



ВОЈНОТЕХНИЧКИ ИНСТИТУТ
Београд, Ратка Ресановића 1, тел (011) 2508-308, факс (011) 2508-474
www.vti.mod.gov.rs/infolab infolab@vti.rs

**Упутство за проверу квалитета ашликативног
софтвера за посебне игре на срећу - клађење**

Q3-120-059

Обавезна примена од:
25.05.2021.

ОДОБРАВА:

ДИРЕКТОР

ПУКОВНИК

др Бојан Давковић, дипл. инж.

САДРЖАЈ

1.	ПРЕДМЕТ УПУТСТВА.....	2
2.	ПОДРУЧЈЕ ПРИМЕНЕ.....	2
3.	ТЕРМИНИ, ДЕФИНИЦИЈЕ И СКРАЋЕНИЦЕ	2
3.1.	Термини и дефиниције.....	2
3.2.	Скраћенице	2
4.	ВЕЗА СА ДРУГИМ ДОКУМЕНТИМА	3
5.	ВЕРИФИКАЦИЈА КВАЛИТЕТА СОФТВЕРА ЗА ИГРЕ НА СРЕЋУ	3
5.1.	Софтвер набављен од акредитованог произвођача	4
5.2.	Софтвер развијен од стране приређивача	4
5.3.	Контролни софтвер	5
5.4.	Измена података	5
5.5.	Системски сат	6
6.	ПРЕГЛЕД ЗАПИСА	6
7.	ОДГОВОРНОСТИ И ОВЛАШЋЕЊА.....	6

ПРИЛОЗИ

Прилог 1: Образац Q4-120-122: Апликација клађење, набављена од акредитованог произвођача.....	7
Прилог 2: Образац Q4-120-123: Апликација клађење, креирана од стране приређивача	9

Издање број: 1	Број измена					Ознака копије:
Укупно страна: 10						
Прво издање: 25.05.2021.						

Овај документ је власништво ВТИ и исти се може прештамповати и умножавати само уз одобрење ОЈК ВТИ.

1. ПРЕДМЕТ УПУТСТВА

Овим упутством се дефинише поступак за проверу квалитета апликативног софтвера за приређивање посебних игара на срећу - клађење, који је креиран од стране приређивача игара на срећу, или је купљен од акредитоване софтверске куће.

2. ПОДРУЧЈЕ ПРИМЕНЕ

Упутство се примењује у процесу провере квалитета софтвера које користи подносилац захтева-приређивач у току игара на срећу, без обзира да ли је софтвер набављен на тржишту или сопствено развијен. Примена упутства је обавезна за сва правна и физичка лица која су на било који начин укључена у процес провере испуњености техничких и функционалних карактеристика услова опреме за приређивање игара на срећу.

3. ТЕРМИНИ, ДЕФИНИЦИЈЕ И СКРАЋЕНИЦЕ

3.1. Термини и дефиниције

Лабораторија: је лабораторија за проверу испуњености информатичких карактеристика опреме за приређивање игара на срећу.

Приређивач: је организатор игара на срећу.

Подносилац захтева: је приређивач или произвођач опреме посебних игара на срећу

Тестирање: је процес реализације програма са специфичном намером проналажења грешака пре испоруке до крајњег корисника.

Сертификат: је писана гаранција издата од стране Лабораторије, који се издаје након што се провером-ревизијом утврди да је одређени систем-уређај или услуга у области игара на срећу у складу са стандардима који третирају ову област.

Софтвер: је скуп инструкција, програма и процедура које се упућују процесору рачунара, на основу којих он извршава специфичне операције.

Трансакционо програмирање: је извршавање скупа нареби по принципу „све или ништа“. Уколико се из било ког разлога прекине извршавање програма у току извршавања трансакционог блока, биће поништен резултат већ извршених наредби.

Хардвер: је колекција физичких елемената уграђених у рачунарски систем (нпр. монитор, тастатура, миш, процесор...).

Log датотека: је датотека која садржи информације о свим активностима корисника софтвера.

