

# Aineopintojen harjoitustyö: Tietokantasovellus (periodi III)

## Johdanto

Työn aiheena on lautapeliin arkistointi, arvostelu ja informaatiojärjestelmä. Järjestelmään on tarkoitus tallentaa lautapelejä, niiden tietoja ja peli-informaatiota.

Myöhemmin järjestelmään on myös tarkoitus tallentaa itse pelistatistiikkaa, käyttäjien peli-arvosteluita ja muita asioita, mihin riittää aikaa.

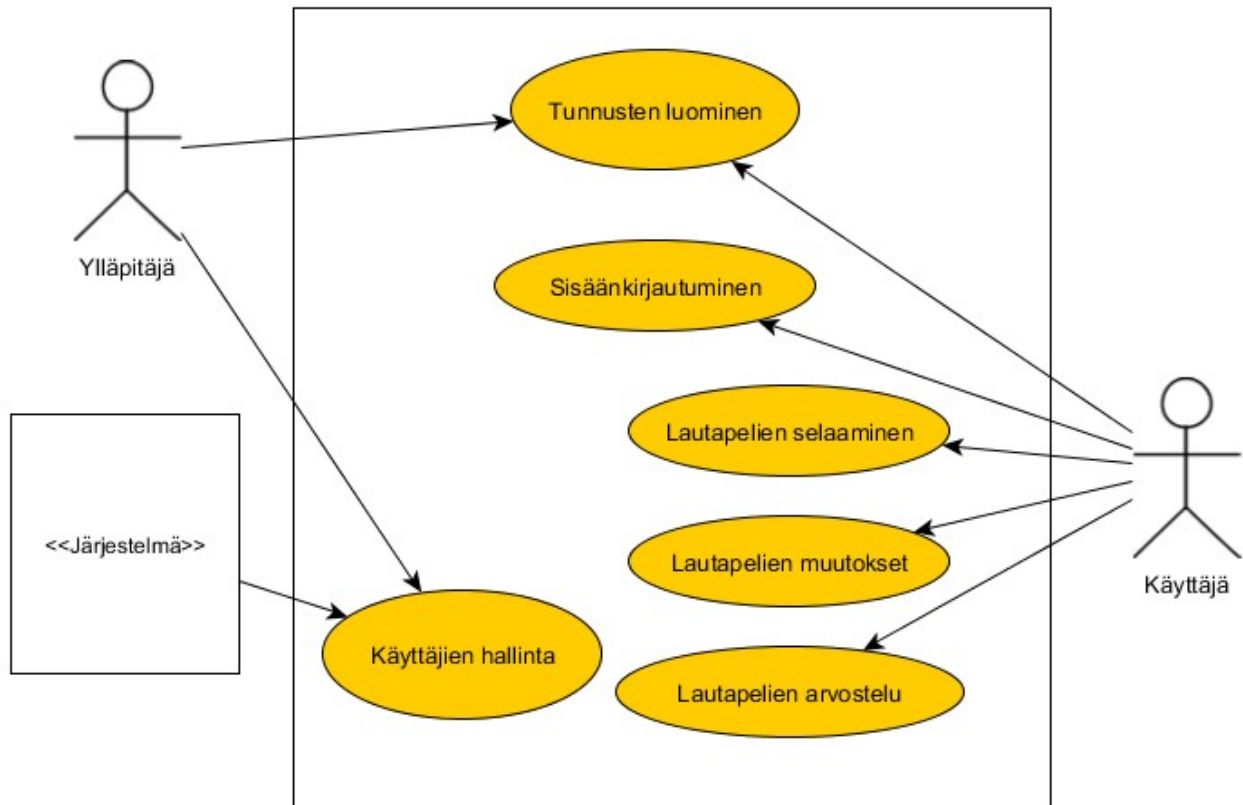
Käyttäjät tekevät järjestelmään käyttäjätunnuksen, jonka avulla he voivat oikeuksien mukaan syöttää järjestelmään tietoja, tai tarkastella sitä.

Järjestelmä toteutetaan PHP:lla ja PostgreSQL:llä, ja toimii loppukäyttäjälle selaimen välityksellä.

Tällä hetkellä suunnitelmissa ei ole erityistä tarvetta tuella käyttäjän selaimessa. Normaali html-tuki riittänee.

Tarkoitus on tehdä työ vain yhdellä tietokannalla, sitä ei ole tarkoitus vaihtaa toiseen, mutta pienellä työllä se on mahdollista siirtää toiseen ympäristöön.

# Käyttötapaukset



## Käyttäjärühmät

Erilaisten toimijoiden (actor) määräksi mietin kolmea: itse järjestelmä, jonka kautta voidaan esim. poistaa inaktiivisia käyttäjiä, normaalit käyttäjät normaalein oikeuksin, sekä ylläpitäjän oikeuksin varustetut käyttäjät.

Normaali käyttäjä voi luoda itselleen tunnukset sivustolle, jotka ylläpitäjä vahvistaa ja aktivoi. Tämän jälkeen käyttäjä voi selata arkistoa, tehdä muutoksia (lisätä, poistaa, muokata) tai kirjoittaa arvosteluja arkiston sisällöstä.

Ylläpitäjä on sivuston pääkäyttäjä, hänen tärkein erillinen tehtävä on normaalien käyttäjien tunnusten aktivointi ja yhdessä järjestelmän kanssa käyttäjien hallinta.

Järjestelmä on käyttötapauskaaviossa piirretty erikseen. Sen tarkoituksena on toimia systeemin taustalla mahdollistaen toiminnan. Ajan puitteissa on tarkoituksena myös lisätä perustoiminallisuutta järjestelmään, kuten inaktiivisten käyttäjien poistaminen (aktivoimattomat, bottien luomat käyttäjät).

## Käyttötapauksen kuvaukset

### Ylläpitäjän käyttötapaukset

Käyttäjien hallinta:

Ylläpitäjä voi muokata ja poistaa käyttäjiä, lukea käyttäjien tietoja (esim. Järjestelmään jätetty sähköpostiosoite).

## Tunnusten luominen

Kun käyttäjä on ensimmäisen kerran kirjautunut sivuille ja luonut tunnuksensa, pääkäyttäjä eli ylläpitäjä käy aktivoimassa hänen tunnuksensa.

## Järjestelmän käyttötapaukset

### Käyttäjien hallinta

Järjestelmä pystyy tarpeen tullen poistamaan käyttäjien joukosta ongelmatapauksia, kuten muiden järjestelmien luomia käyttäjiä.

## Käyttäjän käyttötapaukset

### Tunnusten luominen

Ennen kuin käyttäjä pääsee käyttämään järjestelmää, hänen tulee luoda tunnukset. Rekisteröityessä palveluun täytetään lomake, jossa pyydetään muutamia tärkeimpiä tietoja käyttäjästä. Ylläpitäjä käy aktivoimassa tunnukset.

### Sisäänkirjautuminen

Rekisteröitynyt käyttäjä voi kirjautua sisään käyttäjätunnuksellaan ja salasanallaan.

### Lautapeliin selaaminen

Rekisteröitynyt käyttäjä voi selata lautapeliarkistoa erilaisin hakuehdoin.

### Lautapeliin muutokset

Muutoksilla järjestelmään tarkoitetaan tässä myös lisäyksiä, poistoja ja muokkauksia. Tähänkin vaaditaan rekisteröityminen.

### Lautapeliin arvostelu

Rekisteröityneet käyttäjät voivat myös sisään kirjaututtuan kirjoittaa lyhyen kuvauksen pelistä ja antaa sille arvosanan. Arvosteluasteikkoa tai eri arvosanoja ja niiden sisältöä ei vielä tässä vaiheessa ole tarkkaan päätetty (kouluarvosana vs. raskaus/aloittelijaystävällisyys/tuuripeli-suunnittelupeli/genre)