

Pokémon-tietokanta

1. Johdanto

Järjestelmä muodostetaan auttamaan pokémon-pelisarjaa pelaavia henkilöitä pitämään kirjaa omista pokémoneista; pyydystetyistä/pyydystämättömistä ja tämän lisäksi omasta kuuden pokémonin joukkueesta. Pokémonissa on 719 hahmoa joilla on 1-2 tyyppiä, jotka määräävät niiden heikkoudet ja vahvuudet taistelussa toista pokémonia vastaan. Näin ollen voi olla vaikeaa arvioida onko haaveiden joukkue oikeasti hyvä ottelutilanteessa vai onko sillä esimerkiksi huomattava heikkous jotakin tiettyä tyyppiä vastaan.

Kuva tyyppikartasta:

(lähde: <http://pokemondb.net/type>)

Pokémon Type Chart — Generation 6																		
created by pokemondb.net																		
	0	No effect (0%)		½	Not very effective (50%)			Normal (100%)		2	Super-effective (200%)							
DEFENSE → ATTACK ↗	NOR	FIR	WAT	ELE	GRA	ICE	FIG	POI	GRO	FLY	PSY	BUG	ROC	GHO	DRA	DAR	STE	FAI
NORMAL													½	0			½	
FIRE		½	½		2	2						2	½		½		2	
WATER		2	½		½				2				2		½			
ELECTRIC			2	½	½				0	2					½			
GRASS		½	2		½			½	2	½		½	2		½		½	
ICE		½	½		2	½			2	2					2		½	
FIGHTING	2					2		½		½	½	½	2	0		2	2	½
POISON					2			½	½				½	½			0	2
GROUND		2		2	½			2		0		½	2				2	
FLYING				½	2		2					2	½				½	
PSYCHIC							2	2			½					0	½	
BUG		½			2		½	½		½	2			½		2	½	½
ROCK		2				2	½		½	2		2					½	
GHOST	0										2			2		½		
DRAGON															2		½	0
DARK							½				2			2		½		½
STEEL		½	½	½		2							2				½	2
FAIRY		½					2	½							2	2	½	

Kuitenkin tällaisen kartan katsominen käy epämiellyttäväksi varsinkin kun puhutaan kaksoistyyppityksistä, eli tilanteesta jolloin pokémonilla on 2 tyyppiä. Tällöin heikkoudet ja vahvuudet ovat näiden kahden tyyppin kertolasku.

