# Vaatimusmäärittely

# 1. Johdanto

Tämä vaatimusmäärittelydokumentti kuvaa kasinotyyppisen ohjelman ominaisuuksia ja vaatimuksia.

## Tarkoitus ja kattavuus

Ohjelman tavoitteena on tarjota käyttäjille mahdollisuus pelata pokeria, blackjackia ja slotti tyyppisiä pelejä sekä mahdollistaa sisäänkirjautuminen joko vieraana tai omilla tunnuksilla, jolloin voidaan pitää kirjaa esimerkiksi pelaajan peli valuutasta.

## 1.2 Tuote ja ympäristö

Tuote on tietokone sovellus, joka toimii Windows käyttöjärjestelmällä

## Määritelmät, termit ja lyhenteet

* Slotti, perinteinen rulla arpapeli.
* Pokeri, korttipeli jossa pyritään saada erilaisia korttiyhdistelmiä.
* Blackjack, korttipeli jossa tavoitteena on saada korteista arvo 21.
* Kasino, Lähinnä rahapeleihin keskittynyt ympäristö.
* Login screen, sisäänkirjautumis- ruutu

## 1.4 Viitteet

Github linkki?

## 1.5 Yleiskatsaus dokumenttiin

Tässä dokumentissa käydään läpi mitä kasinotyyppisen ohjelman kehityksessä oli tarkoitus saavuttaa, mitä ominaisuuksia ohjelmaan kuuluu ja kuinka ne toimivat, sekä ketkä voivat käyttää ohjelmaa ja sen vaatimukset.

# 2. Yleiskuvaus

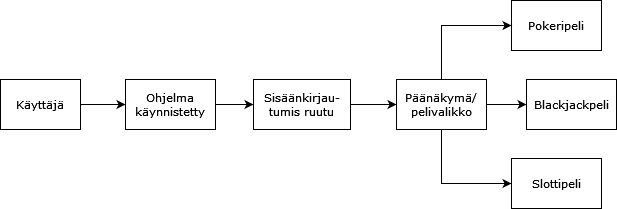
Ohjelman tärkeimmät ominaisuudet ovat:

* Sisäänkirjautuminen: Käyttäjä voi rekisteröityä vieraana, tai kirjautua sisään omilla tunnuksillaan.
* Pelivalikoima: Ohjelmassa on tarjolla seuraavat pelit: Pokeri, Blackjack, Slotti.
* Panoksen määrä: Käyttäjien on voitava asettaa panoksia peleihin.
* Voiton tuplaus: Käyttäjien on voitava mahdollisesti tuplata voittojaan pelin sääntöjen mukaisesti.
* Graafinen käyttöliittymä: Jokaiselle pelille on suunniteltava houkutteleva ja käyttäjäystävällinen graafinen käyttöliittymä.

## 2.1 Ympäristö

Ohjelman käyttöympäristönä toimii Windows.

## 2.2 Toiminta

Ohjelman toiminnan prosessi.

## 2.3 Käyttäjät

Ohjelma on suunnattu kaikki kasinotyyppisistä peleistä kiinnostuneille.

## 2.4 Yleiset rajoitteet

Ohjelman käyttö vaatii Windows käyttöjärjestelmän omaavan tietokoneen.

## 2.5 Oletukset ja riippuvuudet

Ohjelmaa käyttääkseen käyttäjältä oletetaan vähintään perustason tietämystä yleisestä tietokoneen operoinnista.

# 3. Tiedot ja tietokanta

## 3.1 Tietosisältö

Ohjelma tallentaa dataa automaattisesti esim. rekisteröidyn käyttäjä nimen, salasanan, sekä kyseisen käyttäjän valuutan määrän paikalliseen JSON tiedostoon.

### 3.1.1 JSON

JSON (JavaScript Object Notation) on tiedostomuoto, jota käytetään datan tallentamiseen ja vaihtamiseen. JSON-tiedostot sisältävät tietoa rakenteisessa muodossa, joka perustuu avain-arvo-pareihin. JSON on yksinkertainen ja ihmisen luettavissa oleva tiedostomuoto.

