Esitutkimus

Veeti Yli-Hemmo

E-Sports harjoituspäiväkirja

# **Versiohistoria**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versio** | **Pvm** | **Tekijä** | **Selite** |
| 0.1 | 9.1.2019 | Veeti Yli-Hemmo | Otsikot ja sisältöä. |
| 0.2 | 10.1.2019 | Veeti Yli-Hemmo | Käyttötapauskaavio ja käsitteistö. |
| 0.3 | 23.1.2019 | Veeti Yli-Hemmo | Liitteiden parantelua. |
| 1.0 | 30.1.2019 | Veeti Yli-Hemmo | Pikasuunnitelman lisäys. |

Sisällysluettelo

[**Versiohistoria** 1](#_Toc536614961)

[**1. Työnanto ja tehtävät** 3](#_Toc536614962)

[**2. Organisointi** 3](#_Toc536614963)

[**3. Tavoitteet** 3](#_Toc536614964)

[**4. Kustannukset** 3](#_Toc536614965)

[**4.1 Arvioitu ajankäyttö** 3](#_Toc536614966)

[**4.2 Arvioitu tuntihinta** 3](#_Toc536614967)

[**5. Aikataulu** 3](#_Toc536614968)

[**6. Toteutusvälineet** 4](#_Toc536614969)

[**7. Liitteet** 4](#_Toc536614970)

[**8. Liite 1: Käyttötapauskaavio** 5](#_Toc536614971)

[**9. Liite 2: Käsitteistö** 6](#_Toc536614972)

[**10. Liite 3: Pikasuunnitelma** 7](#_Toc536614973)

# **1. Työnanto ja tehtävät**

Projektin suunnitelmana on toteuttaa E-urheilu harjoituspäiväkirja- järjestelmä, johon opiskelijan on mahdollista rekisteröityä pelaajaksi. Rekisteröityminen vaatii hyväksynnän opintojakson opettajalta. Opiskelijat listaavat myös päiväkirjaansa tehdyt peliharjoitukset, unimäärän, ruokailut, liikunnan ja päivän mielialan. Opintojakson opettajalla on oikeudet katsoa ja muokata opiskelijan merkintöjen yhteenvedot ja listata kaikki opiskelijat. Pääkäyttäjillä on oikeudet ylläpitää opettajia ja osallistuvia opiskelijoita.

# **2. Organisointi**

Projektista ja koodintuottamisesta vastaa Veeti Yli-Hemmo.

# **3. Tavoitteet**

Tavoitteena on saada järjestelmä toimimaan mahdollisimman responsiivisesti netissä ja puhelimella ilman suurempia ongelmia. Järjestelmässä pitää olla mahdollista rekisteröityä ja kirjautua sisään.

# **4. Kustannukset**

## **4.1 Arvioitu ajankäyttö**

Arvioitu kokonaistyömäärä on 60 tuntia.

## **4.2 Arvioitu tuntihinta**

Arvioidut tuntikustannukset ovat 0€.

# **5. Aikataulu**

Projektin aloitusajankohta on 9.1.2019 ja projektin tulee olla valmis 13.2.2019.

# **6. Toteutusvälineet**

Projekti toteutetaan koulussa koulun tietokoneilla. Projektin toteutuksessa käytetään PHP:ta ja MySQL:llä.

# **7. Liitteet**

Käyttötapauskaavio

Käsitteistö

Pikasuunnitelma

# **8. Liite 1: Käyttötapauskaavio**



# **9. Liite 2: Käsitteistö**

Harjoituspäiväkirja Opiskelijat kirjaavat tehdyt peliharjoituksensa, unimäärän, ruokailut, liikunnan ja päivän mielialan päiväkirjaan, joita opettajat voivat katsoa.

Pääkäyttäjä Hallitsee kaikkia käyttäjiä.

Opintojakson opettaja Hallitsee opiskelijoiden harjoituspäiväkirjoja, tiimejä ja rekisteröitymistä. Opettajien pitää kuitata opiskelijoiden päiväkirjamerkinnät. Opettajat voivat myös listata kaikki opiskelijat, luoda heille tavoitteita ja nähdä raportit.

Opiskelija Voi kirjoittaa omaan harjoituspäiväkirjaansa, muokata omia tietojaan, liittyä tiimiin, luoda tiimin ja muokata tiimin tietoja.

Tiimi Pelaajat voivat luoda itselleen tiimin, johon he voivat kutsua muita opiskelijoita.

Pelidata Pelaajat voivat lisätä itselleen talteen tietoja menneistä peleistä.

Tiimileader Voi hallinnoida tiimin jäseniä ja katsoa pelaajien harjoituspäiväkirjoja.

# **10. Liite 3: Pikasuunnitelma**

Suunnitelmana on tehdä järjestelmän teemasta mahdollisimman simppeli ja toimiva.