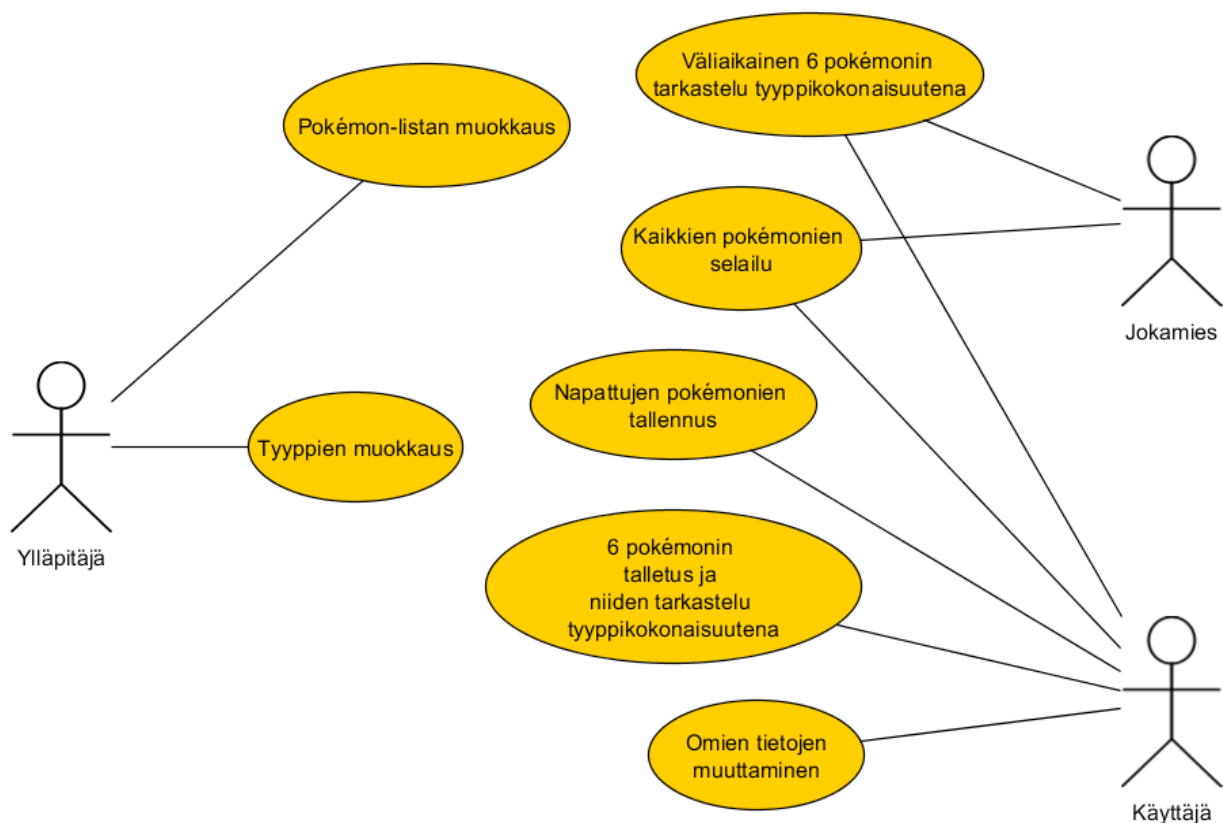
Sovelluksen tavoitteena on helpottaa joukkueen rakentamista ja ottelemista tallentamalla nämä 6 pokémonia. Lisäksi sovellus tarjoaa mahdollisuuden tallentaa jokainen napattu pokémon ja näin voidaan tarjota lista napatuista pokémoneista helpottamaan joukkueen rakentamista. Vastaavasti pystytään tarjoamaan helposti selattava lista nappaamattomista.

Normaalissa internet-ottelussa pelaajat valitsevat kuudesta pokémonistaan vain muutaman otteluun lähtevän. Tällä hetkellä myös vastustajan joukkue nähdään, yleensä tapana on kirjoittaa muistiin tai muulla tavoin yrittää muistaa vastustajan joukkue ulkoa jotta tiedettäisiin mitä on käyttämättä. Tätä voitaisiin helpottaa mahdollisuudella valita 6 pokémonia jotka ovat omasta joukkueesta erillisiä, väliaikaisia.

Ylläpidossa täytynee ottaa huomioon mahdollisesti kasvava määrä pokémoneja ja tyyppejä.

2. Yleiskuva järjestelmästä

Käyttötapauskaavio:



Kuvaus käyttäjäryhmistä:

Sovelluksen käyttäjiin kuuluvat ylläpitäjä, käyttäjä ja kirjautumatonta käyttäjää kuvaava jokamies.

Jokamies:

Jokamies kuvaa henkilöä joka ei ole rekisteröitynyt tai kirjautunut sisään.

Jokamiehen on mahdollista päästä käsiksi sivuihin ja valita 6 pokémonin joukko. Tämä ominaisuus on tarkoitettu valmiille pelaajalle helpottamaan vastustajan joukkueen muistamista.

Käyttäjä:

Käyttäjä kuvaa henkilöä joka on rekisteröitynyt ja kirjautuu käyttäjätunnuksellaan sisään.

Käyttäjä pystyy tallentamaan napatut pokémonit ja oma joukkueensa. Näin joukkuetta päästään tarkastelemaan myöhemmin. Napattuja pokémoneja voidaan käyttää hyödyksi hakujen filtribuinnissu. Lisuksi kuyttujsu voi muokata omia tietojsuun.

Ylluipitajsu:

Ylluipitajsu on henkilö jota ei varmaankuun oikeasti tarvitu.

Ylluipitajsu pystyy tarvittuussu lissuimuuun ja muokkuuun pokemonejsu ja tyyppesu.

Kuyttutapauksukuvaukses:

Kuyttutapaus 1:

Kuyttajsu haluun rakentuu itsellesu pokemon joukkueesu johon kuuluu huenen lempi pokemoninsu; umbreon, cacturne ja weavile. Tulluun ohjelma kertoo kuyttajulle huenen joukkueesu olevun erityisesu heikko fighting, fairy ja bug tyyppesulle. Nuin kuyttajsu pystyy valitseuun joukkueesueen esimerkiksi gengarin joka on kestuvu juuri naitu kolmeu tyyppi su vastuun.

Kuyttutapaus 2:

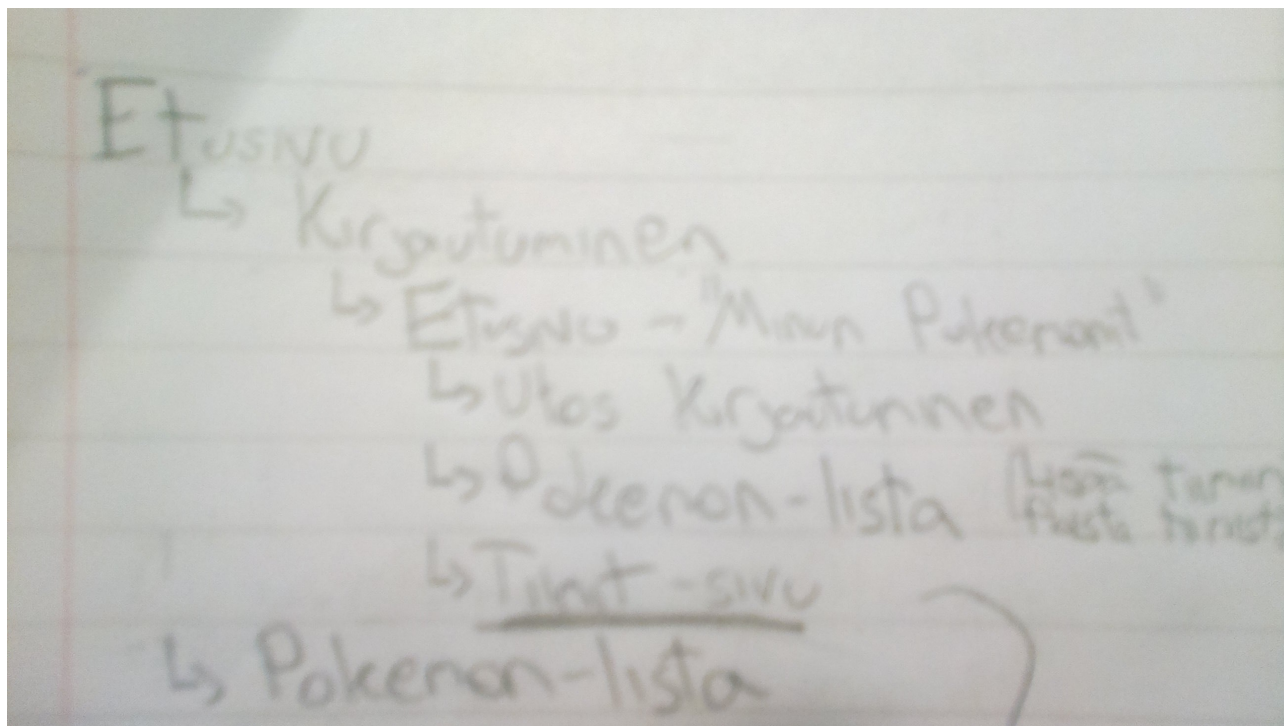
Kuyttajsu on kokeillut rakentuuun joukkuetta ja toteuu jonkun olevun huono idee. Nuin ollensu huan avuu sovelluksensu ja poistuu tuiun joukkueesueen. Ja pystyy arvioiun puutteituu.

