους επιλέγουμε όλα τα πεδία του πίνακα **stoiximata** με την εντολή της σειράς 35 και με την εντολή **while** και την **SQL** εντολή **mysql_fetch_array** εισάγουμε μια-μια τις σειρές του πίνακα στις μεταβλητές που θέλουμε να κρατήσουμε κάθε φορά. Οι μεταβλητές που ζητάμε στην αρχή κάθε επανάληψης είναι το όνομα του χρήστη, ώστε να ξέρουμε σε ποιόν απευθύνετε η εντολή, το κέρδος του στοιχήματος, για να ξέρουμε σε περίπτωση νίκης του παίχτη το πόσο που πρέπει να εισάγουμε στον λογαριασμό του χρήστη και τέλος το τελικό αποτέλεσμα ώστε να ξέρουμε αν το στοιχείο είναι κερδισμένο ή χαμένο.

Κάτω από την φόρμα εισαγωγής αποτελέσματος στοιχημάτων βρίσκουμε την δυνατότητα διαγραφής του πίνακα **stoiximata** (εικόνα 3.14). Η συγκεκριμένη φόρμα (Φόρμα διαγραφής) έχει δράση στη σελίδα **del.php** όπου βλέπουμε πως με την **SQL** εντολή **DELETE** (διαγραφή πίνακα stoiximata) διαγράφει όλες της υπάρχουσες πληροφορίες του πίνακα.

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
☐	User	varchar(10)	latin1_general_ci		No			    
☐	GameCode	int(11)			No	0		    
☐	Tziros	float			No	0		    
☐	simeio	char(1)	latin1_general_ci		No	0		    
☐	kerdos	float			No	0		    
☐	date	date			No	0000-00-00		    
☐	codestoxim	int(11)			No		auto_increment	    
☐	apotelesma	varchar(15)	latin1_general_ci		No	Anoixto		    

Εικόνα 3.14 Πίνακας **stoiximata**

Στο κεντρικό μέρος της σελίδας παρατηρούμε τον πίνακα των κερδισμένων στοιχημάτων (εικόνα 3.15). Ο πίνακας αυτός εμφανίζεται με την **SQL** εντολή **SELECT** της σειράς 113 με την διευκρίνιση ότι ζητάμε μόνο όσα στοιχεία του πίνακα έχουν το πεδίο **Apotelesma** χαρακτηρισμένο ως «Κερδισμένο».

Kerdismena stoiximata						
User	Kwdikos	Poso	Simeio	Kerdos	Date	Apotelesma
thras	10	2	X	5	2010-01-27	Kerdismeno
thras	9	2	X	6	2010-01-25	Kerdismeno
vagos	10	2	2	4	2010-01-25	Kerdismeno
vagos	10	1	X	2	2010-01-25	Kerdismeno
vagos	9	2	1	3	2010-01-25	Kerdismeno

Εικόνα 3.15 Πίνακας κερδισμένων στοιχημάτων

Αντιστοίχως στο κάτω μέρος της σελίδας έχουμε τον πίνακα χαμένων στοιχημάτων(εικόνα 3.16) όπου τοποθετούνται τα στοιχήματα που παίρνουν τον χαρακτηρισμό «Χαμενο».

Xamena stoiximata						
User	Kwdikos	Poso	Simeio	Kerdos	Date	Apotelesma
vagos	10	2	X	5	2010-01-25	Xameno
vagos	10	1	2	0	2010-01-25	Xameno
vagos	9	1	X	3	2010-01-25	Xameno

Εικόνα 3.16 Πίνακας χαμένων στοιχημάτων

3.3 Τρόπος στοιχηματισμού

3.3.α Στοιχηματισμός χρήστη

Ο χρήστης αφού εισέλθει στην σελίδα και παρακολουθήσει τους διαθέσιμους αγώνες έχει την δυνατότητα να στοιχηματίσει σε κάποιον από αυτούς.

Στην κεντρική σελίδα (**index.php**) και κάτω από τον πίνακα των διαθέσιμων αγώνων ο χρήστης έχει την δυνατότητα βάζοντας τον κωδικό του αγώνα να στοιχηματίσει σε αυτόν αφού πατήσει το κουμπί bet(εικόνα 3.17).

29-01-2010						
GameNo	1	Home	X	Away	2	FT
4	1	Chelsea	3	Man City	2 2	1
5	2 4	PAOK	3 2	AEK	2 3	X
6	2 15	Arsenal	3 15	Tottenham	2 4	1
2	1 38	Real Madrid	3 17	Barcelona	2 07	2
3	2 25	OFI	3 15	Aris	1 85	-
9	1 84	Inter	3 16	Genoa	2 26	-
10	1 8	Panionios	2 95	Asteras	2 15	-
Επιλογή αγώνα						
GameNo:						
BET						

Εικόνα 3.17 Φόρμα εισαγωγής αγώνων για στοιχηματισμό

Η φόρμα αυτή(επιλογή αγώνα) έχει δράση στην σελίδα **bet.php** όπου με το που εισέλθουμε μας εμφανίζει μέσω της **SQL** εντολής **SELECT** τον αγώνα που επιλέξαμε(εικόνα 3.18) και μας παρέχει τρία πεδία στοιχηματισμού. Στα πεδία ο χρήστης μπορεί να εισάγει το ποσό που επιθυμεί να στοιχηματίσει, ανάλογα με το πεδίο που επιλέξει θα στοιχηματίσει και σε διαφορετικό σημείο του αγώνα.

Επιλογή Αγώνα						
Εισαγάγετε το ποσό που θέλετε να στοιχηματίσετε						
GameNo	1	Home	X	Away	2	
9		Inter		Genoa		
	1 84		3 16		2 26	

Εικόνα 3.18 Εμφάνιση επιλεγμένου αγώνα

Στην σελίδα **bet.php** το κάθε πεδίο αποτελεί και μια διαφορετική φόρμα που παίρνει σαν είσοδο το ποσό που επιθυμεί ο χρήστης να στοιχηματίσει και τον μεταφέρει στην σελίδα με το ανάλογο σημείο στοιχηματισμού.

Ποιο αναλυτικά το πρώτο πεδίο αποτελείτε από την φόρμα(εισαγωγή ποσού 1) και το κουμπί επιβεβαίωσης και μας μεταφέρει στην σελίδα **bet1.php** όπου και είναι η δράση της φόρμας. Στην σελίδα **bet1.php** εισάγονται τα στοιχεία της φόρμας σε μεταβλητές(Μεταβλητές) και κατόπιν γίνεται ο υπολογισμός του κέρδους(υπολογισμός κέρδους) μέσα από τον αλγόριθμο **multi**. Ο συγκεκριμένος αλγόριθμος πολλαπλασιάζει το ποσό που επέλεξε ο χρήστης να στοιχηματίσει με την απόδοση του σημείου που στοιχημάτισε. Αφού γίνει ο υπολογισμός του κέρδους επιστρέφεται ένα μήνυμα που εμφανίζει στον χρήστη το χρηματικό ποσό που στοιχημάτισε καθώς επίσης την απόδοση του σημείου και το πιθανό κέρδος σε περίπτωση νίκης(εικόνα 3.19). Ταυτόχρονα με την **SQL** εντολή **SELECT** ελέγχετε(έλεγχος υπολοίπου) αν ο χρήστης διαθέτει αρκετό υπόλοιπο ώστε να ολοκληρωθεί το στοίχημα. Αν το υπόλοιπο είναι επαρκές αφαιρεί από το υπόλοιπο του χρήστη το ποσό που στοιχημάτισε(αφαίρεση ποσού στοίχηματος), στην περίπτωση που το ερώτημα εκτελεστή σωστά εισάγει τα στοιχεία(εισαγωγή στοιχείων στους πίνακες) στους πίνακες **stoximata** και **istoriko**. Τα στοιχεία αυτά είναι το όνομα του χρήστη που στοιχημάτισε, το ποσό, το σημείο, το κέρδος και η ημερομηνία του στοίχηματος.

Στην συνέχεια παίρνει τον κωδικό του στοιχήματος(κωδικός στοιχήματος) και τον εισάγει στον πίνακα **istoriko** και ανανεώνει(εισαγωγή τζίρου) τον τζίρο του σημείου βάζοντας το ποσό που στοιχηματίστηκε ώστε να υπάρχει στην βάση το συνολικό ποσό που παίζεται σε ένα σημείο. Με τον ίδιο τρόπο γίνεται ο στοιχηματισμός και για το σημείο X, αλλά και για το σημείο 2 με την διαφορά ότι για την ισοπαλία η φόρμα έχει δράση στην σελίδα **betX.php** ενώ για την νίκη του φιλοξενούμενου έχει δράση στην σελίδα **bet2.php**. Αυτό γίνεται γιατί η **PHP** δεν μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε σειρά του πίνακα μέσα από την εντολή **while** όπως κάνουν άλλες γλώσσες προγραμματισμού (π.χ. Javascript).

Το ποσο που στοιχηματιζεται είναι 2. Το κερδος σας συνμφωνα με την αποδοσι του σημείου X (3.16) θα είναι 6.32
Το στοιχημα σας καταχωρηθηκε!

[Επιστροφή Σελίδα](#)

Εικόνα 3.19 Ολοκλήρωση στοιχήματος

3.4 Αλλαγή αποδόσεων

Ένας βασικός κανόνας των στοιχηματικών ιστοσελίδων είναι η αλλαγή των αποδόσεων κάποιου σημείου όταν παρατηρείτε μεγάλος αριθμός πονταρίσματος. Αυτό γίνεται για να προφυλαχτεί η εταιρία από μαζικά στοιχήματα σε ένα συγκεκριμένο σημείο ή ένα συγκεκριμένο αγώνα. Η αλλαγή απόδοσης στη σελίδα μας θα γίνει στις σελίδες στοιχηματισμού, δηλαδή στην σελίδα **bet1.php** για το σημείο 1, στην σελίδα **betX.php** για το σημείο X και στην σελίδα **bet2.php** για το σημείο 2.

Κάθε φορά που ολοκληρώνετε επιτυχώς ένα στοίχημα γίνεται έλεγχος(αλλαγή απόδοσης) για πιθανή αλλαγή απόδοσης. Με την **SQL** εντολή **SELECT** αποθηκεύετε σε μια μεταβλητή ο τζίρος του υπάρχοντος αγώνα μέσω του πίνακα **apodosi**. Η μεταβλητή αυτή περνάει από τον πρώτο έλεγχο για το αν ο τζίρος του σημείου έχει ξεπεράσει τα 50euro, στην περίπτωση που ο τζίρος είναι μεγαλύτερος των 50euro μειώνετε η απόδοση του σημείου κατά 0.05 μονάδες.

Στην περίπτωση που είναι μικρότερος από 50euro περνάει από δεύτερο έλεγχο για το αν είναι μεγαλύτερος η μικρότερος από 25euro. Αν ο τζίρος είναι μικρότερος από 25euro ολοκληρώνετε το στοίχημα χωρίς να επηρεαστούν οι αποδόσεις, στην αντίθετη περίπτωση η απόδοση του σημείου μειώνετε κατά 0.01. Ταυτόχρονα και στις δυο περιπτώσεις τα άλλα δύο σημεία του αγώνα ανεβαίνουν ανάλογα με το πόσο πέφτει η απόδοση που έχει επιλεγεί. Μέσα και στους δυο ελέγχους υπάρχει ένας έλεγχος για το αν η τιμή πέσει κάτω από το 1. Επειδή το 1 είναι η μικρότερη δυνατή τιμή αν μετά την μείωση έχουμε τιμή κάτω από το 1 αυτόματα εισάγετε η τιμή 1 στην απόδοση. Η τιμές που έχουν επιλεγεί είναι εντελώς υποκειμενικές καθώς κάθε στοιχηματική εταιρία έχει τα δικά της όρια συναλλαγών και φυσικά της δικές της αυξομειώσεις στις αποδόσεις.

Κεφάλαιο 4^ο

Συμπεράσματα

Η συγκεκριμένη εργασία εκπονήθηκε για εκπαιδευτικό σκοπό ώστε να παρουσιάσει την λειτουργία ενός στοιχηματικού ιστότοπου και της δυνατότητες που παρέχει στους χρήστες του αλλά και στον διαχειριστή του. Ο συγκεκριμένος ιστότοπος προσφέρει στον χρήστη την δυνατότητα στοιχηματισμού των διαθέσιμων αγώνων και παρακολούθησης του λογαριασμού του, ενώ στον διαχειριστή προσφέρει η δυνατότητα προσθήκης στοιχείων στην βάση δεδομένων της σελίδας ώστε αυτά να είναι ορατά από τον χρήστη. Το νόημα του όλου εγχειρήματος έχει να κάνει με την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των ιστοσελίδων στοιχηματικής μορφής, την τεχνολογία που χρησιμοποιούν, τους τρόπους προσέλκυσης νέων χρηστών, τον τρόπο λειτουργίας και προσαρμογής των αποδόσεων καθώς και την περαιτέρω εξέλιξη που μπορεί να επέλθει στην συγκεκριμένη ιστοσελίδα.

