Harjoitustyön esittely – Ohjelmistotuotanto

Ryhmän jäsenet

Kalle Vesanterä, Joona Nuorala / NTIS23K

Harjoitustyö

Harjoitustyön tarkoituksena on suunnitella ohjelmistopohjainen tulosjärjestelmä frisbeegolf-turnauksia ja ryhmäpelejä varten.

Kyseessä on tulospalvelu, johon käyttäjät voivat luoda tilin ja osallistua turnauksiin tai luoda omia turnauksen kaltaisia pelejä. Tulospalveluun tallennetaan pelaajien tai toimitsijoiden toimesta pelin aikaista dataa, kuten heitot, väylällä edistyminen ja pelissä käytetyt kiekot.

Palveluun sisältyy myös karttaominaisuus, jossa voidaan tarkastella erilaisia ratoja ja tallentaa turnausten aikana tietoa esimerkiksi heitoista ja niiden pituuksista.

Pelien ja turnausten historia myös tallennetaan palveluun. Käyttäjät voivat myöhemmin selata pelihistoriaansa ja tarkastella statistiikkaa tarkemmin. Myös ratasuunnittelijat ja kilpailujärjestäjät voivat hyödyntää dataa työssään.

Sovellus on tarkoitus toteuttaa niin, että käytössä on sekä selainpohjainen sovellus sekä natiivi mobiilisovellus. Lisäksi käytössä on tietokannat, joihin tallennetaan pelien ja käyttäjien tiedot. Teknologioina tullaan käyttämään Reactia sekä React Nativea. Palvelinpuoli tullaan todennäköisesti toteuttamaan PaaS-palvelussa.

Idea tähän ohjelmistoon syntyi käytännössä tyhjästä. Samalla kuitenkin huomasimme, että täysin vastaavanlaista täysimittaista sovellusta, tähän käyttötarkoitukseen ei ole. Tarkoitus onkin tuoda helposti saavutettava alusta sekä isompien turnausten käyttöön, että myös yksittäisten kaveriporukoiden hupipelaukseen. Tämä mahdollistetaan tarjoamalla laajempi web-sovellus sekä helppokäyttöinen mobiilisovellus.

Alustavasti työnjakoa on jo hieman suunniteltu, mutta tämä tulee muuttumaan projektin selkeytyessä. Kallen vastuulla tulee olemaan enemmän teknisen puolen työt, kuten tiedon hankinta ja dokumentaatio. Joona puolestaan toimii eräänlaisena "loppukäyttäjä-asiantuntijana", sekä ominaisuuksien suunnittelijana. Yhteisesti teemme esimerkiksi sovelluksen UI/UX suunnittelua.