

TALLINNA ÜLIKOOL

Haapsalu Kolledž

Rakendusinformaatika

Kristi Pruul

ÜLE-EESTILISE SASKUMÄNGIJATE KODULEHE PROTOTÜÜBI
LOOMINE

Diplomitöö

Juhendaja: Martti Raavel, MA

Haapsalu 2023

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	4
1. TEOREETILINE ALUS	6
1.1. Mängukäik ja reeglid	6
1.2. Klubid ja kogukonnad.....	6
1.3. Arendustegevus.....	7
2. METOODIKA	10
3. INTERVJUUD JA KÜSITLUSED NING NENDE ANALÜÜS	12
3.1. Intervjuud klubide esindajatega ja tulemused.....	12
3.1.1. Viljandi.....	12
3.1.2. Märjamaa	13
3.1.3. Pärnu	14
3.1.4. Klubide esindajatega läbiviidud intervjuude kokkuvõte.....	15
3.2. Vestlusring mängijatega	15
3.3. Saskumängijate küsimustiku vastuste analüüs ja kokkuvõte.....	17
4. UUE KODULEHE LOOMISE PLANEERIMINE.....	21
4.1. Kasutajalood	21
4.2. Nõuded veebilehele	22
4.2.1. Kodulehe avavaade - võistlused.....	23
4.2.2. Klubide/kogukondade kontaktid ja reeglistikud	24
4.2.3. Võistlustele registreerumise vorm	24
4.2.4. Võistluste tulemused	25
4.2.5. Galerii.....	26
4.2.6. Uudised	26
4.2.7. Ettepanekud.....	27
4.2.8. Lingitud keskkonnad.....	27
4.3. Majutusteenuse ja sisuhaldussüsteemi valik.....	27
5. KODULEHE PROTOTÜÜP.....	29
5.1. Klubide haldus.....	29
5.2. Võistluste kalender ja registreerumine	31
5.3. Muud funktsionaalsused	35

5.4. Testimine	36
KOKKUVÕTE.....	38
SUMMARY	40
ALLIKAD	42

LISA 1. VILJANDI ESINDAJAGA TEHTUD MÄRKMED

LISA 2. MÄRJAMAA ESINDAJATEGA TOIMUNUD ARUTELU MÄRKMED

LISA 3. KÜSITLUSE KÜSIMUSED

LISA 4. VEEBIMAJUTUSE TEENUSE PAKKIJATE VÕRDLUS

LISA 4. KLUBIDE EESTVEDAJATE JA MÄNGIJATE KASUTAJALOOD

SISSEJUHATUS

“On vaba päev ja ma ei suuda töömõtteid välja lülitada. Selle nädala töösündmused ja järgmise nädala kohustused kriibivad kuklas ning ma tahaks juba kohe pihta hakata, muidu ei jõua ju kindlasti valmis. Kas ülal olevad mõtted kõlavad tuttavalt? Oleme kõik kogenud tööga seotud stressi, pinget, liiga suurt koormust ning soovi, et puhkehetked juba kiiremini saabuksid ja siis päriselt ka tööga seotud mõtetest puhata saaks.“ (Peaasjad MTÜ, s.a.) Järjest kiireneva elutempoga hakkama saamiseks vajab igaüks aeg-ajalt väikest lõõgastust argipäevamuredest välja tulemiseks ning üks võimalus selleks on tegeleda mõtte- sealhulgas kaardimängudega (The Australian & New Zealand Mental Health Association, 2019)(IANS, 2022). Üheks mõttespordi alaliigiks on saanud kaardimäng sasku, mida harrastatakse laialdaselt üle Eesti.

Sasku (nimetatakse ka saskop, sass, lambapea) on kaardimäng neljale mängijale, mida mängitakse paaris. Mängu nimed saskop ja lambapea viitavad Saksa päritolule ning ühtseid jooni võib leida Baierist pärineva Schafkopf-iga (schafkopf=lambapea). (Schafkopfschule, 2004) Sellest lähtuvalt võib öelda, et tegemist on Saksa mängu eestipärase mugandusega.

Aktiivseid mängijaid Eestis on palju, kuid enamasti harrastatakse seda väiksemates kogukondades või pereringis. Mitmetes Eesti piirkondades on sasku hobi tasemest välja kasvanud võistlussport ning peetakse ka korrapäraseid võistluseid. Paraku võistlustel osalevad inimesed on piirkonniti enamasti ühed ja samad ning selle põhjuseks on info püsimine väikeses kogukonnas. Sellest lähtuvalt, olles ise nii võistluste korraldaja kui ka aktiivne harrastaja, võin kinnitada, et suurimaks probleemiks Eestis on hetkel võistluste ja klubide tegevuse info killustatus. Puudub maakondade vaheline ühtne infovahetuskanal, kus jagataks teavet klubide, reeglite, toimuvate mängupäevade, võistluste ja tulemuste kohta. Enamasti liigub info inimeselt inimesele kas suuliselt, e-maili teel või korraldajate poolt loodud erinevates kinnistes Facebooki gruppides. Ainukesena Eestis on veebipõhine koduleht kasutuses Saaremaa klubil, kus on kirjas võistluskalender koos tulemuste ja mängureeglitega.¹

Käesoleva diplomitöö eesmärgiks on välja uurida, milliseid infovahetuskanaleid saskumängu võistluste korraldajad ja mängijad hetkel Eestis kasutavad ning kas üle-eestilise infokanali loomine suurendaks mängijate osalemist teiste piirkondade võistlustel. Diplomitöö eesmärgiks

¹ <https://saaremang.ee/>

on lahendada võistlusi puudutava info vahetamise killustatus ning koondada klubide omavaheline suhtlus ühte keskkonda. Lähtuvalt eesmärgist püstitati järgmised uurimisküsimused:

- Milliseid infovahetuskanaleid kasutavad võistluste korraldajad mängijatele info edastamiseks?
- Kas selliste infokanalite kasutamine on piisav või milliseid puuduseid on esinenud?
- Millised võimalused võiksid olla uuel veebirakendusel, et see täidaks võimalikult paljude kasutajate vajadused ning oleks piisavalt kasutajasõbralik?

Uurimisküsimustest tulenevalt on uurimistegevused järgnevad:

- selgitada välja Saskopi klubide eestvedajate ja kogukondade poolt praegu kasutatavad infokanalid;
- millised on kasutuses olevate infokanalite puudused;
- selgitada välja, milliseid funktsioone soovivad nii võistluste korraldajad kui ka mängijad kasutada üle-eestilises infovahetuskanalis.

Diplomitöö koosneb viiest peatükist, sissejuhatusest ja kokkuvõttest. Esimeses, teoreetiliste aluste peatükis, antakse ülevaade saskumängu olemusest, klubidest, reeglistikest ja kirjeldatakse kodulehe arendamise etappe. Teises peatükis tutvustatakse meetodikaid, mida käesolevas töös on kasutatud. Kolmas peatükk annab ülevaate läbi viidud intervjuudest ja küsitlustest, mis kaardistavad saskumängijate kasutuses olevad suhtluskanalid, koos analüüsi ning kokkuvõttega. Viiendas peatükis kirjeldatakse uue kodulehe loomise etappe. Kuuendas peatükis kirjeldatakse kodulehe prototüübi loomist, testimist ning tuleviku võimalusi.

Diplomitöös kasutatud joonised, tabelid ja ekraani kuvatõmmised on diplomitöö autori loodud.

1. TEOREETILINE ALUS

Teoreetilises osas käsitletakse sasku olemust ja mängu käiku, samuti antakse ülevaade aktiivsemalt tegutsevatest klubidest ja kogukondadest, mängu reeglistikust ning tarkvara arendusest.

1.1. Mängukäik ja reeglid

„Tegemist on tihide võtmise mänguga ning mängitakse paaris. Mängijatele jagatakse igas mängus ära kogu kaardipakk (36 lehte), mille järel toimub trumbitegemine ning läbimängimine. Kuna saskut on Eestis mängitud juba päris pikemat aega, on seltskonniti ja piirkonniti tekkinud ka natuke erinevad reeglid ja tavad. Näiteks Saaremaal ja Lääne-Eestis mängitakse „ütlelöömise“ reeglitega, mujal mandril aga „peitmise“ ehk mastikaotuse reeglitega.“ (Lehepunkt OÜ, Kaardimängud, 2020)

Sasku on paaris kaardimäng, mille mängimiseks on vaja 4 inimest. Mängijatele jagatakse võrdselt laiali 36 kaardiga pakk, kus kaartidel on erinevad väärtused ning mängu eesmärgiks on saada 120-st punktist vähemalt 61. Mängus toimub pakkumine, mille järel valitakse trumbi mast. Väljamängimisel tuleb käia kas sama masti või trumbi kaart ning tihi saab endale kõrgeima kaardi käinud mängija. Jaotuse lõpus loetakse tulemused ning võitjaks on paar, kes kogub punkte rohkem. Kogu mängu võitmiseks on vaja koguda jaotustega kokkulepitud arv punkte. Vähem olulised pole ka lisapunktide saamise võimalused, milleks on trumbi üle löömine, jänn (kõrgem punktisumma), karvane (vastasele ühegi tihi mitteandmine) ja pokk (punktide jagunemine 60:60).

1.2. Klubid ja kogukonnad

Eestis on mitmeid aktiivselt tegutsevaid koordineeritud kogukondasid. Viljandi klubi tegevust koordineerib Aarne Pärn, kes on viimastel aastatel läbi viinud mitmeid Eesti Meistrivõistlusi ja aktiveerinud kogukondade vahelist suhtlust. Arvukaim 80-liikmeline aktiivne mängijaskond on Saaremaal, kellel on ka ainsana oma koduleht [Saare Mäng](#). Koduleht kuulub Spordiklubi Saare Mäng MTÜle, mis korraldab noorte ja täiskasvanute sporditegevust Saaremaal. Lisaks eelnimetatule toimuvad järjepidevalt võistlused Märjamaal, Pärnus, Kõidemaal, Võhmas ja

Oisus ning aktiivne tegevus toimub ka mõttemängude portaalis vint.ee.² Aktiivne sasku propageerija Aarne Pärn on võtnud oma südameasjaks suhelda erinevate piirkondade harrastusmängijatega, sooviga tuua nad välja üle-eestilistele võistlustele.

1.3. Arendustegevus

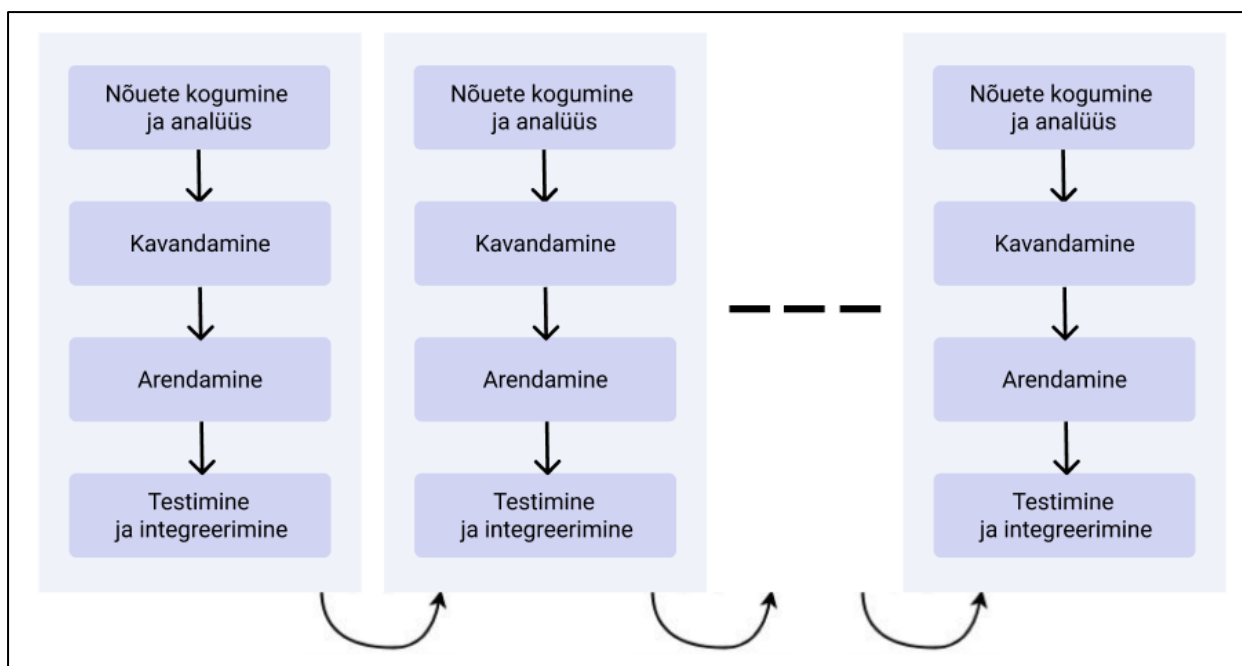
Tarkvara arendustsükkel on arendustegevuses üksteisele järgnevate tegevuste jada, mida läbides teostatakse ideed loodavas infosüsteemis. Kodulehe loomisel võib kasutada erinevaid arendusmeetodeid, nagu iteratiivne ja agiilne arendus. Mõlemad meetodid on head ja nende valik sõltub peamiselt projekti eesmärkidest, keerukusest ja ajakavast.

Iteratiivne arendus on meetod, kus kodulehte arendatakse järk-järgult, läbides mitmeid tsükleid nagu kavandamine, arendamine, testimine ning uued funktsioonid lisatakse järk-järgult. Iteratiivse arenduse eeliseks on arendusprotsessi struktureeritus ja lihtsam projekti juhtimine. Samuti võimaldab see kiiret tagasisidet ning muudatuste tegemist protsessi varases staadiumis. (Pacific Research Laboratories, s.a.).

Agiilne arendus on meetod, kus kodulehte arendatakse paindlikult koostöös kliendiga. See meetod on suurepärane valik juhul, kui kodulehe eesmärkide ja nõudmiste täpsustamine on ajamahukas ning muutub projekti käigus. Agiilne arendus võimaldab kliendil koostöös arendusmeeskonnaga leida parimad lahendused, samuti vajadusel hõlpsasti muudatusi sisse viia. (Atlassian, s.a.)

Käesoleva töö praktilises osas on kasutatud iteratiivset H.D. Mills mudelit (Tõnisson et al., s.a.) (Joonis 1). Iteratiivse mudeli puhul valmistatakse alustuseks kriitilisem osa, mis vaadatakse üle ning otsustatakse kas valitud lahendus on õige. Seejärel algab uus iteratsioon, mis läbi täiendatakse olemasolevat ning valideeritakse uuesti. Iga iteratsiooniga täiendatakse loodavat tarkvara või lisatakse arendusele uusi funktsionaalsusi.

² <https://www.vint.ee/et-ee/>



Joonis 1. Iteratiivne mudel

Veebilehe loomine hõlmab mitmeid samme tarkvaraarenduse protsessis ning nendeks on (Mitsiakina, 2023):

- Nõuete kogumine ja analüüs: See on esimene ja kõige olulisem samm, kus analüüsitakse klientide nõudeid ja vajadusi. See hõlmab kohtumisi kliendiga mõistmaks nende ärimudelit, eesmärgi, sihtrühmi ja muid nõudmisi. (Meazey, 2020) Kohtumiste raames määratakse kindlaks ja lepitakse kokku loodava tarkvara eesmärk ning lahenduse.
- Kavandamine: Pärast nõuete analüüsi loovad arendajad projekti mahukust silmas pidades tavaliselt veebilehe plaani, kasutades alguses paberit ja pliiatsit, luues skeeme, mõttetahvleid, vastavaid tarkvarasid (Figma; Miro) jne. See hõlmab ka kasutajaliidese ja kasutajakogemuse kavandamist, profiilide loomist ning kasutajalugusid, mõeldes läbi projekti kujunduse, samuti luuakse tarkvara sisemine arhitektuur ehk loogiline ülesehitus. (Meazey, 2020)
- Arendamine: Arendusprotsess hõlmab tarkvaraarendustehnicate kasutamist veebilehe funktsioonide loomiseks, programmeerimist, testimist, tarkvara integreerimist, andmebaasi loomist, majutusplatvormi valimist jne (Pathak, 2022).

- Testimine ja integratsioon: See on oluline tagamaks veebilehe kvaliteeti ja tõhusust, mille käigus arendajad testivad, leiavad vigu, parendavad ning kontrollivad lahenduse töökindlust, jõudlust ja eesmärgipärasust (International Software Test Institute, s.a.) .
- Juurutamine: Kui veebileht on testimise läbinud, avaldatakse see kasutajatele internetis ning olenevalt tarkvarast paigaldatakse see kas vastavasse keskkonda või viiakse turule (Object Managment Group, 2006).
- Hooldus: Avalikustatud veebilehte hooldatakse ja uuendatakse järjepidevalt, tagamaks selle tõhusust ja turvalisust, vajadusel lisatakse uusi funktsioone (Umudova, 2019).

2. METOODIKA

Käesoleva diplomitöö raames viidi läbi Eestis tegutsevate klubide esindajatega poolstruktureeritud intervjuud, mille tulemusel valmis testimiseks prototüüp. Kasutajapoolsete vajaduste väljaselgitamiseks kasutati kvantitatiivse meetodina elektroonilist küsimustikku, mille abil koguti infot erinevates piirkondades elavatelt kasutajatelt. Küsimustik koostati Google Forms töökeskkonnas ja andmete analüüsimiseks kasutati Microsoft Excelit tabelarvutusprogrammi. Enne mängijatele suunatud küsimustiku laialdasemat jagamist, testiti seda Pärnu klubis kolme mängijaga, kontrollimaks üldist arusaadavust, mille tulemusel muudeti küsimuste sõnalist ülesehitust ja järjekorda.

Poolstruktureeritud intervjuu erineb struktureeritud intervjuust selle poolest, et ühesuguste küsimuste korral, ei anta küsitletavatele vastusevariante, vaid intervjuueeritav tohib vastata oma sõnadega. (Praagli, 2009)

Poolstruktureeritud intervjuud viidi läbi Viljandi, Märjamaa ja Pärnu klubide eestvedajatega. Intervjuu käigus esitatud küsimused võistluste korraldajatele:

- Kui palju on Teie piirkonnas aktiivseid mängijaid?
- Milliseid suhtluskanaleid info vahetamiseks kasutate ning kas on ilmnenud probleeme antud kanalite kasutamisel?
- Kas Teie mängijad võtavad osa piirkondlikest võistlustest, kuidas jõuab info osalejateni ja kas ühtne üle-eestiline infokanal suurendaks mängijate arvu Teie korraldavatel võistlustel?
- Milline info peab planeeritaval kodulehel kättesaadav olema?

Veebruaris Saaremaal toimuvatel Eesti meistrivõistlustel tutvustati mängijatele piirkondlikelt eestvedajatelt saadud info põhjal loodud madala taseme prototüüpi ning avatud intervjuu vormis toimus arutelu selgitamiseks välja mängijate nägemust loodavast kodulehest.

Tuginedes võistluste korraldajate hulgas läbi viidud intervjuudele, koostati küsimustik mängijatele ning seda jagati saskumängijate piirkondlikes Facebooki gruppides.

Parima majutusteenuse lahenduse leidmiseks viidi läbi võrdlusanalüüs Eestis vastavat teenust

pakkuvate platvormide ja sisuhaldussüsteemide hulgas.

3. INTERVJUUD JA KÜSITLUSED NING NENDE ANALÜÜS

Kasutajate uuring hõlmab väga erinevaid meetodeid ning lähenemisi. See võib tähendada intervjuusid sihtrühmadega, küsitlusi, uuringuid jpm. Kõikidel meetoditel on aga üks kindel ühine joon või eesmärk: panna inimesed disainiprotsessi ning tehtava toote keskpunkti. Kasutajate uurimine annab inspiratsiooni disaini loomiseks ja lahenduste hindamiseks. (Stimmer, 2020)

Et välja selgitada, kuidas saavad sasku mängijad infot võistluste ja klubiõhtute toimumise kohta, viidi läbi kogukonna esindajatega poolstruktureeritud intervjuud. Eesti Meistrivõistluste raames toimus mängijatega vestlusring, samuti viidi läbi küsitlus kasutades Google Forms haldustarkvara.

3.1. Intervjuud klubide esindajatega ja tulemused

Intervjuude käigus selgitati välja, milliseid infovahetuskanaleid hetkel klubides kasutatakse ning millised on nende plussid ja miinused. Vastastikusel kokkuleppel intervjuud salvestati, nendest on tehtud transkriptsioonid ning vestluse vältel tehti märkmeid.

3.1.1. Viljandi

Aarne Pärn koordineerib Mulgimaa saskumängijate tegevust ning tema juhtimisel toimuvad Eesti Meistrivõistlused ja Saskumängijate suvepäevad. Kohtumisest on tehtud poolte kokkuleppel [salvestus](#) ja transkriptsioon, mis on kättesaadavad [hüperlingilt](#). Kohtumise käigus tehtud märkmed on lisades (Lisa 1).

Intervjuu käigus selgus, et põhiline infovahetus toimub Facebookis Saskuhullude leheküljel, telefoni või meili teel.³ Aarne teadis, et koduleht on ainult Saaremaa klubil ja mõnedel kogukondadel on Facebookis oma grupid. Selle tulemusel levib info enamasti piirkondlike mängijate vahel ja teistest maakondadest inimesi võistlema ei tule, välja arvatud mõned üksikud erandid.

Algselt käis Aarne mängimas Kõidemal, kuid inimeste palvel alustas ta võistluste korraldamist

³ <https://www.facebook.com/saskuhullud>

Viljandis. Facebooki sai loodud Saskuhullude lehekülj, millel on nüüdseks jälgijaid üle Eesti vabariigi kokku 198 inimest. Tänu Aarne isiklikele kontaktidele, põhjalikule uurimistegevusele ning soovile tuua mängudesse vaheldust erinevate võistlejate kaasamisega, hakkasid võistlustest osa võtma kaardihuvilised kõikjalt üle Eesti. Võistluste käigus saadud kontaktide baasil on tekkinud uued võistluskohad Võhmas ja Oisus ning mitmekesisuse toomiseks ja värskuse hoidmiseks on plaan otsida kontakte Valga, Võru- ja Harjumaal.

Inimeste huvist ja soovist lähtudes, on Aarne korraldanud Eesti Meistrivõistlusi saskus, kust on osa võtnud ligikaudu 250 inimest. Tänu sellele on erinevate piirkondade eestvedajate ja mängijate vahel toimunud kontaktide vahetus ning seeläbi elavnenud osavõtmine teiste piirkondade võistlustest. Aarne Pärna arvates vajab saskumängijate kogukond edasiarenemiseks ja ala propageerimiseks ühtset infovahetuse ning võistluste toimumise haldamise kohta. Tema, kui korraldaja tööd lihtsustaks see, kui ta saaks seeläbi koguda infot mängima tulevate inimeste kohta. Samuti annaks ühtne süsteem võimaluse korraldajatel valida mängupäevi, mis ei kattuks ning seeläbi suurendada mängijate arvu võistlustel.

Viljandimaa mängijad on tänu Aarnele ühiselt bussiga Saaremaal toimuvatele mängudele sõitnud ja Märjamaa mängudel on osaletud kutsete alusel. Tunduvalt rahvarohkem on osalemine Mulgimaa piirkondlikel võistlustel.

Aarne Pärna arvates võiks Saskuhullude kodulehel olla lisaks klubide kontaktidele ka piirkondlike sasku reeglite tutvustus, võistlustele registreerimise võimalus ja Saskumänguga seotud soovide ning ettepanekute esitamise võimalus.

Toimunud vestluse käigus tehtud märkmed on toodud välja lisas (Lisa 1).

3.1.2. Märjamaa

Kohtumine Märjamaa esindajate Marika Priimägi ja Jaanus Lutvärgiga toimus 6. oktoobril 2022. Kohtumisest on tehtud poolte kokkuleppel salvestus ja transkriptsioon, mis on kättesaadavad [hüperlingilt](#). Kohtumise käigus tehti samuti märkmed, mis on leitavad lisas (Lisa 2).

Märjamaal on kohalikke aktiivseid mängijaid umbes 30 inimest ning info vahetamiseks on

loodud Messengeri grupp Lambapää⁴. Marika ja Jaanus on ise olnud aktiivsed mängijad mitmetes Eesti erinevates piirkondades. Võistluste korraldamisest teavitavad nad teiste piirkondade mängijaid aegsasti, kasutades nii telefonisidet kui ka plakatitega teavitamist erinevates piirkondlikes klubides. Suurimaks probleemiks on info liikumine piiratus Eestis ning ajaline kulu potentsiaalsete mängijate läbi helistamiseks.

Väiksem grupp Märjamaa kogukonna liikmetest võtavad osa mängudest Pärnus, Viljandis, Oisus ja Saaremaal. Info selleks saadakse enamasti Saskuhullude Facebooki grupist, Saaremaa kodulehelt või suheldes telefonitsi teiste mängijate ning piirkondlike esindajatega.

Märjamaal korraldatakse enamus võistlusi nädalavahetustel ning korraldajatele annaks üle-eestilise kalendri olemasolu parema ülevaate, millistel kuupäevadel ja kus mängud toimuvad. Omades ülal nimetatud infot, oleks võimalik valida kuupäevi, mis ei kattuks teiste piirkondade võistlustega, samuti annaks see võimaluse suurendada osalejate arvu ning konkurentsi enda korraldatavatel võistlusel.

3.1.3. Pärnu

Pärnus mängitakse võistlus-saskut Willy ja 2 Paari baaris ning aktiivseid mängijaid, kes võitlustel osalevad, on ligikaudu 80 inimest. Peamisteks suhtluskanaliteks on Messengeri grupid Sassis seltskond⁵ ja 2 Paari.⁶ Willy baaris lepatakse igal võistluspäeval kokku järgmine mängupäev, mis sügiskevadisel hooajal toimub kaks korda kuus ning suvel igal kolmapäeval. 2 Paaris toimub sarivõistlus igal reede õhtul ning teave avaldatakse korraldaja poolt vastavas messengeri grupis kus toimub ka mängule registreerimine. Paraku kuulub mängijate hulka inimesi, kes ei kasuta Messengeri ning neid teavitatakse telefonitsi võistluste toimumisest ning samuti selgitatakse välja nende osalemine. Vältimaks vabade voorude tekkimist, on osavõtjate arvu teada saamine oluline, kuid kahjuks on läbi helistamine üsna ajamahukas.