3.2. Скраћенице

КПКС: Контролор за проверу квалитета софтвера,

УИС: Управа за игре на срећу,

КПБП: Контролор за проверу безбедности података ИКС за игре на срећу – клађење,

КИУИКС: Контролор испуњености техничких и функционалних услова ИКС за игре на срећу – клађење,

КАСХ: Контролор за проверу апликативног и системског софтвера и хардвера,

VPN: Virtual private network (Виртуелна приватна мрежа) - приватна комуникациона мрежа која омогућава корисницима да преко јавне мреже одржавају заштићену комуникацију,

ДСМК: Документи система менаџмента квалитетом.

ИКС: Информационо Комуникациони Систем за приређивање посебних игара на срећу – клађење,

4. ВЕЗА СА ДРУГИМ ДОКУМЕНТИМА

- Закон о играма на срећу ("Сл. гласник РС", бр. 18/2020.),
- ПРАВИЛНИК (П1) о информационо-комуникационом систему за приређивање посебних игара на срећу - клађење– Сл. гласник РС 152/2020,
- ПРАВИЛНИК (П2) о облику и садржини налепнице за означавање и регистрацију столова, аутомата за игре на срећу и уплатно-исплатних места у кладионици – Сл. гласник РС 152/2020,
- ПРАВИЛНИК (П3) о начину вођења базе података о лицима која су остварила добитак код приређивача игара на срећу – Сл. гласник РС 152/2020
- Q3-120-056 Упутство за проверу испуњености техничких и функционалних карактеристика информационо комуникационог система за за приређивање посебних игара на срећу - клађење,
- Q3-120-057 Упутство за проверу рачунарске мреже информационо комуникационог система за земаљско клађење,
- Q3-120-058 Упутство за проверу квалитета системског софтвера и хардвера за приређивање посебних игара на срећу - клађење,
- Q3-120-060 Упутство за проверу безбедности информација у ИКС за приређивање посебних игара на срећу - земаљско клађење,
- Q1-001-001 Пословник о квалитету Војнотехничког института
- Q2-080-001 Процедура за преиспитивање захтева, дефинисање понуде и уговарање услуга
- SRPS ISO 9001:2015 Системи менаџмента квалитетом - Захтеви,
- SRPS ISO/IEC TR 12182:2016 Системски и софтверски инжењеринг – Оквир за категоризацију ИТ система и софтвера и упутство за коришћење,
- SRPS ISO/IEC/IEEE 12207:2020 Системски и софтверски инжењеринг-Процеси животног циклуса софтвера,
- SRPS ISO / IEC 17025:2011 Општи захтеви за компетентност лабораторија за испитивање и лабораторија за еталонирање,
- SRPS ISO/IEC/IEEE 24748-3:2021 Системски и софтверски инжењеринг – Менаџмент животног циклусом – Део 3: Упутство за примену ISO/IEC 12207,
- SRPS ISO/IEC IEEE 15939:2018 Системски и софтверски инжењеринг-Процеси мерења,
- SRPS ISO/IEC 27000 - Информационе технологије — Технике безбедности — Системи менаџмента безбедношћу информација
- SRPS ISO/IEC 27001:2018 Информационе технологије-Технике безбедности-Системи менаџмента безбедношћу информација-Преглед и речник,
- SRPS ISO/IEC 25040 (ен), Системски и софтверски инжењеринг – Захтеви за квалитет и вредновање система и софтвера (SQuaRE) – Процес вредновања,
- SRPS ISO/IEC 25010 (ен), Системски и софтверски инжењеринг – Захтеви за квалитет и вредновање система и софтвера (SQuaRE) – Модели квалитета система и софтвера,

- SRPS EN 55014-2: 2015 – захтеви за електричне апарате за домаћинство, електричне алате и сличне уређаје – Део 2: Имуност,

5. ВЕРИФИКАЦИЈА КВАЛИТЕТА СОФТВЕРА ЗА ИГРЕ НА СРЕЋУ

Лабораторија врши верификацију елемената квалитета за:

- Софтвер набављен од акредитованог произвођача, и
- Софтвер развијен од стране приређивача.

