



---

# ESITUTKIMUS

---

e-Urheilijoiden sovellus



JANUARY 9, 2019

TAMPEREEN SEUDUN AMMATTIOPISTO  
Hepolamminkatu

## Versiohistoria

VERSIO	PÄIVÄMÄÄRÄ	MUUTOSPERUSTE	TEKIJÄ
1.0	9.1.2019	Dokumentti vasta aluillaan	Mikko Karttunen
1.1	23.1.2019	Dokumentti valmiuspisteessä	Mikko Karttunen

## Jakelu

TEKIJÄ	TULOSTETTU	JAKELU
Mikko Karttunen	9.1.2019	Mikko Karttunen

## Contents

1.	Idea .....	3
1.1	Tausta ja hyödyt .....	3
1.2	Tehtävä ja rajaukset .....	3
2.	Projektin organisointi .....	3
3.	Nykyinen järjestelmä .....	3
3.1	Tekninen ympäristö .....	3
4.	Havaitut ongelmat ja riskit .....	3
4.1	Riskit ja niihin varautuminen .....	3
4.1.1	Toimintakyky .....	3
4.1.2	Ammattitaito ja ajankäyttö .....	3
4.1.3	Odotukset .....	4
4.2	Ongelmista toipuminen .....	4
5.	Tavoitteet ja vaatimukset .....	4
5.1	Toiminnalliset vaatimukset .....	4
5.2	Ei-toiminnalliset vaatimukset .....	4
6.	Kustannukset .....	4
6.1	Arvioitu ajankäyttö .....	4
6.2	Arvioitu tuntihinta .....	4
7.	Aikataulu .....	4
8.	Toteutusvälineet .....	4
9.	Liitteet .....	4

## 1. Idea

### 1.1 Tausta ja hyödyt

Treduun on tulossa uusi e-urheilukurssi. Kurssille tarvitaan päiväkirjajärjestelmä johon kurssille osallistuvat pelaajat voivat kirjata edistymistä.

Kurssi hyötyisi päiväkirjasta erittäin paljon, koska se on paras tapa nähdä oppilaan edistymistä.

### 1.2 Tehtävä ja rajaukset

Tehtävä on kasata sähköinen päiväkirjajärjestelmä.

## 2. Projektin organisointi

Projektista vastaa Mikko Karttunen.

## 3. Nykyinen järjestelmä

### 3.1 Tekninen ympäristö

Tällä hetkellä käytössä ei ole minkäänlaista järjestelmää, koska kurssi ei ole vielä alkanut

## 4. Havaitut ongelmat ja riskit

### 4.1 Riskit ja niihin varautuminen

#### 4.1.1 Toimintakyky

Yhden miehen (Mikko Karttusen) projektissa on aina riskinä, että tekijä sairastuu.

Tähän varaudutaan nimeämällä varahenkilö, joka osallistuu projektin palavereihin.

#### 4.1.2 Ammattitaito ja ajankäyttö

Projektin vastuuhenkilö ei ole alan parhaimmista, mutta projektin pitäisi kuitenkin valmistua annetussa ajassa. Vastuuhenkilön ammattitaidon puutteeseen varaudutaan sallimalla mahdolliset ylityöt.

#### 4.1.3 Odotukset

Asiakas ei ole varma haluamastaan lopputuloksesta, joten asiakas sitoutetaan suunnitteluun mukaan ja kaikkia suunnitelmat hyväksytetään asiakkaalla ennen toteutusta.

#### 4.2 Ongelmista toipuminen

Ongelmista toivutaan pyytämällä apua

### 5. Tavoitteet ja vaatimukset

#### 5.1 Toiminnalliset vaatimukset

Pääkäyttäjän on voitava ylläpitää opettajia ja osallistuvia opiskelijoita.

Opettajien on voitava hyväksyä oppilaan rekisteröinti, ylläpitää oppilaita, lukea oppimispäiväkirjoja ja lukea raportteja merkinnöistä.

Opiskelijoiden on voitava rekisteröityä järjestelmään.  
Rekisteröitymisestä tulee oppilaalle sähköpostivarmistus.

#### 5.2 Ei-toiminnalliset vaatimukset

Järjestelmän tulee olla helppokäyttöinen ja responsiivisuus on oltava kunnossa, että sitä voi käyttää sekä tietokoneella että mobiililaitteella.

