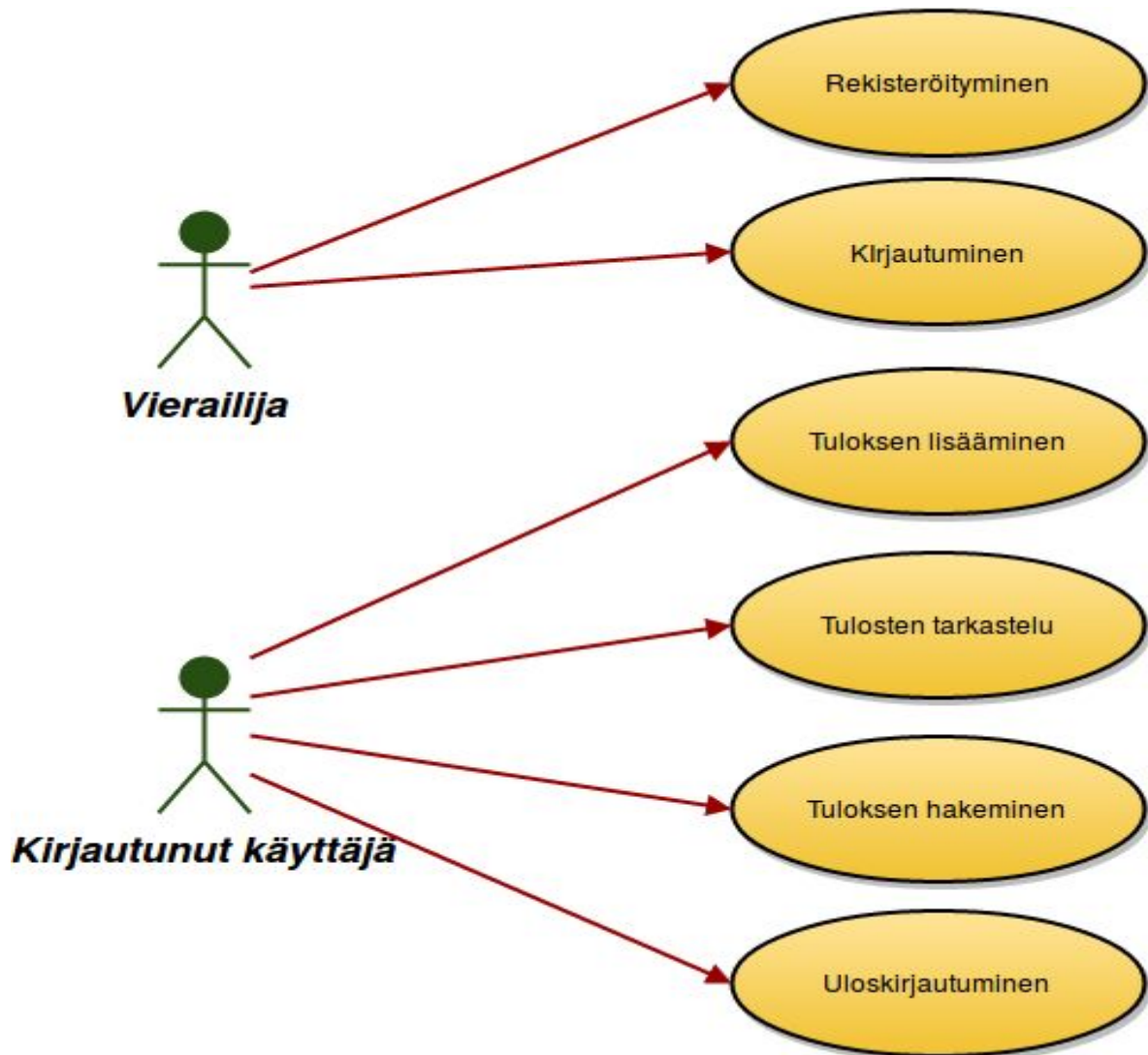


# Johdanto

Järjestelmän tarkoitus on toimia henkilökohtaisena harjoituspäiväkirjana/tuloskirjanpitojärjestelmänä. Kyseessä on siis järjestelmä, johon käyttäjä voi kirjautua omilla tunnuksillaan ja lisätä uusia tuloksia/harjoituksia sekä tarkastella aiempia tuloksiaan/harjoituksiaan. Järjestelmä on tarkoitettu tukemaan urheilijan, tässä tapauksessa ampumaurheilijan, toimintaa. Järjestelmää voisi mahdollisesti laajentaa yleisemminkin urheilijoille sopivaksi, mutta ensisijaisesti se on suunniteltu ampujille. Tavoitteena on toteuttaa onnistunut tulosten lisääminen, säilyttäminen ja tarkastelu, sekä toimiva kirjautumisjärjestelmä. Sovellus pystytetään Tietojenkäsittelytieteen laitoksen users-palvelimelle ja toteutetaan PHP:lla. Tietokantapalvelimena käytössä PostgreSQL. Sovellus tarvitsee alustajärjestelmältä PHP-tuen. Tietokantaa ei voi vaihtaa.

## Käyttötapaukset

Sovelluksella on kaksi erilaista käyttäjää, vierailija ja kirjautunut käyttäjä. Vierailija pystyy rekisteröitymään, kirjautumaan, tai mahdollisesti näkemään yleistä tietoa sovelluksesta/käyttöohjeet. Kirjautunut käyttäjä pystyy käyttämään sovelluksen varsinaisia toimintoja: lisäämään uusia tuloksia, sekä etsimään ja tarkastelemaan aiempia tuloksiaan. Kirjautunut käyttäjä voi kirjautua ulos lopetettuaan.



## Käyttötapaus 1: Tuloksen lisääminen

Käyttäjä painaa "Lisää tulos"-nappia. Käyttäjälle näytetään lomake, johon täytetään tuloksen tiedot. Lomakkeessa kysytään ainakin laji (esim. Ilmakivääri tai Olympiapistooli), laukaukset (esim. 60 ls), tulos (esim. 620,0), napakymppit (esim. 42x), päivämäärä ja kilpailu, jossa tulos on ammuttu. Käyttäjä täyttää vaaditut tiedot lomakkeeseen, joka sisältää defaultina yleisimmät lajit ja laukausmäärät, mutta johon käyttäjä pystyy itse lisäämään kenttiä tarvittaessa. Kun tiedot on täytetty, käyttäjä painaa vielä "Lisää"-nappia, jolloin uusi tulos kirjataan tietokantaan. Käyttäjä voi painaa myös "Peruuta"-nappia, jolloin täytetyt tiedot menetetään.

## **Käyttötapaus 2: Tuloksen etsiminen**

Käyttäjä painaa "Etsi tulos"-nappia. Käyttäjälle näytetään sivu jossa on tekstikenttä hakusanaa varten sekä mahdollisuus liittää hakuun tageja. Käyttäjä kirjoittaa hakusanan (esim. Swedish Cup) ja/tai liittää hakuun haluamansa tagin/tagit (esim. SM). Käyttäjä klikkaa "Hae"-painiketta, jolloin sovellus tarkistaa löytyykö tietokannasta annetuilla tageilla tai hakusanalla yhtään tulosta. Jos tuloksia löytyy, ne listataan samalle sivulle, josta haku suoritettiin. Muussa tapauksessa käyttäjälle ilmoitetaan: "Ei tuloksia annetulla hakusanalla".

## **Käyttötapaus 3: Tulosten tarkastelu**

Käyttäjä avaa "Omat tulokset"-välilehden. Sivulla näytetään kaikki käyttäjän tulokset, jos tuloksia suuri määrä (esim. yli 50), jaetaan tulokset välilehtiin. Tulokset järjestetään oletuksena uusimmasta vanhimpaan. Järjestyksen voi vaihtaa esimerkiksi parhaasta tuloksesta huonoimpaan. Käyttäjä pystyy selailemaan kaikkia tuloksiaan ja vaihtamaan välilehteä (jos sellaisia on). Tulosta klikkaamalla käyttäjä näkee tulokseen liittyvät tarkemmat tiedot, esimerkiksi kilpailun tai napakymppien määrän.

## **Käyttötapaus 4: Tuloksen muokkaaminen**

Käyttäjä avaa tuloksen, jota haluaa muokata. Käyttäjälle avautuu sivu, jossa on tarkemmat tiedot tuloksesta. Jokaisen tulokseen liittyvän attribuutin perässä on "Muokkaa"-painike, jota painamalla käyttäjä pääsee käsiksi kentän sisältöön. Käyttäjä kirjoittaa kenttään päivitetyn tiedon ja painaa "Tallenna muutokset" nappia, jolloin muutokset päivitetään tietokantaan.

## **Käsitekaavio**

(Mahdollisesti lisätään myös taulu Kilpailu)

