

Tietokantasovellus

Sisällysluettelo:

1. Johdanto
2. Yleiskuva järjestelmästä
 - 2.1 Käyttötapauskaavio
 - 2.2 Käyttäjäryhmät
 - 2.3 Käyttötapauskuvaukset
6. Käyttöliittymä
 - 6.1 Alustava käyttöliittymäkaavio
8. Käynnistys- / käyttöohje

1. Johdanto

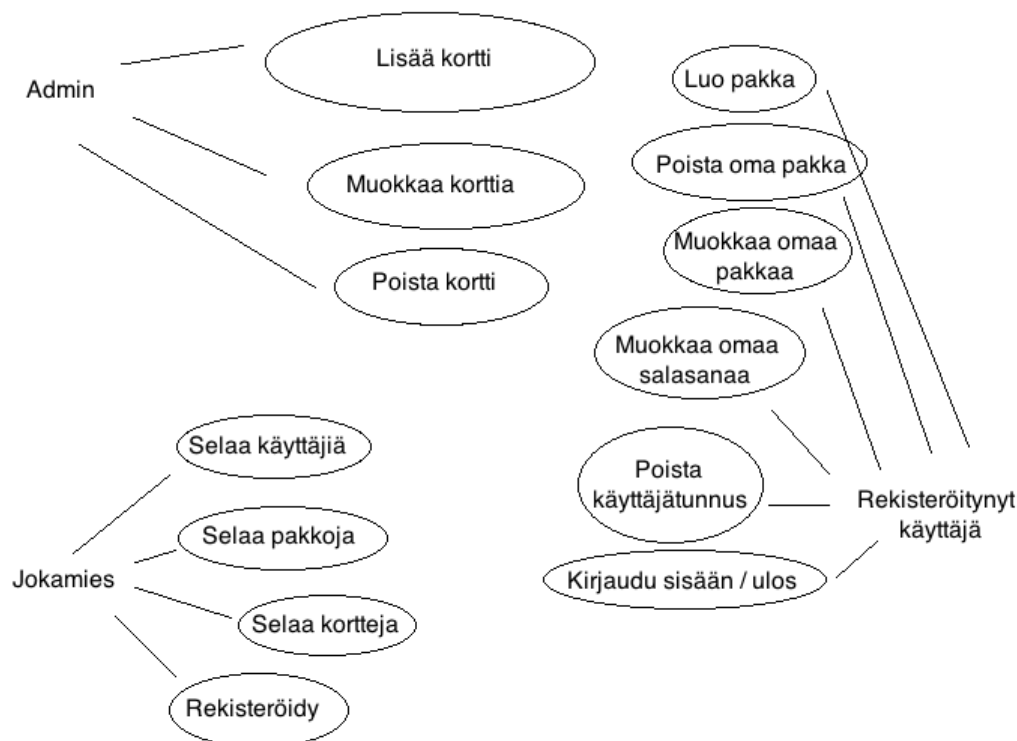
Työni aihe on ns. ”deck builder” Blizzardin uuteen peliin Hearthstone. Hearthstone on tietokonepeli, joka jäljittelee TCG-tyylistä korttipeliä. Sovelluksessani käyttäjät voivat selata kortteja, tehdä itselleen pakkoja ja katsoa muiden käyttäjien tekemiä pakkoja.

Kortteja on kahden tyyllisiä: loitsuja (spell) ja kätyreitä (minion). Lisäksi korteilla on luokka – kortin luokka voi olla neutral, warrior, paladin, hunter, shaman, rogue, druid, priest, warlock tai mage.

Aion käyttää sovelluslogiikkaan PHP:tä ja laittaa sovelluksen toimimaan laitoksen users-palvelimella. Tietokannaksi aion ottaa PostgreSQL:n. Sovelluksen alustajärjestelmän tulisi siis tukea PHP:tä (users tietääkseni tukee sitä). En ainakaan alustavasti aio tukea muita kuin PostgreSQL -tietokantoja. En ajatellut käyttää javascriptiä tms. sovelluksessani, joten sovellus ei vaadi selaimelta mitään erityistä.

2. Yleiskuva järjestelmästä

2.1 Käyttötapauskaavio:



2.2 Käyttäjärühmät:

Jokamies: Kuka tahansa satunnainen henkilö, joka eksyy sivulle. Kaikki muut käyttäjärühmät kuuluvat myös tähän ryhmään.

Rekisteröitynyt käyttäjä: Henkilö, joka on luonut käyttäjätunnuksen sivulle. Adminit ovat myös rekisteröityneitä käyttäjiä.

Admin: Henkilö, jolla on etuoikeutettu käyttäjätunnus.