Viimastel aastatel, tänu toimuvatele Eesti Meistrivõistlustele, on hakanud erinevate piirkondade mängijad rohkem omavahel suhtlema. Tänu sellele on info teistes maakondades toimuvates võistlustest vähesel määral hakanud ka levima ning võimalusel võetakse nendest

⁴ <https://www.facebook.com/groups/217907754967105>

⁵ <https://www.facebook.com/groups/sassisseltskond>

⁶ <https://www.facebook.com/meelelahutusbaar>

osa. Enim on pärnakad käinud mängimas Viljandis ja Märjamaal ning teave nende võistluste kohta on jõudnud osalejateni tänu Pärnusse toodud plakatitele ning tehtud telefonikõnedele, samuti saadakse infot Saskuhullude Messengeri grupist ning kohalikelt võistlustelt osalejatelt. Piisava ajalise etteteatamise korral komplekteeritakse alati üks või kaks autot, et võtta mõõtu mitteharjunud mänguformaadis teiste maakondade mängijatega.

Korraldaja jaoks on suurimaks probleemiks see, et Facebookis tuleb luua üritus, jagada see erinevatesse Messengeri gruppidesse ning enne võistlust läbi helistada ka mängijad, kes ei kasuta eelnimetatud rakendusi. Ühtse üle-eestilise veebilehe olemasolu korral oleks korraldajatel palju kergem info jagamine, võistlustele registreerimine, paarilise leidmise vajadus ja erinevate kogukondade teavitamine võistluste toimumise kohta. Kalendergraafiku olemasolu võimaldaks paindlikult võistlusi planeerida ja vähendaks asjatut ajakulu.

3.1.4. Klubide esindajatega läbiviidud intervjuude kokkuvõte

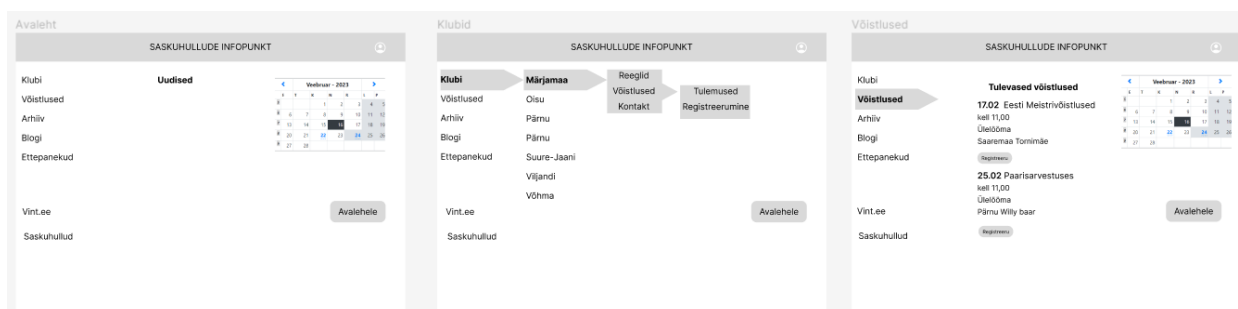
Kokkuvõtteks võib öelda, et enamasti kasutatakse info jagamiseks Facebooki ja Messengeri grappe, kus teave mängude kohta liigub sagedasti kinnistes väikestes väljakujunenud piirkondlikes kogukondades või kontakteerutakse mängijatega telefoni teel. Suures osas tegutsevad võistluste korraldajad omast vabast tahtest, saamata selle eest mingit tasu ning mängijate läbi helistamine ja postituste jagamine on ajamahukas. Osades piirkondades toimuvad võistlused kindlatel päevadel (näiteks iga kuu teine pühapäev, igal reedel jms.), kuid pole teada osavõtjate arv ja seeläbi raskendatud auhindade planeerimine.

Intervjuude käigus selgus, et kõik korraldajad sooviksid ühtset infovahetuse jagamise kanalit koos võistlustele registreerimisega. See kergendaks võistluste korraldamist, kuna annaks ülevaate osalejate arvust, samuti oleks võimalik näha teiste piirkondade mängupäevi. Osalejate eelregistreerimise funktsionaalsus muudaks kergemaks ruumide leidmise, laudade komplekteerimise, auhindade planeerimise, võistluste tulemuste ja fotode üleslaadimise.

3.2. Vestlusring mängijatega

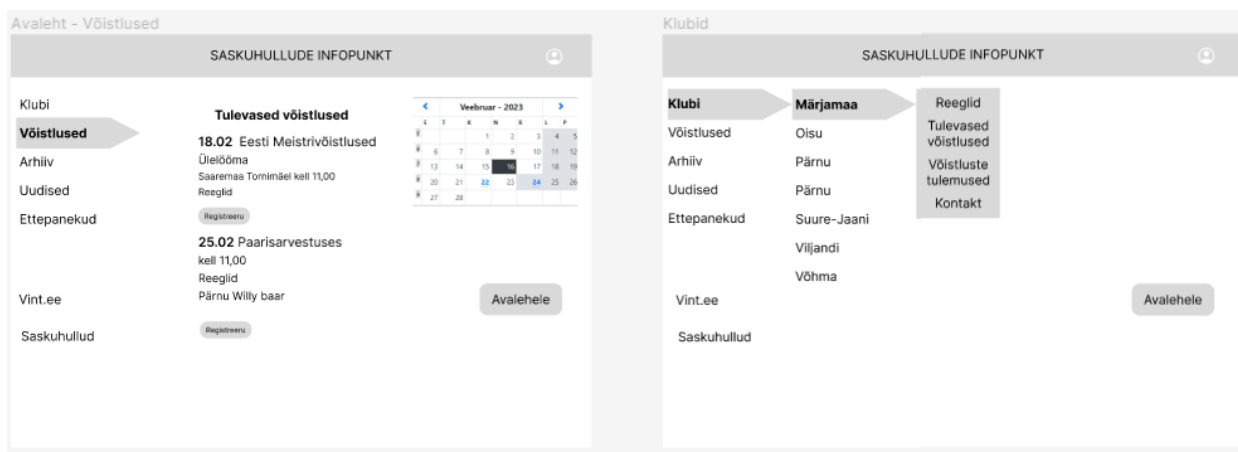
Saaremaal toimunud Eesti Sasku Meistrivõistluste raames 2023 a veebruaris, toimus vestlusring, millest võttis osa 75 inimest. Mängijatele tutvustati kogukondade esindajatelt

saadud info põhjal kodulehe esialgset [Figma](#)s loodud madalataseme prototüüpi (Joonis 2).



Joonis 2. Korraldajatelt saadud info põhjal koostatud esialgne prototüüp

Vestlusringi käigus arutati, milliseid funktsionaalsusi sooviksid mängijad loodavalt Saskuhullude kodulehelt näha. Ühiselt jõuti otsusele, et uudiste kuvamise asemel peaks avalehe vaadena olema näha tulevased võistlused kronoloogilises järjekorras. Lisatud sai reeglitega tutvumise võimalus, sest erinevates piirkondades mängitakse väikeste variatsioonidega. Klubide vaates sooviti vähendada tasemeid ja tuua eraldi välja tulevased võistlused ning nende tulemused. (Joonis 3).



Joonis 3. Avalehe ja klubide vaadete muudatused peale mängijatega toimunud vestlust

Tulevaste võistluste lehel soovisid mängijad liikuda edasi registreerimisvormile (Joonis 4), kus on näha toimumise aeg, mängu formaat, reeglitega tutvumise võimalus, voorude arv ning oluliseks peeti infot osalustasu suuruse kohta.

Registreeru

SASKUHULLUDE INFOPUNKT

Klubi

Võistlused

Arhiiv

Blogi

Ettepanekud

Vint.ee

Saskuhullud

Registreerumisvorm

18.02 Eesti Meistrivõistlused

kell 11,00 Saaremaal Tornimäel

Üleööma

Reeglid

Mängitakse 9 vooru

Kogunemine ja registreerumine 10,30

Osalustasu: 15 eurot

Registreeru

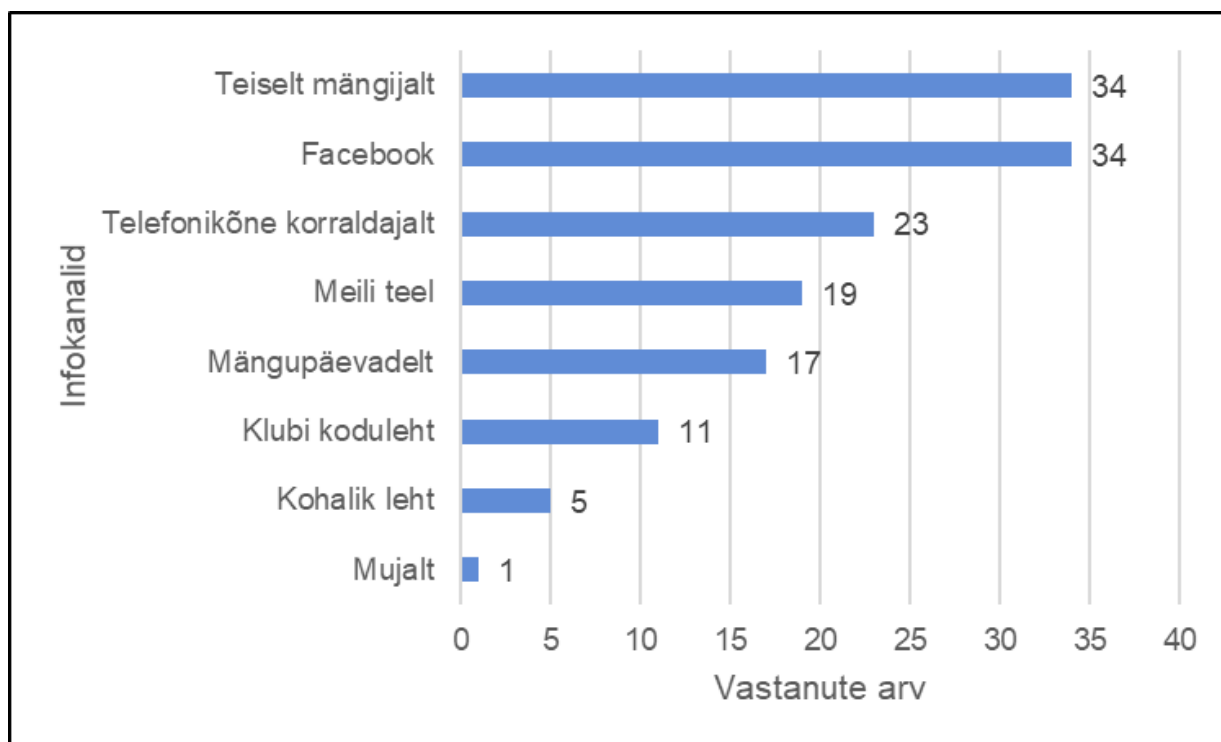
Avalehele

Joonis 4. Mängijate soovitud registreerimisvorm

3.3. Saskumängijate küsimustiku vastuste analüüs ja kokkuvõte

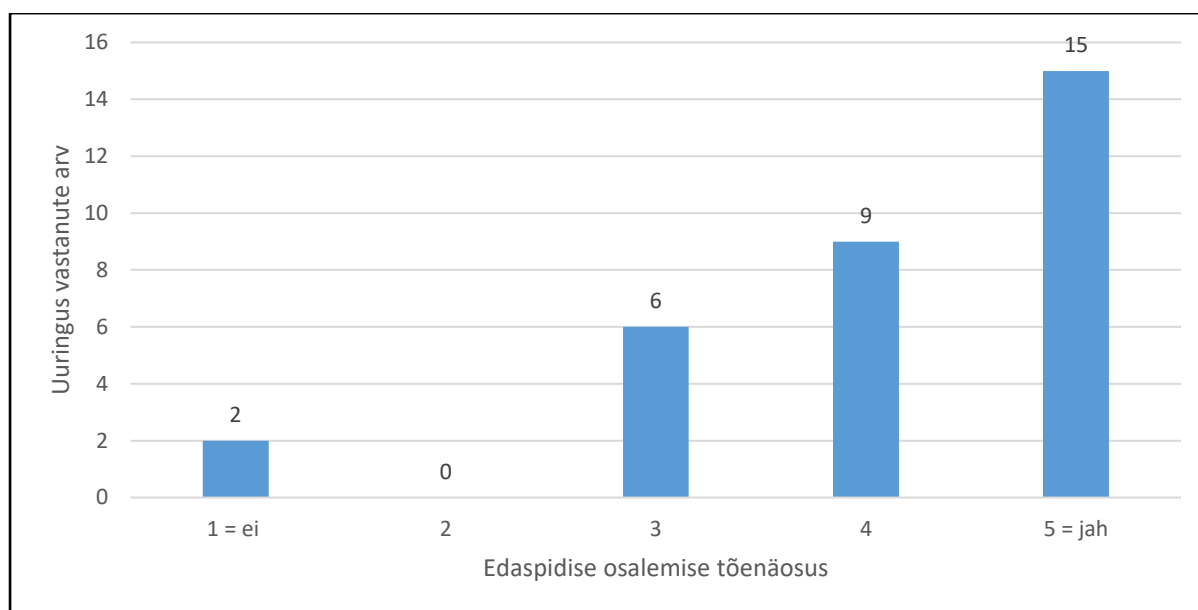
Käesoleva uurimustöö juures kasutati mängijate eelistuste teadasaamiseks struktureeritud küsitlust valikvariantidega, mõnele küsimustele oli võimalus anda lahtiseid vastuseid. Mängijatele esitatud küsimused leiab diplomitöö lisa (Lisa 3). Anonüümset küsitlust jagati erinevates Facebooki Saskumängijate gruppides ja selle käigus ei kogutud vastajate isikuandmeid ega e-maili aadresse. Küsitlusele vastas 62 inimest.