Κάποιους από τους τρόπους εξέλιξης θα παρουσιάσουμε παρακάτω :

- Μια από τις εξελίξεις-βελτιώσεις που μπορεί να υποστεί σελίδα θα μπορούσε να είναι η προσθήκη ιστορικών στατιστικών στοιχείων για της ομάδες που περιέχονται στο δελτίο. Θα μπορούσε να προστεθεί δηλαδή η δυνατότητα σε χρήστες, που θα είναι αρκετά ενεργοί σαν επιβράβευση, να έχουν πρόσβαση σε κάποιο πίνακα με τα αποτελέσματα της ομάδας που θα επιλέξουν.
- Δυνατότητα τηλεοπτικής κάλυψης των αγώνων που περιλαμβάνονται στο κουπόνι της σελίδας. Να δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να παρακολουθεί ζωντανά την εξέλιξη του αγώνα στον οποίο έχει στοιχηματίσει. Κάτι τέτοιο θα αυξήσει το μέσω όρο περιήγησης των χρηστών της σελίδας καθώς πλέον δεν θα εισέρχονται μόνο για να στοιχηματίσουν αλλά και για να παρακολουθήσουν κάποιο αγώνα. Με την αύξηση του μέσου όρου περιήγησης τα διαφημιστικά μηνύματα που θα αποστέλλονται στους χρήστες από την σελίδα θα αυξηθούν με ταυτόχρονη αύξηση των κερδών της εταιρίας. Για την τηλεοπτική κάλυψη των αγώνων είναι απαραίτητη η χρήση της τεχνολογίας live-streaming.
- Μια πολύ σημαντική αναβάθμιση που επιδέχεται η σελίδα είναι η προσθήκη μεγαλύτερης επιλογής συνδυασμού στοιχημάτων. Στην παρούσα φάση η ιστοσελίδα δίνει την δυνατότητα στους χρήστες της να στοιχηματίσουν σε ένα και μόνο παιχνίδι, η αύξηση επιλογής συνδυασμού παιχνιδιών θα δώσει μεγαλύτερη ελευθερία στους χρήστες για το πώς θέλουν να στοιχηματίσουν τα χρήματά τους αλλά το σημαντικότερο είναι

ότι θα προσελκύσει και νέους χρήστες που δεν θα την έχουν επιλέξει σε πρώτη φάση λόγω της μικρής δυνατότητας σε συνδυασμό στοιχημάτων.

- Μια ακόμα μελλοντική επέκταση θα μπορούσε να είναι η δυνατότητα προσθήκης ελεύθερων σχολίων στους χρήστες. Με την δυνατότητα προσθήκης ελεύθερων σχολίων εννοούμε την δυνατότητα κάθε εγγεγραμμένου χρήστη να προσθέσει το σχόλιο του στην κεντρική σελίδα κάτι που θα δώσει την δυνατότητα στους χρήστες να «επικοινωνούν» όχι μόνο με την σελίδα αλλά και με άλλους χρήστες. Και αυτή η επέκταση θα μπορούσε να βοηθήσει στην αύξηση του μέσου όρου περιήγησης των χρηστών της σελίδας με τα παραπάνω πλεονεκτήματα για την εταιρία.

Αναφορές

- [1] <http://el.wikipedia.org/wiki/PHP> 1/2/2010
- [2] http://news.netcraft.com/archives/2010/01/07/january_2010_web_server_survey.html 1/2/2010
- [3] http://en.wikipedia.org/wiki/Apache_server 1/2/2010
- [4] <http://www.serverwatch.com/article.php/3074841> 1/2/2010
- [5] <http://csshyamsundar.wordpress.com/2006/10/29/apache-vs-lighttpd-a-comparison/> 1/2/2010
- [6] <http://immike.net/blog/2007/05/07/the-showdown-apache-vs-lighttpd/> 1/2/2010
- [6] <http://www.thechair.gr/php-vs-asp-net/> 1/2/2010
- [7] <http://www.pointafter.com/Archives/nl0203.htm> 1/2/2010
- [8] <http://theopensource.com/phpcomparetojs.htm> 1/2/2010
- [9] <http://www.go-online.gr/ebusiness/ebanking.html> 1/2/2010
- [10] http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=4&PHPSESSID=c12552bbaf833002b08ba4524d69ce83 1/2/2010