Point Fight Scrum -tiimi

Ronja Kaskela, Toni Rehnman

Scrum ja ohjelmistotuotannon menetelmät -kurssi  
K2020, Careeria

SUUNNITTELUKUVASTO

Point Fight -projekti

Sisällysluettelo

[1 Järjestelmän tekninen arkkitehtuurikuvaus 2](#_Toc42854733)

[2 Käyttöliittymä-/sivustokaaviot 3](#_Toc42854734)

[3 Tietohakemisto 4](#_Toc42854735)

[4 Tietokannan ER-malli 5](#_Toc42854736)

[5 Tietokannan taulujen luontilauseet 6](#_Toc42854737)

[5.1 Hahmot 6](#_Toc42854738)

[5.2 Käyttäjät 6](#_Toc42854739)

[5.3 Tehtävät 6](#_Toc42854740)

[5.4 ValitutTehtävät 7](#_Toc42854741)

[6 Luokkakaaviot 8](#_Toc42854742)

[6.1 Luokat 8](#_Toc42854743)

[6.2 Metodit 9](#_Toc42854744)

[7 CRUD-taulukko 10](#_Toc42854745)

[8 Dokumentin versionhallinta 11](#_Toc42854746)

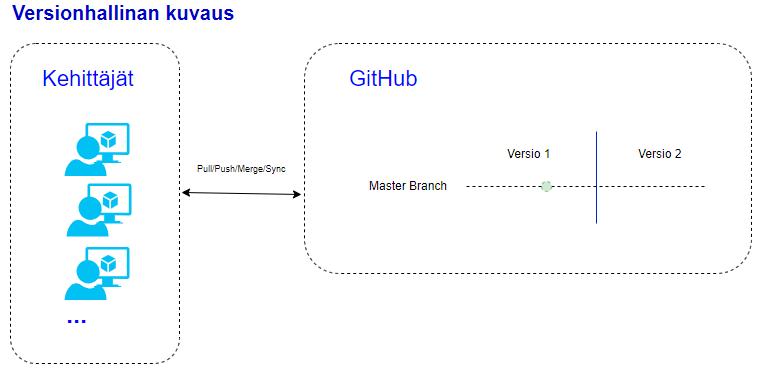
# Järjestelmän tekninen arkkitehtuurikuvaus