Küsitluses selgus, et enamasti saadakse infot toimuvate võistluste kohta (n=34) teistelt mängijatelt või Facebooki Messengeri gruppidest (Joonis 5). Lisaks eelnimetatule helistavad korraldajad mängijatele (n=23), saadetakse teavitust e-maili teel (n=19), toimuvatel võistlustel lepitakse kokku järgmine mängupäev (n=17) või Saaremaa turniiride info on kättesaadav klubi kodulehelt (n=11) (Joonis 5).



Joonis 5. Küsitluses osalenute infokanalite kirjeldus

Küsimusele, kas teiste piirkondade klubide info kättesaadavus võistluste toimumise kohta suurendaks soovi võtta neist osa, oli võimalik vastata viiepallisüsteemis, kus üks vastas „ei“ väärtusele ja viis „jah“ väärtusele. Selgus, et suurem osa vastanutest (n=15) teeksid seda kindlasti ja üheksa inimest suure tõenäosusega (Joonis 6). Ainult kahel juhul, sellise info olemasolu ei suurendaks siirdumist teistesse piirkondadesse mängima.



Joonis 6. Loodava kodulehe info põhjal tõenäoline osalemine teiste piirkondade turniiridest

Sasku mängu põhireeglid on Eestis aastakümnete jooksul välja kujunenud, oluline tähelepanek on aga see, et igal piirkonnal on omad väikesed variatsioonid. Enne siirdumist uude klubisse, oleks hea tutvuda vastava piirkonna reeglitega. Küsitletute seas enamus ($n=58$) pidas oluliseks võimalust tutvuda klubide/kogukondade reeglitega, samuti võimalusega näha, millal toimuvad mängupäevad, kuidas leida kontaktandmeid.

Leidmaks endale sobivaid võistluspaiku, kasutaks ühtset üle-eestilist koondkalendrit suurem osa uuringus osalenutest ($n=55$) ning paljud ($n=51$) kasutaks võimalust ennast kodulehe kaudu võistlustele registreerida.

2/3 vastanutest ($n=40$) sooviksid kodulehelt edasi liikuda piirkondlike klubide kodulehtedele või sotsiaalmeedia gruppidesse, 1/3 ($n=21$) vastanutest ei olnud see oluline ning ühe vastanu jaoks ei olnud see oluline

Vastajatel oli võimalik kirja panna oma ideid ning mõtteid, mida loodav rakendus võiks sisaldada. Vastanute jaoks oli esmatähtis võistluskalendri olemasolu, milliste reeglite järgi võistlused toimuvad, vajadusel võistlusteks paarilise leidmine, arutelude pidamine, ettepanekute esitamine Saskumängu edendamisse.

Kokkuvõtteks võib öelda, et ühtset info jagamise kohta Eestis hetkel ei ole. Mängijad saavad

teavet erinevatest kinnistest sotsiaalmeedia gruppidest, korraldajate tehtud telefonikõnedest või saadetud e-kirjadest. Uuringust selgus, et huvi üle-eestilise veebilehe vastu, kuhu koonduks info erinevate piirkondade mängupäevade ja reeglite kohta suurendades seeläbi piirkondadevahelist mängijate liikumist.

4. UUE KODULEHE LOOMISE PLANEERIMINE

Uue kodulehe loomine võib tunduda väga töömahukas ja keeruline, kuid õige lähenemisviisi ning ettevalmistuse korral hõlpsasti teostatav. Enne kodulehe loomist on oluline mõelda selle eesmärgile, sihtgrupile, funktsionaalsusele ja disainile. Samuti tuleks kaaluda, millised tehnoloogiad ja platvormid sobivad kõige paremini antud sihtgrupi vajadustega. Selge plaan ja eesmärkide määratlemine aitavad tagada, et loodav koduleht vastab vajadustele ja aitab saavutada oma eesmäärke. (Zia, 2022)

Käesolevas peatükis antakse ülevaade, kuidas intervjuudest tekkisid kasutajalood, millised on nõuded loodavale veebilehel, milliseid funktsionaalsusi tulenevalt küsitluste tulemustest kasutajad soovisid näha ning milliseid tehnoloogiaid ning platvorme kasutatakse.

4.1. Kasutajalood

Kasutajalood on oluline tööriist tootearenduses, mis aitab mõista ja kirjeldada, kuidas erinevad kasutajad võivad toodet reaalses elus kasutada. Need lood aitavad meil mõista, kuidas kasutajad kasutavad toodet, milliseid ülesandeid nad soovivad täita ning millised on nende vajadused ja ootused. Samuti aitavad need kaasa tootearendusprotsessile, aidates disaineritel-arendajatel luua tõhusamat ja kasutajasõbralikumat toodet, mis vastab kasutajate vajadustele. Kasutajalugude koostamine nõuab põhjalikku uurimist, kasutajate intervjueerimist, andmete analüüsimist ja empaatiat. Samuti aitavad need meil sügavamalt mõista, kes meie toodet kasutavad, milliseid eesmäärke nad soovivad saavutada ning milliseid takistusi nad võivad kohata. Need kirjeldavad üksikasjalikult kasutaja käitumist, motivatsioone, vajadusi ja ootusi erinevates olukordades, luues selge pildi kasutajate kogemusest. (Põldoja, 2017).

Kasutajalood on koostatud võistluste korraldajate ja mängijate vaatenurgast, keskendudes nende ootustele veebilehe suhtes. Lähtuvalt uuringu tulemustest, koostati kasutajalood, mis võimaldaksid mõista ja kujundada paremini sasku veebilehte, vastavalt mõlema osapoole vajadustele. Võistluste korraldajate kasutajalood keskenduvad täielikule mõistmisele, et pakkuda ulatuslikumat arusaama võistluste korraldamise protsessist veebikeskkonnas. Lisaks analüüsiti erinevaid ootusi, mida võistluste korraldajad ja mängijad omavad veebilehtede suhtes, tuues välja nende vajadused ja soovid. Töö tulemused pakuvad väärtuslikku teavet

veebilehtede arendajatele ja kujundajatele, et paremini kohandada võistluste veebilehti vastavalt kasutajate ootustele, pakkudes seeläbi suuremat kasutajakogemust ja tõhusamat võistluste korraldamist veebikeskkonnas. Kasutajalugude koostamisel kasutati Microsoft Exceli tabelit ning on toodud ära lisas (Lisa 5.)

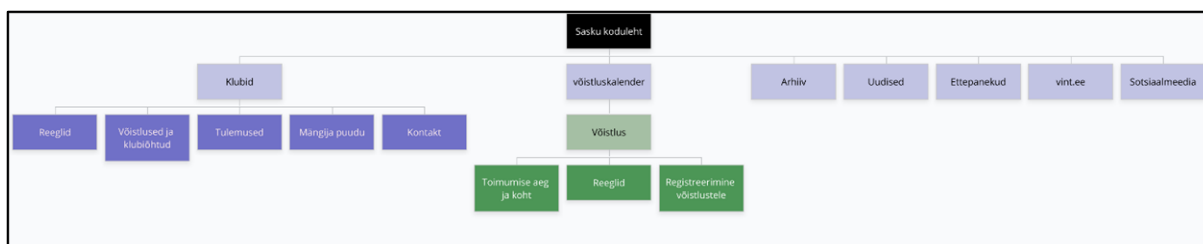
Kasutajalugudest tulenevalt valmis madala detailsusega prototüüp, mis on kätte saadav [Figma lingilt](#).

4.2. Nõuded veebilehele

Hetkel puudub Eestis ühtne saskumängijate infovahetuskanal, mis koondaks erinevate kogukondade tegevused, seega on järgmiseks sammuks loodava veebilehe nõuete väljaselgitamine. Võttes aluseks tehtud intervjuud klubide esindajatega, mängijate poolt vastatud küsitlus ning Eesti Meistrivõistlustel toimunud vestlusringist saadud info baasil koostatud kasutajalood (Lisa 4, Lisa 5), püstitati nõuded, mis on esimeses etapis kõige olulisemad:

- veebilehel on Eestis toimivate klubide nimistu koos tutvustuse, mängureeglite ning kontaktandmetega;
- veebilehel saab registreerida soovitud võistlusele;
- veebilehel on uudiste rubriik, kus kajastatakse päevakajalisi teemasid;
- veebilehel peab olema kuvatud kalendergraafik, mis näitab erinevates Eesti piirkondades toimuvaid võistlusi;
- veebilehel on välja toodud jooksva aasta võistluste tulemused ning arhiivist on võimalik leida varasemate perioodide tulemused;
- veebilehel on galerii toimunud võistlustest;
- veebilehel saab anda tagasisidet ning teha ettepanekuid saskumängu parendamiseks Eestis.

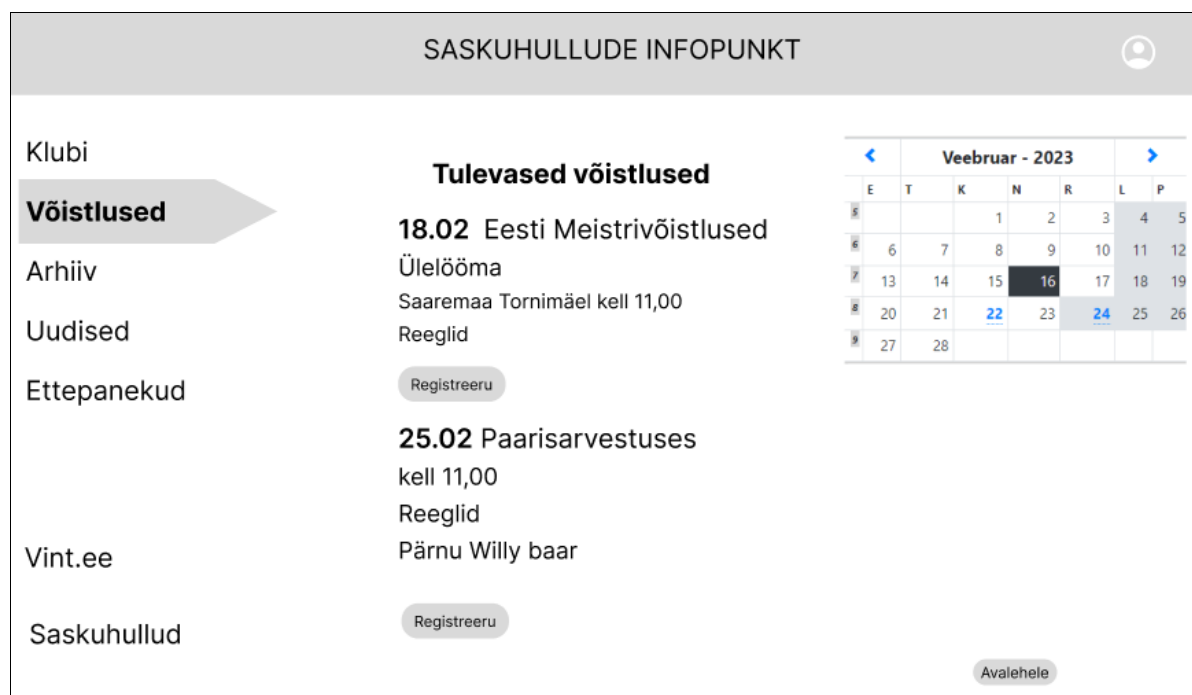
Nõuetest tulenevalt koostati kodulehe struktuur, mis on näha joonisel Joonis 7).



Joonis 7. Loodava veebilehe struktuur

4.2.1. Kodulehe avavaade - võistlused

Kodulehe avavaateks oli algselt planeeritud uudiste vaade, aga peale testimist kogukondade eestvedajate ja mängijatega, muudeti see tulevaste võistluste vaateks kronoloogilises järjestuses. Välja peab olema toodud mängu formaat, kellaaeg, link reeglitele, millega mängijad saaksid enne võistlustele registreerimist tutvuda (Joonis 8). Madala taseme prototüübis on lisatud kalender, kus edaspidi saavad olema märgistatud kuupäevad, millistele on sisestatud võistlused.



Joonis 8. Madala detailsusega prototüübi veebilehe avavaade

4.2.2. Klubide/kogukondade kontaktid ja reeglistikud

Veebilehel on Eestis tegutsevate saskumängu piirkondlike klubide nimekiri, kes on soovinud sellega liituda ja oma andmed avalikustada. Klubide juures on toodud välja (Joonis 9):

- tutvustus klubi tegevusest;
- millises süsteemis mängitakse;
- mängureeglite tutvustus;
- olemasolu korral sarivõistluste kirjeldused;
- klubi kontaktid – kontaktisiku nimi, telefoninumber ja meiliaadress;
- olemasolu korral kogukonna sotsiaaalmeedia konto link.

SASKUHULLUDE INFOPUNKT		
Klubi	Märjamaa	Reeglid
Võistlused	Oisu	Tulevased võistlused
Arhiiv	Pärnu	Võistluste tulemused
Uudised	Pärnu	Kontakt
Ettepanekud	Suure-Jaani	
	Viljandi	
	Võhma	
Vint.ee		
Saskuhullud		
		Avalehele

Joonis 9. Madala detailsusega prototüübi klubide vaade

4.2.3. Võistlustele registreerumise vorm

Klubide eestvedajate ja mängijatega madala detailsusega prototüübi testimise käigus täpsustati, millist infot soovitakse antud lehel näha (Joonis 10):

- toimumise kuupäev,
- toimumise aeg ja koht,
- mängu formaat,
- link reeglitele,
- mängitavate voorude arv,
- info korraldusliku poole kohta,
- osalustasu suurus.

SASKUHULLUDE INFOPUNKT

Klubi

Võistlused

Arhiiv

Uudised

Ettepanekud

Registreerumisvorm

18.02 Eesti Meistrivõistlused
kell 11,00 Saaremaal Tornimäel
Ülelööma
Reeglid
Mängitakse 9 vooru
Kogunemine ja registreerumine 10,30
Osalustasu: 15 eurot

Registreeru

Vint.ee

Saskuhullud

Avalehele

Joonis 10. Madala detailsusega prototüübi võistlustele registreerumise vorm

4.2.4. Võistluste tulemused

Võistluste järel on mängijate jaoks äärmiselt oluline ootus koondtabelite suhtes, mis kajastavad võistlejate saavutusi ja tulemusi konkreetsetel võistlustel. Koondtabelid on põneva saskumängu maailma lahutamatu osa, mis pakuvad mängijatele võimalust hinnata oma esinemist ja võrrelda seda teiste osalejatega. Mängijate seas läbi viidud küsitlus näitas, et suurem osa (n=55) soovis näha oma soorituse andmeid ning kohta, üksikud (n=2) seda ei soovinud ning mõned ei pidanud andmeid oluliseks (n=5). Klubide vaates (Joonis 9) on näha

toimunud võistluste tulemused ning tulemuste vaatesse koondatakse kõikide klubide jooksva aasta tulemused.

Koondtabelid on suurepärane vahend, mis võimaldavad mängijatel jälgida oma edenemist ja seada uusi eesmärke, samuti aitavad need hoida motivatsiooni ja stimuleerivad püüdlusi parandada oma järgmiseid tulemusi. Lisaks annavad koondtabelid võimaluse analüüsida teiste mängijate tulemusi, õppida nende lähenemisviisidest ning saada inspiratsiooni enda mängu täiustamiseks.

4.2.5. Galerii

Galerii võimaldab nii osalejatel kui ka huvilistel saada ülevaade toimunud sündmustest, võistluste kõrghetkedest, emotsioonidest ja võidurõõmust. Galeriis esitletavat fotod annavad võimaluse elavdada mälestusi ja jagada neid ka teistega, olles samas meeldivaks meeldetuletuseks osavõtnutele.

4.2.6. Uudised

Uudiste rubriigis kajastatakse saskumänguga seotud olulisi sündmusi ja turniire, tutvustatakse võistluspaiku ning põnevaid formaate, mis pakuvad mängijatele pidevalt uusi väljakutseid ja võimalusi.

Lisaks pühendatakse uudistes tähelepanu ka saskumängu kogukonna arengule. Näiteks võidakse jagada lugusid ja intervjuusid spordiorganisatsioonidest, mis töötavad selle nimel, et populariseerida saskumängu ja luua uusi võimalusi noortele mängijatele, tõstes teadlikkust saskumängust kui spordialast laiemalt.

Uudiste rubriik toimib ka platvormina, kus mängijad saavad jagada oma kogemusi, saavutusi ja lugusid saskumänguga seotud teemadel. Nad võivad jagada inspireerivaid võistluslugusid või anda nõuandeid teistele mängijatele. Sellised isiklikud lood aitavad luua tugevat ühtekuuluvustunnet saskumängu kogukonnas ning innustavad teisi mängijaid oma kirge jagama.

4.2.7. Ettepanekud

Küsitlusest tulenevalt lisati kodulehe prototüübile ettepanekute funktsionaalsus, mis annaks kogukonna liiketel võimaluse anda korraldajatele tagasisidet võistluste korraldusele ning ettepanekuid ala edendamisse.

Ettepanekute funktsionaalsus kodulehel võimaldab kogukonna liikmetel anda väärtuslikku tagasisidet võistluste korralduse kohta. Selle abil saavad osalejad väljendada oma arvamust ja jagada ideid, mis aitaksid edendada saskumängu kui spordiala laiemalt. Korraldajatele annab see väärtuslikku teavet ja võimaldab neil paremini mõista osalejate vajadusi ning teha tulevikus parandusi ja uuendusi, mis toetavad kogukonna arengut.

4.2.8. Lingitud keskkonnad

Kodulehele on lingitud vint.ee keskkond, kus soovijad saavad harrastada erinevaid mõttespordi alasid, sealhulgas ka saskut. Osades mängudes on võimalik panna ennast proovile arvuti vastu, kuid enamasti tehakse seda siiski reaalsete inimestega. Samuti on see hea keskkond, kus harjutada ja õppida saskut. Lisaks vint.ee keskkonnale on kodulehel otselink Saskuhullude Messengeri gruppi ning Saare Mäng kodulehele. Need lingid avavad ukse laiemale kogukonnale, kus saskumängu harrastajad saavad kohtuda, suhelda ja üksteist inspireerida. Edaspidi on võimalik viiteid soovi korral kodulehele lisada.

4.3. Majutusteenuse ja sisuhaldussüsteemi valik

Eestis on viimastel aastakümnetel toimunud märkimisväärne digitaalne areng ning üha enam ettevõtteid liigub oma tegevusega internetti. Kodulehe loomine on selles protsessis üheks oluliseks sammuks ning selleks on võimalik kasutada erinevaid platvorme.

Eestis populaarsemad kodulehe majutamise teenust pakuvad platvormid on Elkdata⁷ ja Zone⁸. Tuginedes varasemale kogemusele otsustati valida Saskumängijate kogukonna majutusteenuseks Elkdata ning sisuhaldussüsteemiks WordPress⁹.

⁷ <https://www.veebimajutus.ee/paketid-ja-hinnad>

⁸ <https://www.zone.ee/et/virtuaalserver/hind/>

⁹ <https://wordpress.org/>

WordPress on kõige populaarsem sisuhaldussüsteem maailmas, mida on lihtne kasutada ja see sobib tänu laialdastele õppematerjalidele nii algajatele kui ka kogenud veebiarendajatele. Samuti on üle-eestilise saskumängijate kodulehe teostajal eelnev kogemus antud sisuhaldussüsteemiga. WordPressil on suur kogukond ja palju erinevaid teemasid ja pluginaid, mis muudavad kodulehe kujundamise ja selle funktsionaalsuste loomise lihtsaks. Samuti on WordPress hästi optimeeritud otsingumootoritele ning võimaldab luua mobiilisõbralikke kodulehti. (Knista, 2023)

Saskuhullude lehekülje loomise juures kasutatakse tasuta teemat, mida kohandatakse Elementor¹⁰ tööriistaga. Elementor on populaarne tööriist, võimaldades luua ja kujundada veebilehte ilma koodi kirjutamata, sisaldades laia valikut eelnevalt valmistatud kujunduselemente ja vidinaid, mida saab kasutada veebisaidi loomisel. Lisaks saab loodud lehti kohandada reaalsajas, kasutades selleks intuitiivset kasutajaliidest. Elementor pakub ka täielikku mobiilisõbralikkust, mis tähendab, et veebisait on kergesti kasutatav ka mobiiltelefonides ja tahvelarvutites. Kokkuvõttes võimaldab Elementor luua professionaalse veebisaidi kiiresti ja lihtsalt (Elementor, 2023).

¹⁰ <https://elementor.com/>

5. KODULEHE PROTOTÜÜP

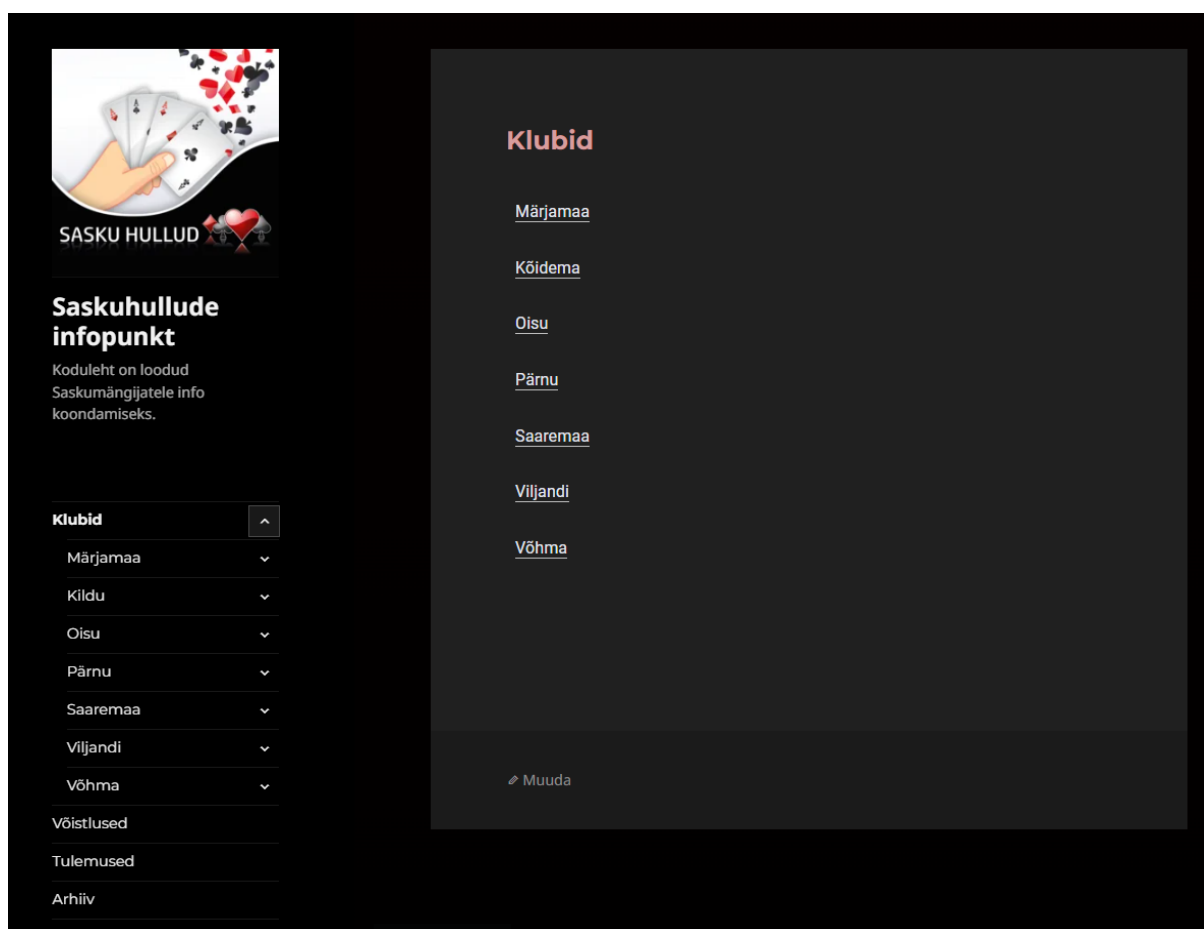
Prototüübi loomine on oluline etapp tootearenduses, kus ehitatakse esialgne versioon ideest või kontseptsioonist. Prototüüp võib olla füüsiline või digitaalne ning see aitab arendajatel ja disaineritel toote omadusi testida ja täiustada enne selle lõplikku valmimist ning rakendamist. Prototüübi loomine võimaldab meil visualiseerida ja kogeda toote potentsiaalset kasutuskogemust, tuvastada võimalikke probleeme või puudujääke ning teha vajalikke muudatusi enne rakendamist. See võimaldab meil koguda tagasisidet kasutajatelt, huvipooltelt või potentsiaalsetelt klientidelt ning saada väärtuslikku teavet toote arendamiseks. See aitab ka paremini mõista toote nõudeid, kasutajate vajadusi ja turu tingimusi, mis omakorda viib lõppkokkuvõttes kvaliteetsema ja kasutajasõbralikuma toote valmimiseni. (Erichsen, Sjöman, Steinert & Welo, 2019)

Prototüübi loomisel kasutatakse erinevaid tööriistu ja tehnoloogiaid. Digitaalsete prototüüpide loomiseks kasutatakse sageli spetsiaalseid tarkvaralahendusi või programmeerimiskeeli.

Käesolevas peatükis antakse ülevaade WordPressis teostatud saskumängijate veebilehe prototüübi funktsionaalsustest ning sellega saab tutvuda lingilt <https://saskuhullud.ee/>

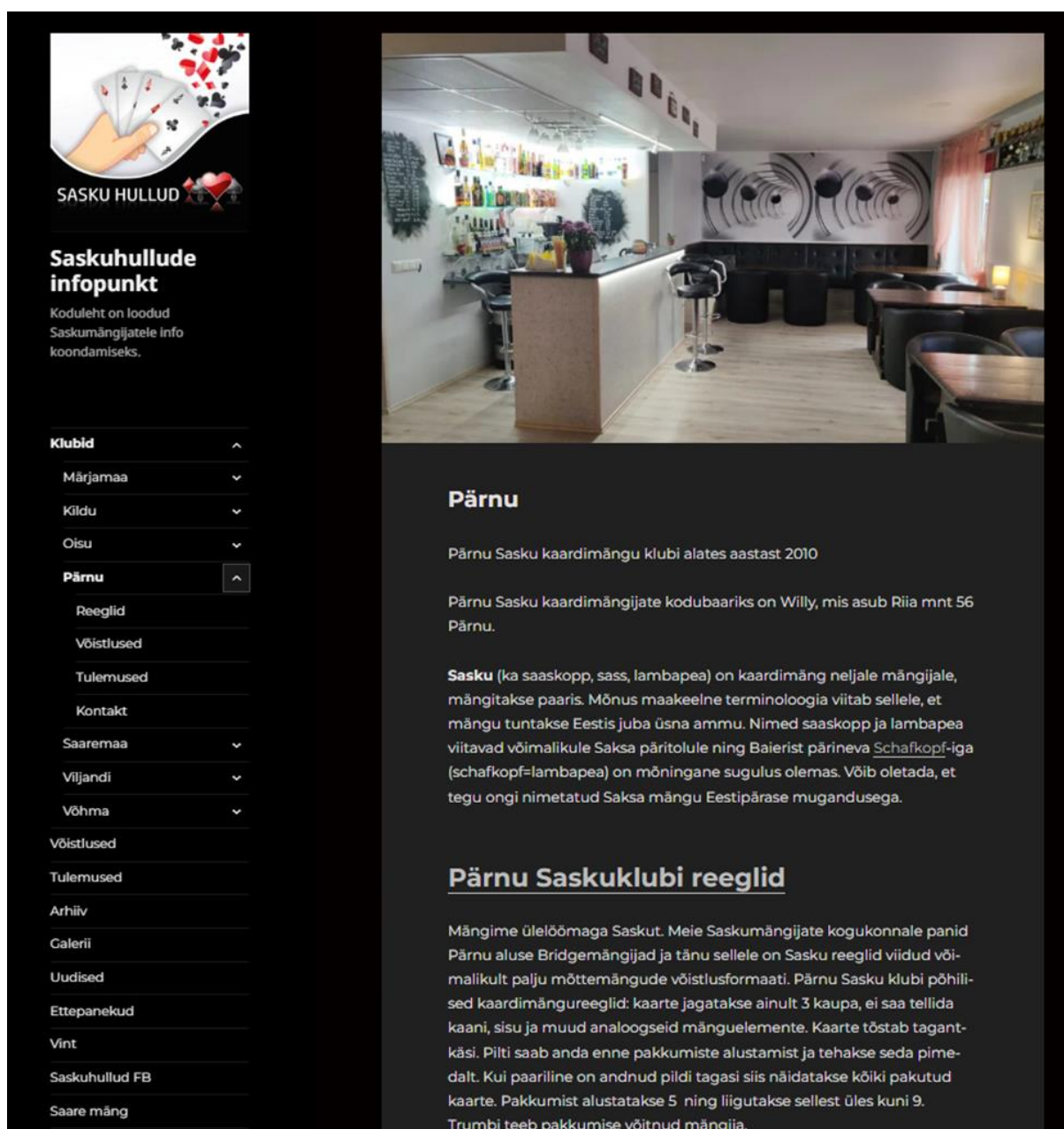
5.1. Klubide haldus

Klubide vaates esitatakse nimistu liikmetest, kes on väljendanud soovi ühineda saskuhullude veebilehega. (Joonis 12) Saskuhullude klubide halduse leht pakub liikmetele võimalust leida võistlustele mängijaid, jagada infot ning osaleda klubisisestes tegevustes. Klubid on järjestatud tähestikulises järjekorras ning soovi korral on võimalik lisada uusi liikmeid.



Joonis 11. Prototüübis klubide vaade

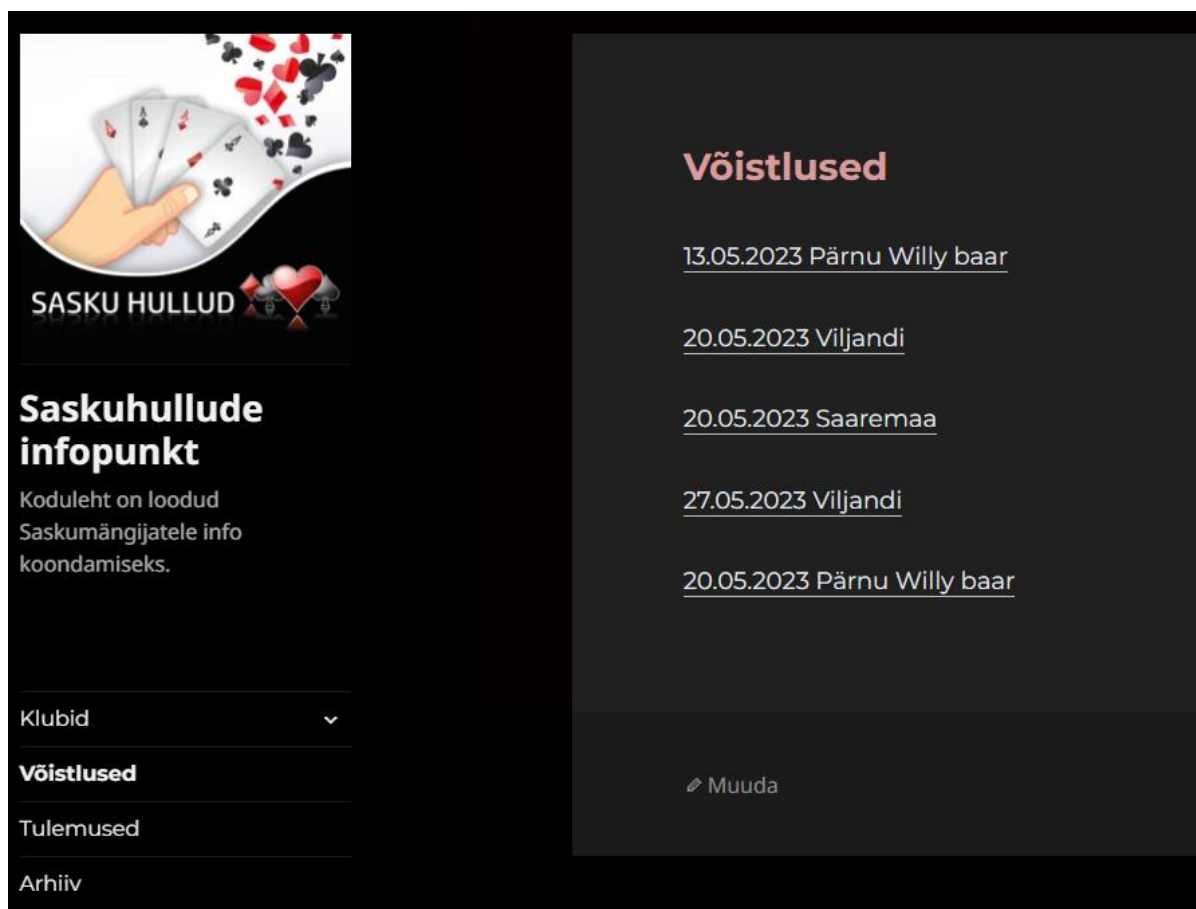
Konkreetses klubi vaates on väike sissejuhatus, mis annab ülevaate ajaloost ja tegevusest (Joonis 12). Kirjeldatud on reeglid, mille järgi võistlused ja klubiõhtud toimuvad, samuti erinevad mängu formaadid, mida konkreetse klubi raames saab harrastada. Tutvuda saab tulevaste võistluste kuupäevadega ning toimunud mängude tulemustega. Viimase valikuna leiab kontaktandmed, kus on toodud ära kontakttelefon või telefonid, meiliaadress ning sotsiaalmeedia konto. Tutvuda saab Pärnu klubi vaatega, mis on testandmetega täidetud.



Joonis 12. Prototüübi klubi vaade

5.2. Võistluste kalender ja registreerumine

Võistluste kalendri vaates on näha erinevate piirkondade võistlused kronoloogilises järjestuses (Joonis 13). Klikitava lingi alt avaneb detailsem võistluste kirjeldus, sisaldades infot, mida korraldajad ja mängijad on soovinud näha (Joonis 14).



Joonis 13. Prototüübis tulevaste võistluste vaade

Võistluste detailses vaates (Joonis 14) saab tutvuda mängu formaadi, toimumise asukoha, aja ning osavõtumaksu suurusega. Klikitava lingi alt on leitavad konkreetse võistluse reeglid. Viimasena on vaates lisatud link, mille kaudu on võimalik registreeruda võistlustele.



Joonis 14. Prototüübi võistluse tutvustuse vaade

Registreerimisvormi (Joonis 15) tuleb sisestada oma nimi, soovi korral meiliaadress ja telefon. Suures osas toimuvad võistlused kindla paarilisega ning seega on lisatud väli, kuhu saab sisestada oma paarilise nime või anda korraldajale teada, paarilise puudumisest. Sellise teabe olemasolul saavad korraldajad üksikud mängijad viia kokku.

Registreeringu kinnituseks (Joonis 16) kuvatakse mängijale vastavasisuline teade.

The image shows a web interface for 'Saskuhullud'. On the left is a sidebar with a logo of a hand holding cards and a list of menu items: Klubid, Võistlused, Tulemused, Arhiiv, Galerii, Uudised, Ettepanekud, and Vint. The main content area is titled 'Registreeru võistlustele' and contains a registration form with the following fields: 'Nimi' (Name), 'Palun lisa oma meiliaadressi, et saaksime sinuga jagada olulist infot võistlustega seoses:' (Please add your email address so we can share important information about the tournament with you:), 'Lisa oma telefoni number:' (Add your phone number:), and 'Lisa oma paarilise nimi või anna teada kui paariline puudub:' (Add your partner's name or let us know if a partner is missing:). A 'Saada ära' (Send) button is at the bottom of the form.

Joonis 15. Prototüübi võistlustele registreerumise vorm

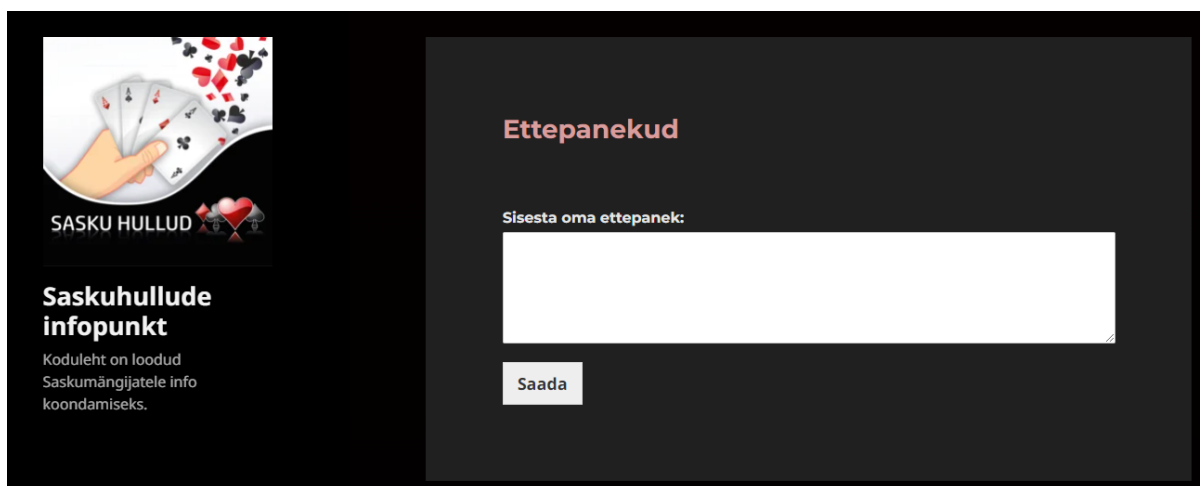
This image shows the same website interface as the previous one, but the registration form is replaced by a confirmation message in a light green box. The message reads: 'Täname sind registreerumast võistlustele. Muudatuste korral võtame sinuga ühendust.' (Thank you for registering for the tournament. We will contact you in case of changes.)

Joonis 16. Prototüübi registreeringu kinnitus

5.3. Muud funktsionaalsused

Kodulehel saab tutvuda toimunud võistluste tulemustega, samuti leiab need vastava klubi juurest. Tulemusi hoiustatakse selles vaates kalendriaasta vältel ning uuel aastal tõstetakse need arhiivi aastakäikude kaupa. Galeriisse lisatakse võistlustel tehtud fotod või lingid fotode asukohaga. Uudistes kajastatakse sasku kogukonnaga seotud teavet.

Mängijate seas läbi viidud küsitlusest selgus, et mängijad sooviksid kasutada võimalust esitada võistluste korraldamise ning saskumängu edendamise eesmärgil omapoolseid ettepanekuid. Selleks võimaluseks on loodud ettepanekute vorm (Joonis 17) ning peale ärasaatmist kuvatakse kättesaamise kinnitus (Joonis 18).

The image shows a web form titled 'Ettepanekud' (Suggestions) in orange text. Below the title, there is a label 'Sisesta oma ettepanek:' (Enter your suggestion:). Underneath this label is a large, empty white rectangular text input field. At the bottom of the form, there is a grey button with the white text 'Saada' (Send). To the left of the form, there is a vertical sidebar with a dark background. It features an illustration of a hand holding playing cards at the top, followed by the text 'SASKU HULLUD' in white, and 'Saskuhullude infopunkt' in white. Below this, in smaller white text, it says 'Koduleht on loodud Saskumängijatele info koondamiseks.' (The website was created to consolidate information for poker players).

