

Tallinna Ülikool

Digitehnoloogiaste Instituut

# ELU-MÕTE

## Veebirakenduse dokumentatsioon

Autorid:

Hinrek Saar

Jan Treiberg

Kärol-Milaine Jürgenson

Brigitta Kannel

Jüri Johannes Derkun

Tallinn, 2017

## Sisukord

Sissejuhatus.....	3
Tootekirjeldus .....	4
Kasutatud tarkvara .....	4
Nõuded ja piirangud.....	5
Kliendipoolsed nõuded .....	5
Kasutusjuhend.....	5
Projekti paigaldamine ja käivitamine.....	5
Kasutuslood.....	7
Kasutuslugu nr 1. ....	7
Kasutuslugu nr 2. ....	7
Kasutuslugu nr 3. ....	8
Kasutusmallid ja UML skeemid .....	9
Rakenduse vaated.....	11
Testimine.....	13
Kategooria: Leht/vaade.....	13
Kategooria: Kasutaja.....	14
Kategooria: Sisselogitud kasutaja/mittesisselogitud kasutaja.....	15
Kategooria: Funktsionaalsus .....	15
Kliendi tagasiside.....	17
Suhtlemisprotsess üliõpilastega: .....	17
Üliõpilaste aktiivsus arendusideede genereerimisel: .....	17
Valminud töö vastavus kliendi soovidele jms hinnang.....	18
Palume anda ka hinnang 5 palli süsteemis (1 – üldse ei ole rahul ... 5 – väga rahul):.....	18
Soovi korral muud tellijale meelde jäänud, silma torganud asjad (positiivsed või .....	18
probleemsed olukorrad jms). Võimaluse korral toob tellija välja tema seisukohalt.....	18
tublimad üliõpilased.....	18
Kas meeskonnaga on kokku lepitud mingite tööde lõpetamine, mida peaks käsitlema praktika osana? Täpsemalt: millised tööd ja milline on tähtaeg. ....	18
Kas üliõpilastega jätkub koostöö uute funktsionaalsuste lisamiseks ja projekti.....	18
edasiarendamiseks?.....	18

## Sissejuhatus

Käesolev veebirakenduse dokumenteerimisdokument annab ülevaate antud veebirakendusest ja selle kasutamisest. Veebirakendus “Mõte” on keskkond, kus inimesed saavad luua erinevaid kogukonna projekte ning neis osaleda. Veebirakenduse osad:

- Üritused
  - Loomine, kustutamine ja muutmine
  - Üritustele kommentaaride lisamine
- Kasutajad
  - Kasutajate lisamine, kustutamine ja muutmine
- Ürituse kategooriad
  - Kategooriate lisamine, muutmine ja kustutamine
- Administratiivne liides /admin
  - Ürituste, ürituse kategooriate ja kasutajate haldus

## Tootekirjeldus

Veebirakendus “Mõte” on loodud selleks, et inimesed saaks oma kogukonnas luua üritusi ja neis osaleda. Kasutaja saab vaadata aktiivseid projekte ning luues kasutaja ja olles sisse logitud saab projektides osaleda. Sisselogitud kasutaja saab ka ise üritusi luua. Veebirakendus on lihtne ja arusaadav, kõik funktsioneerivad elemendid on selgelt näha ning kasutatud värviprofiil on silmasõbralik.

## Kasutatud tarkvara

Kasutame Django raamistikku, mis põhineb Python programmeerimiskeelel. Andmeid talletame SQLite andmebaasi, mis genereeritakse automaatselt Django poolt mudelite alusel. Lehe vaated genereeritakse automaatselt, kasutades Django sisseehitatud malle, kuhu andmed tulevad dünaamiliselt vastavalt mudelitele ja vaadetele. Lehe aadressid genereeritakse automaatselt vastavalt infole, mida kuvatakse.

Pythoni käivitamiseks ja moodulite paigaldamiseks kasutame Pythoni virtuaalseid keskkondi (*virtual enviroment* ehk eesti keeles liivakast). See välistab globaalse arvuti või serveri keskkonna risustamise.

Versioonihalduseks kasutame Githubi ja koodi valideerimiseks vastavalt Pythoni PEP8 standarditele Pylint moodulit. Django spetsiifilist koodi valideerim Pylint moodul “pylint-django”.