5.1. Софтвер набављен од акредитованог произвођача

За сваки легално набављен-купљен софтвер за клађење, од акредитованог произвођача, потребно је доставити Лабораторији, према обрасцу Q4-120-122, следеће податке:

- Број купопродајног уговора,
- Број лиценци,
- Период важења лиценци,
- Врста лиценци,
- Број и ознака рачунара на којима су инсталирани,
- Списак расположиве документације за софтвер,
- Називе фирми које одржавају софтвер,
- Имена овлашћених лица која су одговорна за одређене нивое одржавања софтвера,

Поред наведеног, приређивач треба да достави Лабораторији и следеће документе:

- Оверену копију купопродајног уговора за софтвере,
- Изјаву да инсталирани софтвер по броју лиценци и верзији је идентичан онима наведеним у уговору (или евентуално његовом анексу),
- Упутства за кориснике,
- Упутства за одржавање софтвера,
- Писани доказ од произвођача софтвера о испуњењу стандарда квалитета софтвера, односно пројектних захтева, у којем су наведени:
 - Стандарди и математички или неки други модели по којима је пројектован софтвер,
 - Стандарди по којима је вршена провера квалитета софтвера,
 - Овлашћено тело које је верификовало квалитет софтвера,
 - Права приређивача у случају откривања неправилности софтвера у току његове експлоатације.

5.2. Софтвер креиран од стране приређивача (произвођача)

Сопствено креиран апликативни софтвер за клађење може се користити само уз доказ о квалитету.

У овом случају приређивач (уједно произвођач), према обрасцу Q4-120-123, доставља Лабораторији следеће податке:

- Имена лица која су креирала пројектне захтеве за софтвер,
- Број одлуке овлашћеног лица или организационе јединице приређивача које је дало сагласност за израду софтвера на основу прихваћених пројектних захтева,
- Имена пројектаната – дизајнера софтвера,
- Број уговора (или неког другог валидног документа) којим се потврђује легалност софтверских алата који су служили за развој сопственог софтвера,
- Период важења лиценци тих алата,
- Број и локација рачунара на којима је инсталиран сопствено развијени софтвер,
- Имена лица која су овлашћена за одржавање софтвера,
- Најкраћи период ревизије сопствено развијеног софтвера,

- Списак стандарда по којима је пројектован – развијен софтвер,
- Списак стандарда по којима је вршена провера квалитета софтвера,
- Ознака и назив плана тестирања софтвера,
- Ознака и назив описа тестирања софтвера,
- Ознака и назив извештаја о тестирању софтвера,
- Ознака акта којим је овлашћено лице дало сагласност за употребу сопствено развијеног софтвера,
- Списак корисничке документације.

Поред наведених података, приређивач доставља Лабораторији и следеће документе:

- Пројектне захтеве за израду софтвера,
- Одлуку (решење) о изради софтвера,
- Модел података са коришћеним алгоритмом (матеметички или неки други),
- План тестирања софтвера,
- Опис тестирања софтвера,
- Извештаје о тестирању софтвера,
- Корисничка упутства,
- Речник фраза и израза,
- Упутства за одржавање софтвера,
- Решење (сагласност) о увођењу софтвера у експлоатацију,
- Изворни (source) код софтвера,

Лабораторија, у складу са стандардима, проверава квалитет софтвера за клађење развијеног од стране приређивача.

С обзиром да је приређивач уједно и **произвођач** софтвера за клађење (након позитивне оцене његовог квалитета) издаје му се одговарајући **сертификат**.

5.3. Контролни софтвер

Контролни софтвер подразумева да се:

- Log датотеке чувају 90 (деведесет) дана.
- За аутентификацију компоненти морају укључити све компоненте које могу да утичу на исход игре или на операције система.
- Компоненте софтвера укључују, али нису ограничене на извршне библиотеке, конфигурационе датотеке игре или система, датотеке оперативног система, компоненте које контролишу систем извештавања и елементе базе података који утичу на исход игре.
- Било која његова компонента која није валидна у смислу функционисања, систем мора да спречи извршење или да деактивира компоненту, и мора аутоматски зауставити било какву функцију у вези са играма које се односе на ту компоненту.

5.4. Измена података

Измена било ког податка о тикету, извештавању или значајним догађајима, које генерише софтвер за клађење, не сме бити дозвољена без надзора, директно или индиректно.

У случају да су подаци промењени, следеће информације морају бити документоване:

- Информација која је промењена,
 - Вредност податка пре измене,
 - Вредност податка после измене,
 - Време и датум промене,
 - Особа које је обавила измене.
-

5.5. Системски сат

Време на клијентским рачунарима на уплатно – исплатним местима мора бити синхронизовано са референтним временом на серверу приређивача.

