

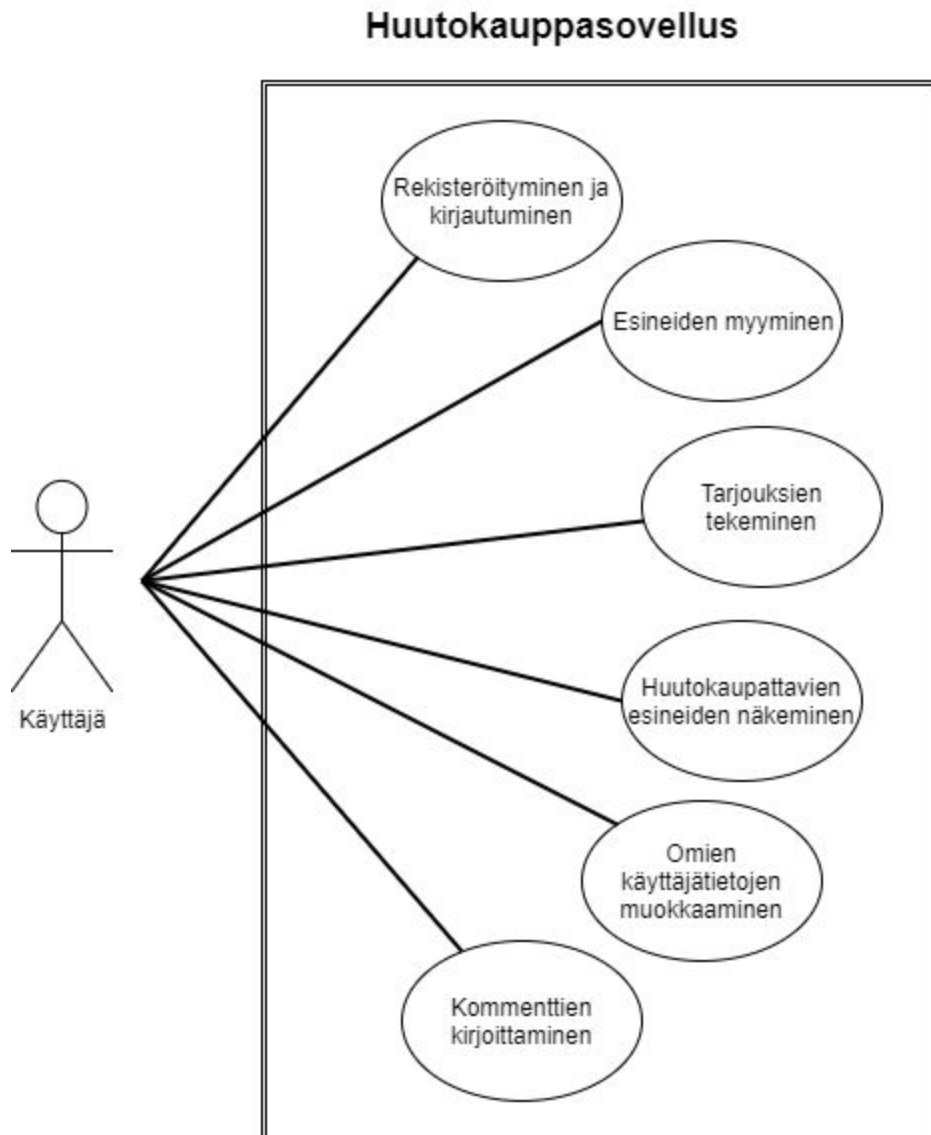
JOHDANTO

Projektin tarkoituksena on luoda käyttäjäkohtainen huutokauppasovellus. Sovelluksessa käyttäjät rekisteröityvät luomalla käyttäjätunnuksen/salasanan ja profiilin missä on kontaktitiedot. Kirjautumalla käyttäjät pystyvät näkemään listan kaikista nykyisistä huutokaupattavista esineistä. Käyttäjät pystyvät laittamaan esineen huutokaupattavaksi tai osallistumaan olemassa olevaan huutokauppaan. Käyttävät voivat myös nähdä oman profiilinsa ja pystyvät myös muokkaamaan sitä.

Huutokauppanäkymässä käyttäjät näkevät esineen tiedot ja esineeseen liittyviä kuvia. Huutokauppanäkymässä on myös keskustelualue missä käyttäjät voivat lisätä kommentteja. Ennen huutokaupan loppumista käyttäjät voivat asettaa tarjouksia esineestä. Huutokaupan loputtua käyttäjä, jolla oli suurin tarjous voittaa esineen. Esineen nykyinen omistaja ja huutokaupan voittaja saavat sähköpostiviestin missä on heidän yhteystietonsa ja tarjottu hinta, joten he voivat keskustella yksityisesti miten he tekevät transaktion.

Projekti toteutetaan laitoksen users palvelimella Tomcat-palvelimen alla. Web-sovelluksen alustajärjestelmän täytyy tukea PHP:tä. Tietokantapalvelimena käytetään PostgreSQL. Jotta sovellusta voisi käyttää, niin selaimen täytyy tukea Javascript:ia.

KÄYTTÖTAPAAUSKAAVIO



KÄYTTÄJÄRYHMÄT

KÄYTTÄJÄ: Käyttäjä on rekisteröitynyt sovelluksen käyttäjä. Sovelluksen käyttäminen edellyttää kirjautumista.

KÄYTTÖTAPAUSKUVAUKSET

Käyttäjän käyttötapaukset

Esineiden myyminen: Käyttäjä siirtyy esineen lisäysnäkymään, missä hän voi lisätä esineen tietoja ja kuvia. Kun esine on lisätty, uusi huutokauppa esineelle aukeaa, jossa muut käyttäjät voivat antaa tarjouksia.

Tarjouksien tekeminen: Käyttäjä valitsee huutokaupan huutokauppalistasta, jolloin hän siirtyy huutokauppanäkymään. Tässä näkymässä hän antaa esineelle tarjouksen, joka on suurempi kuin nykyinen suurin tarjous.

Huutokaupattavien esineiden näkeminen: Käyttäjä valitsee päänäkymästä huutokauppalistan, jolloin hän siirtyy listanäkymään missä hän katsoo onko siellä mitään esineitä, joita hän haluaisi omistaa.

Kommenttien kirjoittaminen: Käyttäjä on huutokauppanäkymässä, missä hän näkee keskustelualueen. Käyttäjä sitten lisää kommentin, jossa hän kysyy esineen laadusta.

Muita käyttötapauksia: Rekisteröityminen, kirjautuminen, omien käyttäjätietojen muokkaaminen.