

Aihe: Gladiaattorimanageripeli

Pelissä pelaaja on vastuussa gladiaattorijoukkueen manageroinnista. Pelaajan tehtävänä on värvätä gladiaattoreita joukkueeseen, ostaa joukkueelleen varusteita ja pitää huolta joukkueen taloudesta (gladiaattoreiden palkkiot, ottelu- ja turnausvoittorahat jne.). Pelaajan joukkue ottelee liigassa, jossa on neljä lohkoa. Yhdessä lohossa on 4 joukkuetta. Eli liigassa joukkueita on yhteensä 16.

Peli etenee siten, että joka kuukausi (pelin sisäisen ajanlaskun mukaan) alkaa managerivaiheella, jossa pelaaja hoitaa värväykset ja muut hallinnolliset asiat. Managerivaiheen jälkeen peli siirtyy otteluvaiheeseen, jossa pelaajan joukkue ottelee toista joukkuetta vastaan vuoropohjaisessa taistelustrategiamaisessa minipelissä. Ottelun voittaja saa rahapalkkion ja liigapisteitä. Vuoden viimeisenä kuukautena julkaistaan vuoden lopullinen liigataulukko, liigan voittaja ja suoritetaan lohkovaihdokset (viimeinen tippuu, ensimmäinen etenee ylöspäin).

Käyttäjät: Pelaaja(t)**Pelaajan toiminnot:**

- Joukkueen nimeäminen
- Gladiaattoreiden värväys
- Gladiaattoreiden erottaminen
- Varusteiden ostaminen gladiaattoreille
- Varusteiden myyminen
- Liigataulukon näyttäminen
- Otteluun siirtyminen
- Gladiaattorin liikuttaminen

Aihe: Opintoseurantajärjestelmä

Toteutetaan järjestelmä, jonka avulla opiskelija voi seurata omaa opintomenestystään. Opiskelija voi lisätä suorittamansa kurssit järjestelmään. Järjestelmä ylläpitää opiskelijan opintohistoriaa ja tulostaa opiskelijalle tekstimuotoisen tilanneraportin opinnoistaan. Järjestelmä voi myös piirtää opiskelijalle graafisia esityksiä tilanneraportista. Järjestelmä arvioi opiskelijan valmistumisajankohdan keskimääräisen opintojen kertymisvauhdin perusteella. Opiskelijan opinto-ohjaaja voi tarkastella opiskelijan menestystä ja antaa kommentteja.

Käyttäjät: Opiskelija ja Opinto-ohjaaja

Opiskelijan toiminnot:

- Järjestelmään kirjautuminen
- Aikaisempien opintosuoritusten listaus
- Uuden opintosuorituksen lisääminen
- Opintosuorituksen muokkaaminen
- Opintosuorituksen poistaminen
-