

Johdanto

Järjestelmän ensisijainen tarkoitus on pitää yllä tietokantaa Pokemon lajeista. Tietokannasta saadaan kunkin kannassa olevan Pokemon lajin yksityiskohtaiset tiedot, kuten nimi, opittavat liikkeet, passiiviset kyvyt jne.

Rekisteröityneet käyttäjät voivat käyttää järjestelmää myös yksittäisten Pokemonien lisäämiseen omaan listaansa, jossa Pokemoneille voi asettaa omia yksilöllisiä liikeyhdistelmiä ja koulutusarvoja.

Järjestelmä toteutetaan PHP:lla ja PostgreSQL:llä laitoksen users-palvelimella.

Koska järjestelmä toteutetaan PHP:lla, tulisi web-sovelluksen alustajärjestelmän tukea sitä. Käyttäjän selaimelta ei odoteta tarvittavan erillisiä tukia.

Ohjelmisto on tarkoitettu toimimaan omalla uniikilla tietokannalla, mutta sitä voidaan käyttää muiden Pokemonista johdettujen pelien monsteritietokantana, jotka käyttävät samoja tietokohteita (esim. Touhoumon).

Linkki ohjelman alkuun:

<http://msibakov.users.cs.helsinki.fi/tsoha/>

Käyttötapaukset

Käyttäjäryhmät:

- yleinen käyttäjä
 - yleisellä käyttäjällä tarkoitetaan ketä tahansa, joka sattuu ohjelmiston ääreen riippumatta siitä, onko hän rekisteröitynyt tai järjestelmän ylläpitäjä
- rekisteröitynyt käyttäjä
- ylläpitäjä

Käyttötapauksia:

yleisen käyttäjän käyttötapaukset

- Pokemon-lajien selaus ja tarkastelu
Kuka tahansa voi tulla selaamaan tietoja eri Pokemon-lajeista

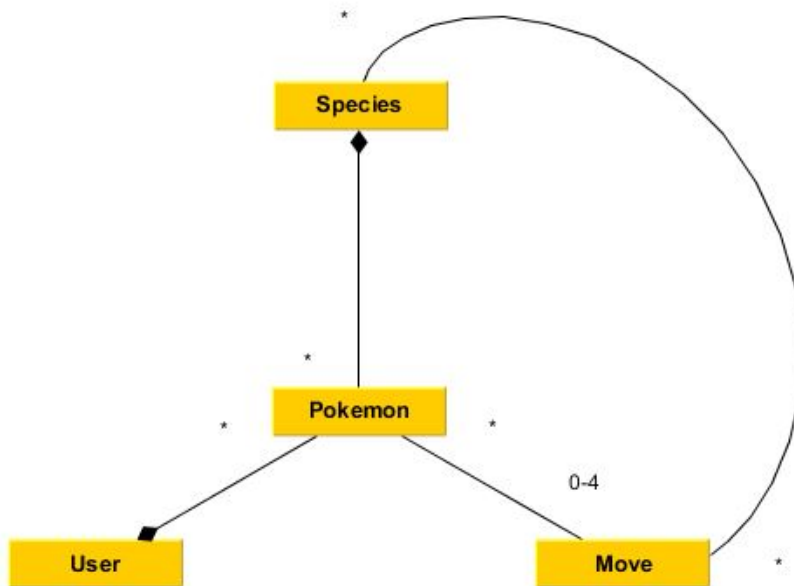
rekisteröityneen käyttäjän käyttötapaukset

- omien Pokemonien lisääminen, tarkastelu, editointi ja poisto
Rekisteröityneet käyttäjät voivat tallettaa, muokata ja poistaa omia Pokemoneja. Näitä Pokemoneja käsitellään yksittäisinä lajinsa edustajina ja niillä voi olla siten yksilöllisiä eroja
- rekisteröityminen ja kirjautuminen

ylläpitäjän käyttötapaukset

- laji- ja liiketaulujen sisällön ylläpito
pelisarjan edetessä voi tapahtua lisäyksiä ja muutoksia joita ylläpitäjän pitää lisätä tietokantaan
- kirjautuminen

Järjestelmän tietosisältö



Tietokohteet:

Liike:

- nimi
 - merkkijono, max 50 merkkiä
- tyyppi
 - Enum, esim. tuli tai sähkö
 - käytetään samaa arvojoukkoa, kuin pokemon lajeissa
- kategoria
 - Enum: fyysinen, special tai status
- voima
 - int
- tarkkuus
 - int, max 100
- pp
 - int
- kuvailu
 - text, postgresql text tyyppi antaa rajaamattoman määrän tilaa
 - kuvaillaan mitä liike tekee taistelussa

Käyttäjä:

- käyttäjänimi
 - merkkijono, max 50 merkkiä
- salasana
 - merkkijono, max 50 merkkiä

