

Tsoha-Dokumentaatio

Ilmo Salmenperä

March 2, 2018

1 Johdanto

Aktiivisena roolipelaaja ja pelinjohtajana itselläni on usein ongelmana muistiinpanojen säilyttäminen järkevässä paikassa, josta kaikki osapuolet voisivat lukea niitä kivuttomasti. Tarkoitus olisi luoda sivusto jossa olisi mahdollisuus pitää yllä useiden pelien muistiinpanoja järkevästi.

Järjestelmässä kuka tahansa käyttäjä voi luoda pelin liittämään siihen haluamiaan käyttäjiä pelaajia. Luodessaan sivun hänestä tulee tämän pelin pelinjohtaja. Hän voi luoda jokaiselle sessiolle oman sivunsa, jonne voi jälkikäteen kirjoittaa mitä pelissä on tapahtunut. Sen lisäksi pelinjohtaja voi tehdä yksittäisiä artikkeleita pelissä esiintyneistä asioista. Pelaajat voivat käydä lukemassa näitä, sekä hallinnoida omille hahmoillensa tehtyjä sivuja. Sivuja voi muuten lukea vapaasti, paitsi pelinjohtajalla on omia osioita jokaisella sivulla, joiden informaatio on piilossa kaikilta muilta paitsi tältä itseltään.

Järjestelmä on toteutettu PHP:n ja HTML:n avulla ja siinä on käytetty myös Twig sivupohjamoottoria, sekä Bootstrap websivusto frameworkkia. Järjestelmän pohjalla on Postgres-tietokanta, jonne kaikki järjestelmän tiedot talletetaan.

2 Yleiskuva järjestelmästä

Järjestelmän sisällä käyttäjiä ei erotella erikseen admineiksi, vaan jokaisen pelin pelinjohtajalla on aina enemmän valtuuksia pelin sisällä muihin järjestelmän käyttäjiin verrattuna. Tämän takia allaolevaan käyttötapauskaavioon on merkitty käyttäjä erikseen pelaajasta ja pelinjohtajasta. Pelinjohtajan ja pelaajan käyttötapaukset viittaavat pelin sisäisiin käyttötapauksiin ja käyttäjän käyttötapaukset viittavat pelien ulkopuoliseen toimintaan.

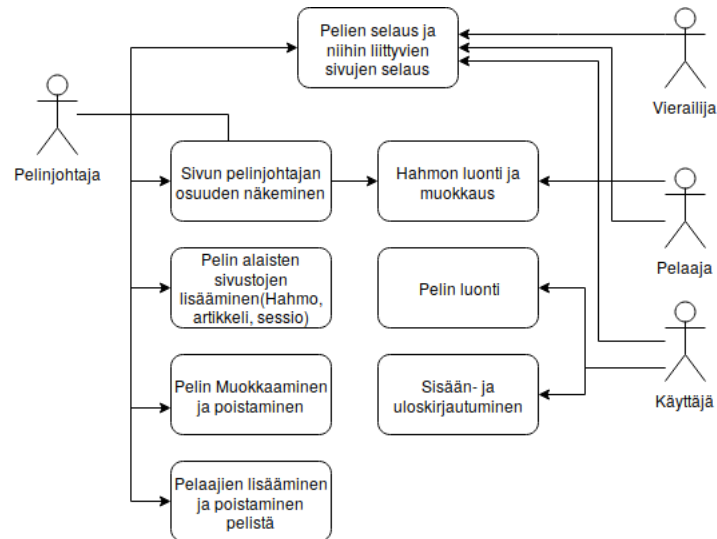


Figure 1: Käyttötapauskaavio

2.1 Käyttäjät

Sivuston käyttäjät voidaan jakaa vierailijoihin, käyttäjiin, pelinjohtajiin ja pelaajiin.

2.1.1 Vierailija

Vierailija on rajoitetuin käyttäjä tyyppi. Tämä on kirjautumaton sivuston selaaja, joka voi ainoastaan lukea sivulle kirjoitettuja artikkeleja.

