



TOIMINNALLINEN MÄÄRITTELY

Mikko Karttunen



24.1.2019

Laatija: Mikko Karttunen

Dokumentin versiohistoria

Versionumero	Päivämäärä	Muutosperuste	Tekijä
1.0	24.1.2019		Mikko Karttunen

Dokumentin jakelu

Tekijä	Tulostettu	Jakelu
Mikko Karttunen	24.1.2019	Leenan Järvenkylä-Niemi

Contents

1.	Johdanto.....	4
1.1	Tausta	4
1.2	Dokumenttien tarkoitus ja kattavuus.....	4
1.3	Tuotteen yleiskuvaus.....	4
1.4	Toteutusympäristö.....	4
2.	Käsitteet	4
2.1	käyttäjät.....	4
2.2	Turnaus.....	5
2.3	Ilmoittautuminen	5
3.	Tiedot ja tietokannat	5
3.1	ER-Kaavio	5
3.2	Tietokantakaavio.....	6
4.	Näyttökartat	7
4.1	Yhdyshenkilö.....	7
4.2	Turnausjärjestäjä.....	7
4.3	Pääkäyttäjä	Error! Bookmark not defined.
5.	Toiminnot ja käyttötapaukset	7
5.1	Lisää ilmoittautumisen	Error! Bookmark not defined.
5.2	Lukee ilmoittautumisia.....	8
5.3	Kirjautuu	9
5.4	Selaa ilmoittautumisia, yhteystiedot sarjoittain	Error! Bookmark not defined.
5.5	Selaa ilmoittautumisia viitenumerojärjestyksessä.....	Error! Bookmark not defined.
5.6	Muokkaa ilmoittautumisia.....	Error! Bookmark not defined.
5.7	Poistaa ilmoittautumisia.....	Error! Bookmark not defined.
5.8	Lisää turnaus	Error! Bookmark not defined.
5.9	Muokkaa turnausta	Error! Bookmark not defined.
5.10	Poista turnaus	Error! Bookmark not defined.
6.	Ulkoiset liittymät	10
6.1	Laitteistoliittymät.....	10
6.2	Ohjelmistoliittymät	10
6.3	Tietoliikenneliittymät	10
7.	Hylätyt ratkaisuvaihtoehdot.....	10

8. Jatkokehitysjatatuksia	10
9. Vielä avoimet asiat.....	11

1. Johdanto

1.1 Tausta

Tredu tarvitsee sähköisen päiväkirjajärjestelmän uudelle e-urheilukurssilleen.

1.2 Dokumenttien tarkoitus ja kattavuus

Tällä dokumentilla esitellään sivuston mahdollisia toimintoja ja ulkonäköä asiakkaalle.
Dokumentin avulla asiakas päättää toiminnoista.

1.3 Tuotteen yleiskuvaus

Sähköinen päiväkirjajärjestelmä mahdollistaa opettajille oppilaiden edistymisen seuraamisen kurssin aikana. Opettajien pitää vain tehdä käyttäjät, ja hyväksyä oppilaiden käyttäjien rekisteröinti. Järjestelmään pystyy myös lisäämään oppilaista koottuja tiimejä. Nämä tiimit voivat esimerkiksi kilpailla turnauksissa.

1.4 Toteutusympäristö

Toteutusympäristöä ei olla vielä suunniteltu

2. Käsitteet

2.1 Käyttäjät

Sähköisen päiväkirjajärjestelmän käyttäjät:

Ylläpitäjä

Ylläpitää oppilaiden ja opettajien käyttäjiä

Opettaja

Hyväksyy oppilaiden rekisteröitymisiä ja tarkastelee heidän edistymistään

Oppilas

Merkitsee edistymistään järjestelmään

2.2 Sarja

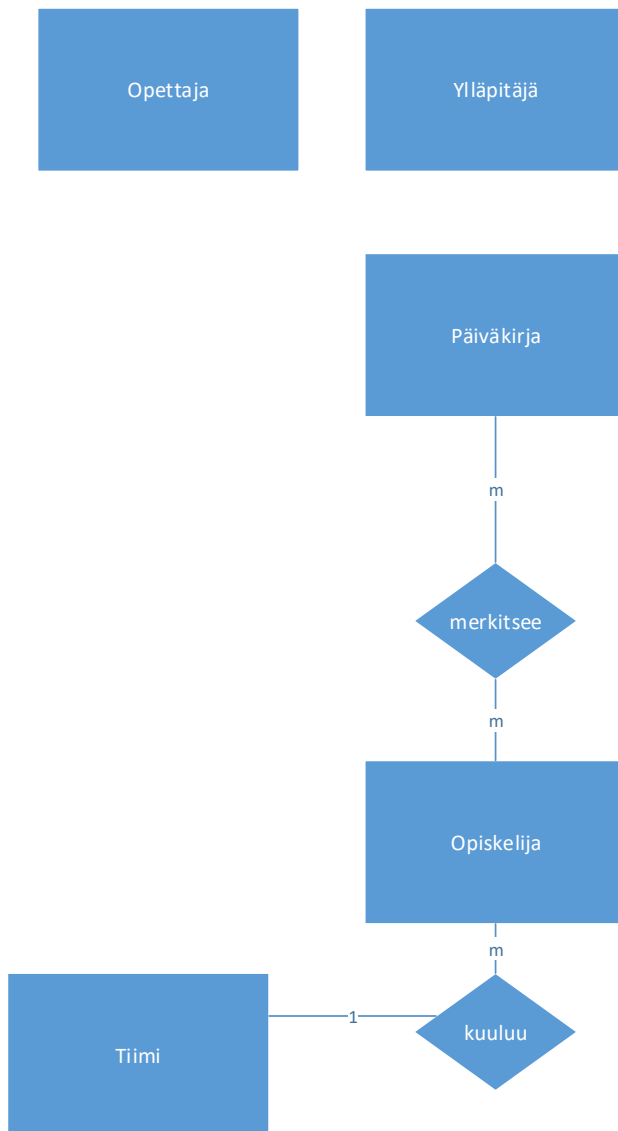
Sarja määrittää vastakkain pelaavien pelaajien taitotason

2.3 Ilmoittautuminen

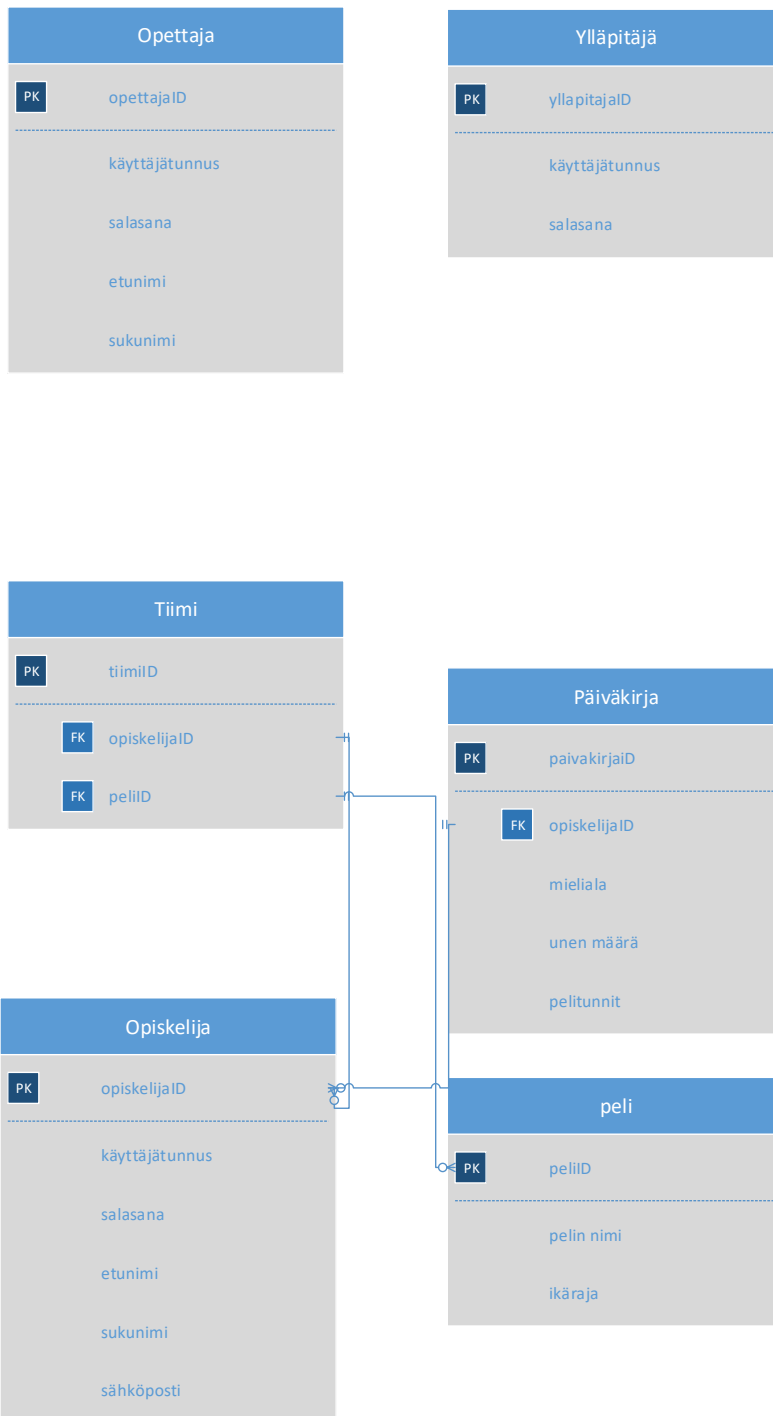
Ilmoittautuminen tarkoittaa esimerkiksi turnaukseen itsensä/tiimensä ilmoittamista