2.3 Käyttötapauskuvaukset:

Jokamies:

- selata käyttäjiä
eli katsoa kaikkien käyttäjien listaa ja katsoa tietyn käyttäjän omaa sivua
- selata pakkoja
eli selata kaikkien pakkojen listaa ja katsoa tiettyä pakkaa tarkemmin
- selata kortteja
eli selata kaikkien korttien listaa ja katsoa tiettyä korttia tarkemmin
- rekisteröityä

Rekisteröitynyt käyttäjä:

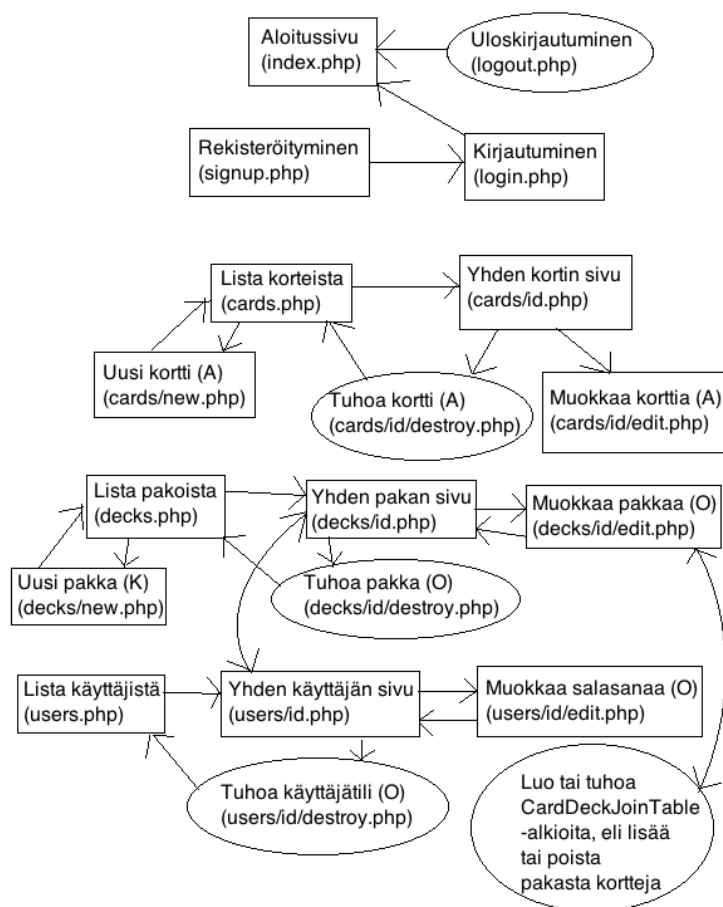
- luoda pakan
eli valita 30 korttia, joista luodaan uusi pakka
- muokata jotain omaa pakkaansa
eli vaihtaa pakan nykyisiä kortteja joihinkin muihin
- poistaa jonkin oman pakan
- kirjautua sisään tai ulos
- poistaa oman käyttäjätunnuksensa
- muokata omaa salasanaansa
- kaikki jokamiehen käyttötapauskset (paitsi rekisteröityminen)

Admin:

- lisätä kortteja
jos pelin päivityksissä tulee lisää kortteja, admin voi lisätä nämä järjestelmään
- muokata kortteja
jos pelin päivityksissä kortteja muokataan, admin voi korjata järjestelmässä olevien korttien tietoja
- poistaa kortteja
- kaikki jokamiehen ja rekisteröityneen käyttäjän käyttötapauskset (paitsi rekisteröityminen)

6. Käyttöliittymä

6.1 Alustava käyttöliittymäkaavio:



Huom. Navigaatiopalkista käyttäjä pääsee milloin vain aloitussivulle, kaikkien korttien sivulle, kaikkien pakkojen sivulle, kaikkien käyttäjien sivulle ja kirjautumistilanteesta riippuen joko kirjautumis- tai rekisteröitymissivulle tai omalle sivulleen ja uloskirjaussivulle

asd = ei renderöi sivua, vaan tekee jotain ja redirectaa, nuoli tästä tarkoittaa sitä sivua, johon redirectataan

foo = renderöi sivun, nuoli tästä sivusta lähtee sivuille, joihin on linkki tästä sivusta

Sivun perässä oleva (A) tarkoittaa vain adminin käytössä olevaa sivua, (K) vain kirjautuneen käyttäjän käytössä olevaa sivua ja (O) vain tietokannan omistajan käytössä olevaa sivua

8. Käynnistys- / käyttöohje

Harjoitustyön osoite laitoksen users-palvelimella:

<http://leju.users.cs.helsinki.fi/hsdb/esittelysivu.html>