Lokaalselt serveri käivitamine toimub kasutades Django sisseehitatud väga minimaalselt rakendust, mis võimaldab ka serveris rakendust jooksutada aga ei ole soovitatav.

## Nõuded

### Kliendipoolsed nõuded

Kasutaja saab luua endale konto, mille abil saab luua uusi projekte. Projekti tegemiseks tuleb täita kõik vajalikud väljad, mis on lehel märgitud. Projekti looja saab vajadusel muuta, või kustutada enda loodud projekti. Registreeritud kasutaja saab ka tahtmise korral kommenteerida vabalt valitud projekti.

Registreerimata kasutaja saab vaadata kõiki tehtud projekte, kuid see on ka kõik.

## Kasutusjuhend

### Projekti paigaldamine ja käivitamine

- Veenduge et arvutisse on paigaldatud python3
- Enne käivitamist peab tekitama virtuaalse python3 keskkonna, mida rakendus hakkab kasutama. Käsk mis loob vastava keskkonna `Posix python3 -m venv myvenv` ja windows'is all võiks see midagi sellist välja näha `C:\Python35\python -m venv myvenv`. Võib ka kasutada `virtualenv` ehk `pip install virtualenv` ja siis peale seda `virtualenv myvenv`. Sisuliselt ei pea kasutama virtuaalselt keskkonda aga seda vähem pudru pärast arvutis.
- Peale keskkonna loomist peaks selle aktiveerima, et kõik mida paigaldame tehakse myvenv keskkonda. Erinevatel op süsteemidel käsk veits erinev jälle windows'is `myvenv\Scripts\activate`. Posix laadses `source myvenv/bin/activate`
- Uuendage `pip` `pip install --upgrade pip`
- Paigaldame vajalikud moodulid `pip install -r requirements.txt`
- Soovitav kontrollida andmete migreerimine `python manage.py makemigrations`
- Loo me baasi migreerimise alusel `python manage.py migrate`
- Loo me admin õigustes kasutaja `python manage.py createsuperuser`

Eelnevaid samme peab tegema vaid esmasel paigaldusel ja keskkonna uuendamisel. Järgmistel kordadel on vajalikud ainult järgnevad sammud:

- Käivita projekt `python manage.py runserver`
- Veenduge, et /admin lehel oleks "*Event categorys*" all olemas mõni kategooria enne uue ürituse loomist
  - Enne projekti käivitamist veenduge et olete aktiveerinud virtuaalse keskkonna (juhul kui kasutate mõnda)

Leht on testimiseks üleval: <http://hinrek.pythonanywhere.com>

Minnes veebirakenduse lehele, on avalehel võimalik tutvuda rakenduse ideega, luua üritus ning vaadata aktiivseid üritusi. Kohe esilehel on olemas sisse logimise ning registreerimise nupp. Üritusi saab vaadata igaüks ilma kasutajat loomata, kuid nendes osalemiseks on vajalik kasutajakonto olemasolu. Registreeritud kasutaja saab lisaks projektides osalemisele ka ise luua mõni projekt. Seal tuleb määrata projekti nimi, lühitutvustus, sisu ja siis kaardilt saab valida asukoha (maja täpsusega) ning kalendrist saab valida ürituse alguse ja lõpuaja.

## Kasutuslood

Kasutuslugu	nr	1.
-------------	----	----

Kodukohas aktiivse inimesena tahan osaleda projektides, et kaaslastega kodukohas midagi ära teha.

Veebirakendust kasutab inimene, kes tahab osa võtta projektidest. Ta leiab avalehelt kohe suunava lingi "Vaata projekte". Sellele klikates jõuab ta lehele, kust saab kiire ülevaate kõikidest aktiivsetest projektidest. Leides huvitava projekti, saab ta selle kohta rohkem infot sellele projektile klikates. Kui kasutaja soovib selle projektiga liituda, peab ta olema sisse logitud. Seda saab ta teha rakenduse paremal üleval nurgas oleva nupu kaudu. Olles sisse logitud kasutajatunnuse ja parooliga juhatatakse ta tagasi projektide vaatamise lehele. Seejärel saab ta vajutada "Liitu projektiga" nupule. Sisse logitud olekus näeb ta veel, kes on projektiga liitunud. Juhul, kui projektiga liituda soovinud inimesel pole kasutajat, tuleb see luua. Seda saab teha vajutades lehe paremal nurgas olevale nupule, millega suunatakse ta registreerimis-lehele. Seal peab ta endale mõtlema kasutustunnuse, sisestama emaili ja parooli kaks korda.