Kuyttutapaus 3:

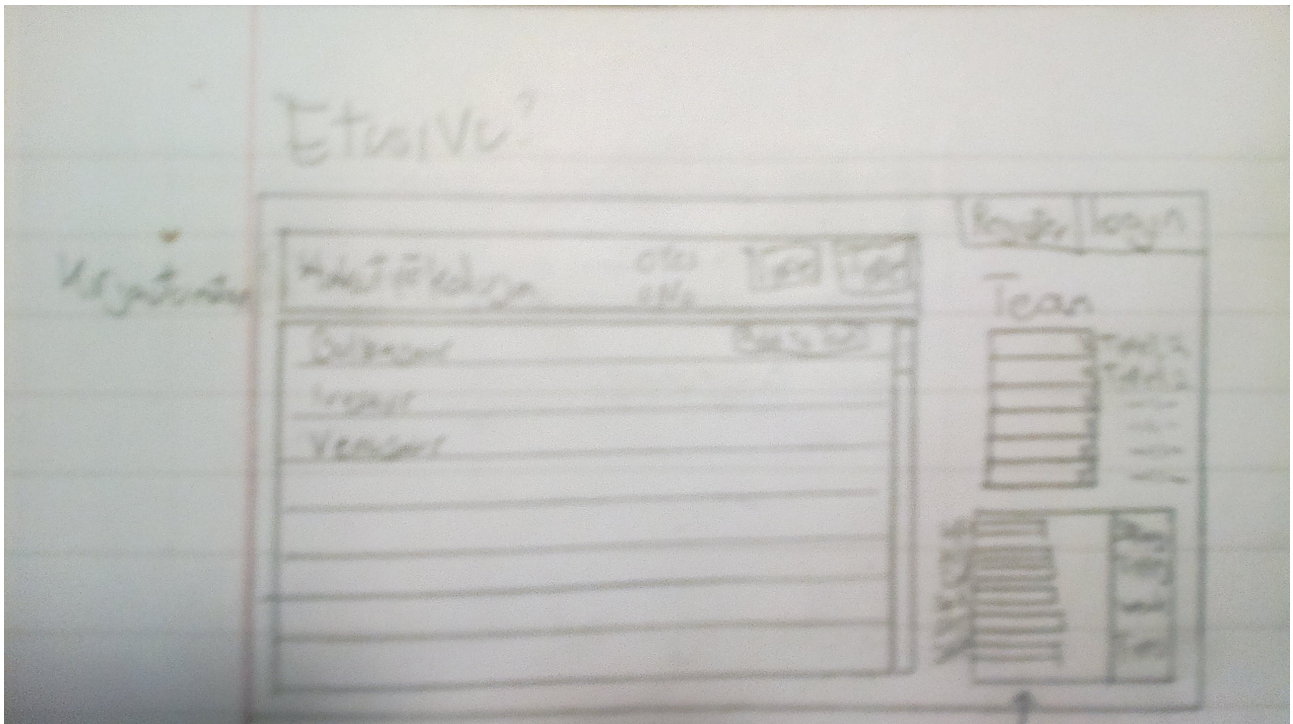
Jokamies ei ole tottunut peluun uusiu pokémonejsu vastuun ja avuu sovelluksensu, etsii vastustajan pokemonit ja lissu ne joukkuelistuu. Sovellus mahdollistuu vastustajiesu heikkouksiesu ja vuvuuksiesu esittuisesu nopeasti.

Paperiluonnoksia:

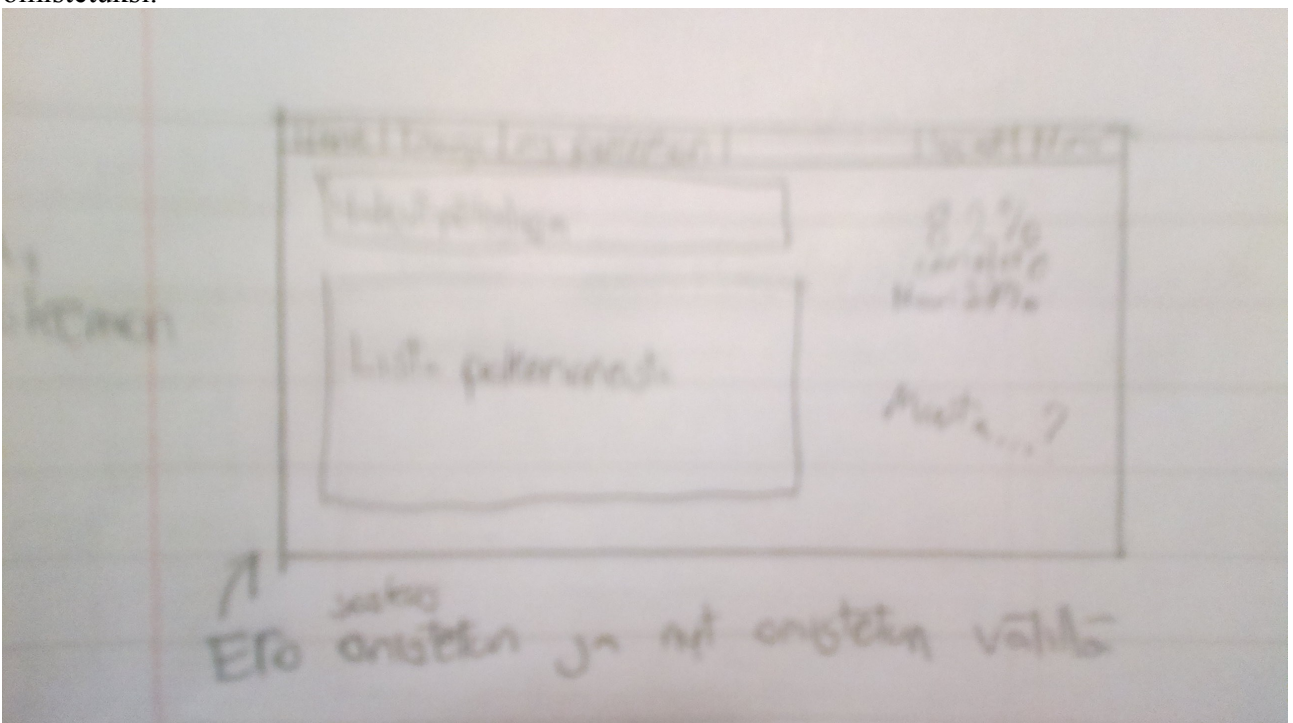
Kuu sivustosta, kirjautunut pusuksu ksuiksi etusivuun/pokemon-listuu, "minun pokemoneihin" ja tiimit-sivulle. Kirjautumaton vuin pokemon-listuu.



