

Helsingin yliopisto tietojenkäsittelytieteenlaitos

Webmonster

Tietokantasovelluksen harjoitustyö 2016

Heikki Ahonen
21.3.2016

Sisältö

1.	Johdanto	3
2.	Käyttötapaukset.....	4
2.1.	Käyttötapauskaavio	4
2.2.	Käyttäjäryhmät	4
2.2.1.	Käyttäjä	4
2.2.2.	Ylläpito.....	4
2.3.	Käyttötapauskuvaukset – käyttäjä	4
2.3.1.	Kirjaudu	4
2.3.2.	CRUD Hahmo.....	4
2.4.	Käyttotapauskuvaukset - Ylläpito	5
2.4.1.	CRUD Käyttäjä.....	5
2.4.2.	Muita käyttötapauksia	5

1. Johdanto

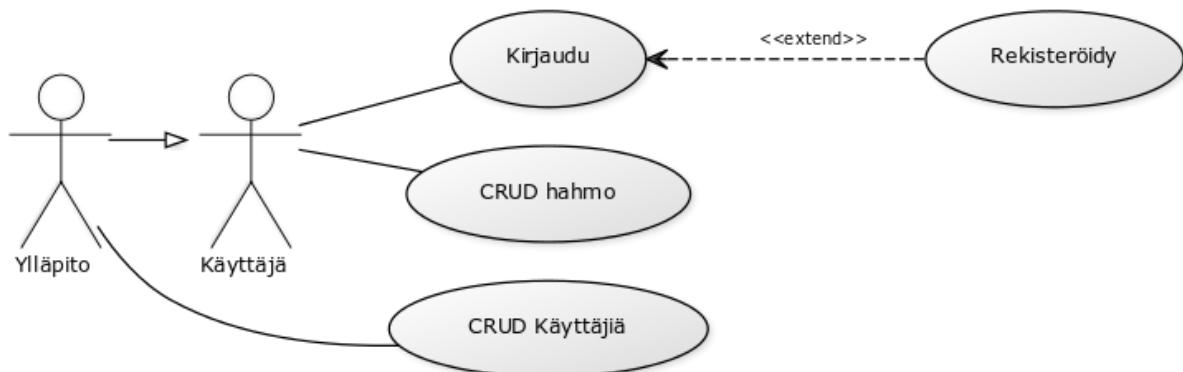
Ohjelman tarkoitus on toimia pelinjohtajan (ohjelman käyttäjä) työkaluna Dungeons & Dragons – roolipeliä varten. Ohjelmalla pystyy luomaan ja muokkaamaan satunnaisia hirviöitä, joita pelaajat kohtaavat pelin aikana.

Käyttäjä kirjautuu järjestelmään, jonka jälkeen hän pääsee tarkastelemaan, luomaan, muokkaamaan tai poistamaan hahmoja. Tavoitteena on luoda yksinkertainen ohjelma, jotta sen käyttö olisi mahdollisimman luontevaa pelin ohessa: tavoitteena on nopeuttaa pelinjohtoa.

Ohjelma toteutetaan laitoksen users-palvelimella, käyttäen PHP:ta ja SQL:ää ja se toimii selainpohjaisena. Käyttäjän selaimelta vaaditaan PHP-tuki. SQL koodataan PostGreSQL-tietokannanhallintajärjestelmän syntaksin mukaisesti.

2. Käyttötapaukset

2.1. Käyttötapauskaavio



2.2. Käyttäjäryhmät

2.2.1. Käyttäjä

Käyttäjällä tarkoitetaan ohjelman rekisteröityntä ja kirjautunutta käyttäjää. Ylläpito on myös käyttäjä, mutta erikoisoikeuksin.

2.2.2. Ylläpito

Ylläpito voi käyttää ohjelmaa kuten käyttäjä, mutta voi myös muokata tietokantoja ja käyttäjien tietoja.

2.3. Käyttötapauskuvaukset – käyttäjä

2.3.1. Kirjaudu

Käytäväkseen ohjelmaa, käyttäjän täytyy kirjautua järjestelmään. Jos käyttäjätunnusta ei ole olemassa, tulee käyttäjän rekisteröityä.

2.3.2. CRUD Hahmo

Kirjauduttuaan sisälle käyttäjä voi luoda (Create), tarkastella (Read), muokata (Update) tai poistaa (Delete) hahmoja. Käytännössä nämä voivat olla myös neljä eri käyttötapausta, mutta selkeyden vuoksi käsittelem niitä yhtenä kokonaisuutena.

2.4. Käyttotapauskuvaukset - Ylläpito

2.4.1. CRUD Käyttäjä

Ylläpito voi kirjauduttuaan luoda, tarkastella, muokata tai poistaa käyttäjiä.

2.4.2. Muita käyttötapaauksia

Koska ylläpito on myös käyttäjä, tulee ylläpidon kirjautua sisään järjestelmään ja voi myös toteuttaa käyttötapaauksen 2.3.2. CRUD Hahmo