Kasutuslugu	nr	2.
-------------	----	----

Ettevõtliku inimesena tahan luua projekti, et kodukoha elu edendada.

Veebirakenduse kasutaja soovib luua projekti. Selleks vajutab ta esilehel "Loo projekt" nupule/ringile.

Kui kasutaja ei ole sisse logitud, suunatakse ta sisselogimislehele. Kui ta on sisse logitud, suunatakse ta tagasi avalehele. Seejärel sisse logituna saab ta luua projekti. Ta sisestab projekti nime, lühikirjelduse, projekti asukoha ja valdkonna, projekti alguse ja lõpukuupäeva. Seejärel vajutades nuppu "Loo projekt" on projekt loodud ja ootab liitujaid.

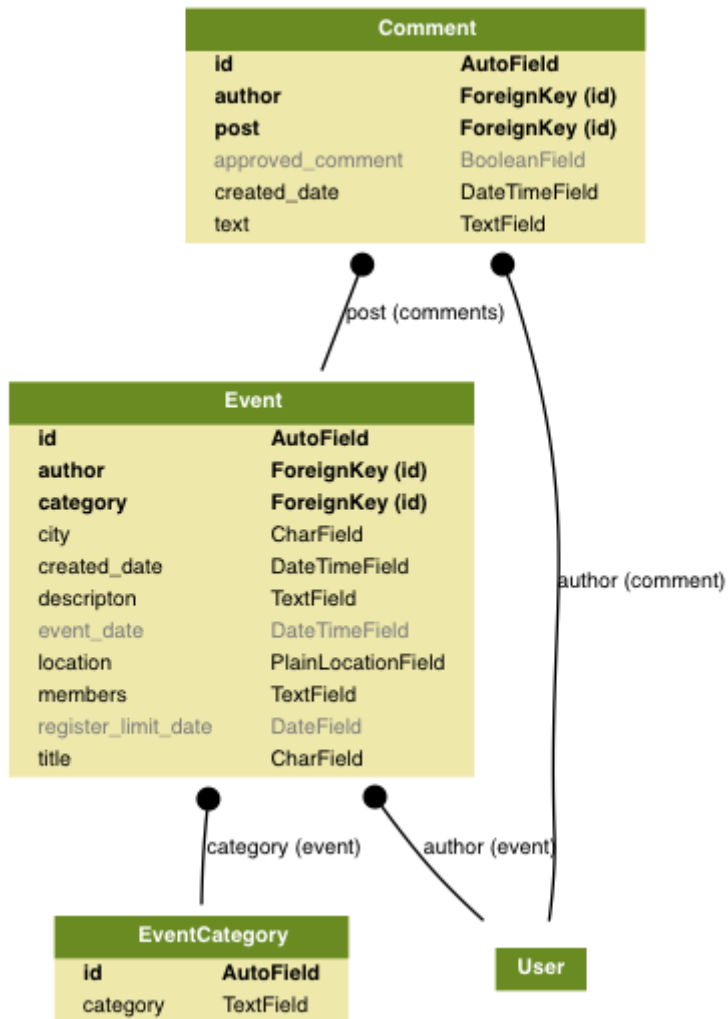
### Kasutuslugu nr 3.