**Yleistä**

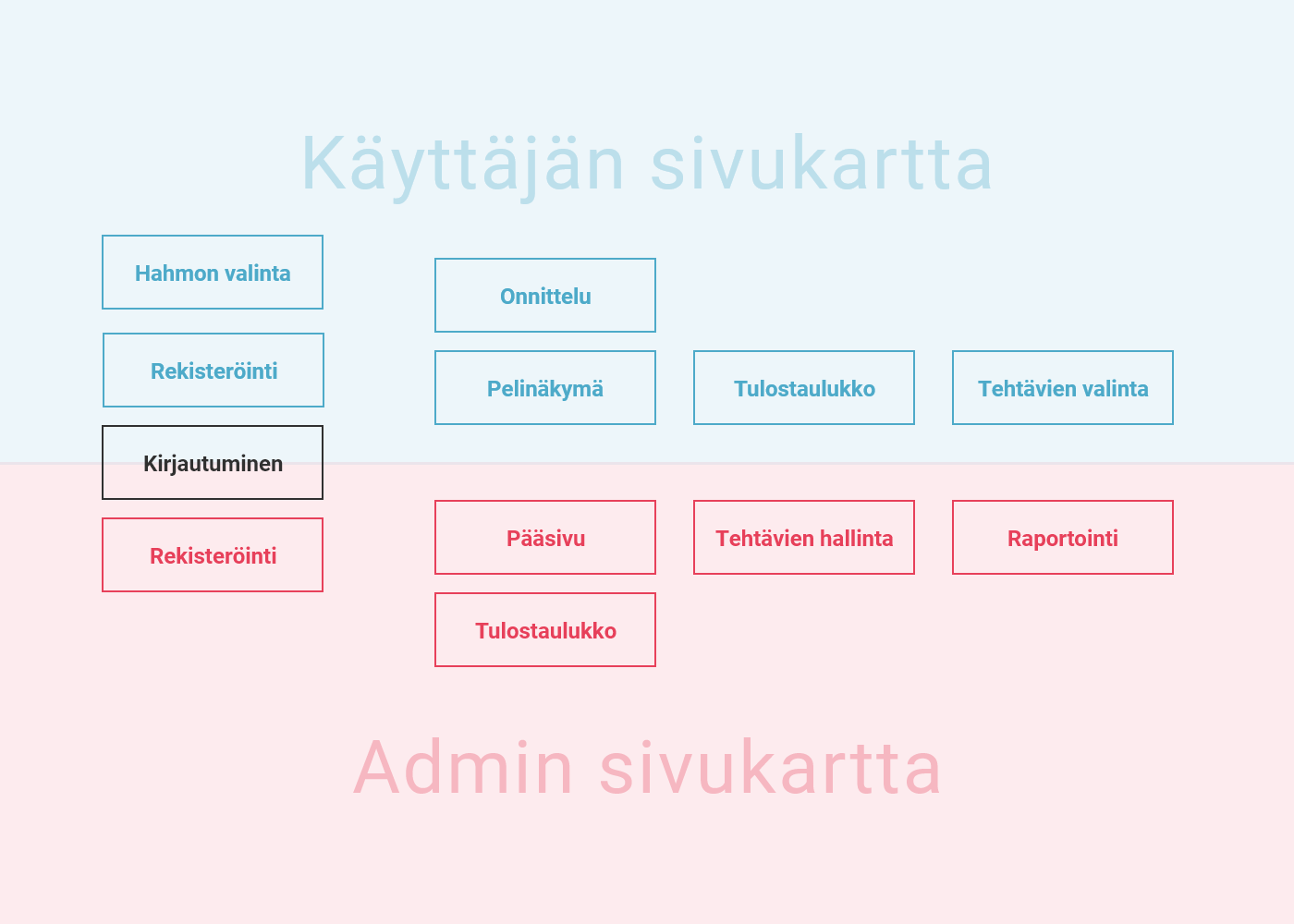
Ohjelmistokehityksessä työvälineinä käytetään Visual Studio Codea, Adobe Illustratoria, Adobe Photoshopia ja Adobe After Effectsiä. Ohjelmointikielenä käytetään JavaScriptiä ja React.js-kirjastoa. Sovelluksen tietokantana käytetään Amazon Web Services(AWS) SQL-Server -palvelua. Sovelluskehitys tehdään lokaalisti kehittäjien koneilla ja valmis sovellus lähetetään asiakkaalle.

**Versionhallinta**

Versionhallinta toteutetaan Git-versionhallintaohjelmistolla, josta koodi siirretään GitHub-versionhallintapalveluun. Tätä varten kehittäjille on luotu tilit Github-palveluun. Kehittäjät tekevät kehitystyötä paikallisessa GIT-repositoriossa, josta se siirretään GitHub-versionhallintapalveluun.