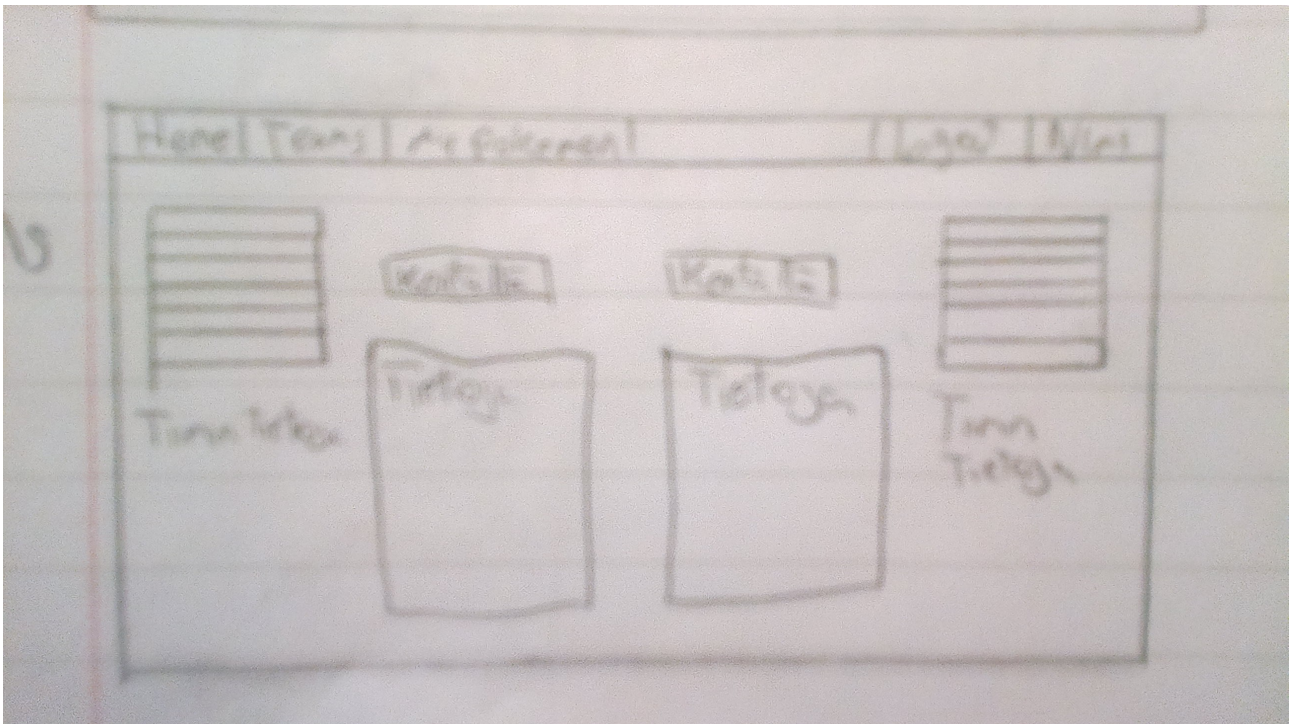
Mallikuva etusivusta. Vasemmalla nähdään lista pokemoneista. Hakutyökaluja ylhäällä kuten filttareita. Oikealla ylhäällä tiimin rakenne ja alhaalla tietoja siitä. Näiden lisäksi kirjautumattomalla on vaihtoehdot, register ja login. Kirjautuneella on myös vaihtoehdot kuten myöhemmissä kuvissa.



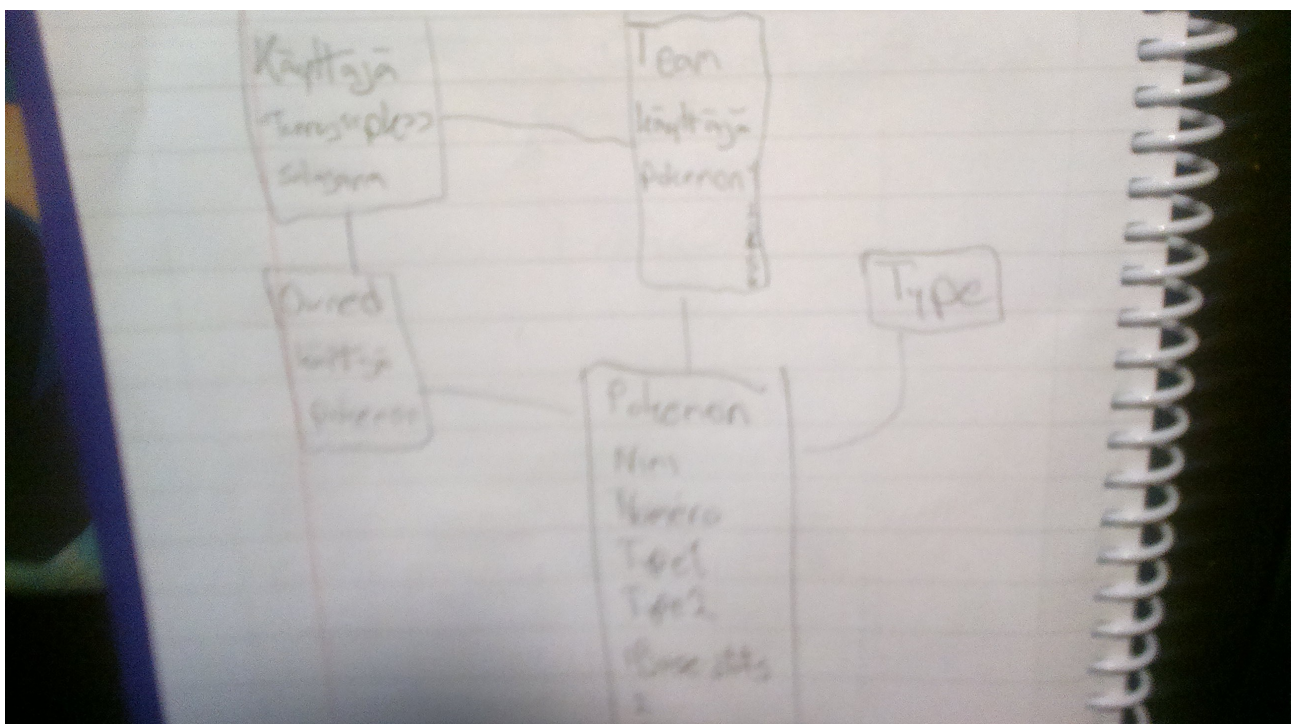
Sumeahko kuva my pokemon sivusta, sivu vastaa rakenteeltaan pokemon listaa. Oikealla näkyy kuitenkin tietoja esimerkiksi kuinka monta prosenttia pokemoneista on napattu, montako shinyä jne. Myös hakutyökalut ovat hieman erilaisia. Alhaalla maininta siitä että jotkin pokemonit voivat olla "joskus omistettuja" milloin niitä ei pystytä esimerkiksi vaihtamaan mutta pokemon lasketaan omistetuksi.