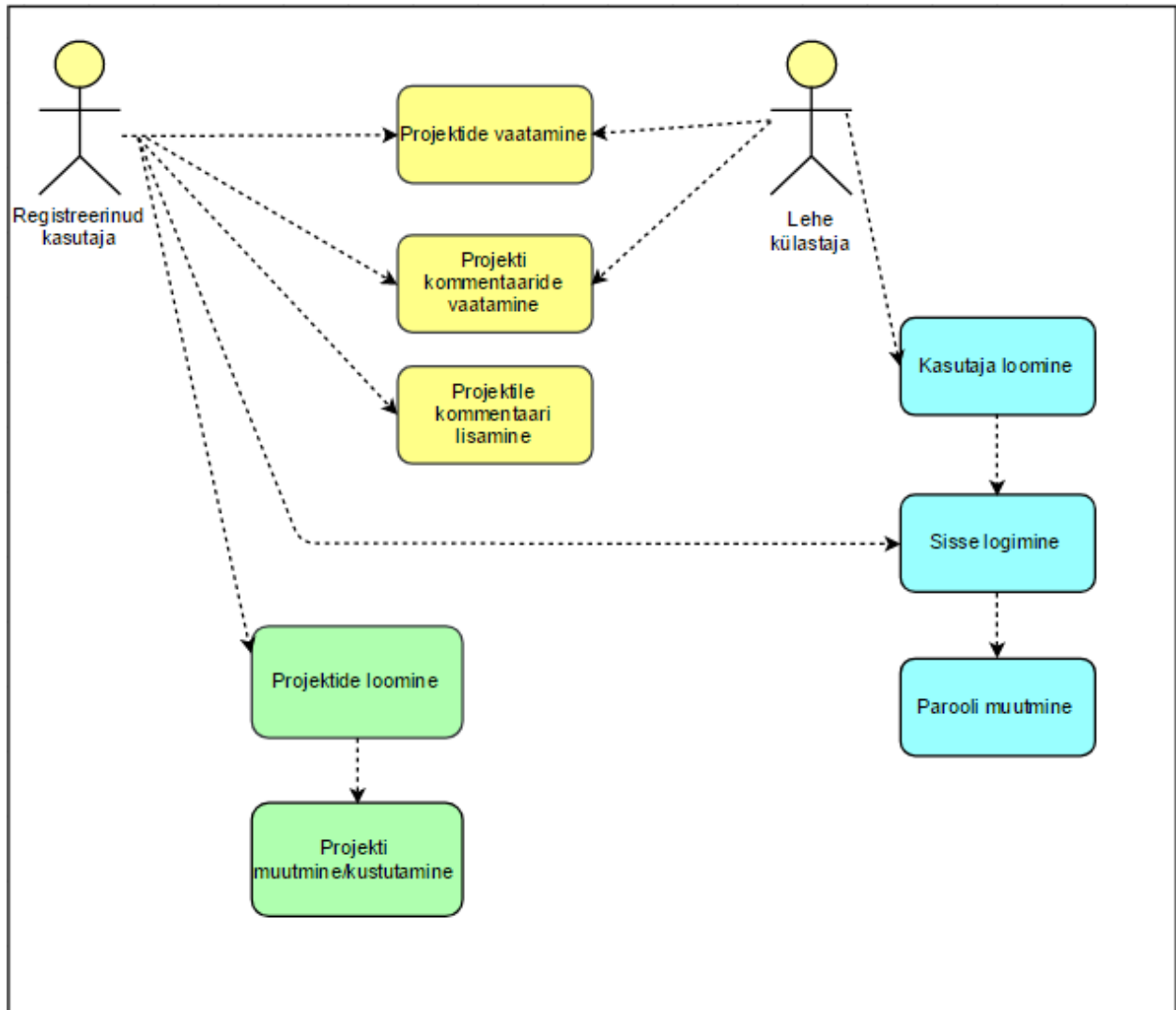
Uudishimuliku kodanikuna tahan teada, mis üritused mu kodukohas toimuvad.

Veebirakenduse külastaja saab avalehelt vajutada "Vaata projekte" nupule, millega ta suunatakse projektide vaatamise lehele. Seal saab ta vaadata projektide nime, kirjeldust, asukohta ja toimumisaega.

