



Nicolas Calisiyor, Jimi Hjelt, Oskari Pahkala, Arttu Pösö

Drinkade - ohjelmisto

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Tieto- ja viestintäteknologian tutkinto-ohjelma

Toteutusdokumentti

14.10.2021

Sisällys

1.....	Johdanto	1
2.....	Tuotteen vaatimukset	1
3.....	Käyttäjäroolit ja käyttötapaukset	2
4.....	Käsitteet, määritelmät ja ohjelmiston tietomalli	3
5.....	Ohjelmiston rakenne	4
6.....	Ohjelmiston toiminta ja käyttöohje	5
7.....	Kehitysprosessi ja kehitysvaiheen tekniikat	10
8.....	Yhteenveto	11

1 Johdanto

Tämän dokumentin tavoite on esitellä ryhmämme OTP1-projektia. Projektin tekemistä jatkamme ensi periodissa, joten tämä toimii vain väliraporttina.

Projektimme on juomapeli-sovellus, jossa käyttäjät voivat pelata erilaisia pelejä, jotka sitten kertovat paljonko heidän on juotava. Sovellus on tarkoitettu seurapeleiksi esim. juhliin tai baareihin.

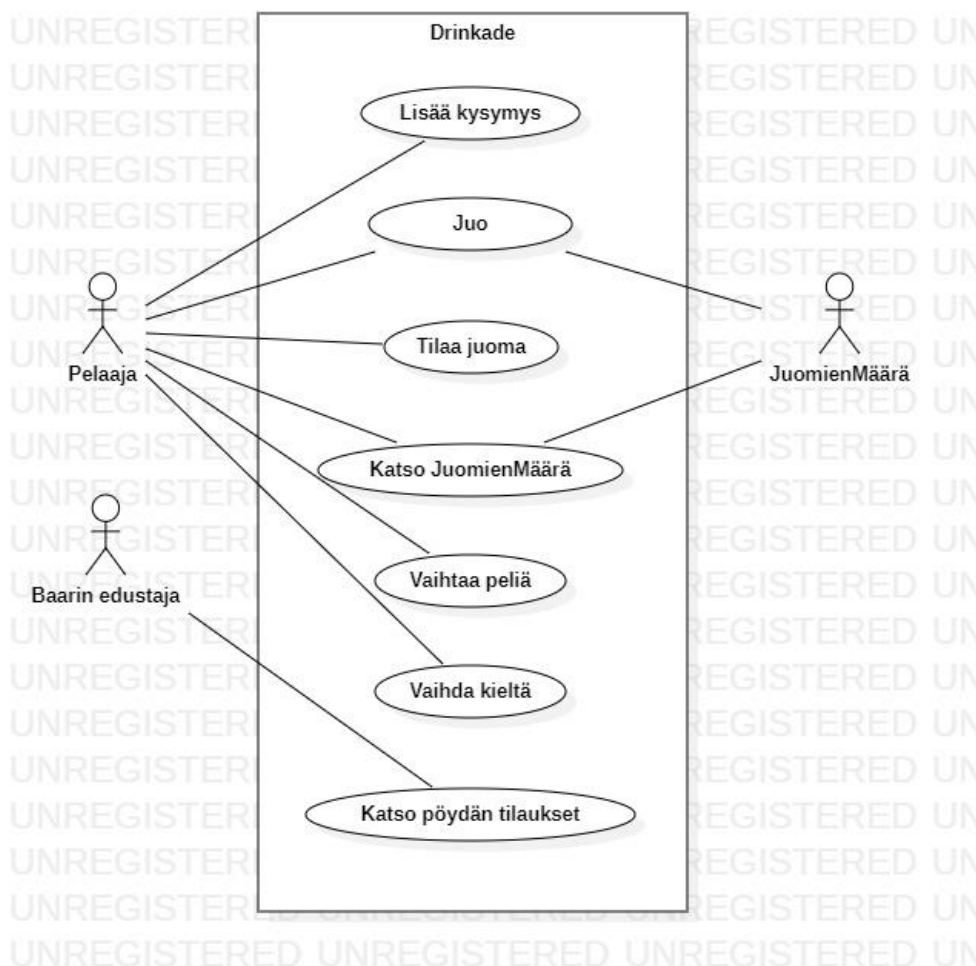
2 Tuotteen vaatimukset

Tavoitteena on luoda nuorille aikuisille yksinkertainen, mutta monipuolinen juomapeli-sovellus. Sovelluksen kuuluisi sisältää monia eri pelejä, jotta sovelluksia eri peleille ei tarvitsisi latailla aina omaa sovellusta.