3. Tiedot ja tietokannat

3.1 ER-kaavio

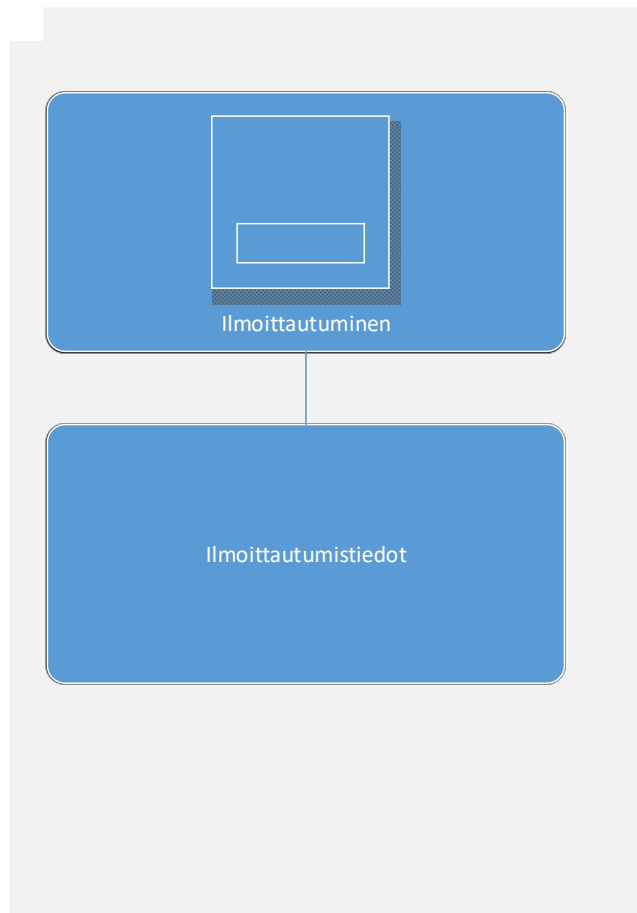


3.2 Tietokantakaavio



4. Näyttökartat

4.1 Oppilaan näkymä



5. Toiminnot ja käyttötapaukset

5.1 Rekisteröityy

Tunniste

Ilmoittautuminen

Kuvaus

Käyttäjä lisää rekisteröitymistiedot järjestelmään

Alkuehto

-

Normaali tapahtumien kulku

Käyttäjä täyttää tarvittavat tekstikentät rekisteröitymistä varten ja lähettää rekisteröitymispyynnön eteenpäin.

Logo

Etusivu Tiimit Päiväkirja Galleria

Kirjaudu sisään tai rekisteröidy

Rekisteröityminen

Käyttäjätunnus...

Sähköposti...

Etunimi...

Sukunimi...

Salasana...

Varmista salasana...

5.2 Tarkastaa ilmoittautumisia

Tunniste

tarkastus

Kuvaus

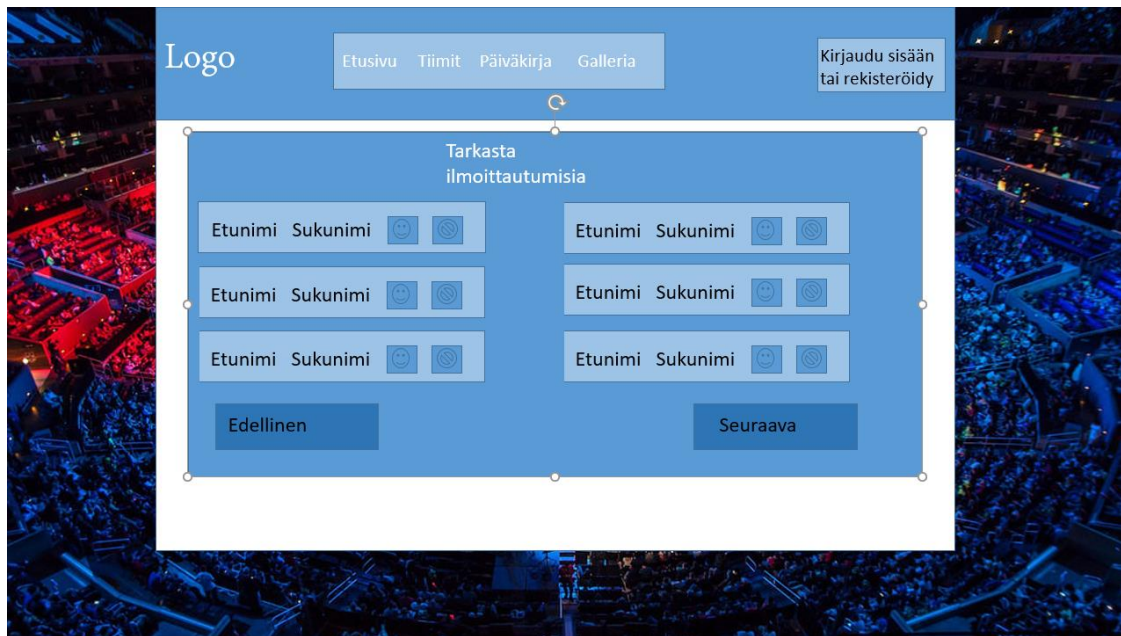
opettaja hyväksyy ja poistaa oppilaiden ilmoittautumisia

Alkuehto

-

Normaali tapahtumien kulku

Opettaja lukee ilmoittautumisia ja päättää, mitkä niistä poistaa ja mitkä päästää läpi.



5.3 Kirjautuu

Tunniste

kirjautuminen

Kuvaus

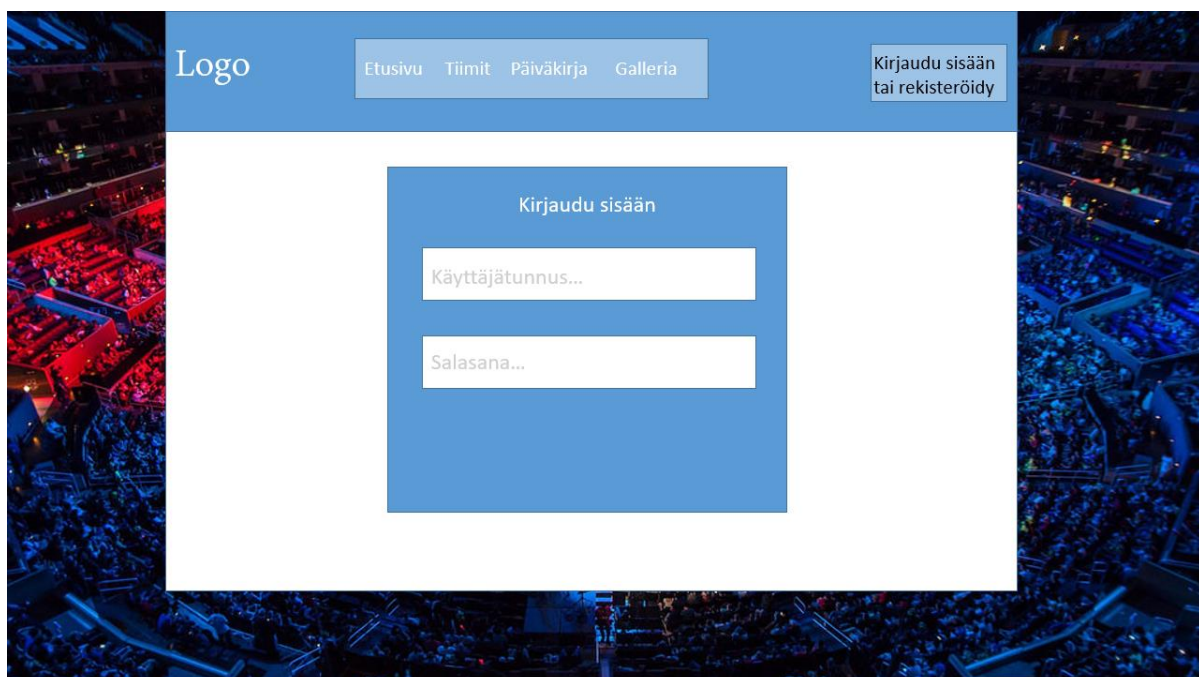
käyttäjä kirjautuu sivulle sisään

Alkuehto

-

Normaali tapahtumien kulku

Käyttäjän kirjautumistiedot tarkistetaan ja jos ne ovat tietokannassa, käyttäjä pääsee kirjautumaan sisään



5.4 Oppilas tekee päiväkirjamerkinnän

Tunniste	merkintä
Kuvaus	oppilas tekee päiväkirjamerkintää
Alkuehto	-
Normaali tapahtumien kulku	Oppilas täyttää merkintään tarvittavat tiedot ja tallentaa merkinnän tietokantaan

Logo

Etusivu Tiimit Päiväkirja Galleria

Kirjaudu sisään tai rekisteröidy

Mieliala 1-10 ▼

Unen määrä (h)

pelitunnit(h)

Tallenna

6. Ulkoiset liittymät

6.1 Laitteistoliittymät

Järjestelmä on käytettävissä tietokoneella ja mobiililaitteilla

6.2 Ohjelmistoliittymät

Järjestelmä ei liity muihin järjestelmiin

6.3 Tietoliikenneliittymät

-

7. Hylätyt ratkaisuvaihtoehdot

-

8. Jatkokehitysajatuksia

-

9. Vielä avoimet asiat

-