

Aihemäärittely

Ohjelmoinnin harjoitustyö

**Juuso Strömberg
Tietojenkäsittelytieteen laitos
Helsingin yliopisto**

Aihe: Gladiaattoripeli

Pelissä pelaaja ohjaa kahdeksanhenkistä gladiaattorijoukkuetta vuoropohjaisessa taistelussa. Peli etenee siten, että pelaaja valitsee gladiaattorin, jota liikuttaa, ja tämän jälkeen suunnan minne haluaa gladiaattorin liikkuvan. Jos gladiaattorin edessä on vastustajan gladiaattori, gladiaattori iskee vastustajan gladiaattoria. Pelin voittaa se, joka saa toisen gladiaattorit kaadettua. Jokaisella gladiaattorilla on oma voima- ja energiamääränsä, jonka mukaan vauriot määräytyvät.

Käyttäjät: Pelaaja(t)

Pelaajan toiminnot:

- Pelin aloittaminen
- Pelaajan nimen valitseminen
- Joukkueen nimen valitseminen
- Joukkueen koon valitseminen
- Komentolistan tulostaminen
- Gladiaattorin liikuttaminen
- Suuntien listaaminen

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
-