Vaatimuksemme pelille ovat:

- Käyttäjä voi lisätä pelaajia peliin ja heidän tietonsa (nimi ja juodut juomat) tallentuvat tietokantaan. Käyttäjien juomatietoja voi myös tarkastella sovelluksessa.
- Sovelluksessa on neljä peliä.
- Peleissä on tarpeeksi kysymyksiä ja käyttäjä voi halutessaan lisätä omia kysymyksiä tai poistaa vanhoja kysymyksiä.
- Sovellus toteutetaan Java:lla ja sille luodaan graaffinen käyttöliittymä JavaFx:llä.

3 Käyttäjäroolit ja käyttötapaukset

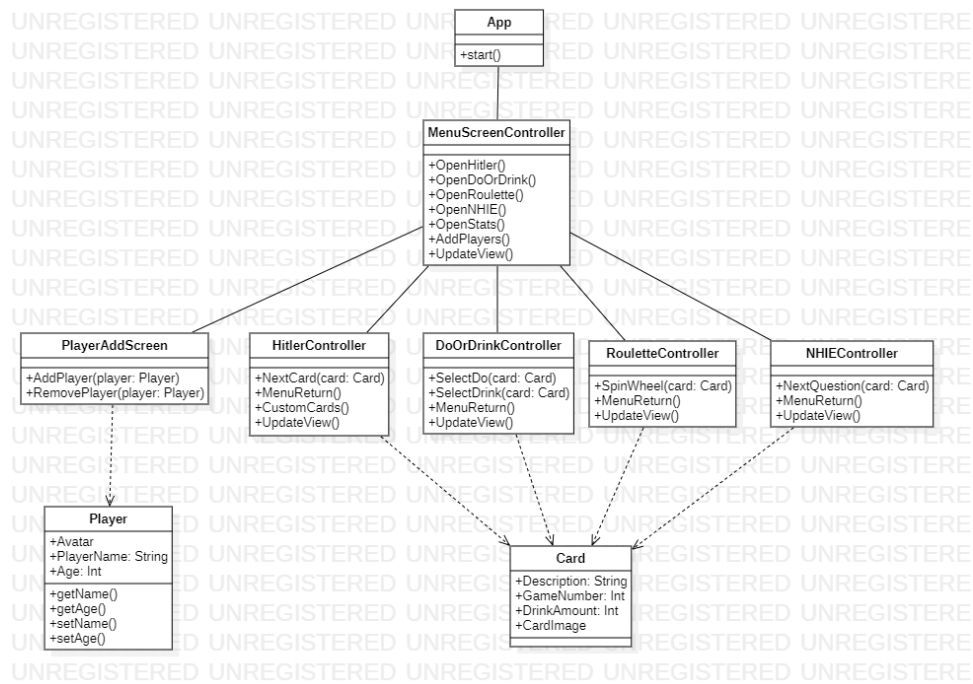


Sovelluksen käyttäjät ovat ensisijaisesti pelaajat, mutta tarkoituksenamme on myös lisätä baarin edustajat mukaan.

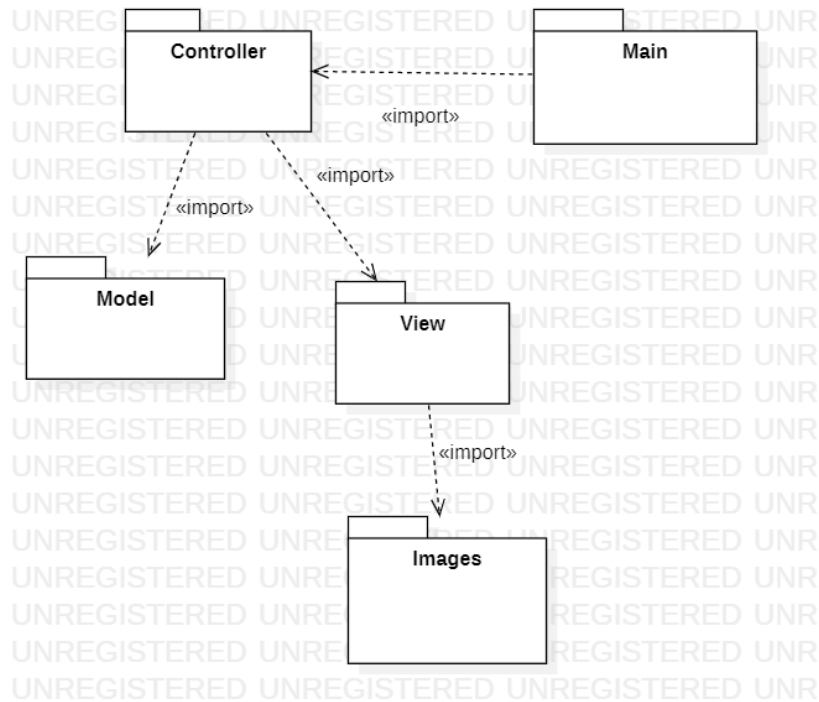
Pelaaja voi tällä hetkellä vain juoda juomaansa pelin tarjoaman määrän ja vaihtaa peliä. Aiomme lisätä toiminnot, joilla pelaaja voi lisätä kysymyksen, katsoa juomien määrän, vaihtaa kieltä tai tilata juoman.

