

# 1. Johdanto

Työn aiheena on simppeli web-sivusto, johon voi ylläpitäjä sisäänkirjaututtuaan käydä lisäämässä, poistamassa ja muokkaamassa urheilulajeja, urheilijoita ja tuloksia. Peruskäyttäjä voi taas käydä näitä pelkästään katselemassa.

Sivustoa voi käyttää esimerkiksi leikkimielisten urheilukisojen tulosten tallentamiseen ja vertailuun.

Työ käsittää HTML/CSS/JS -front-end toteutuksen ja PHP ja PostgreSQL palvelinpuolen back-end toteutuksen Linux-palvelimella ja Apache -palvelinohjelmalla.

Järjestelmän tavoitteet on siis luoda tietokanta, kyetä muokkaamaan, luomaan ja poistamaan tauluja tietokannassa, muokkaamaan taulujen sisältöä ja näyttämään näissä tauluissa relevantti informaatio palvelimella sijaitsevilla HTML-sivuilla.

## 1.1 Käyttötapauskaavio



## 1.2 Käyttäjärühmät

### **1.2.1 Peruskäyttäjä**

Peruskäyttäjällä tarkoitetaan ketä tahansa internet-selailijaa.

### **1.2.2 Ylläpitäjä**

Ylläpitäjä on henkilö joka sisäänkirjaututtuaan pystyy tekemään muutoksia sivuston tietokantaan ja näin muokkaamaan sivustoa.

## **1.3 Käyttötapauskuvaukset**

### **1.3.1 Peruskäyttäjän käyttötapauskset**

#### **Urheilulajien ja tulosten katselu:**

Kuka tahansa voi käydä katsomassa sivuston urheilulajeja ja niihin liittyviä tuloksia.

#### **Urheilijoiden katselu:**

Kuka tahansa voi käydä katsomassa urheilijoita, joista kerrotaan nimi ja tulokset eri urheilulajeissa

### **1.3.2 Ylläpitäjän käyttötapauskset**

#### **Kirjautuminen:**

Tehdäkseen muutoksia tietokantaan, täytyy ylläpitäjän kirjautua järjestelmään kirjautumislomakkeella.

#### **Urheilulajien luominen ja muokkaus:**

Kirjaututtuaan ylläpitäjä voi luoda uusia urheilulajeja, muokata niitä tai poistaa niitä. Kuhunkin urheilulajiin liitetään tulokset ja urheilija, joka on ne saavuttanut.

#### **Urheilijoiden luominen ja muokkaus:**

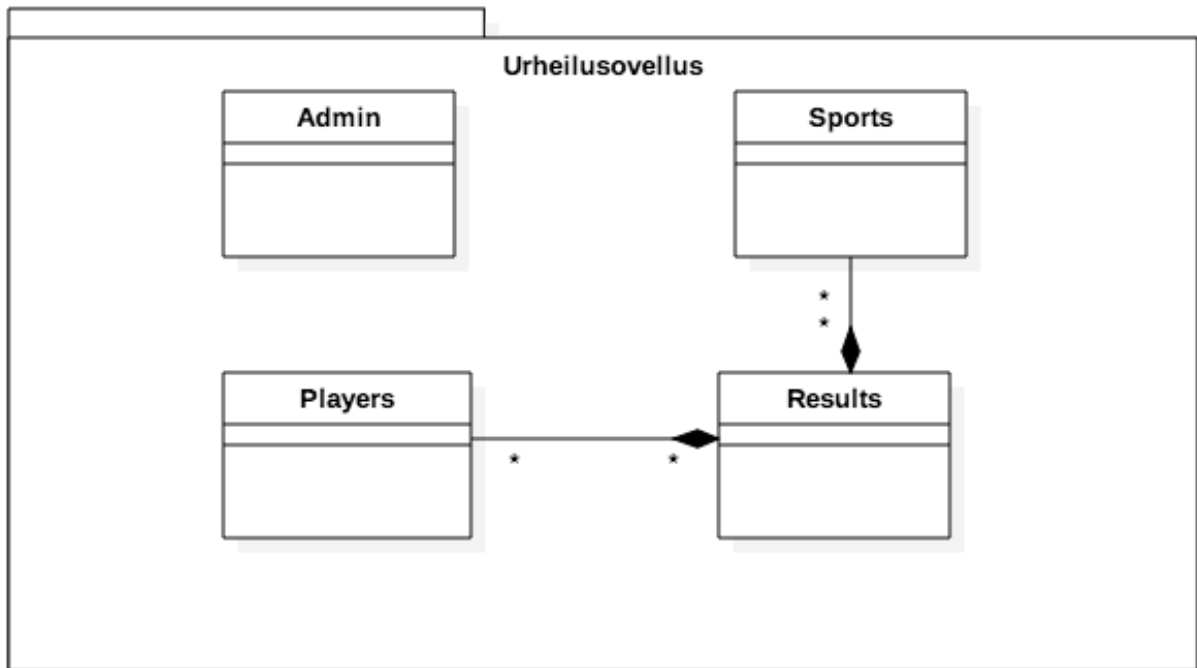
Kirjaututtuaan ylläpitäjä voi luoda uusia urheilijoita, muokata tai poistaa niitä. Kullekin urheilijalle näytetään henkilökohtaiset tulokset kussakin lajissa. Näitä tietoja voi ylläpitäjä muokata, lisätä tai poistaa.

#### **Tulosten lisääminen ja muokkaus:**

Kirjaututtuaan ylläpitäjä voi lisätä urheilijalle tuloksen tiettyyn lajiin tai vastaavasti lisätä lajiin tuloksen urheilijan suorituksesta. Näitä tietoja voi ylläpitäjä muokata, lisätä tai poistaa.

## **2. Järjestelmän tietosisältö**

## 2.1. Käsitekaavio



## 2.2. Tietokohteiden selitys

### 2.2.1 Tietokohde: Admin

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono. Max 50 merkkiä.	Hallinnoivan, sisäänkirjautuvan käyttäjän eli ylläpitäjän käyttäjätunnus
password	Merkkijono. Max 50 merkkiä.	Hallinnoivan, sisäänkirjautuvan käyttäjän eli ylläpitäjän salasana

### 2.2.2 Tietokohde: Sports

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono. Max 50 merkkiä.	Urheilulajin nimi. Esim. Mökkitikka.
description	Merkkijono. Max 500 merkkiä.	Urheilulajin kuvaus ja säännöt. Esim. Heitetään viis tikkaa tauluun ja korkein tulos voittaa.
sort_order	Kokonaisluku: 1 tai 0.	Tällä määritellään se kuinka tulokset listataan. 1 Meinaa laskevasti eli vaikkapa laji jossa korkein tulos voittaa ja vastaavasta 0 niihin lajeihin missä pienin tulos voittaa (nopeuslajit).
createdon	Päivämäärä	Päivämäärä urheilulajin luontihetkestä.

### 2.2.3 Tietokohde: Players

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono. Max 50 merkkiä.	Urheilijan nimi.
description	Merkkijono. Max 500 merkkiä.	Urheilijan kuvaus.
createdon	Päivämäärä	Päivämäärä urheilijan luontihetkestä.

## 2.2.4 Tietokohde: Results

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
player_id	Kokonaisluku.	Viiteavain tauluun Player ja avaimeen 'id'. Eli kuka pelaajista on suorituksen tehnyt.
sport_id	Kokonaisluku	Viiteavain tauluun Sport ja avaimeen 'id'. Eli mikä laji on kyseessä.
result	Merkkijono. Max. 50 merkkiä	Tässä on urheilulajissa saavutettu tulos
createdon	Päivämäärä	Päivämäärä tuloksenluontihetkestä.

### 3. Relaatiotietokantakaavio