Joonis 17. Prototüübi ettepanekute vorm



Joonis 18. Prototüübi ettepaneku esitamise tagasiside

5.4. Testimine

Prototüübi testimine on oluline etapp tootearenduse protsessis, kus saab koguda tagasisidet ja hinnata oma idee või kontseptsiooni toimivust, enne selle täielikku elluviimist.

Arendusega alustades on väga oluline hakata testima võimalikult varakult ja sageli, et saada kinnitust kasutusmugavusele ja disainilahendusele. Testimise abil saab lahendada vastuolulisi erinevusi. Oluline on testida mitte ainult kasutatavust, vaid ka kasulikkust. Testimise käigus tuleks veenduda, et veebirakendus teeb seda, mida kasutajad tegelikult soovivad. (Gualiteri, 2009).

Saskuhullude kodulehe testimine algas arenduse varajases etapis. Esimeste testimiste käigus muudeti mängijatele suunatud küsimuste järjekorda ja sõnastust ja peale intervjuud eestvedajatega ning algse madala detailsusega prototüübi tutvustamist, viidi sisse järgmised muudatused:

- klubide halduses võeti vähemaks alanevaid tasemeid ning lisati võistluste rubriik;
- avaleheküljeks muudeti võistluste loetelu;
- loodi juurde eraldi registreerimisvorm.

Klikitavat WordPressis loodud prototüüpi on testitud viie inimesega, kellest kaks on mängude korraldajad ning kolm võistluste eestvedajad.

Testimise käigus püstitati testivatele järgmised eesmärgid:

- leia kodulehelt üles Pärnus mängu korraldav klubi ja nende kontaktandmed;
- liigu Pärnu klubi sotsiaalmeedia gruppi;
- leia Pärnu klubi poolt 13.05.2023 korraldatav võistlus ning registreeru mängule;

Testimise tulemusel selgus, et kasutajad täitsid püstitatud eesmärgid ning sammude järjestus oli arusaadav. Tehti ettepanek klubi detailses vaates enne klubi tutvustust leida otsetee link, mis viib reeglite, võistluste, tulemuste ning kontakti juurde, samuti võistluste reeglid ja muud avanevad funktsionaalsused võiksid avaneda uuel vahekaardil.

Tuleviku arendused:

- Parandada ja rakendada testimise tagasisidest tulnud funktsionaalsused;
- hetkel sisaldab prototüüp visuaalselt registreeringute ja ettepanekute vorme, kuid funktsionaalsus on veel puudulik;
- lisada võistluste kuvamise juurde kalendergraafik, mis näitab visuaalselt mängude toimumise aega ning sealt saab otse liikuda konkreetse võistluse juurde.
- Turniiride korraldajatele arendada välja turniiride läbi viimise infosüsteem ja ühendada need tulemuste rubriigiga.

KOKKUVÕTE

Sasku on neljale mängijale mõeldud kaardimäng, mida harrastatakse Eestis laialdaselt, mängijaid on palju, kuid enamasti tehakse seda väiksemates kogukondades või pereringis. Saskust on saanud Eestis ka võistlusspordiala, kuid info võistluste toimumise kohta on killustunud ja piirkondlikult leviv. Suurimaks probleemiks on ühtse üle-eestilise infovahetuskanali puudumine, kus jagada teavet klubide, reeglite, mängupäevade, võistluste ja tulemuste kohta.

Käesoleva diplomitöö eesmärgiks oli läbi viia intervjuud piirkondlike esindajatega ning küsitlus mängijatega, et saada teada milliseid infovahetuskanaleid saskuvõistluste korraldajad ja mängijad Eestis hetkel kasutavad, kas nimetatud kanalid on piisavad ning kas üle-eestilise infokanali loomine suurendaks mängijate osalemist teiste piirkondade võistlustel. Uurimistegevused hõlmasid:

- saskopi klubide kasutatavate infokanalite väljaselgitamist;
- olemasolevate kanalite puuduste analüüsimist;
- võimalike funktsioonide väljaselgitamist, mida võiksid uues veebirakenduses kasutada nii võistluste korraldajad kui ka mängijad.

Uurimistegevuste raames selgu, et info liikumine toimub kinnistes väikestes piirkondlikes Facebooki ja Messengeri gruppides, korraldajad teavitavad võistlustest helistades mängijatel või saates neile e-maile, mis on aeganõudev ja mahukas tegevus. Korraldajate tööd kergendaks oluliselt ühtne kalendergraafik, kuhu sisestada võistlusi ja mängijad saaksid sealt valida omale sobivaima ning registreeruda mängule, mis elavdaks ka klubide vahelist mängijate liikumist.

Võistluste korraldajate ja mängijate peamised ootused uuele rakendusele:

- luua üle-eestiline ühtne võistluskalender, kus oleksid näha kõikide piirkondade võistlused;
- saada infot võistluste formaadi, toimumise aja, asukoha ning reeglite kohta;
- võimalust registreeruda võistlustele;
- tutvuda Eestis toimivate saskuklubide infoga;
- näha võistluste tulemusi ja fotosid;

- edastada korraldajatele ettepanekuid ning lugeda kogukonda puudutavaid uudiseid.

Vastavalt diplomitöös püstitatud eesmärgile ning teostatud uurimustegevustele valmis algselt madala taseme prototüüp, mis on loodud [Figma](#)s. Peale testimist võistluste korraldajate ja mängijatega ning muudatuste sisseviimist valmis interaktiivne Saskuhullude kodulehe [prototüüp](#), mille avaleheks on kronoloogiline võistluste ajagraafik. Samuti on võimalik kodulehelt registreeruda võistlustele, tutvuda Eestis olevate klubidega ning nende reeglite, kontaktide ja võistluste tulemustega. Kõrge kvaliteediga prototüüpi testiti viie inimesega, millest selgus, et püstitatud eesmärgid ja loodud kasutajateed on loogilised. Testimise käigus saadud tagasiside oli positiivne, tehti küll mõned ettepanekud, mis saavad aluseks edaspidisele kodulehe valmimisele diplomitöö väliselt.

SUMMARY

This work is a diploma thesis titled "Creating a Prototype of an All-Estonian Sasku Players' Website.". "Sasku" is a card game intended for four players and widely practiced in Estonia. There are many players, but it is mostly played within smaller communities or among family members. Sasku has also become a competitive sport in Estonia, but the information about competitions is fragmented and spread regionally. The lack of a unified nationwide information channel is the biggest challenge, as there is no platform to share information about clubs, rules, game days, competitions, and results.

The objective of this thesis was to conduct interviews with regional representatives and surveys with players to find out the current information channels used by Sasku competition organizers and players in Estonia, whether these channels are sufficient, and whether creating a nationwide information channel would increase participation of players in competitions from other regions.

The research activities included:

- Identifying the information channels used by Sasku clubs.
- Analyzing the shortcomings of existing channels.
- Determining possible features that both competition organizers and players could use in a new web application.

During the research activities, it was found that information is mainly shared in closed regional Facebook and Messenger groups. Organizers inform players about competitions by calling them or sending emails, which is time-consuming and labour-intensive. A unified calendar would significantly facilitate the work of organizers, allowing them to input competitions, and players could select the most suitable ones and register for the game, thus promoting player movement between clubs.

The main expectations of the competition organizers and players for the new application are:

- Creating a nationwide unified competition calendar displaying all competitions from different regions.
- Accessing information about competition formats, dates, locations, and rules.

- Providing the ability to register for competitions.
- Exploring information about Sasku clubs in Estonia.
- Viewing competition results and photos.
- Submitting suggestions to organizers and reading community-related news.

Based on the objective set in the thesis and the conducted research activities, an initially low-fidelity prototype was developed using Figma. After testing with competition organizers and players, and incorporating changes, an interactive prototype of the Saskuhullud website was created, featuring a chronological competition schedule on the homepage. The website also allows registration for competitions, provides information about Sasku clubs in Estonia, including their rules, contacts, and competition results. The high-quality prototype was tested with five individuals, and the results showed that the set objectives and user journeys were logical. The feedback received during testing was positive, although some suggestions were made, which will serve as a basis for further development of the website beyond the scope of the thesis.

ALLIKAD

The Australian & New Zealand Mental Health Association. (2023, juuni 14). *The Psychological and Social Benefits of Playing Cards*. [2023, veebruar 21] <https://anzmh.asn.au/blog/mental-health/the-psychological-benefits-of-playing-cards>

Atlassian. (s.a.). [2023, märts 17]. <https://www.atlassian.com/agile>

Erichsen, J.F., Sjöman, H., Steinert, M., Welo, T. (aprill 2019) *Digitally Capturing Physical Prototypes During Early-Stage Product Development Projects for Analysis* https://www.researchgate.net/publication/332897949_Digitally_Capturing_Physical_Prototypes_During_Early-Stage_Product_Development_Projects_for_Analysis

International Software Test Institute. (s.a.). *How Can International Software Test Institute™ Help You?* [2023, märts 12]. https://www.test-institute.org/About_International_Software_Test_Institute.php

Object Management Group. (2006). *Deployment and Configuration of Component-based Distributed Applications Specification*. [2023, märts 17]. <https://www.omg.org/spec/DEPL/4.0/PDF>

Onmanorama. (2022, august 06). *7 mental health benefits of playing card games*. [2023, veebruar 10]. <https://www.onmanorama.com/lifestyle/health/2022/08/06/7-mental-health-benefits-playing-card-games.html>

Kaardimängud. (2020) Lehepunkt OÜ.

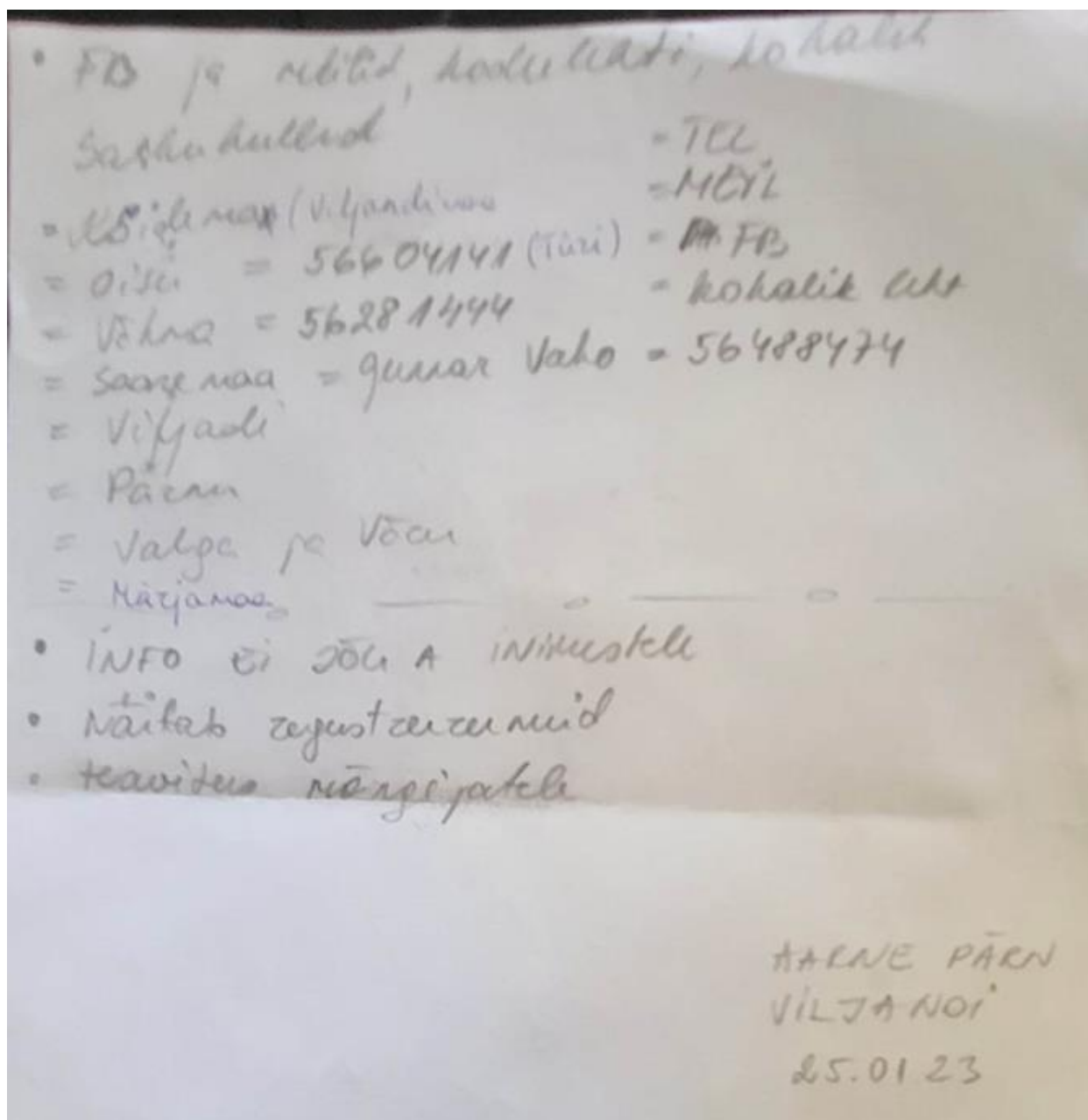
Meazey, M. (2020). *7 simple steps to the web design process* [2023, märts 19]. <https://webflow.com/blog/the-web-design-process-in-7-simple-steps>