Систем мора имати интерни сат који одражава тренутни датум и време које се користи да обезбеди следеће :

- Временско праћење значајних догађаја,
- Референтни сат за извештавање,
- Временско праћење свих трансакција,
- Јасно видљив сат би требало да буде на располагању играчима у сваком тренутку,
- Евентуална употреба више система мерења времена мора бити синхронизована.

6. ПРЕГЛЕД ЗАПИСА

Као резултат спроведених активности настају следећи записи:

- Образац Q4-120-122: Апликација клађење, набављена од акредитованог произвођача (Прилог 1)
- Образац Q4-120-123: Апликација клађење, креирана од стране приређивача (Прилог 2)
- Извештај о извршеној провери испуњености техничких и функционалних карактеристика ИКС за приређивање игара на срећу - клађење, (Прилог 4, Упутство Q3-120-056).

7. ОДГОВОРНОСТ И ОВЛАШЋЕЊА

За извођење појединих активности одговорна су лица која су одређена да учествују у спровођењу упутства. За контролу и примену овог упутства одговоран је КПКС.

Прилог 1

Изглед обрасца Q4-120-122: Апликација за клађење набављена на тржишту (страна 1)

	ЛАБОРАТОРИЈА ЗА ПРОВЕРУ ИСПУЊЕНОСТИ ТЕХНИЧКИХ И ФУНКЦИОНАЛНИХ КАРАКТЕРИСТИКА ОПРЕМЕ ЗА ПРИРЕЂИВАЊЕ ИГРА НА СРЕЋУ	страна 1/2
	Апликација за клађење набављена на тржишту	Q4-120-122

За сваки софтвер набављен-купљен на тржишту потребно је доставити следеће податке:

- Назив апликативног софтвера
- Број уговора
- Број лиценци
- Период важења лиценци
- Врста лиценци
- Број рачунара на којима су инсталирани
- Списак расположиве документације за софтвер

Прилог 1

Изглед обрасца Q4-120-122: Апликација за клађење набављена на тржишту (страна 2)

Апликација за клађење набављена на тржишту

страна 2/2
Q4-120-122

8. Назив фирми које одржавају софтвер

9. Имена овлашћених лица која су одговорна за одређене нивое одржавања софтвера

ПОМОЋ

ШТАМПАЈ

Прилог 2

Изглед обрасца Q4-120-123: Апликација клађење самостално креирана (страна 1)

	ЛАБОРАТОРИЈА ЗА ПРОВЕРУ ИСПУЊЕНОСТИ ТЕХНИЧКИХ И ФУНКЦИОНАЛНИХ КАРАКТЕРИСТИКА ОПРЕМЕ ЗА ПРИРЕЂИВАЊЕ ИГАРА НА СРЕЋУ	страна 1/2
	Апликација клађење - самостално креирана	Q4-120-123

1. Назив апликације за клађење:
2. Име и презиме лица које је креирало пројектне захтеве за софтвер
3. Број одлуке овлашћеног лица које је дало сагласност за израду софтвера
4. Имена пројектаната – дизајнера софтвера
5. Број уговора којим се потврђује легалност алата за развој сопственог софтвера
6. Период важења лиценци тих алата
7. Број и локација рачунара на којима је инсталиран сопствено развијени софтвер
8. Имена лица која су овлашћена за одржавање софтвера
9. Најмањи предвиђени период ревизије сопствено развијеног софтвера
10. Списак стандарда по којима је пројектован – развијен софтвер
11. Списак стандарда по којима је вршена провера квалитета софтвера
12. Ознака и назив плана тестирања софтвера
13. Ознака и назив описа тестирања софтвера

Прилог 2

Изглед обрасца Q4-120-123: Апликација клађење самостално креирана (страна 2)

Апликација клађење - самостално креирана		страна 2/2 Q4-120-123
14. Ознака и назив извештаја о тестирању софтвера		
15. Ознака акта којим је овлашћено лице дало сагласност за употребу сопствено развијеног софтвера		
16. Списак корисничке документације		



ИНФОРМАТИВНО!

ПОМОЋ

ШТАМПАЈ