Baarin edustaja pystyy tulevaisuudessa katsomaan sitten pelaajan kirjoittaman juomatilauksen ja voi toimittaa sen pöytään.

4 Käsitteet, määritelmät ja ohjelmiston tietomalli

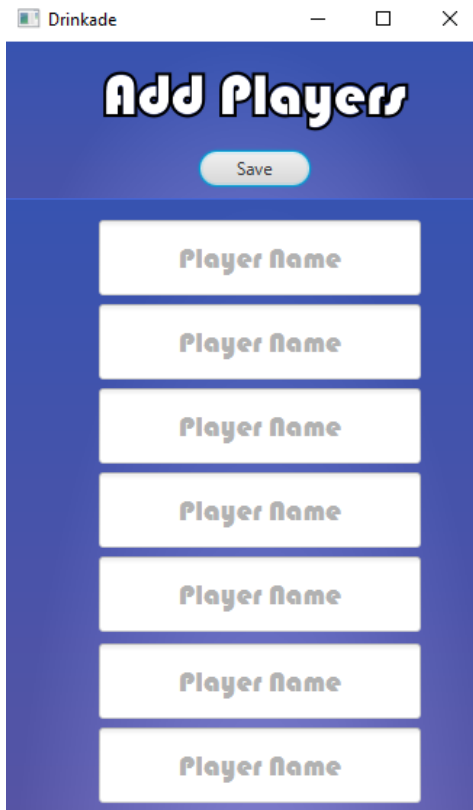


5 Ohjelmiston rakenne



Käytämme MVC-mallia projektissamme. Model-pakettiin kuuluu Pelaaja-luokka jonka tietoja siirretään tietokantaan. Controller-pakettiin kuuluu kaikkien pelien ja aloitusnäytön luokat ja View-pakettiin kuuluu niiden näkymät.

6 Ohjelmiston toiminta ja käyttöohje



The screenshot shows a window titled "Drinkade" with standard window controls (minimize, maximize, close). The window has a blue header with the text "Add Players" in a large, white, stylized font. Below the header is a light blue button labeled "Save". The main area of the window is white and contains seven identical text input fields, each with the placeholder text "Player Name" in a grey font. The fields are stacked vertically with a small gap between them.

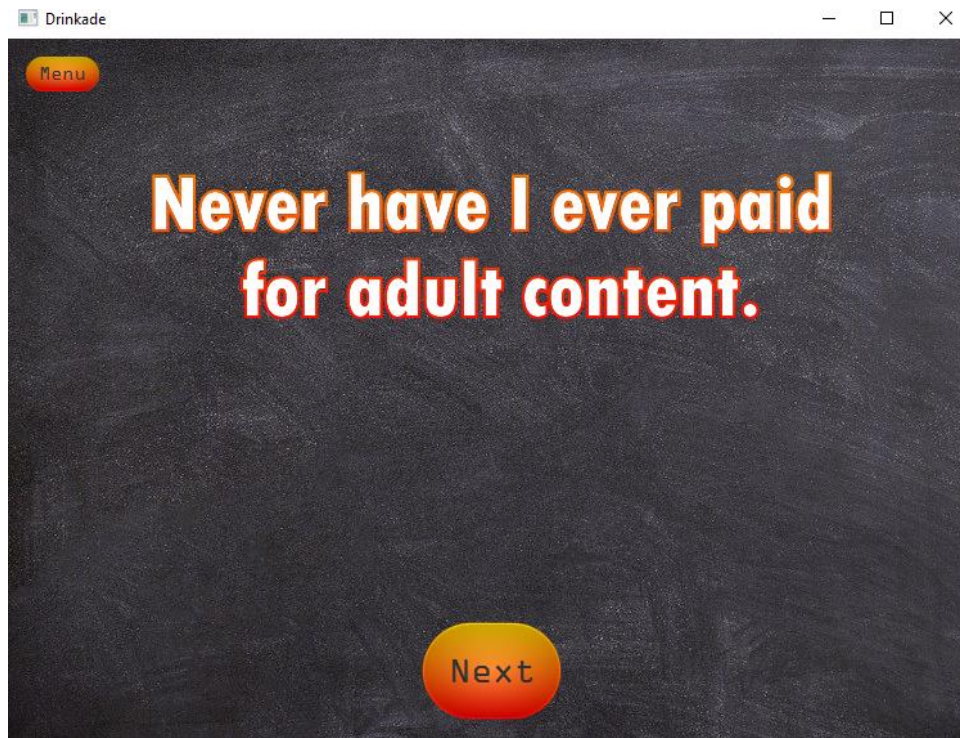
Tällä hetkellä sovelluksen käynnistyttyä ilmestyy heti pelaajien lisäys-ikkuna. Käyttäjä kirjoittaa pelaajien nimet ja painaa save-nappia. Pelaajat on sitten tarkoitus siirtää tietokantaan, joka on vielä kesken. Pelaajat tällä hetkellä tallentuu teksti tiedostoon, josta niitä luetaan.