Mitskina, J. (2023). *Website Development Process: Full Guide in 7 Steps*. [2023, märts 19]. <https://xbsoftware.com/blog/website-development-process-full-guide/>

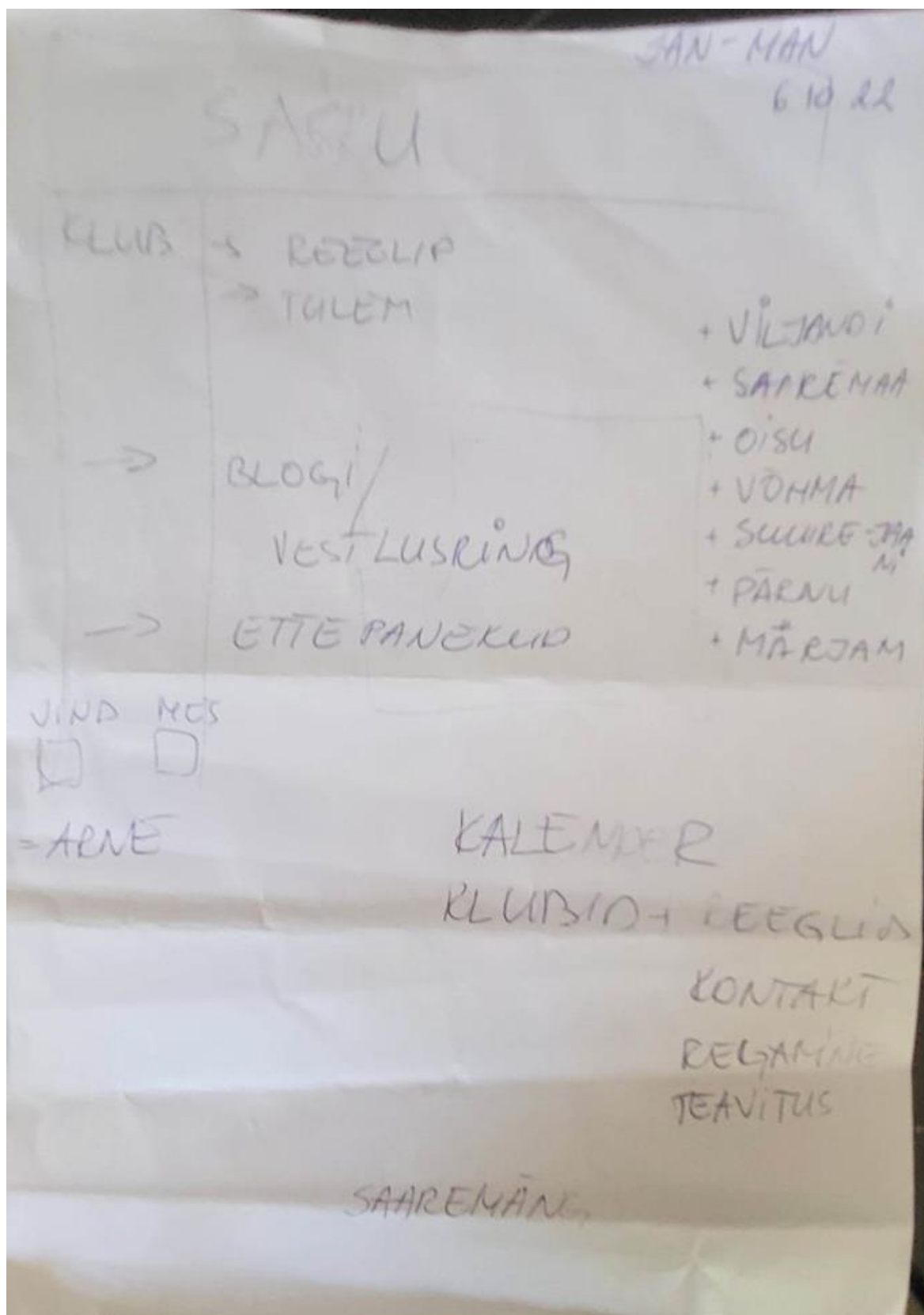
Pacific Research Laboratories. (s.a.). [2023, märts 15]. <https://www.pacific-research.com/iterative-product-development/>

- Pathak, A. (2022, juuli 1). Software Development Life Cycle (SDLC): A Complete Guide. *Geekflare* [2023, märts 15]. <https://geekflare.com/software-development-life-cycle-sdlc-guide/>
- Peaasi (2023). *Tööstress ja läbipõlemine* [2023, veebruar 10] <https://peaasi.ee/toostress-ja-labipolemine/>
- Praakli, K. (2009) *Intervjuu keeleandmete kogumise meetodina* <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=102898>
- Põldoja, H (2017) *Kasutajalood* <https://pt.slideshare.net/hanspoldoja/kasutajalood-80351255>
- Saare Mäng. (s.a.) *Saare mäng spordiklubi*. [2023, veebruar 21]. <https://saaremang.ee/>
- Schafkopfschule. (2004). [2023, veebruar 14]. <https://www.schafkopfschule.de/regeln.html>
- Stimmer, K (2020). *Kasutajakogemuse disaini tööprotsess ja põhitõed*. [2023, veebruar 21]. https://issuu.com/karolinstimmer/docs/kasutajakogemuse_opik_karolin_stimmer
- Tõnisson, E., Palts, T., Säde, M., & Tõnisson, K. (s.a). *Tarkvaraarendus. Tartu Ülikooli arvutiteaduse instituut*. [2023, märts 15]. <https://web.htk.tlu.ee/digitalu/tarkvara/chapter/tarkvaraarenduse-etapid/>
- Umudova, S. (2019). *Analysis of software maintenance phases*. [2023, veebruar 21]. [https://napublisher.org/pdf-files/NIJSR-3\(6\)-62-66.pdf#page=2&zoom=100,92,837](https://napublisher.org/pdf-files/NIJSR-3(6)-62-66.pdf#page=2&zoom=100,92,837)
- What Is WordPress? Explained for Beginners. (27. Aprill 2021. a.). Allikas: <https://kinsta.com/knowledgebase/what-is-wordpress/>
- Zia, J. (2022) *6 Steps of Web Design Process [All You Need For Good Designs]* [2023, aprill 18] <https://alvarotrigo.com/blog/web-design-process/>

LISA 1. VILJANDI ESINDAJAGA TEHTUD MÄRKMED



LISA 2. MÄRJAMAA ESINDAJATEGA TOIMUNUD ARUTELU MÄRKMED



LISA 3. KÜSITLUSE KÜSIMUSED

Tere,

olen Tallinna Ülikooli Rakendusinformaatika III kursuse tudeng. Lõputöö raames arendan üle-eestilist Saaskop (schafkopf=lambapea, rahvakeeli sasku) veebilehte, kuhu kogutakse kokku info Eestis tegutsevate klubide/kogukondade, võistluste ning mängupäevade toimumiste ja tulemuste kohta.

Et luua töötavat veebilehte, mis oleks kasutajasõbralik ning abistaks saskumängijaid, palun vastata allolevatele küsimustele. See võtab aega mõned minutid, aga loob palju väärtust. Tänan Sind pühendatud aja eest.

Kristi Pruul

kristi@saskuhullud.ee

Vastamine on anonüümne

1. Kas Sa osaled Eestis toimuvatel võistlustel?*

Jah
Ei

2. Kui vastasid "Jah" siis millises kogukonnas Sa seda teed, kui neid on mitmeid, siis märgi kõik:

Märjamaa
Kildu
Oisu
Pärnu, Willy baar
Pärnu, Kaks paari
Saaremaa
Viljandi
Võhma
Eesti Meistrivõistlused
Muu:

3. Millistest kanalitest Sa saad infot toimuvate võistluste ja mängupäevade kohta (saad lisada mitu valikut):

Meili teel
Facebook, messenger
Klubi koduleht
Telefonikõne korraldajalt

Teiselt mängijalt
Kohalik leht
Mängupäevadelt
Muu:

4. Kui vastasid "Ei" siis kas koduleht, kuhu on koondatud kõikide teadaolevate piirkondade info, tekitaks Sinus soovi edaspidi võistlustest osaleda?

Ei

1
2
3
4
5

Jah

5. Kas Sa oleksid huvitatud loodaval kodulehel leidmaks infot erinevate klubide/kogukondade reeglitest, mängupäevadest ja kontaktidest? *

Jah
Ei
Ei ole oluline

6. Kas Sa kasutaksid võistluste/mängupäevade leidmiseks kodulehel olevat üle-eestilist koondkalenderit?*

Jah
Ei

7. Kas Sa kasutaksid võimalust registreerida ennast läbi kodulehe võistlustele?*

Jah
Ei

8. Kas Sa sooviksid näha võistlustele registreerunute nimekirja?*

Jah
Ei
Ei ole oluline

9. Kas registreerunute arv muudaks Sinu otsust osaleda?*

Jah
Ei

10. Kas Sa sooviksid näha toimunud võistluste tulemusi?*

Jah
Ei
Ei ole oluline

11. Kas Sa sooviksid näha toimunud ürituste pildigaleriid?*

Jah

Ei
Ei ole oluline

12. Kas Sa sooviksid, et kodulehelt saab liikuda otse klubide kodulehel ja/või sotsiaalmeedia gruppi?*

Jah
Ei
Ei ole oluline

13. Kui Sa saaksid Saskuhullude kodulehelt infot teistes piirkondades toimuvatest võistlustest, kas võtaksid võimalusel nendest osa?*

Jah
Ei

14. Asjalikud mõtted ja ideed, mis kodulehel veel võiks olla, on igati teretulnud!

15. Sisesta oma vanus:*

16. Sisesta oma sugu:*

Naine
Mees
Ei soovi vastata

LISA 4. KLUBIDE EESTVEDAJATE JA MÄNGIJATE KASUTAJALOOD

Nr.	Mängija	Tegevus, mida soovin teha	Tegevus, mida saan teha	Tulemus	Olulisus
1	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Soovin näha Eestis toimuvaid võistlusi	et saaksin otsustada millal korraldada oma piirkonna võistlusi	Vähem kattuval võistlusi ja suurem osavõtjate arv	5
2	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Saan sisestada enda poolt korraldatavaid võistlusi	et mängijatel oleks informatsioon millal minu piirkonna mängud toimuvad	Kõigi Eesti mängijateni jõuab info ühel ajal	5
3	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Saan kasutada võistlustele registreerumise vormi	et koguda infot, kes on mängima tulemas	Tean kes on registreerunud ja ei pea eraldi kontakteeruma	5
4	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Võistluste sisestamisel saan lisada kõik olulise info - reeglid, toimumisaeg, osalustasu	et mängijad saaksid kogu info kätte ühest kohast	Kuna võistlustega seotud info on mängijatele eelnevalt kättesaadav ei pea enne võistlusi	4
5	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Soovin sisestada toimunud võistluste tulemusi	et kõik info oleks ühes kindlas kohas	Kui tekib vajadus tulemusi vaadata ei pea neid otsima vaid mõtteid mis aitaks kaasa	4
6	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Soovin saada mängijate tagasisidet	et vajadusel või võimalusel muuta saskuga seonduvat mängukeskkonda paremaks	professinaalsema keskkonna loomiseks	4
7	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Soovin lisada võistlustel tehtud fotosid	et mängijad saaksid neid vaadata	Ei pea saatma soovijatele eraldi fotosid vaid nad leiaksid need	3
8	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	Soovin jagada mängijatega teemakohaseid uudiseid	et kõik mängijad saaksid info kätte ühest kohast ja ma ei pea seda sisestama erinevatesse keskkondadesse	Uudised on kättesaadavad ühest kohast	3
9	Võistluste korraldaja, piirkondlik eestvedaja	ettepanekuid võistluste korralduse ja reegli kohta	et muuta võistluste korraldust paremaks ja ühtlustada reegleid klubide vahel	kvaliteetsemalt korraldatud võistlusi	3
10	Mängija	Soovin näha Eestis toimuvate võistluste kalendergraafikut	et saaksin otsustada millise võistlusest võtta osa	Saan oma tegevusi paremini planeerida	5
11	Mängija	klubisid, nende reegleid, võistluspäevi ja kontakte	et olla kursis mis piirkondades, millal ja mis reeglite järgi saskut mängitakse	Saan sõite planeerides kasuliku liita meeldivaga	5
12	Mängija	toimuvatele võistlustele ennast registreerida	et varakult panna ennast võistlustele kirja	Ei pea eraldi otsima mängu korraldajaga kontakti	5
13	Mängija	Soovin näha osaletud võistluste tulemusi	et jälgida oma edenemist saskumängus	Saan jälgida, kas minu võistlustel saavutatud koht on paranenud, millise klubi reeglid ja formaat mulle paremini sobivad	4
14	Mängija	Soovin näha toimunud võistluste fotogaleriid	et meenutada võistlustel osalenud inimesi	Vahest on lihtsalt hea meenutada, kus ja millal on	3
15	Mängija	uudiseid	et olla kursis mis Eestis saskumängus toimub	Olla kursis muutustega	3
16	Mängija	Soovin võimalust anda tagasisidet võistlustele	et aidata kaasa võistluste paremaks korraldamiseks	Saan anda oma panuse võistluste korraldusse	3
17	Mängija	Soovin teha ettepanekuid	et aidata kaasa saskumängu populariseerimiseks	panustada sasku kogukonna arendamisele	3