**Servicebeskrivelser**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| **SpilDataSoeg** | | | | | |
| **System:** | **Encyclopedia:** | **Version:** | **Oprettet:** | **Dato:** |
| Spilkontrol | SPIL\_1\_8 | 1.0 | 2011-01-26 | 2012-05-10 |
| **Formål:** | | | | | |
| Formålet med servicen er, at en Spilkontrollør kan søge i data i Spilkontrolsystemet.  Servicen skal kaldes hver gang en kontrolmedarbejder ønsker at fremsøge data.  Servicen skal køres manuelt via brugergrænsefladen. | | | | | |
| **Overordnet beskrivelse af funktionalitet:** | | | | | |
| Servicen skal give mulighed for at søge på al data i Spilkontrolsystemets database. Outputtet fra servicen skal være på en måde der tillader at søgeresultatet kan vises i præsenterbar form. Søgningen skal ikke være case-sensitiv. Det skal være muligt dels at lade søgningen matche præcist, og dels matche dele af data-elementet (f.eks. hvis man søger på "oke" skal data-elementer med "Poker" vises).  Det skal være muligt at indtaste et eller flere søge-ord.  Søgeresultatet skal vise de data som er logisk koblet til det data-element (eller de data-elementer) som matcher søgnin-gen. Nedenfor er eksempler på søgninger og søgeresultater.  Eksempel 1:  Søgeordet matcher:  - én SpillerIdentifikation  Resultatet skal vise:  - alle købs/annullerings/gevinst transaktioner for denne spiller, med de data-elementer som findes i klasserne Spiller, Spil, Spiltype, Tilladelsesindehaver, TilfældighedsGenerator, Jackpot, samt relevante data-elementer afhængig af hvil-ken Spil-Type, der er tale om - KasinoTræk/Kasinospil, PokerSession, PokerHånd, Række, Kamp.  Eksempel 2:  Søge-ordet matcher:  - én SpilTypeIdentifikation  Resultatet skal vise:  - lignende output som Eksempel 1, men det skal være for de transaktioner, der matcher SpilTypeIdentifikationen.  Eksempel 3:  Søgningen omhandler at finde al data vedr. poker for en tilladelsesindehaver.  Resultatet skal vise:  - lignende output som beskrevet i Eksempel 1, desuden alle dataelementer for Poker klassen og underliggende klasser. | | | | | |
| **Datastrukturer** | | | | | |
| **Input:** | | | | | |
| *SpilDataSoeg\_I* | | | | | |
| TilladelsesindehaverNavn  SpilKategoriNavn  SpilProduktNavn  (SpilSalgskanal)  SpilTransaktionIdentifikation  (SpillerInformationIdentifikation)  (TilfældighedGeneratorIdentifikation)  (TilfældighedGeneratorSoftwareId) | | | | | |
| **Output:** | | | | | |
| *SpilDataSoeg\_O* | | | | | |
| \* SøgResultatSamling \*  0{  \* SøgResultat \*  [  TilladelsesindehaverNavn  SpilKategoriNavn  SpilProduktNavn  SpilSalgskanal  SpilTransaktionIdentifikation  SpillerInformationIdentifikation  TilfældighedGeneratorIdentifikation  TilfældighedGeneratorSoftwareId  ]  } | | | | | |
| **Referencer fra use case(s)** | | | | | |
| "Indtast søgeord" i "UC 4.2 Søg"  "Indtast søgeord" i "UC 5.6 Søg" | | | | | |

**Dataelementer**

| **Dataelement** | **Datatype** | **Beskrivelse/værdisæt** |
| --- | --- | --- |
| SpilKategoriNavn | base: string  maxLength: 25  enumeration: Managerspil, Fastoddsspil, FastoddsspilBetexchange, Puljespil, PokerTurnering, PokerCashGame, KasinospilSinglePlayer, KasinospilMultiPlayer | Beskrivelse af hvilken overordnet slags spil der er tale om. Disse grupperinger er defineret af Spillemyndigheden.  Grundlæggende værdisæt:  Managerspil  Fastoddsspil  FastoddsspilBetexchange  Puljespil  PokerTurnering  PokerCashGame  KasinospilSinglePlayer  KasinospilMultiPlayer |
| SpilProduktNavn | base: string  maxLength: 45 | Tilladelsesindehavers navn på spilproduktet, f.eks. "Tips13". Skal være undergrupperinger under Spillemyndighedens overordnede grupper specificeret i SpilKategoriNavn. Det er op til Tilladelsesindehaver at angive en logisk navngivning. Navngivningen skal gerne kunne genfindes i Tilladelsesindehavers spilsystem og skal være "human-readable".  Denne værdi rapporteres ikke for fastodds spil. |
| SpilSalgskanal | base: string  maxLength: 12  enumeration: Forhandler, Internet, Mobil, Andet | Hvilket medie er spillet foretaget igennem.  Grundlæggende værdisæt:  Forhandler  Internet  Mobil  Andet |
| SpilTransaktionIdentifikation | base: string  maxLength: 45 | Unik identifikation af en spillers spil-køb. Tilladelsesindehaver vælger selv dette. Kan f.eks. være genereret som UUID.  Elementet binder transaktionsstrukturer sammen med slutstrukturer for Puljespil og Fastodds.  Elementet binder desuden et køb sammen med en annullering for Managerspil, PokerTurnering, FastOdds, Puljespil, Kasinospil og PokerCashGame. Både køb og annullering rapporteres i en transaktionstruktur.  Det samme id må således kun anvendes igen i en transaktionstruktur, hvis der er tale om en annullering af et tidligere køb.  Monopol: For talspil er dataelementet opbygget som CDC + internt sekvens nr + produkt nr + løbende uge nr. |
| SpillerInformationIdentifikation | base: string  maxLength: 45 | Identifikation af spilleren. Tilladelsesindehaver definerer selv dette, men skal være unik for hver af deres spillere. Kan f.eks. være kundenr eller spillernummer. Må ikke være CPR-nummer, da det er personfølsomt. |
| TilfældighedGeneratorIdentifikation | base: string  maxLength: 45 | Generatorens unikke identifikation givet af certifikatgiver. |
| TilfældighedGeneratorSoftwareId | base: string  maxLength: 45 | Identifikation af (certificeret) software der oversætter tal genereret fra tilfældighedsgenerator. |
| TilladelsesindehaverNavn | base: string  maxLength: 45 | Navnet på den Tilladelsesindehaver, der har fået licens fra Spillemyndigheden, til at udbyde lovlig spil i Danmark. |