Tiimit-sivu jonka rakenteen kasaaminen tuntuu haasteelliselta html-kokemattomalle. Oikea puoli on vasemman peilikuva. Vasemmalla nähdään 6 pokemonia (tiimi) ja tästä tietoja sen alla. Yksi tiimin jäsenestä voi olla keskellä ja tästä ja tämän vastustajasta (oikealla keskellä) on erityisiä tietoja keskiosassa.



Tietokannan rakenne. Realistisempi versio relaatiotietokantakaaviossa.



Tietokohdekuvaukset:

Tietokohde: Pokemon

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
PokemonID	Kokonaisluku	Pokemonin numero, jokaiselle oma.
Name	Merkkijono, max. 20 merkkiä	Pokemonin nimi, jokaisella oma.
Type1	Merkkijono, max. 10 merkkiä	Pokemonin tyyppi
Type2	Merkkijono, max. 10 merkkiä.	Pokemonin toinen tyyppi
HP	Kokonaisluku, 1-255	Base-stat: kertovat pokemonin kyvykkyydestä
Attack	Kokonaisluku, 1-255	Base-stat
Defense	Kokonaisluku, 1-255	Base-stat
Special Attack	Kokonaisluku, 1-255	Base-stat
Special Defense	Kokonaisluku, 1-255	Base-stat
Speed	Kokonaisluku, 1-255	Base-stat

Tietokohde: Type

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Type	Merkkijono, max. 10 merkkiä	Tyypin nimi

Tietokohde: User

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
UserID	Kokonaisluku	Käyttäjän tunnus
Username	Merkkijono, max. 20 merkkiä	Käyttäjänimi
Password	Merkkijono, max. 16 merkkiä	Käyttäjän salasana

Tietokohde: Team

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
TeamID	Kokonaisluku	Joukkueen tunnus
Name	Merkkijono, max. 20 merkkiä	Tiimin nimi
User	Kokonaisluku	Käyttäjän yksilökohtainen tunnus

Tietokohde: Teammember

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
TeamID	Kokonaisluku	Tiimin ID
PokemonID	Kokonaisluku	Pokemonin numero

Tietokohde: OwnedPokemon

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
User	Kokonaisluku	Käyttäjän henkilökohtainen tunnus
PokemonID	Kokonaisluku	Pokemonin numero
Shiny	Boolean	Kertoo onko pokemon harvinaisempaa väritystä

Relaatiotietokantakaavio:

