
ESITUTKIMUS

Versiohistoria

Versio	Päivämäärä	Tietoa	Tekijä
0.1	10.1.2019	Ensimmäinen versio	Tuomas Antikainen
0.2	16.1.2019	Dokumentin valmistaminen	Tuomas Antikainen
0.3	17.1.2019	Dokumentin valmistaminen	Tuomas Antikainen
0.4	23.1.2019	Dokumentin valmistaminen, käsitteistön, käyttötapauskaavion ja ensimmäisen pikasuunnitelman version lisäys	Tuomas Antikainen
1.0	24.1.2019	Dokumentista puuttuu vielä aikataulut ja kustannukset	Tuomas Antikainen

Sisällysluettelo

1. Tuoteidea	1
1.1 Tuotteen taustat ja hyödyt	1
1.2 Tehtävä ja rajaukset	1
2. Projektin organisointi	1
3. Havaitut ongelmat ja riskit	1
3.1 Riskit ja niihin varautuminen	1
3.2 Ongelmista toipuminen	2
4. Vaatimukset	2
5. Kustannukset	2
5.1 Arvioitu ajankäyttö	2
5.2 Arvioitu tuntihinta	2
6. Aikataulu	2
7. Toteutusvälineet	2

1. Tuoteidea

1.1 Tuotteen taustat ja hyödyt

Tuoteideana on järjestää eurheilu kurssi, jossa opiskelijat pääsevät kokemaan eurheilua. Kurssia varten valmistetaan nettisivu.

Opiskelijat merkkavat sivulle tehdyt peliharjoitukset, unimäärä, ruokailut, liikunnan määrän ja (mahdollisesti) mielialan.

Nettisivulla opiskelijat voivat rekisteröityä, opettajien on hyväksyttävä kirjautuminen. Opettajat voivat nähdä opiskelijoiden yhteystiedot.

Järjestelmässä on ylläpitokäyttäjä.

Opettaja/opiskelija voidaan lisätä tiimin johtajaksi, jolloin hän näkee tiimiin kuuluvista pelaajista tietoa.

Nettisivulla opiskelijoiden pelidataa, terveyttä ja (mahdollisesti) mielialaa seurataan, jotta tiimin johtaja voi tehdä muutoksia tarvittaessa.

1.2 Tehtävä ja rajaukset

Tehtävänä on valmistaa nettisivu eurheilu-kurssin järjestämistä ja hallintaa varten.

Osallistujille ei ole tarkoitus hankkia uusia ”pelivarusteita” (esim. tietokoneen komponentteja)

2. Projektin organisointi

Tredun datanomi opiskelijat suunnittelevat ja valmistavat sivuston.

Opiskelijat ovat jo kerran tehneet nettisivun samoilla työkaluilla (PHP, SQL, jne.).

3. Havaitut ongelmat ja riskit

3.1 Riskit ja niihin varautuminen

Ongelma/riski	Ei ole tarpeeksi kurssille ilmoittautuneita opiskelijoita, jolloin asiat niin kuin turnausten järjestäminen on haastavampaa
Varautuminen	Kurssia on mainostettava niin, että olisi enemmän kurssista kiinnostuneita.

3.2 Ongelmista toipuminen

Ilmoittautuneet opiskelijat voivat harjoitella yhdessä, vaikka turnauksia ei olisi mahdollista järjestää.

4. Vaatimukset

Nettisivulle on oltava mahdollista rekisteröityä onnistuneesti vain, jos opettaja varmistaa rekisteripyyntö.

Sivuston on oltava käytettävissä tietokone- ja mobiiliselaimessa.

5. Kustannukset

5.1 Arvioitu ajankäyttö

-

5.2 Arvioitu tuntihinta

-

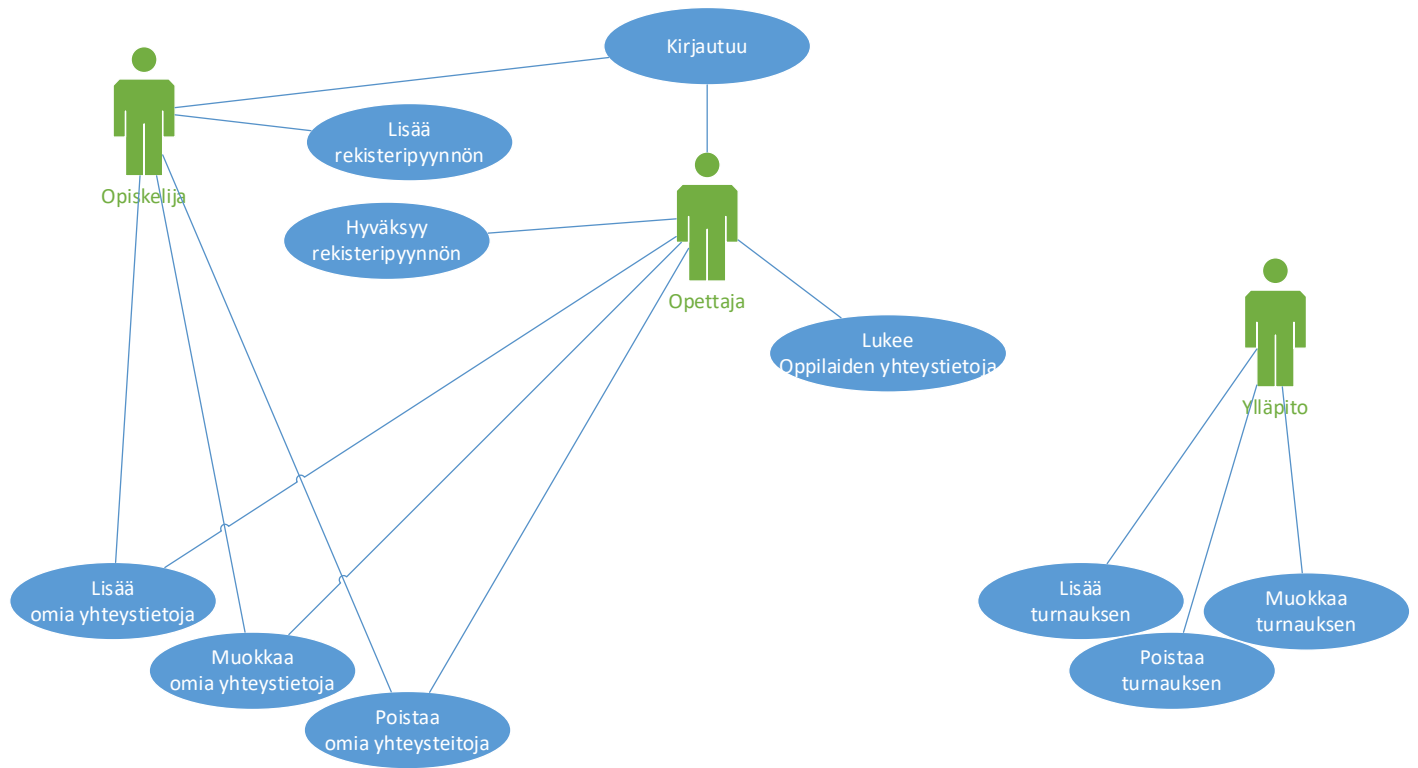
6. Aikataulu

-

7. Toteutusvälineet

Toteutusympäristö on cpanel web-hotelli, joka tukee PHP:tä. Tietokantana on MySQL tietokanta.

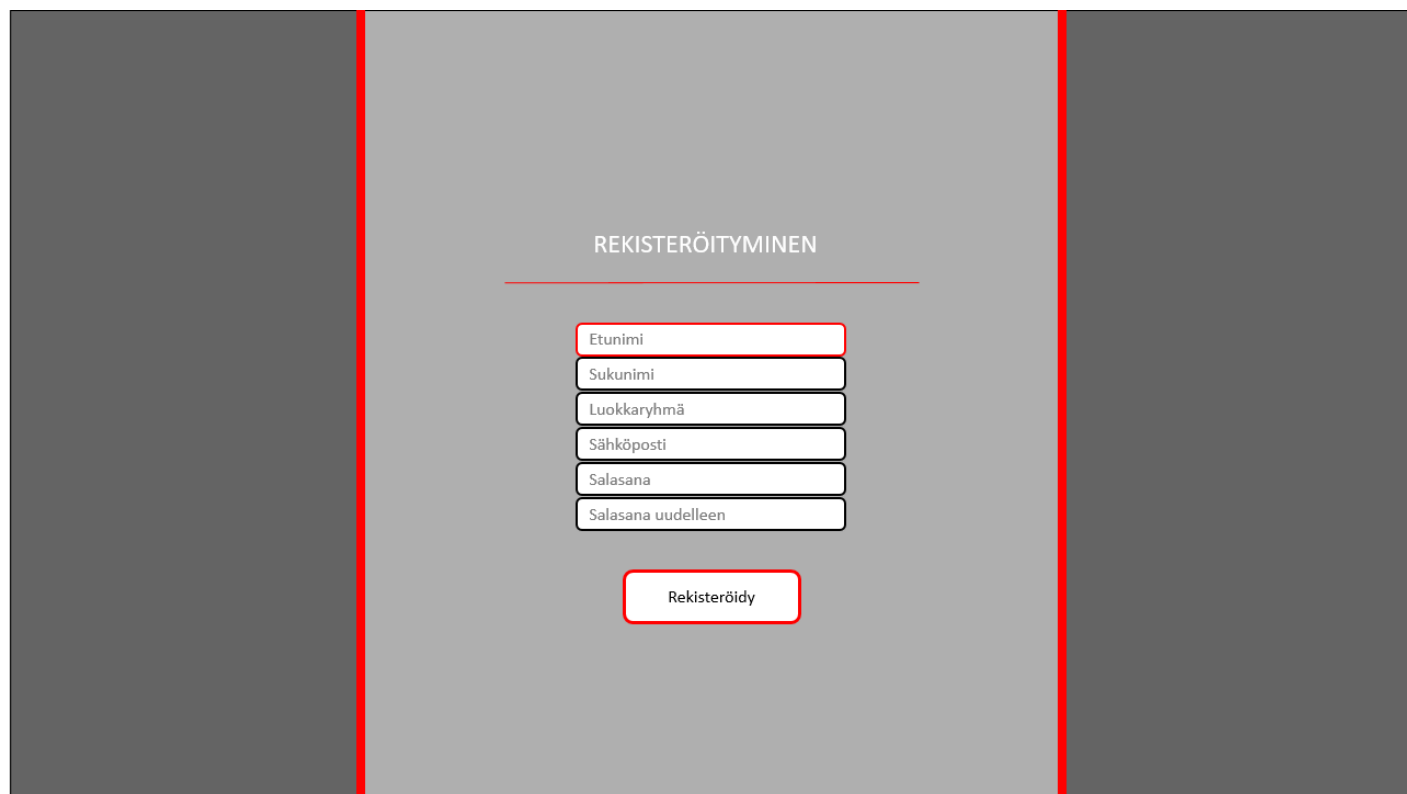
Liite 1 Käyttötapauskaavio



Liite 2 Käsitteistö

Ylläpito	Nettisivun hallinta, voi lisätä, muokata ja poistaa kaikkia tietoja sivulla. Järjestää turnaukset
Opettaja	Hyväksyy opiskelijoiden rekisteripyyntö. Ylläpitää oppilaiden tietoja.
Rekisteripyyntö	Opiskelija on tehnyt rekisteröitymisen ja siitä on jäänyt rekisteripyyntö, joka on hyväksyttävä ennen kuin opiskelija voi kirjautua tilillensä.
Opiskelija	Osallistuu tiimeihin ja turnauksiin. Päivittää sivulle mielialaansa ja ylipäistä hyvinvointia.
Tiimi	Noin viiden (riippuen pelistä) opiskelijan muodostama tiimi, joka harjoittelee yhdessä ja osallistuu turnauksiin.
Tiimin johtaja	On opettaja tai halukas opiskelija.
Turnaus	Pelaaja tai tiimi osallistuu kilpailemaan ykkössijasta.

Liite 3 Pika suunnitelma



REKISTERÖITYMINEN

Etunimi

Sukunimi

Luokkaryhmä

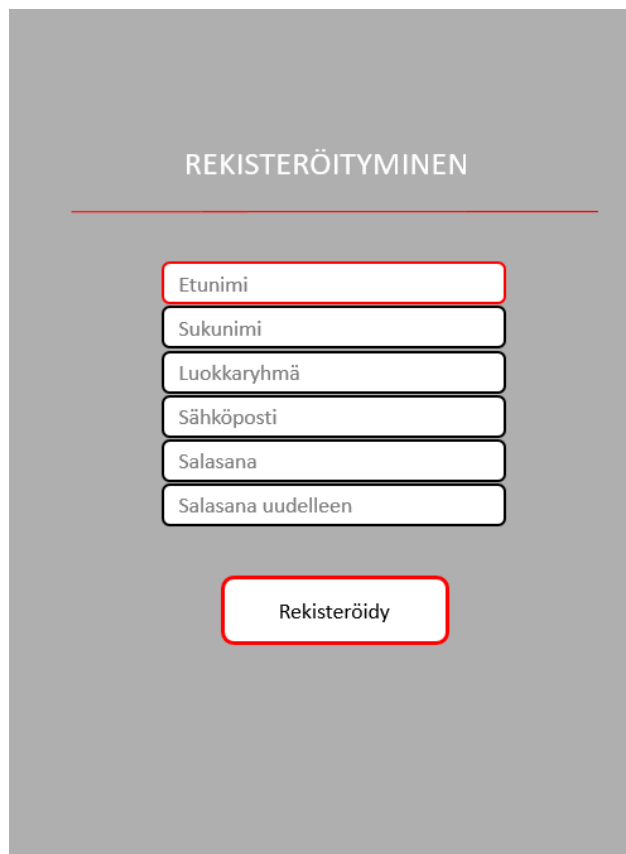
Sähköposti

Salasana

Salasana uudelleen

Rekisteröidy

This is a mobile app registration screen mockup. It features a central grey panel with a red border. The title 'REKISTERÖITYMINEN' is at the top. Below it are six input fields for registration details, followed by a 'Rekisteröidy' button.



REKISTERÖITYMINEN

Etunimi

Sukunimi

Luokkaryhmä

Sähköposti

Salasana

Salasana uudelleen

Rekisteröidy

This is a web browser registration screen mockup. It features a grey background. The title 'REKISTERÖITYMINEN' is at the top. Below it are six input fields for registration details, followed by a 'Rekisteröidy' button.