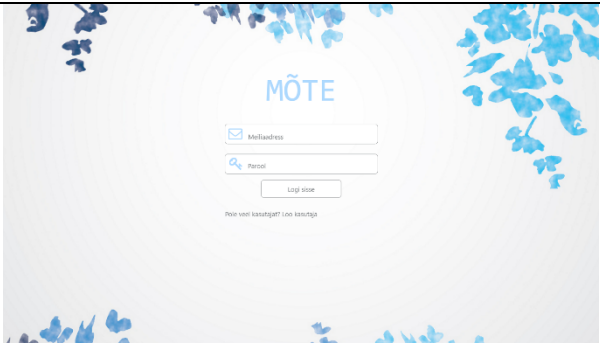
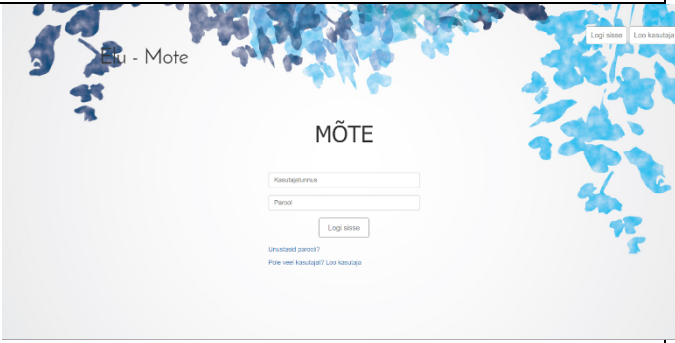
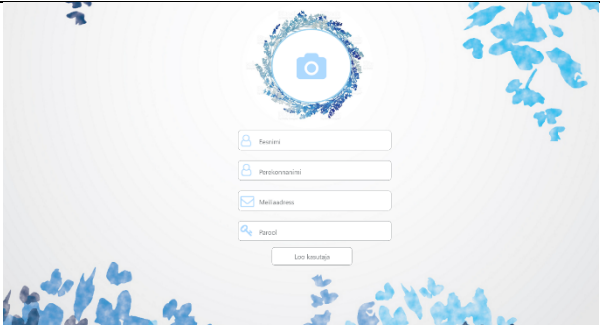
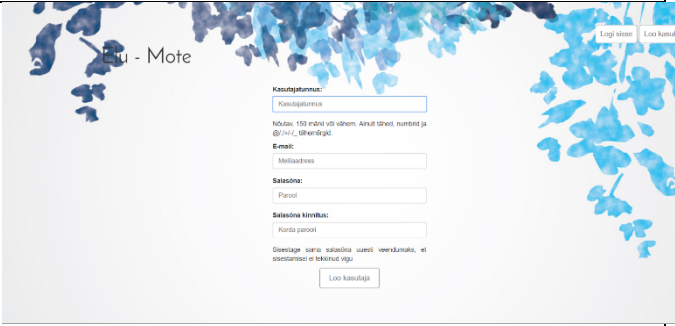

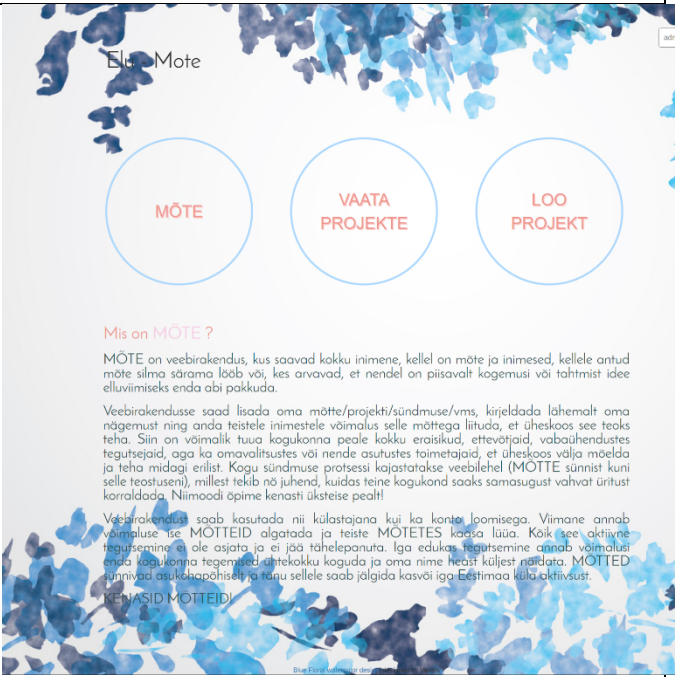
Valides ühe projekti, mis teda huvitab, saab ta vaadata kaardilt täpset asukohta. Kui tekib soov projektiga liituda, on vajalik kasutaja sisselogimine.

