

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
- > äänestysten selailu
- > äänestyksen valitseminen
- > ehdokkaiden selailu
- > ehdokkaan valitseminen/äänen antaminen
- > äänestyksen tulosten katselu
- > omien tietojen muokkaus
- > oman äänestysthistorian katselu

Äänestyksen ylläpitäjä

- > äänestyksen luonti
- > äänestyksen muokkaus
- > äänestyksen poisto
- > ehdokkaiden lisääminen
- > ehdokkaiden poistaminen
- > äänestystietojen katselu

Käyttötapauskaavio

-päivitetään

Käyttäjärühmät:

Pelaaja kirjautuu palveluun ja näkee äänestykset. Pelaaja voi äänestää haluamassaan auki olevassa äänestyksessä. Pelaaja pääsee katsomaan äänestyksen tuloksia ja omaa

äänestyshistoriaansa. 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. Pelaaja asetetaan ehdokkaaksi kaikkiin äänestyksiin automaattisesti. Ehdolla ovat siis vain rekisteröityneet äänestäjät.

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

Äänestys: Pelaaja äänestää haluamaansa ehdokasta. Pelaaja voi äänestää yhdessä äänestyksessä vain kerran.

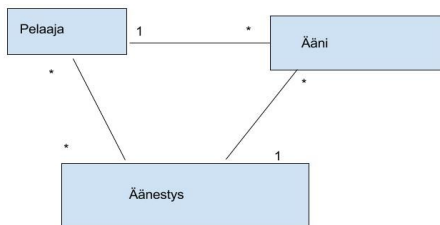
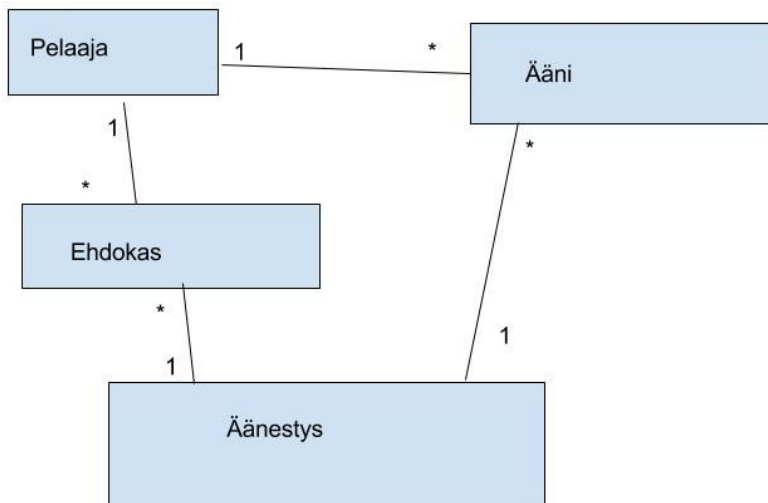
Tulosten katselu: Pelaaja näkee kunkin kategorian voittajan ja kaksi muuta eniten ääniä saaneita.

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
Aloitusvuosi	Merkkijono, max 50 merkkiä	Pelaajan aloitusvuosi

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

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:

