

Äänestys - Dokumentaatio

Johdanto

Äänestyssovellus pesäpallojoukkueen erilaisia äänestyksiä varten. Sovellus vaatii kuitenkin rekisteröitymisen. Rekisteröitymisen jälkeen pelaaja voi kirjautua sisään palvelimeen ja äänestää käynnissä olevissa äänestyksissä tai luoda uuden äänestyksen. Jokainen pelaaja voi äänestää vain kerran. Pelaajat näkevät äänestyksen tulokset ja oman äänestysthistoriansa. Äänestyksen ylläpitäjä pääsee muokkaamaan äänestyksen tietoja. Pelaaja pääsee muokkaamaan omia tietojaan. Äänestys toteutetaan PostgreSQL tietokantapalvelimella ja PHP kielellä.

Käyttötapaukset

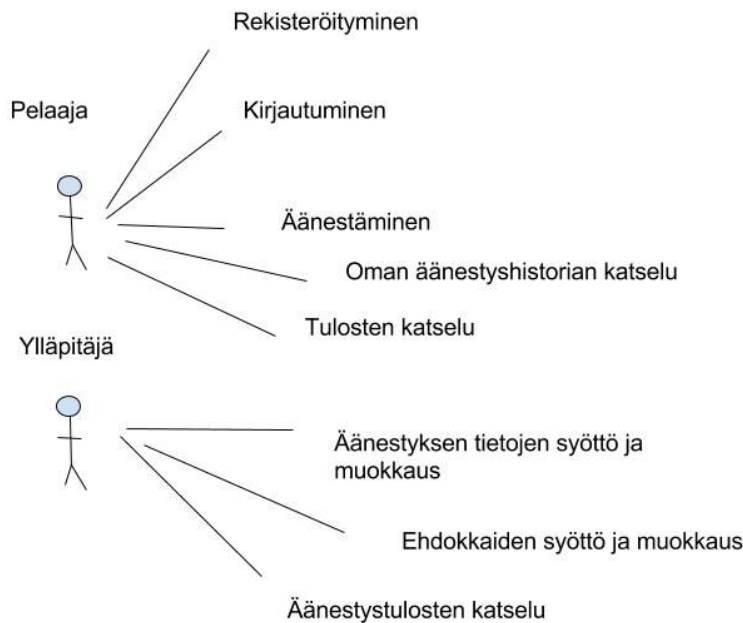
Pelaaja -> rekisteröinti

- > kirjautuminen
- > äänestäminen
- > tulosten katselu
- > oman äänestysthistorian katselu

Äänestyksen ylläpitäjä -> äänestyksen luonti

- > äänestyksen muokkaus
- > ehdokkaiden tietojen syöttö ja muokkaus
- > äänestystietojen katselu

Käyttötapauskaavio



Käyttäjryhmt:

Pelaaja kirjautuu palveluun ja äänestää haluamassaan auki olevassa äänestyksessä. Pelaaja pääsee katsomaan äänestyksen tuloksia ja omaa äänestystehistoriaansa. Pelaaja voi olla ehdolla useassa eri äänestyksessä ja äänestää useassa äänestyksessä. Pelaaja näkee äänestyksen tuloksista kolme eniten ääniä saaneet.

Ylläpitäjä toimii äänestyksen järjestäjänä ja ylläpitäjänä. Hän syöttää äänestyksen tiedot ja pääsee muokkaamaan niitä. Lisäksi hän pääsee muokkaamaan ehdokaslistaa. Ylläpitäjä näkee äänestyksen tulokset yksityiskohtaisesti.

Käyttötapaukset:

Rekisteröinti: Pelaaja rekisteröityy palveluun. Samalla hän valitsee onko tulokas. Pelaaja asetetaan ehdokkaaksi kaikkiin muihin kategorioihin automaattisesti. Ehdolla ovat siis vain rekisteröityneet äänestäjät.

Kirjautuminen: Pelaajat kirjautuvat käyttäjätunnuksellaan palveluun. Tämän jälkeen he pääsevät äänestämään.

Äänestys: Pelaaja äänestää haluamaansa ehdokasta.

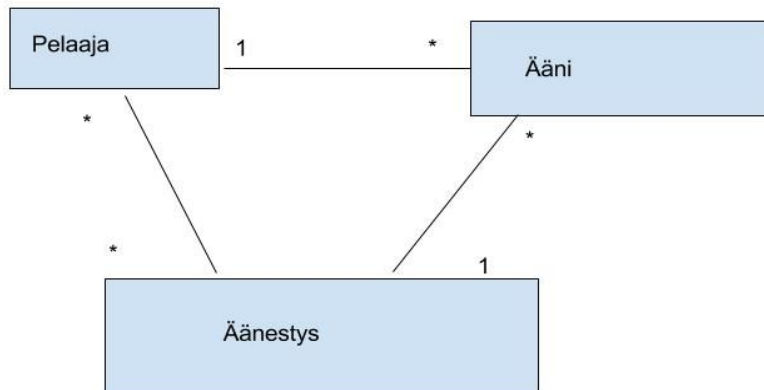
Tulosten katselu: Pelaaja näkee kunkin kategorian voittajan ja kaksi muuta eniten ääniä saaneita.

Äänestystietojen syöttö ja muokkaus: Järjestäjä asettaa äänestyksen tiedot ja pääsee halutessaan muokkaamaan tai poistamaan äänestyksen.

Ehdokkaiden syöttö ja muokkaus: Rekisteröityneen pelaajat ovat ehdolla äänestyksissä. Äänestyksen ylläpitäjä pääsee muokkaamaan ehdokaslistaa.

Äänestystulosten katselu: Järjestäjä näkee kuinka paljon ääniä kukin ehdokas on saanut äänestyksessä.

Järjestelmän tietosisältö:



Tietokohde: Pelaaja

attribuutti	arvojoukko	kuvailu
Nimi	Merkkijono, max 50 merkkiä	Pelaajan nimi
Onkotulokas	boolean	Asetetaan rekisteröitymisessä.

Pelaaja on äänestyssovelluksen käyttäjä ja hän pääsee rekisteröitymisen ja kirjautumisen jälkeen antamaan äänensä äänestyksessä jollekin ehdokkaalle. Ehdokaslista koostuu myös pelaajista. Pelaaja pääsee muokkaamaan omia tietojaan. Pelaaja voi äänestää useassa äänestyksessä ja saada useita ääniä.

Tietokohde: Äänestys

attribuutti	arvojoukko	kuvailu
-------------	------------	---------

Nimi	Merkkijono, max. 50 merkkiä	Äänestys
Status	boolean	Äänestyksen status kertoo, onko äänestys käynnissä.
Ylläpitäjä	Merkkijono, max 50 merkkiä	
Kuvaus	Merkkijono, max 50 merkkiä	Lyhyt kuvaus äänestyksestä
Julkaistu	Merkkijono, max 50 merkkiä	Julkaisupäivämäärä
Ehdokkaat	List<Pelaaja>	Pelaajat, jotka ovat ehdolla äänestyksessä

Ylläpitäjä luo uuden äänestyksen ja pääsee muokkaamaan äänestyksen tietoja ja ehdokaslistaa. Äänestyksessä on ehdolla pelaajia.

Tietokohde: Ääni

attribuutti	arvojoukko	kuvailu
kenelle	Merkkijono, max 50 merkkiä	Äänen saajan nimi

Ääni liittyy aina tiettyyn äänestykseen ja tiettyyn pelaajaan eli ehdokkaaseen.

Relaatiotietokantakaavio:

