

Tietokantasovellus

Pyry Vekkel

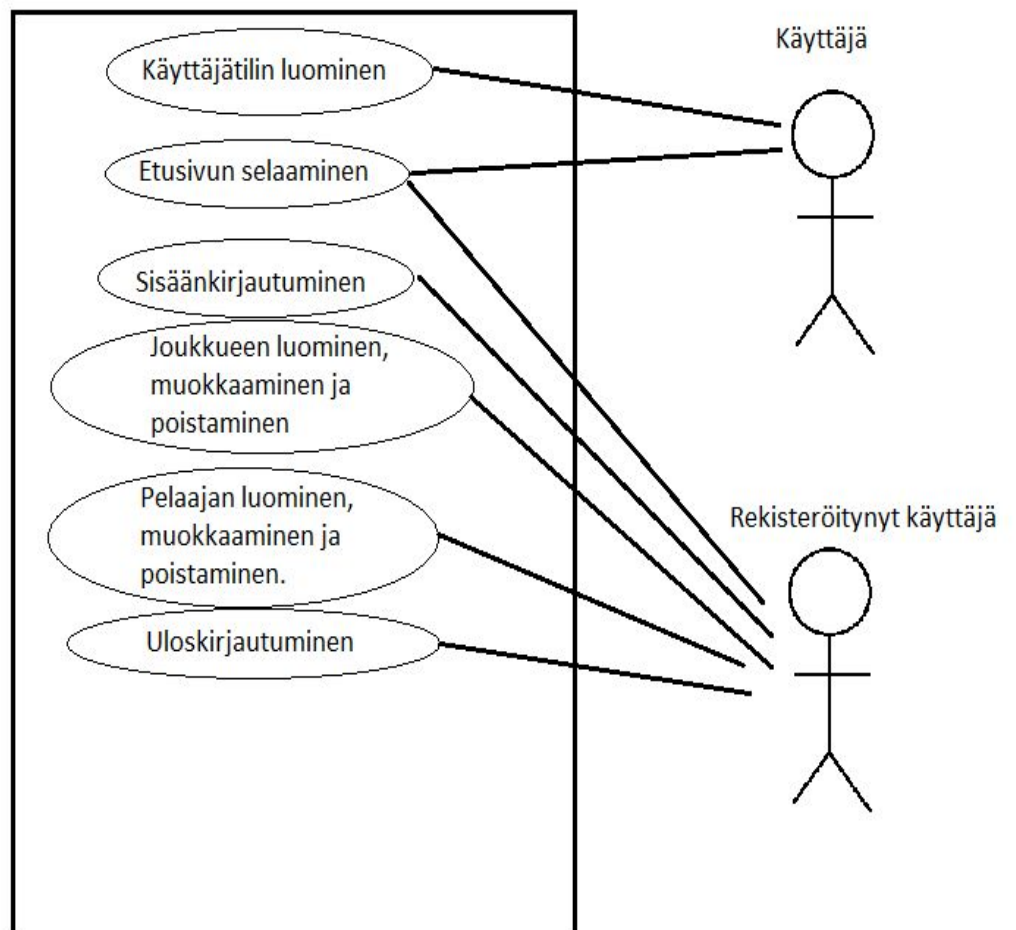
Johdanto	2
Käyttötapaukset	3
Käyttäjäryhmät	4
Käyttötapauskuvaukset	4
Järjestelmän tietosisältö	5
Relaatiotietokantakaavio	6
Järjestelmän yleisrakenne	7
Käyttöliittymä	7
Käyttöohje	8

Johdanto

Sovelluksen tarkoituksena on omien fantasiajoukkueiden luominen. Ohjelma on suunniteltu jääkiekkojoukkuiden luomiseen, mutta teoriassa sitä voisi käyttää muihinkin lajeihin. Sovelluksen ominaisuuksina on ensin käyttäjätilin luominen jonka kautta voi luoda omia fantasiakokoonpanoja sekä luoda lisätä niihin pelaajia. Pelaajien tietoihin on mahdollista lisätä nimen, pelipaikan sekä seurajoukkueen lisäksi myös NHL-videopelissä käytetty pelaajan taitotaso kuvaava lukema.

Sovellus käyttää yliopiston users-palvelimella olevaa postgresQL-tietokantapalvelinta. Ja sen toteutetaan PHP-ohjelmointikielellä.

Käyttötapaukset



Käyttäjäryhmät

Vierailija

On satunnainen sivustolla vierailija joka voi luoda itselleen käyttäjätilin.

Rekisteröitynyt käyttäjä

On käyttäjätilin jo itselleen luonut käyttäjä joka näin ollen kykenee luomaan itselleen joukkueita ja lisäämään niihin pelaajia.

Käyttötapauskuvaukset

Rekisteröityneen käyttäjän käyttötapauskset:

Oman joukkueen luominen, muokkaaminen ja poistaminen

Rekisteröitynyt käyttäjä voi luoda sekä poistaa omia joukkueita joihin hän voi lisätä pelaajia.

Pelaajan luominen, muokkaaminen ja poistaminen

Käyttäjä voi luoda ja poistaa myös pelaajia ja lisätä niitä luomiinsa joukkueisiin.

Tavallinen rekisteröitymätön käyttäjä voi ainoastaa selata etusivua ja luoda itselleen käyttäjätilin.

Järjestelmän tietosisältö



Tietokohde: Pelaaja

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Nimi	Merkkijono max. 50 merkkiä	Pelaajan nimi muodossa Sidney Crosby, P.K. Subban
Joukkue	Merkkijono max. 50 merkkiä	Pelaajan seurajoukkue muodossa Winnipeg Jets, Colorado Avalanche
Taso	Kokonaisluku väliltä 0-99	Luku joka kertoo pelaajan taitotason. Mitä korkeampi sitä taitavampi.
Pelipaikka	Merkkijono	Kertoo pelaajan pelipaikan. Vaihtoehtoina Hyökkääjä, Puolustaja ja Maalivahti.

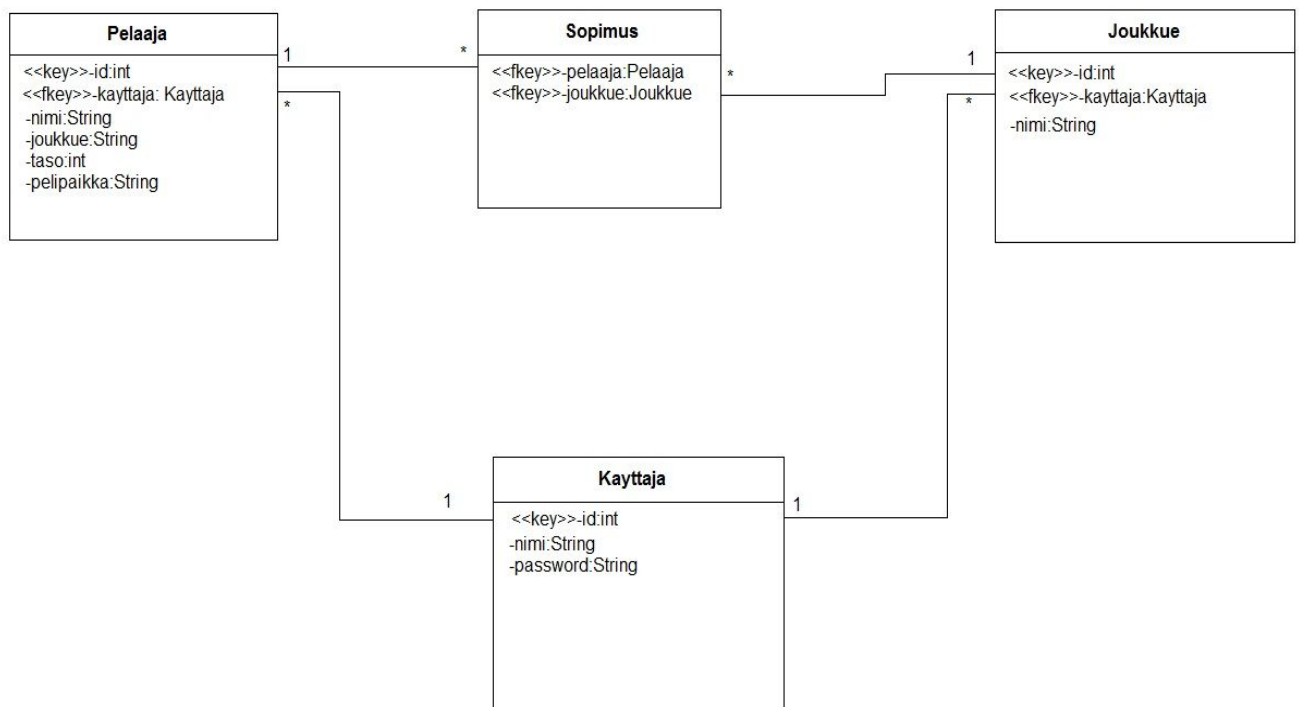
Tietokohde: Joukkue

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Pelaaja	Kokonaisluku	Joukkueessa olevaan pelaajaan viittaava numero
Omistaja	Kokonaisluku	Joukkueen luoneeseen käyttäjään viittaava numero
Nimi	Merkkijono max. 20 merkkiä	Joukkueen nimi muodossa Dream Team, Paavon joukkue.

Tietokohde: Kayttaja

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Nimi	Merkkijono max. 20 merkkiä	Käyttäjän käyttäjätunnus muodossa Pekka, Antti96, Make_kuningas.
Password	Merkkijono	Käyttäjän salasana muodossa abc123, salasana, 3tt34rv44.

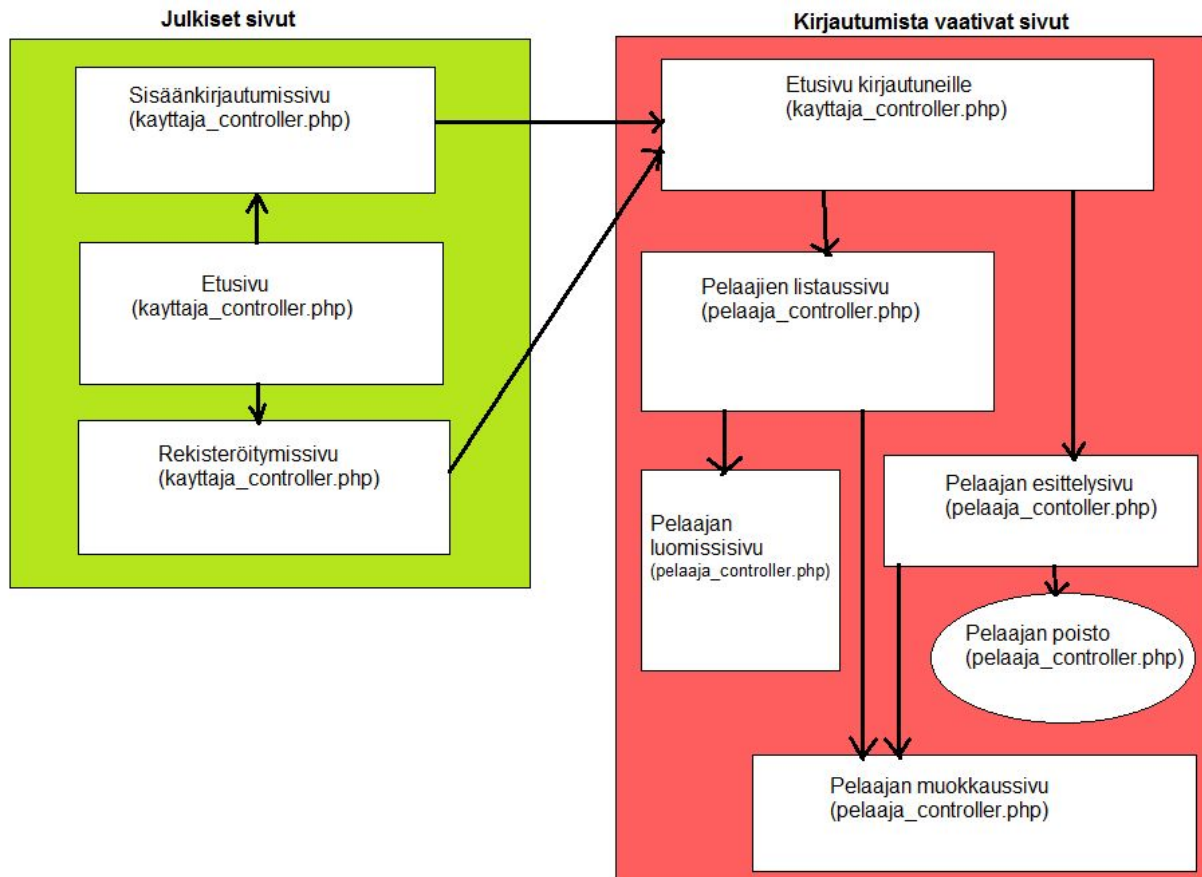
Relaatiotietokantakaavio



Järjestelmän yleisrakenne

Järjestelmä noudattaa MVC-mallia, jossa kontrollerit, näkymät ja mallit sijaitsevat omissa hakemistoissaan controllers, views ja models. Mallien käyttämät näkymät on vielä jaoteltu views hakemistossa mallien nimiä vastaaviin hakemistoihin. Hakemistosta lib löytyvät apukirjastot ja hakemistosta sql löytyvät tietokantataulujen luonti- ja poistolauseet.

Käyttöliittymä



Käyttöohje

Sovelluksen löytää osoitteesta <http://vpyry.users.cs.helsinki.fi/tsoha/>. Ensiksi pitää kirjautua sisään tai luoda käyttäjätunnus jos sellaista ei vielä ole. Tämän jälkeen pääsee käyttäjän etusivulle josta pääsee katselemaan joko pelaajiaan tai joukkueitaan. Ulos pääsee kirjautumaan painamalla oikealla yläkulmassa olevaa painiketta.