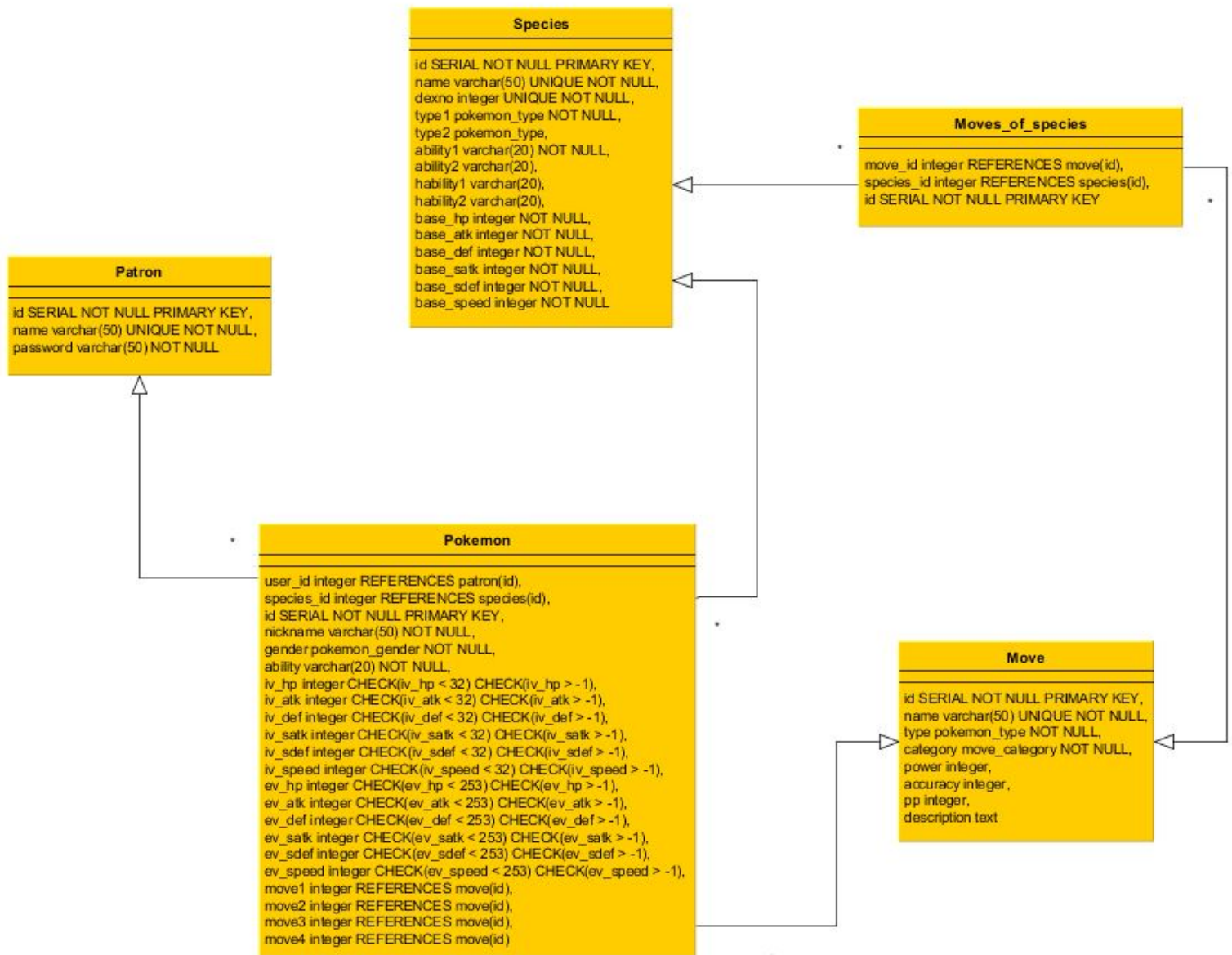
Laji:

- nimi
 - merkkijono, max 50 merkkiä
 - uniikki
- pokedex numero
 - int, uniikki
- tyyppi
 - kuten liikkeessä, käytetään numeroitua tyyppiä viittaamaan tyyppiin
 - näitä voi olla lajilla 2
- kyvyt
 - merkkijono, max 50 merkkiä
 - 1-4 kykyä per laji
- base stats
 - 6 integeriä

Pokemon:

- omistaja
 - käyttäjän id, int
- laji
 - lajin id, int
- lempinimi
 - merkkijono, max 50 merkkiä
- sukupuoli
 - enum: uros, naaras tai sukupuoleton
- kyky
 - merkkijono, max 50 merkkiä
 - yhdellä pokemonilla on aina yksi kaikista lajinsa mahdollisista kyvyistä
- IV arvot
 - 6 integeriä, 0-31
- EV arvot
 - 6 integeriä, 0-252
- liikkeet
 - 4 liikettä niistä, mitä laji voi oppia

Relaatiotietokantakaavio



Järjestelmän yleisrakenne

Tietokantasovellusta rakentaessa on noudatettu MVC-mallia. Kontrollerit, mallit ja näkymät ovat sijoitettu omiin kansioihin app/controllers, app/models ja app/views.

Ylläpitoon liittyvissä tiedostoissa on _admin jälkiliite ja kaikki tiedostot ovat kirjoitettu pienellä.

Järjestelmä käyttää tulevaisuudessa istuntoa omien pokemonien luomista ja selausta varten. Juuri nyt istunnot eivät vaikuta mihinkään.

Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit