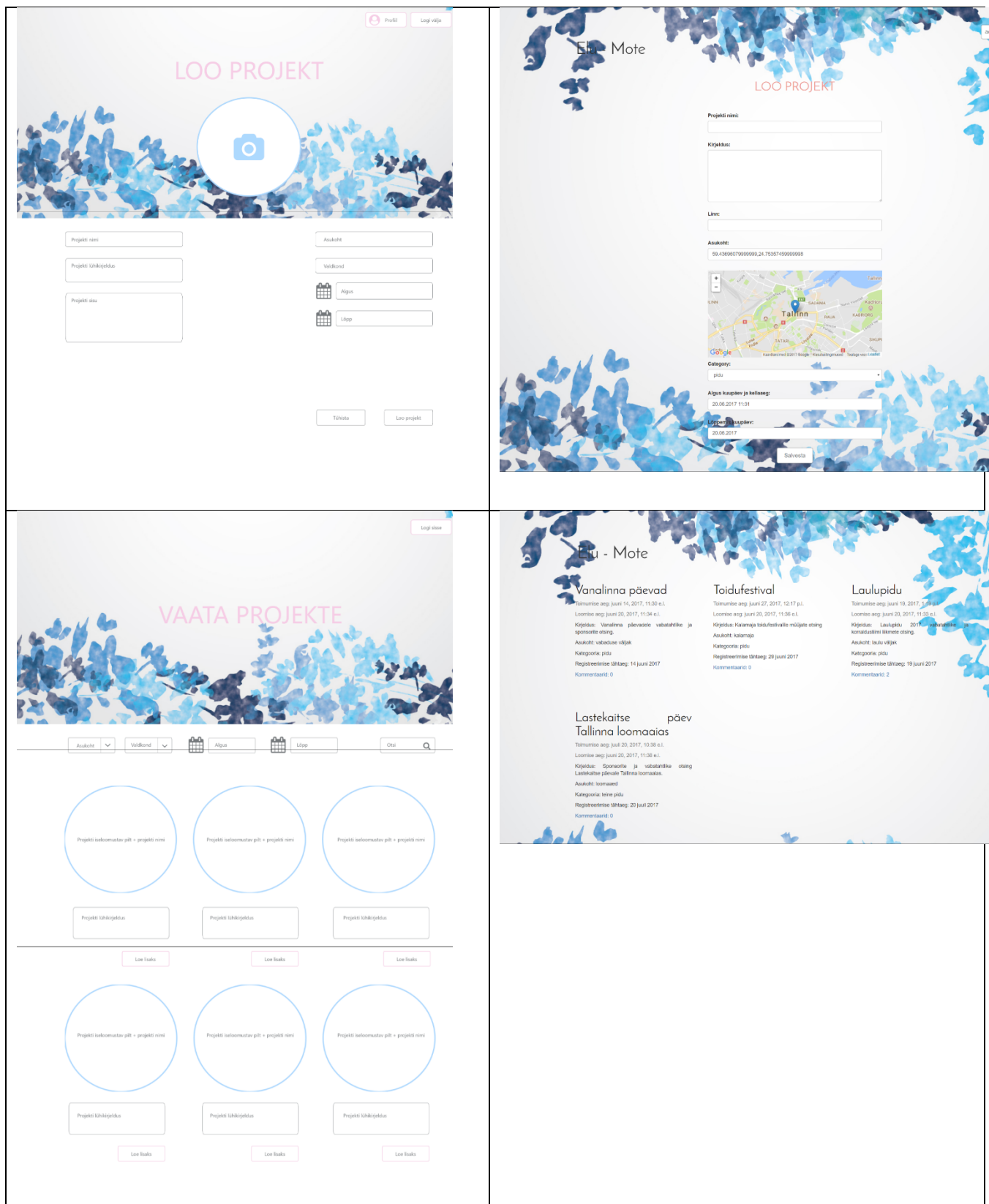






# Rakenduse vaated

Idee	Lõpptulemus
 <p>A login screen for 'Mõte' with a light blue background and floral patterns. It features a central circular logo with the word 'MÕTE' in blue. Below the logo are input fields for 'Meilaadress' and 'Parool', and a 'Logi sisse' button. A small text at the bottom says 'Pole veel kasutajat? Loo kasutaja'.</p>	 <p>A login screen for 'Mõte' with a light blue background and floral patterns. It features a central circular logo with the word 'MÕTE' in blue. Below the logo are input fields for 'Kasutajanimi' and 'Parool', and a 'Logi sisse' button. A small text at the bottom says 'Pole veel kasutajat? Loo kasutaja'.</p>
 <p>A registration screen for 'Mõte' with a light blue background and floral patterns. It features a central circular logo with a camera icon. Below the logo are input fields for 'Perekonnanimi', 'Meilaadress', and 'Parool', and a 'Loo kasutaja' button.</p>	 <p>A registration screen for 'Mõte' with a light blue background and floral patterns. It features a central circular logo with a camera icon. Below the logo are input fields for 'Kasutajanimi', 'Meilaadress', 'Parool', and 'Salasõna'. There is also a 'Loo kasutaja' button.</p>
 <p>A project overview screen for 'Mõte' with a light blue background and floral patterns. It features three large circular buttons labeled 'MÕTE', 'VAATA PROJEKTE', and 'LOO PROJEKT'. Below the buttons is a section titled 'Mis on MÕTE?' with a detailed description of the application and its goals.</p>	 <p>A project overview screen for 'Mõte' with a light blue background and floral patterns. It features three large circular buttons labeled 'MÕTE', 'VAATA PROJEKTE', and 'LOO PROJEKT'. Below the buttons is a section titled 'Mis on MÕTE?' with a detailed description of the application and its goals.</p>



## Testimine

Antud rakendust testisime manuaalselt kõiki võimalikke käike tehes, mida rakenduse kasutaja võiks teha. Testid jaotasime kategooriatesse, mille järgi need siin dokumentatsioonis esitatud on.

### Kategooria: Leht/vaade

Testi eesmärk	Läbis/ei läbinud	Kommentaar	Kuupäev
Kas veebirakendus läheb tööle ja avaleht näeb välja nagu peab	Läbis	Esialgne laadimine on veidi aeglane, aga samas kõik elemendid on õigel kohal ja töötavad	16.06.2017
Kas kõik nupud töötavad ja suunavad	Läbis	kõik nupud, mis peaks töötama, töötavad	16.06.2017
Kas projekti nime ja kirjelduse pikenedes läheb tekst uuele reale	Ei läbinud	Kui projekti nimi või kirjeldus on hästi pikk ning sisestatud ilma tühikuteta, siis see ei lähe edasi uuele reale vaid on leheküljel ühe pika reana	19.06.2017
Kas kõik lehed on vaadeldavad ka väiksematel ekraanidel (nt mobiilivaade)	Ei läbinud	Avalehel olevad ringid lähevad väiksemal ekraanil üksteise peale	19.06.2017
Kas nupp läheb suuremaks teksti pikenedes	Ei läbinud	Kui nupu sees olev tekst on pikem kui nupp ise, siis läheb tekst nupust välja	19.06.2017
Kas nupp läheb suuremaks teksti pikenedes	Läbis	Kui nupu sees olev tekst on pikem kui nupp ise, siis läheb ka nupp pikemaks	20.06.2017

Kategooria: Kasutaja

<b>Testi eesmärk</b>	<b>Läbis/ei läbinud</b>	<b>Kommentaar</b>	<b>Kuupäev</b>
Kas saab uue kasutaja luua	Ei läbinud	Väljad on veidi katkised, aga peaks siiski töötama, kuid saates formi ära ei juhtu midagi, jääb samale lehele	16.06.2017
Kas saab uue kasutaja luua	Läbis	Laseb luua uue kasutaja ning logib sellega sisse	19.06.2017

Kategooria: Sisselogitud kasutaja/mittesisselogitud kasutaja

Testi eesmärk	Läbis/ei läbinud	Kommentaar	Kuupäev
Kas projekte saab vaadata igaüks	Läbis	vaadata saab. muuta saab ainult kasutaja	16.06.2017
Kas redirectib login lehele kui mittekasutaja tahab lisada kommentaari	Läbis	suunab ilusti edasi, sisselogides laseb kommentaari kirjutada	16.06.2017
Kas redirectib login lehele kui mittekasutaja tahab projekti luua	Läbis	suunab edasi	16.06.2017