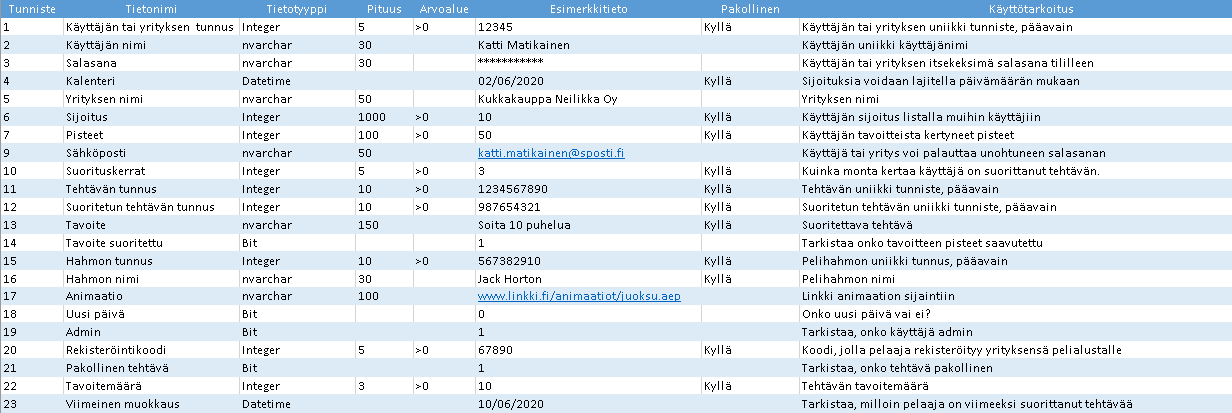


# Käyttöliittymä-/sivustokaaviot



# Tietohakemisto

Tietohakemisto esitetään tässä suunnittelukuvastossa kuvana. Sen ylläpito projektin aikana tapahtuu alkuperäisessä Excel-taulussa (tietokannanmallintaminen.xlsx), joka on tämän kuvaston liitteenä.



# Tietokannan ER-malli

Tietokannan ER-malli esitetään tässä kuvana. Sen ylläpito tapahtuu tarvittaessa Microsoft SQL Server Management Studiossa ja tietokannanmallintaminen.xlsx-tiedostossa, joka on tämän suunnittelukuvaston liitteenä.

Kuva, joka sisältää kohteen näyttökuva

Kuvaus luotu automaattisesti

# Tietokannan taulujen luontilauseet

## Hahmot

CREATE TABLE Hahmot(

hahmo\_id int IDENTITY (10,1) NOT NULL,

nimi nvarchar (30) NOT NULL,

animaatio1 nvarchar(100),

animaatio2 nvarchar(100),

animaatio3 nvarchar(100),

PRIMARY KEY (hahmo\_id),

)

GO

## Käyttäjät

CREATE TABLE Käyttäjät(

käyttäjä\_id int IDENTITY (5,1) NOT NULL,

hahmo\_id int NOT NULL,

etunimi nvarchar (30) NOT NULL,

sukunimi nvarchar(30) NOT NULL,

salasana nvarchar(30) NOT NULL,

sähkposti nvarchar(50) NOT NULL,

rekisteröintikoodi int NOT NULL,

uusipäivä BIT,

yritys nvarchar(100),

admin BIT,

PRIMARY KEY (käyttäjä\_id),

FOREIGN KEY (hahmo\_id) REFERENCES Hahmot(hahmo\_id)

)

GO

## Tehtävät

CREATE TABLE Tehtävät(

tehtävä\_id int IDENTITY (10,1) NOT NULL,

nimi nvarchar (30) NOT NULL,

pistemäärä int,

tavoitemäärä int,

päivämäärä DATE,

pakollinen BIT,

yrityskoodi int NOT NULL,

PRIMARY KEY (tehtävä\_id)

)

GO

## ValitutTehtävät

CREATE TABLE ValitutTehtävät(

valitutteht\_id int IDENTITY (10,1) NOT NULL,

käyttäjä\_id int NOT NULL,

tehtävä\_id int NOT NULL,

pisteet int,

viimeinenmuokkaus DATE,

PRIMARY KEY (valitutteht\_id),

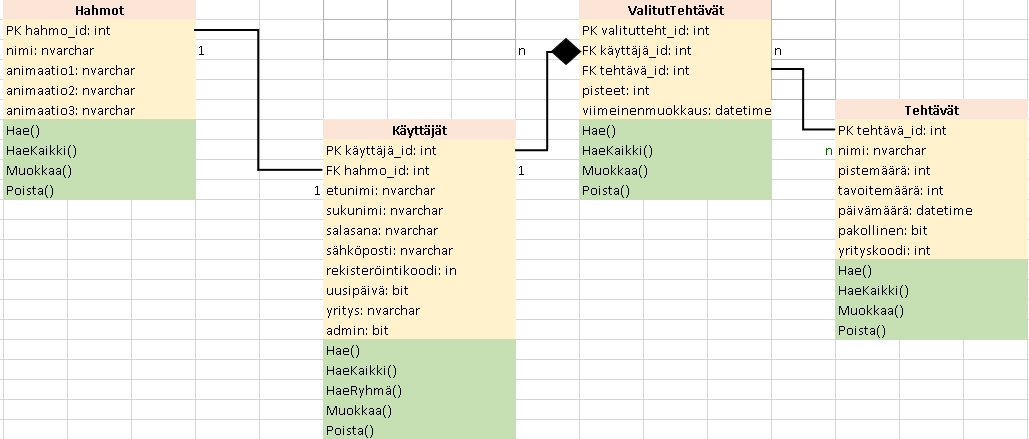
FOREIGN KEY (käyttäjä\_id) REFERENCES Käyttäjät(käyttäjä\_id),

FOREIGN KEY (tehtävä\_id) REFERENCES Tehtävät(tehtävä\_id)

)

GO

# Luokkakaaviot



## Luokat

**Hahmot**

* Pelattavat hahmot
* Hahmojen animaatiot

**Käyttäjät**

* Käyttäjien ja adminin tiedot
* Adminin erotus käyttäjästä
* Sisäänkirjautumistiedot

**Tehtävät**

* Tehtävien luonti
* Tavoitteiden ja pisteiden tallennus

**ValitutTehtävät**

* Pelaajan valitut tehtävät
* Pelaajan saavutetut pisteet
* Pelaajan edistymisen seuranta

## Metodit

**Autherize() (Login)**

* Sisäänkirjautuminen järjestelmään (käyttäjätunnus ja salasana)
* Istunnon keston hallinta

**LogOut()**

* Uloskirjautuminen järjestelmästä

**LoggedOut()**

* Järjestelmä ilmoittaa uloskirjautumisesta
* Palauttaa sisäänkirjautumisikkunan

**Create() (vain Tapahtumalajit)**

* Luodaan uusi tapahtumalaji tai päivitetään olemassa olevaa

**GetList()**

* Haetaan tietokannasta kyseisen taulun kaikki tiedot

**GetSingleGroup(), GetSingleEvent(), GetSingleGategory()**

* Haetaan käyttöliittymässä valitun rivin tiedot tietokannasta

**Update()**

* Päivitetään käyttöliittymässä valitun rivin tietoja tietokantaan

**Delete()**

* Poistetaan käyttöliittymässä valitun rivin tiedot tietokannasta

# CRUD-taulukko

* Eri tietojen käyttöyhteenveto
* Käyttötapaus vrs. luokka
* C=Create, R=Read,U=Update,D=Delete

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Luokka   Käyttötapaus | Hahmot | Käyttäjät | ValitutTetävät | Tehtävät |
| Peliin kirjautuminen ja hahmon luonti | C, R, U, D | C, R, U, D |  |  |
| Omat seurattavat tavoitteet |  | C, R, U, D | C, R, U, D | C, R, U, D |
| Oman ja muiden edistymisen seuranta |  | C, R, U, D | C, R, U, D | C, R, U, D |
| Pelialustan luonti, tavoitteiden lisäys ja käyttäjien seuranta |  | C, R, U, D | C, R, U, D | C, R, U, D |
| Palkinnot saavutuksista |  | R | R |  |
| Tavoitteista muistutus |  |  | C, R, U, D |  |

# Dokumentin versionhallinta

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versio | Pvm | Muutos | Tekijä |
| 1 | 11.5.2020 | Dokumentin luonti, tietokannan er-malli | Ronja Kaskela |
| 1.2 | 20.5.2020 | Lisätty tietokannan taulujen luontilauseet, sivukartta, luokat | Ronja Kaskela |
| 1.3 | 11.6.2020 | Luokkakaavio, tietohakemisto ja crud-taulu lisätty | Ronja Kaskela |