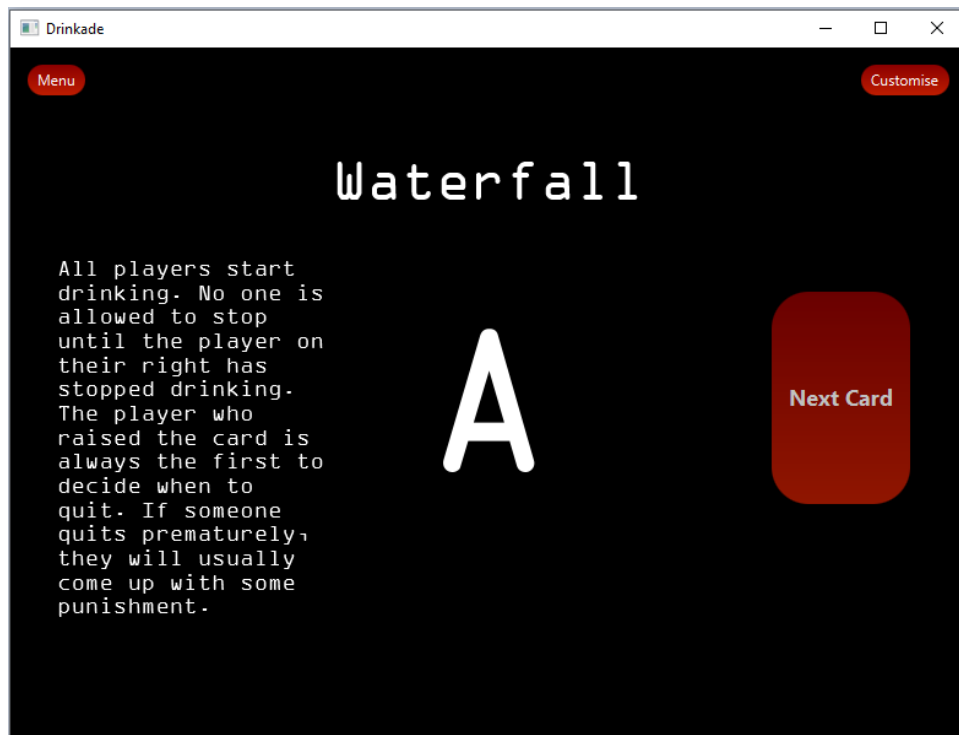
Lisäyksen jälkeen käyttäjä pääsee aloitusnäytölle josta voi katsoa juomatilastot, lisätä pelaajia tai siirtyä pelaamaan jotain peliä.