2.1.2 Käyttäjä

Käyttäjä pystyy kirjautumaan sisään ja pois järjestelmästä, sekä luoda oman pelinsä, jonka pelinjohtajaksi tämä pääsee. Käyttäjärühmät pelaaja sekä pelinjohtaja ovat molemmat Käyttäjiä, mutta näiden käyttäjärühmien muokkausoikeudet riippuvat siitä, ovatko nämä pelissä pelinjohtajia vai pelaajia.

2.1.3 Pelaaja

Pelaaja pystyy normaalin selauksen lisäksi luoda, poistaa sekä hallita oman hahmosa sivustoa.

2.1.4 Pelinjohtaja

Pelinjohtaja pystyy taas muokata oman pelinsä informaatiota tai jopa poistaa koko pelin. Hän pystyy lisätä, sekä poistaa pelistä pelaajia. Hän pystyy luomaan, muokkaamaan ja poistamaan pelin omalta sivulta artikkeleita, sessioita, sekä hahmoja. Hän pystyy lopuksi myös näkemään oman pelinsä pelinjohtajan osuuksia, jotka ovat kaikilta muilta käyttäjältä piilotettuja tekstiosuuksia.

2.2 Käyttötapaukset

Yleisiä käyttötapauksia ja niiden kuvauksia.

2.2.1 Sivujen lukeminen

Kuka tahansa pystyy käydä lukemassa minkä tahansa pelin tietoja pelinjohtajan osuuksia lukuunottamatta.

2.2.2 Hahmon muokkaaminen

Pelin hahmoja pystyy luoda, muokata tai poistaa joko kyseisen hahmon luonut pelaaja, tai koko pelin pelinjohtaja.

2.3 Artikkelien, pelien ja sessioiden muokkaaminen

Pelin pelinjohtaja pystyy luoda, muokata ja poistaa peliin liittyviä sivuja vapaasti.

2.4 Pelaajien lisääminen ja poistaminen pelistä

Pelinjohtaja pystyy lisätä ja poistaa käyttäjiä omaan peliinsä vapaasti. Poistaminen ei poista pelaajien hahmoja sivulta ja jos pelaaja lisää takaisin, tällä pysyy oikeudet omaan hahmoonsa.

2.4.1 Muita tapauksia

Sivustolle kirjautuminen ja sieltä uloskirjautuminen.

3 Järjestelmän tietosisältö

Järjestelmässä on kuusi pääasiallista tietokohdetta, jotka ovat kuvattu alhaalla olevassa kaaviossa.

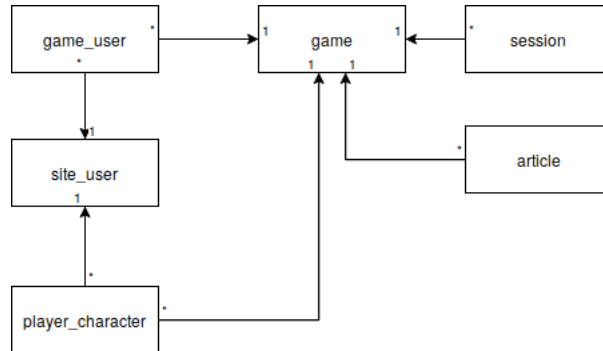


Figure 2: Käsitekaavio

Figure 3: site_user

Atribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max. 32 merkkiä	käyttäjän käyttäjätunnus
password	Merkkijono, max 64 merkkiä	käyttäjän salasana
admin	boolean	admin tiedon antava jäänne suunnitteluvaiheesta. Ei käytetä tällä hetkellä mihinkään

Figure 4: game

Atribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max. 64 merkkiä	Pelin nimi
system	Merkkijono, max 32 merkkiä	Pelin systeemi
description_short	Merkkijono, max 128	Lyhyt kuvaus pelistä etusivulle
description	Merkkijono	Pitempi kuvaus pelistä pelin omalle etusivulle
gm_note	Merkkijono	Pelinjohtajan salaisia muistiinpanoja pelistä

