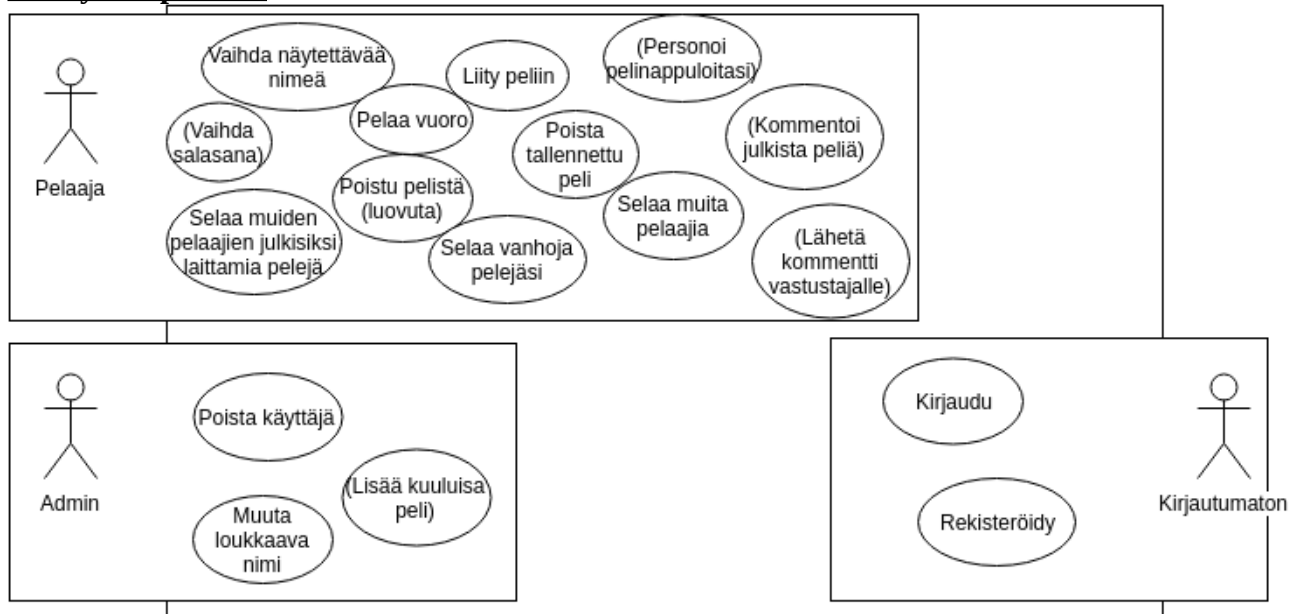


1. Johdanto

Valitsin harjoitustyöni aiheeksi shakkisivuston. Sivustolla voit pelata shakkia joko tekemällä oman pelin tai liittymällä jonkun muun tekemään peliin. Peliin etenemiset myös laitetaan talteen, joten voit jälkikäteen tutkia missä menit vikaan jos hävisit ja mitä taas teit hyvin. Sivustoa käyttääksesi sinun on kirjauduttava sisään, jotta omien pelien hallinnoiminen olisi mahdollista.

Toteutan ohjelman javalla käyttäen postgre-tietokannanhallintaohjelmistoa ja spark-kirjastoa webpuolen toteutukseen. Javascriptiä, tai muutakaan erityistä selainkieltä, ei käyttäjällä tarvitse olla käytössä, ainakaan näin alustavasti.

2. Käyttötapaukset



Suluissa olevat toiminnot toteutan mahdollisesti jos aikaa riittää.

Käyttäjät:

Pelaaja:

Pelaaja on tavanomainen sivuston käyttäjä. Hän on rekisteröitynyt ja kirjautunut sivustolle ja täysin kykenevä tekemään kaikkia tavallisia pelaamistoimintoja.

Admin:

Admin on pelaajien valvoja. Hän voi tarvittaessa bännätä häiriköivät pelaajat tai muuttaa loukkaavia nimimerkkejä.

Kirjautumaton:

Henkilö joka löytää tiensä sivulle. Hänen täytyy kirjautua tai rekisteröityä pystyäkseen tekemään jotakin.

Tärkeät käyttötapaukset:

Pelaa vuoro:

Pelaaja ensiksi menee johonkin peliin, jossa hän on pelaajana, ja jossa on hänen vuoronsa, ja tämän jälkeen hän kertoo, minkä nappulan hän haluaa siirtää ja mihin. Jos siirto on laillinen, peli päivittyy ja vuoro siirtyy toiselle pelaajalle. Jos siirto on virheellinen, kerrotaan virhe ja pyydetään uutta siirtoa.

Selaa pelejä:

Käyttäjä voi selata joko omia pelejensä tai muiden julkisia pelejä. Tällöin hän valitsee ensiksi kumpaa hakee, ja sitten valitsee pelin, jota haluaa tarkastella. Tällöin hän voi selata vuoroja ja katsoa miten peli on edennyt. Hän ei voi enää tehdä uusia siirtoja.

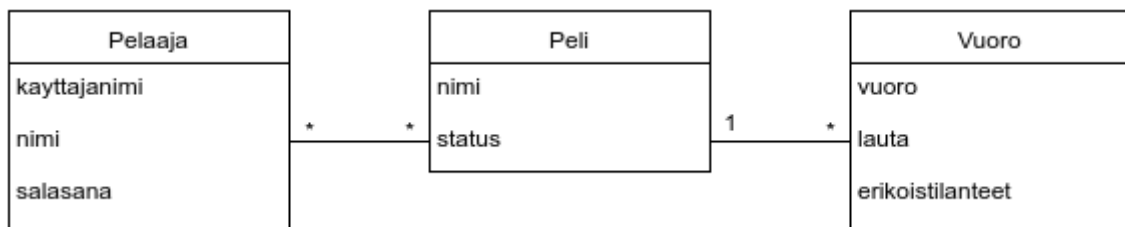
Liity peliin:

Pelaaja näkee pelit, joissa ei ole vielä pelaajaa, ja sitten valitsee, mihin niistä liittyy. Pelin yhteydessä näkyy kuinka hyvä pelaaja pelin tekijä on, jotta käyttäjä pystyy valitsemaan sopivan vastustajan.

Poista tallennettu peli:

Kun peli loppuu, voi pelaaja tallentaa sen myöhempää tarkastelua varten. Jos pelaaja haluaa myöhemmin poistaa tallennetun pelin, menee hän selauksella siihen ja poistaa sen itseltään. Jos kumpikin pelin pelannut henkilö poistaa talletuksen, poistetaan peli kokonaan tietokannasta.

3. Tietokantakuvaus



Käsitekaavio

Attribuuttien kuvaukset:

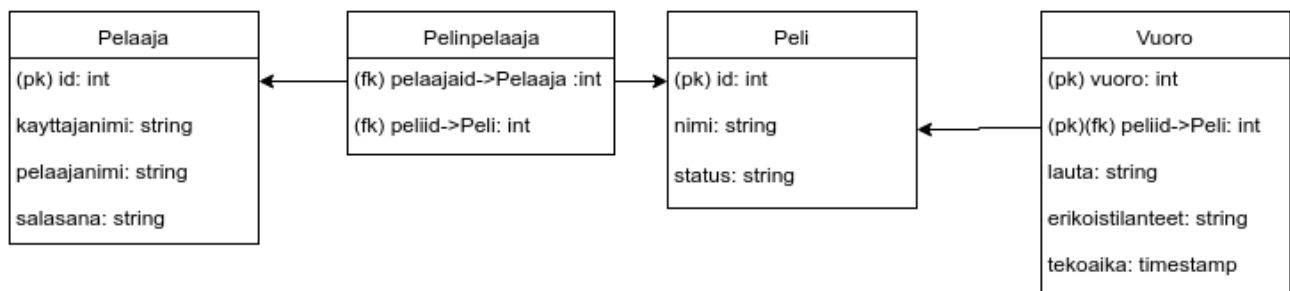
Pelaaja.nimi: pelaajan itse valitsema nimi, joka näytetään muille pelaajille

Peli.status: pelin tilanne: etsitäänkö toista pelaajaa, onko peli käynnissä vai loppunut

Vuoro.vuoro: monesko vuoro on kyseessä

Vuoro.lauta: stringiin koodattu pelilaudan tilanne (parempi näin kuin 16 saraketta, yksi jokaiselle nappulalle)

Vuoro.erikoistilanteet: stringiin koodattu tieto mahdollisista erikoistilanteista, esim. el passanteen mahdollisuudesta



Tietokantakaavio