### 6. Kustannukset

#### 6.1 Arvioitu ajankäyttö

Ajankäytölle ei ole arviota

#### 6.2 Arvioitu tuntihinta

Tuntihintaa ei ole

### 7. Aikataulu

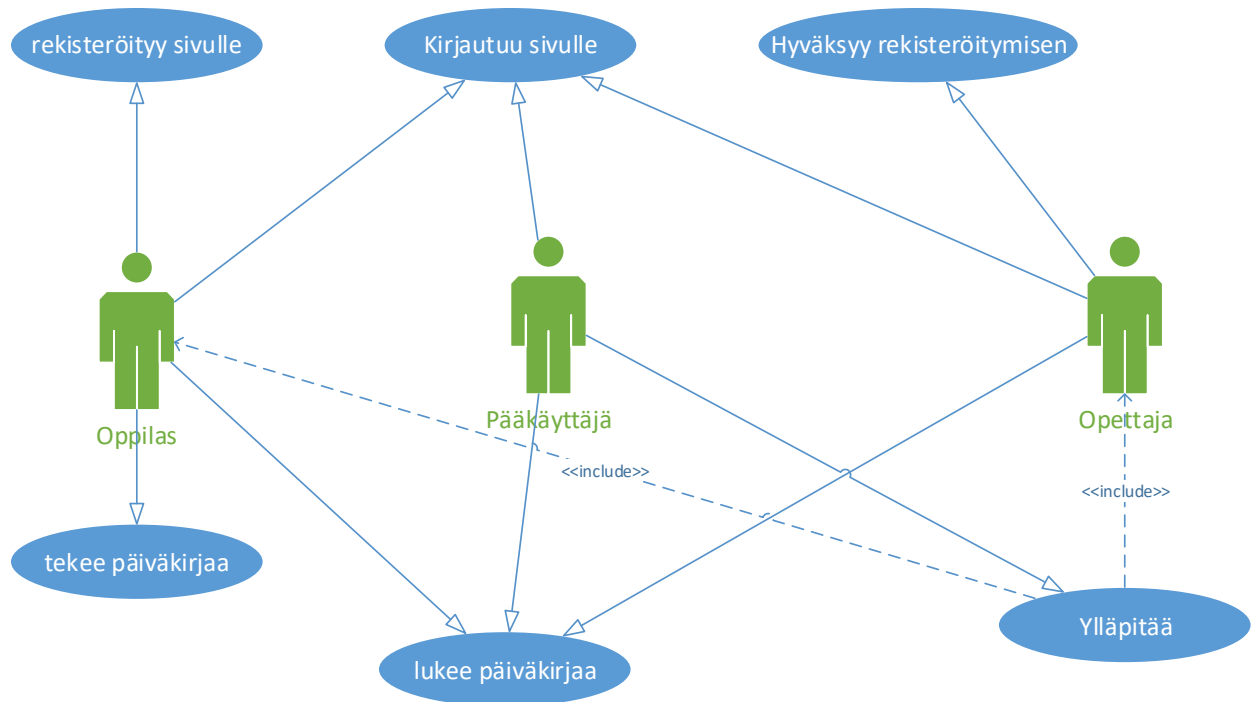
Projektille ei ole vielä asetettu aikataulua

### 8. Toteutusvälineet

Projekti toteutetaan käyttäen PHP:tä ja SQL:ää

### 9. Liitteet

## 9.1 Käyttötapauskaavio



## 9.2 Käsitteistö

Pääkäyttäjä	Järjestelmän pääkäyttäjä ylläpitää opettajia ja oppilaita
Oppilaat	Oppilaat rekisteröityvät järjestelmään ja lisäävät sinne päiväkirjamerkintöjä. Merkinnot ovat päivittäisiä ja sisältävät vähintään tehdyt peliharjoitukset, unimäärän, ruokailut, liikunnan määrän ja päivän mielialan.
Opettaja	Opettajat hyväksyvät oppilaiden rekisteröitymisen ja voivat lukea oppilaiden oppimispäiväkirjoja
e-urheilu	Kilpailullinen pelaaminen
PHP ja SQL	koodikieliä

## 9.3 pikasuunnitelma

Nämä suunnitelmat ovat todellakin nimensä mukaisesti pikasuunnitelmia. Suunnitelmia on yksi tietokoneelle, tabletille ja älypuhelimelle. Jokaisessa luonnoksessa esitellään myös sivu eri osioita