Figure 5: game_session

Atribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max. 64 merkkiä	Session nimi
description_short	Merkkijono, max 128	Lyhyt kuvaus sessiosta pelin etusivulle
description	Merkkijono	Pitempi kuvaus sessiosta sen omalle etusivulle
gm_note	Merkkijono	Pelinjohtajan salaisia muistiinpanoja sessiosta

Figure 6: player_character

Atribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max. 64 merkkiä	Hahmon nimi
description_short	Merkkijono, max 128	Lyhyt kuvaus hahmosta pelin etusivulle
description	Merkkijono	Pitempi kuvaus hahmosta sen omalle etusivulle
history	Merkkijono	Pelaajahahmon taustatarinaa
gm_note	Merkkijono	Pelinjohtajan salaisia muistiinpanoja hahmosta

Figure 7: article

Atribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max. 64 merkkiä	Artikkelin nimi
description_short	Merkkijono, max 128	Lyhyt kuvaus artikkelista pelin etusivulle
description	Merkkijono	Pitempi kuvaus artikkelista sen omalle etusivulle
gm_note	Merkkijono	Pelinjohtajan salaisia muistiinpanoja artikkelista

4 Relaatiotietokantakaavio

Alhaalla relaatiotietokantakaavio järjestelmästä.

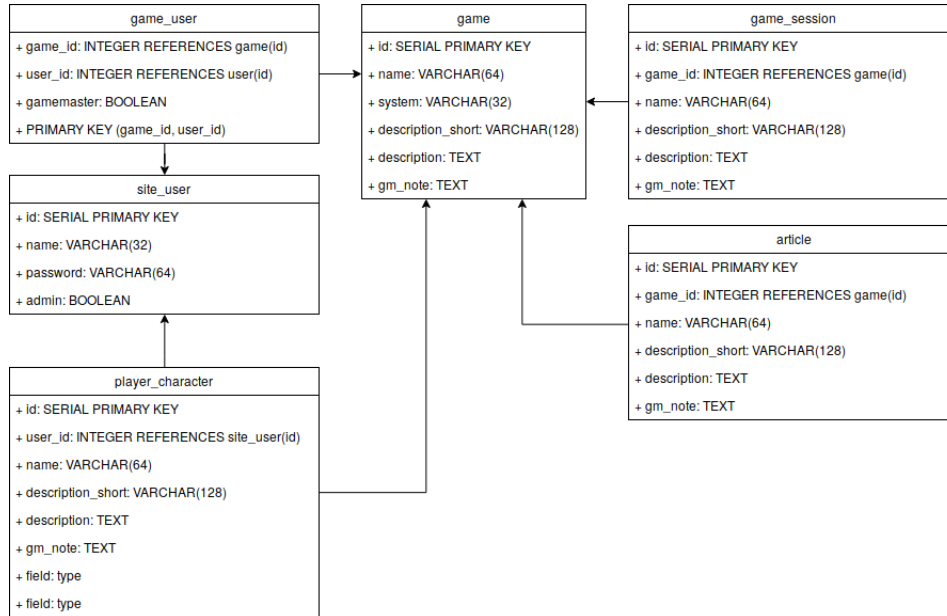


Figure 8: Relaatiotietokantakaavio

5 Järjestelmän yleisrakenne

Tietokantasovellus noudattaa MVC-mallia. Kontrollerit, näkymät ja mallit sijaitsevat hakemistoissa controllers, views ja models. Apukirjastot sijaitsevat kansiossa lib ja asetukset tiedostossa settings.

6 Asennustiedot

Järjestelmän voi asentaa kopioimalla sen tiedostot palvelimen nettiin näkyvään hakemistoon. Sen jälkeen tietokannan yhteystiedot pitää kopioida oikein libs/config.php tiedostoon. Malli tähän löytyy tiedostosta libs/config.php.dist

7 Käynnistys- ja käyttöohje

Osoite löytyy asennettuna sivulta <http://ilmosalm.users.cs.helsinki.fi/tsoha/>. Sivulta löytyy neljä käyttäjää johtaja, pelaaja1, pelaaja2, pelaaja3. Johtajan salasana on johtaja ja jokaisen pelaaja käyttäjän salasana on pelaaja.