*Sasu Lahtinen, Vili Lahtinen.*

*2/10/2025*

# CatFishers , Ohjelmistokehittäjänä toimiminen

Suunnitteludokumentti

Table of Contents

[CatFishers, Ohjelmistokehittäjänä toimiminen 1](#_Toc188006726)

[Järjestelmän kuvaus 2](#_Toc188006727)

[Järjestelmän tiedot 2](#_Toc188006728)

[Ohjelman osoite 2](#_Toc188006729)

[Usecase 2](#_Toc188006730)

[Käyttöliittymä ja rakenne 3](#_Toc188006731)

[Käyttöliittymä 3](#_Toc188006732)

[Toimintakaaviot: 6](#_Toc188006733)

[Tietokanta 7](#_Toc188006734)

[Testaussuunnitelma 7](#_Toc188006735)

# Pelin kuvaus

CatFishers on rento ja viihdyttävä 2D top-down -kalastuspeli, jota voi pelata kavereiden kanssa tai yksin. Pelaajat pelaavat kissa hahmoilla, jotka kalastavat kaloja saadakseen suuren saaliin. Peli on tarkoitettu antamaan rennon pelikokemuksen, jota voi nauttia omassa tahdissaan.

## Pelin tiedot

* Genre: Top-down kalastuspeli.
* Pelimuoto: Yksinpeli ja moninpeli (LAN tai internetissä)
* Alustat: Mobiililaitteet, Linux ja Windows.
* Moninpeli: Palvelin voidaan ladata Linux tai Windows koneelle, jonka kautta pelaajat voivat liittyä samaan peliin.
* Tunnelma: Kevyt ja rauhallinen.

## Ohjelman osoite

Pelin lähdekoodin löytää github sivustolta :

<https://github.com/CookedDevs/CatFishers>

## Usecase

JOKU KUVA EHKÄ EN TIEDÄ ;(

Pelaaja käyttää järjestelmää kirjautumiseen sisään ja aloitaakseen pelin. Pelaaja voi kalastaa, kerätä kaloja muita esineitä. Lisäksi pelaaja voi liittyä moninpeliin, jossa hän voi pelata ystävien kanssa.

Palvelin mahdollistaa monen pelaajan liittymisen ja huolehtii pelin vaiheiden synkronoinnista. Pelipalvelin esimerkiksi tallentaa pelaajien tavarat, sijainnnin ja nimen.

## Käyttöliittymä ja rakenne

### Käyttöliittymä

A screenshot of a blue screen

AI-generated content may be incorrect.

Päävalikko näyttää : ”New Game”, ”Join Game”, ”Setting”. New Game napista pääsee aloittamaan uuden yksinpelin. Join Game napista pääsee liittymään moninpeliin. Settings napista pääsee asetuksiin.

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

Join Game valikko sisältää ”Player name” syöttökentän johon syötetään pelaajan nimi.

Sen alta löytyy ”Server IP” syöttökentän johon syötetään palvelimen IP osoite.

Vasemmassa kulmassa on ”Play” nappi jolla päästään yhdistämään palvelimeen.

Play napin alla on nuoli taakseppäin ”<” jolla oääsee takaisin päävalikkoon.

## Toimintakaaviot:

A diagram of a diagram

AI-generated content may be incorrect.

Yllä näkyvässä kaaviossa lemmikin omistaja käy joko rekisteröytymässä tai varaamassa aikaa. Asiakas voisi tietenkin tehdä useampikin asiaa samalla.

### Tietokanta

Tietokantana käytetään MySql-kanta Kliniikka joka on luotu ulf.vlab.fi

A diagram of a company

AI-generated content may be incorrect.

Tietokannan rakenne on ylläolevan ER-kaavion mukainen. (Voidaan myös esittää relaatiokaaviomuodossa ja määritellä kenttätyypit)

A diagram of a number of objects

AI-generated content may be incorrect.

#### Asiakastaulukko

Tarpeen mukaan voi taulukoista antaa lisää tietoja; kryptauksista, kenttätyypeistä, kentän luomisesta

CREATE TABLE Asiakas(

AsNro INT NOT NULL PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

Nimi VARCHAR(20) NOT NULL,

Katu VARCHAR(20) NOT NULL,

Postitoimipaikka VARCHAR(20) NOT NULL

);

# Testaussuunnitelma

Sisältää testausohjeita ja rutiineja.

|  |  |
| --- | --- |
| Testitapaus | Tulos |
| Kirjautuminen oikealla tunnuksella | Pääsi sisään |
| Kirjautuminen väärällä tunnuksella | Ei pääse |
| Lemmikin rekisteröinti | toimii |
| Asiakkaan rekisteröinti | toimii |
| Lemmikkitietojen muuttaminen | Toimii |
| Ajanvaraus | Toimii |
| Ajanvaraus vanhalla päivämäärällä | Järjestelmä ei anna |
| Katsoa historiikki | Toimii |
| Poistaa lemmikki | Ei tomi |