## 3.2 Käyttöintensiteetti

Ohjelma ei rasita käyttöympäristöä paljon, sekä on kokonaisuudessaan pieni kokoinen.

## 3.3 Kapasiteettivaatimukset

Ohjelmaa käyttääkseen vaatii se vähintään 20 mega bitin vapaata tallennus tilaa, sekä samat minimivaatimukset käyttöympäristölle, kun Visual studio.

# 4. Toiminnot

## 4.1 Login screen

Ensimmäinen asia, ohjelman käynnistyessä, on login screen. Tässä ikkunassa käyttäjä voi luoda itselleen käyttäjätunnuksen ja salansanan tai kirjautua sisään jo aikaisemmin luoduilla tunnuksilla. Samasta ikkunasta löytyy myös ”play as a guest” nappi, joka tekee käyttäjälle hetkelliset kirjautumistunnukset ja päästää käyttäjän kirjautumaan sisään päänäkymään. Kuva, joka sisältää kohteen kuvakaappaus, teksti, muotoilu

Kuvaus luotu automaattisesti

Salanan tektilaatikko, luonti tai sisäänkirjautuminen

Käyttäjä nimen tekstilaatikko, luonti tai sisäänkirjauminen.

## 4.2 Pelivalikko/päänäkymä

Login screenin jälkeen avautuu päänäkymä/pelivalikko. Tämä ikkuna sisältää , jotka käynnistävät kyseisen pelin, sekä ”Quit” napin josta voidaan sulkea ohjelma kokonaan.

## 4.3 Pokeripeli

## 4.4 Blackjackpeli

## 4.5 Slottipeli

# 5. Ulkoiset liittymät

Vaatiiko sovellus ohjelmistoja tai hardwarea toimiakseen

## 5.1 Laitteistoliittymät

Järjestelmän vaatimat ulkoiset järjestelmät esim. tulostin tai äänikortti

## 5.2 Ohjelmistoliittymät

Mitä ulkoisia ohjelmistoja järjestelmä vaatii

## 5.3 Tietoliikenneliittymät

Vaatiiko järjestelmä nettiyhteyksiä ja mihin. Esim API tai database

# 6. Muut ominaisuudet

Järjestelmän vaatimukset laitteelle sekä käyttäjille, koskien ylläpitoa ja käyttöä

## 6.1 Suorituskyky ja vasteajat

Minimi vaatimukset järjestelmän ajamiseen

## 6.2 Saavutettavuus (availability), toipuminen, turvallisuus, suojaukset

Helppokäyttöisyys vaatimukset, tietoliikenne vaatimukset, onko mahdollisuus palauttaa tietoja

## 6.3 Ylläpidettävyys

Vaatiiko järjestelmä säännöllistä ylläpitoa tai päivityksiä käytettyihin ulkoisiin ohjelmistoihin

## 6.4 Siirrettävyys ja yhteensopivuus

Mille eri alustoille järjestelmä on mahdollista siirtää ja kuinka helposti. Scalability

## 6.5 Operointi

Käyttöohjeet

## 6.6 Käytettävyys (Usability), käytön tehokkuus, käyttäjien tyytyväisyys

QA testing result, Kuinka käyttäjäystävällisenn järjestelmä on

# 7. Suunnittelurajoitteet

Mitä rajoituksia mahdollinen kohde alusta sisältää, yleiskatsaus

## 7.1 Standardit

esim. asiakkaan omat vaatimukset esim databaselle, modernit kehitysmenetelmät

## 7.2 Laitteistorajoitteet

Millaisia laitteistoja järjestelmä vaatii tai minkä kanssa ei ole yhteensopivuutta

## 7.3 Ohjelmistorajoitteet

Minkä ohjelmistojen kanssa järjestelmällä ei ole yhteensopivuuksia

## 7.4 Muut rajoitteet

Esteettömyys rajoitteet ja fyysiset rajoitteet käyttäjille, esim. kuurous

# 8. Hylätyt ratkaisuvaihtoehdot

Prototyypit ja muutetut ominaisuudet

# 9. Jatkokehitysajatuksia

Parannuksia asiakaspalautteesta, tai projektin jälkeisiä huomioita. Mahdollisia lisäominaisuuksia

Liitteet