Kategooria: Funktsionaalsus

Testi eesmärk	Läbis/ei läbinud	Kommentaar	Kuupäev
Kas projekti luues mingi väli täitmata jättes annab veateate	Läbis	Tuletab täitmata välja juures meelde, et see on kohustuslik lahter	17.06.2017
Kas projekti muutmine toimib	Läbis	Kõik muutused lähevad ilusti läbi	17.06.2017
Kas projekti kustutamine toimib	Läbis	Võiks mingi kinnitus <i>popup</i> tulla, et kogemata ei kustutaks	17.06.2017

Kas teistel kasutajatel on keelatud projekti muuta/kustutada	Ei läbinud	Kõikidel kasutajatel on võimalik muuta kui ka kustutada teiste kasutajate poolt loodud projekte	17.06.2017
Kas kommentaare saab lisada ja tühistada	Läbis	Saab lisada kommentaari ning selle poolepealt ka tühistada	20.06.2017
Kas teistel kasutajatel on keelatud projekti muuta/kustutada	Läbis	Kasutaja ei saa muuta/kustutada teiste kasutajate poolt loodud projekte	20.06.2017
Kas kasutajal on võimalik enda parooli muuta	Läbis	Kasutaja saab enda parooli muuta kui on selle unustanud	20.06.2017



## Kliendi tagasiside

### Suhtlemisprotsess üliõpilastega:

1) Üliõpilaste aktiivsus tellijaga suhtlemisel (kas üliõpilased otsisid kontakti ja leppisid kokku kokkusaamisaegu, kas suheldi erinevaid kanaleid kasutades, kes algatas suhtlemist);

Üliõpilased otsisid kontakti, sest vajasisid infot, mismoodi nad edasi peaksid toimetama. Kokkusaamisi korraldati üks – töö alguses, kus arutleti töö sisu üle. Suhtlesime emailide saatmise kaudu kui ka Trelloos.

2) Üliõpilaste ettevalmistatus kohtumisteks (kas probleemid ja küsimused olid läbi mõeldud, kas oli mõeldud võimalikele lahendustele, kas oli koostatud dokumentatsiooni, mida näidata – prototüübid, funktsionaalsus jms);

Kohtumisel olid üliõpilased väga asjalikud, sest küsimused olid läbi mõeldud, pakuti erinevaid lahendusi.

3) Tekkinud probleemidele lahenduste leidmine (kas ja kuidas kompromisse leiti).

Probleeme ei tekkinud. Koostöö sujus.

### Üliõpilaste aktiivsus arendusideede genereerimisel:

1) Kas üliõpilased pakkusid kliendile oma ideid ja nägemusi arendatava tarkvara kohta;

Üliõpilased pakkusid oma ideid ja nägemusi veebirakenduse kohta, kuid kuulasid hoolikalt, millised on kliendi ootused ja nägemus asjast.

2) Kas nad pakkusid alternatiivseid lahendusi, huvitavat lisafunktsionaalsust;

Kohtumisel pakuti mitmeid võimalusi, mille peale klient võiks mõelda.

3) Kas nad mõtlesid lahenduste leidmisel kaasa.

Andsime üliõpilastele n-ö vabad käed, et lahendusi välja mõelda. Kindlasti oli veebirakenduse ehitamisel vaja kreaatiivsust, mida nad ka kasutasid enda poolt.

Valminud töö vastavus kliendi soovidele jms hinnang.

Valminud töö oli ootustepärane.

Palume anda ka hinnang 5 palli süsteemis (1 – üldse ei ole rahul ... 5 – väga rahul):

Toimunud protsessile...5

Valminud tootele....5

Soovi korral muud tellijale meelde jäänud, silma torganud asjad (positiivsed või probleemsed olukorrad jms). Võimaluse korral toob tellija välja tema seisukohalt tublimad üliõpilased.

Suhtlesime kõige rohkem Hinrek Saar'ega, kuid tean, et kogu tiim oli eesmärgi nimel töös.

Kas meeskonnaga on kokku lepitud mingite tööde lõpetamine, mida peaks käsitlema praktika osana? Täpsemalt: millised tööd ja milline on tähtaeg.

Meie eesmärk oli valmis saada prototüüp ja seda me ka saime. Rohkem ei ole hetkel kokkuleppeid olnud.

Kas üliõpilastega jätkub koostöö uute funktsionaalsuste lisamiseks ja projekti edasiarendamiseks?

Oleksime väga õnnelikud, kui nad veebirakenduse lõppvalmimisega edasi töötaksid.