

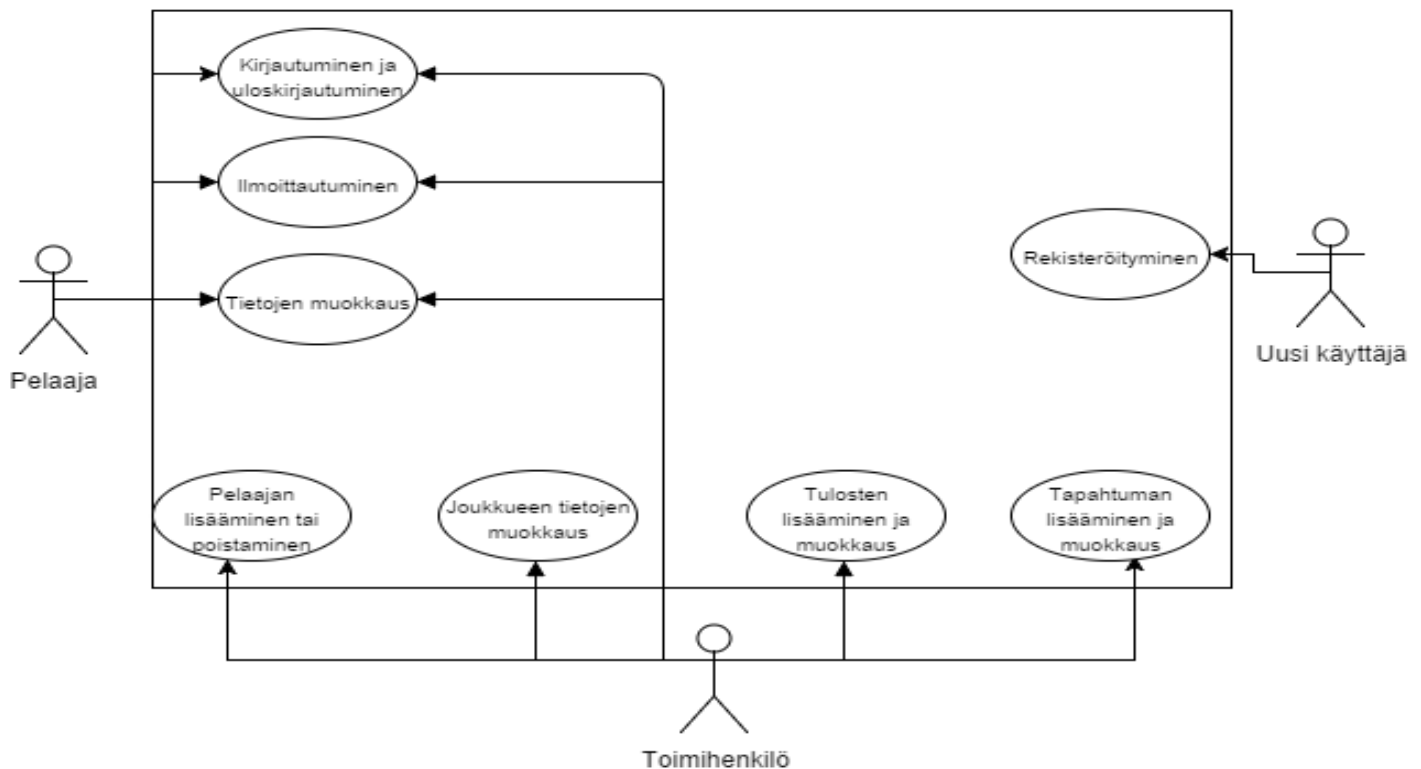
Johdanto

Ohjelman tarkoitus on luoda ympäristö urheilujoukkueille, jossa voidaan seurata ja kirjata jäsenien suorituksia. Järjestelmään voi luoda profiilin pelaajille ja joukkueille. Joukkueet voivat järjestää tapahtumia kuten harjoituksia ja otteluita, joista voidaan lisätä merkintöjä pelaajille.

Ohjelma toteutetaan laitoksen users-palvelimelle Php:tä käyttäen.

Yleiskuva järjestelmästä

Käyttötapauskaavio



Käyttäjärühmät

Uusi käyttäjä

Kuka tahansa joka sattuu sivulle, joka ei vielä ole rekisteröitynyt

Pelaaja

Rekisteröitynyt käyttäjä, jolla ei ole joukkueenhallinta oikeuksia

Toimihenkilö

Rekisteröitynyt käyttäjä, jolla on oikeudet muokata joukkeen tietoja

Käyttötapauskuvaukset

Uuden käyttäjän käyttötapauskset

Rekisteröityminen

Pelaajan käyttötapauskset

Kirjautuminen

Tietojen muokkaus

Pelaaja muokkaa omia tietojaan

Ilmoittautuminen

Pelaaja ilmoittautuu paikalla tai poissaolevaksi tulevaan joukkueen tapahtumaan

Toimihenkilön käyttötapauskset

Pelaajan lisääminen/poistaminen

Toimihenkilö lisää tai poistaa pelaajan joukkueeseen

Joukkueen tietojen muokkaus

Toimihenkilö muokkaa joukkueen tietoja

Tapahtuman lisääminen/poistaminen

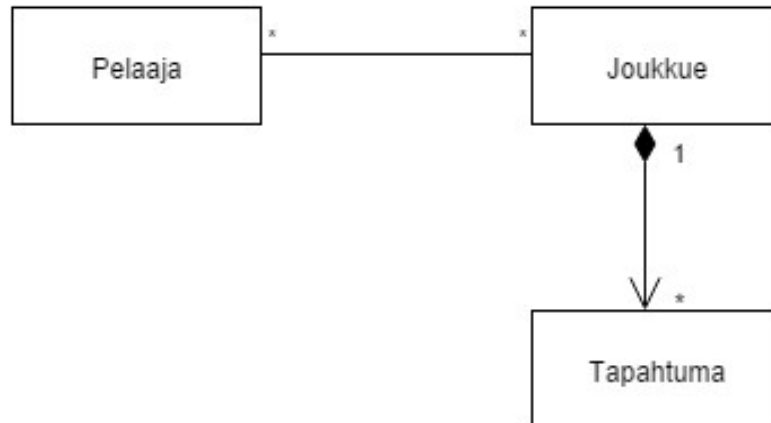
Toimihenkilö lisää tai poistaa joukkuetta koskevan tapahtuman

Tulosten lisääminen/poistaminen

Toimihenkilö lisää tai poistaa tuloksia pelajille tai joukkueelle jostain olleesta tapahtumasta

Järjestelmän tietosisältö

Käsitekaavio



Joukkue

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Nimi	Merkkijono, max 30	Joukkueen nimi
Perustamisvuosi	Kokonaisluku	Perustamisvuosi
Paikkakunta	Merkkijono	Paikkakunta

Joukkueeseen voi kuulua nollasta ylöspäin pelaajia. Tapahtumat ovat joukkuekohtaisia, ja niitä voi olla myöskin nollasta ylöspäin.

Pelaaja

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Nimi	Merkkijono, max 30	Pelaajan nimi
Salasana	Merkkijono, max 30	Salasana

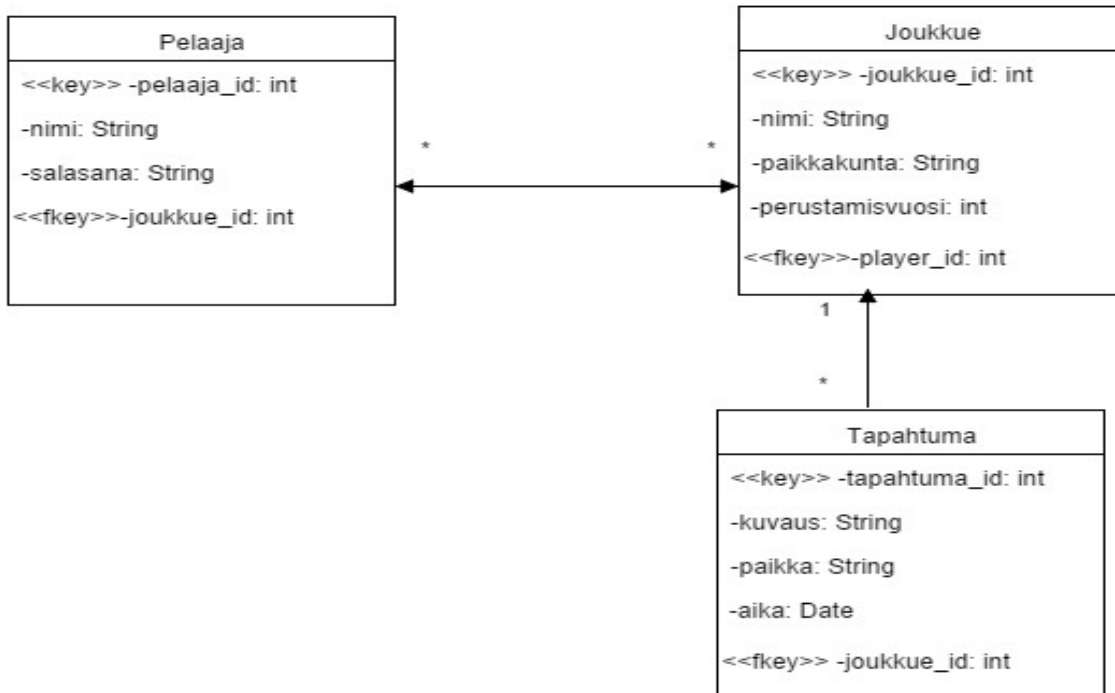
Pelaajalla voi kuulua yhteen tai useampaan joukkueeseen, tai ei välttämättä yhteenkään.

Tapahtuma

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Kuvaus	Merkkijono, max 150	Tapahtuman kuvaus
Aika	Päiväys	Tapahtuman ajankohta
Paikka	Merkkijono, max 30	Tapahtuman paikka

Tapahtumalla kuuluu joukkueelle, joten sillä voi olla vain yksi joukkue

Relaatiotietokanta



Käynnistys/Käyttöohje

Sovellus löytyy osoitteesta

<https://jonharju.users.cs.helsinki.fi/tsoha/login>

Käyttäjänimi on Teemu ja salasana joku123

Sivulla pystyy tällä hetkellä lisäämään, muokkaamaan ja poistamaan käyttäjiä joukkueeseen. Jokaisella lisätyllä pelaajalla pystyy kirjautumaan sisään.

Järjestelmän yleisrakenne

Sovellus on jaoteltu MVC-mallin mukaan kontrolleireihin, näkymiin ja malleihin, jotka löytyvät app kansion sisältä controllers, views ja models kansioiden sisältä. Kirjastot löytyvät hakemistosta lib.

Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit