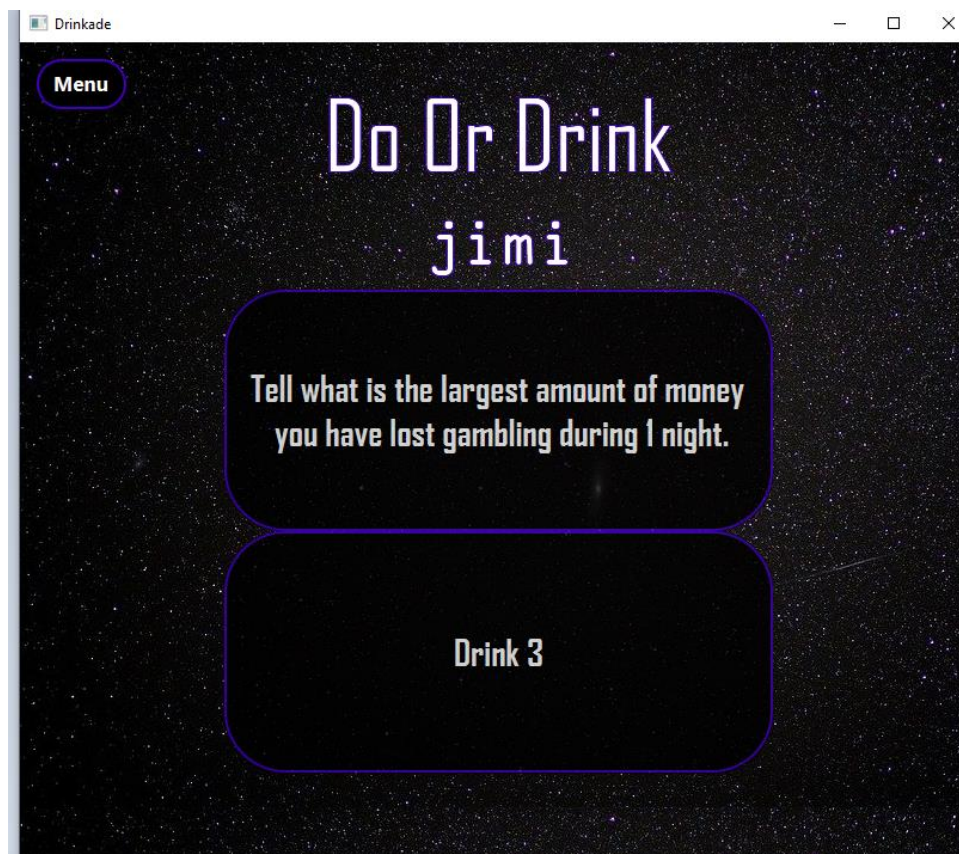
Tässä esimerkki juomatilastosta, joka on vielä todella kesken. Emme ole saaneet toimimaan vielä tietokantaa kunnolla, joten käyttäjien juomatietoja ei näy, mutta tarkoitus on näyttää käyttäjien nimet ja laskurin, joka näyttää heidän juodut juomansa. Delete Data on tarkoitus nollata pelaajien juoma ja "task" data.



Yksi peleistä on “Never have I ever...”, jossa sovellus arpoo satunnaisia väittämiä ja jos pelaaja on tehnyt kyseisen väittämän niin joutuu juomaan. Next-nappilla saa arvottua seuraavan kysymyksen ja Menu-napista pääsee päävalikkoon takaisin.



Seuraava peli on "Hitler", jossa sovellus arpoo kortteja, joissa on eri tehtäviä, joita käyttäjät tekevät. "Customise" napista pääsee näkymään, jossa voi muokata korttien nimiä ja tehtäviä oman pelin mukaisesti.



Viimeinen peli on “Do or Drink – peli”, jossa peli arpoo tehtävän ja jos käyttäjä ei halua tehdä sitä niin joutuu juomaan. Painamalla “Do” nappia, lisätään vuorossa olevalle pelaajalle tehtävä laskuriin yksi tehty tehtävä. Jos taas painaa “Drink” nappia, pelaajalle tallennetaan juomalaskuriin niin monta juomaa kun “sakko” näyttää kysymyksessä.

7 Kehitysprosessi ja kehitysvaiheen tekniikat

Sovellus toteutetaan Javalla ja käytämme versiohallinnassa Gitlab:ia. Testejä emme ole vielä tehneet, koska mitään järkevää testattavaa ei vielä ole, mutta sen toteutamme JUnit5 kirjastoa käyttäen. Projektin integroinnissa tulemme hyödyntämään Jenkinsiä ja tietokannassa MySQL.

8 Yhteenveto

Visio sovelluksestamme on selkeä ja pohja on melkein kunnossa. Meidän olisi pitänyt kuitenkin hieman aikaisemmin aloittaa itse tekeminen, eikä liikaa miettiä visiota ja ulkonäköä. Versiohallinnan kanssa tappeleminen myös vei paljon aikaa projektin alussa, joka hidastutti. Kokonaisuudessaan ehkä hieman ali suoriuduttiin, mutta nyt meillä on selkeänä mitä meidän tulee tehdä ensi periodissa saadaksemme pelistä toimivan ja näyttävän.