

Autosimulaattori tulospalvelu

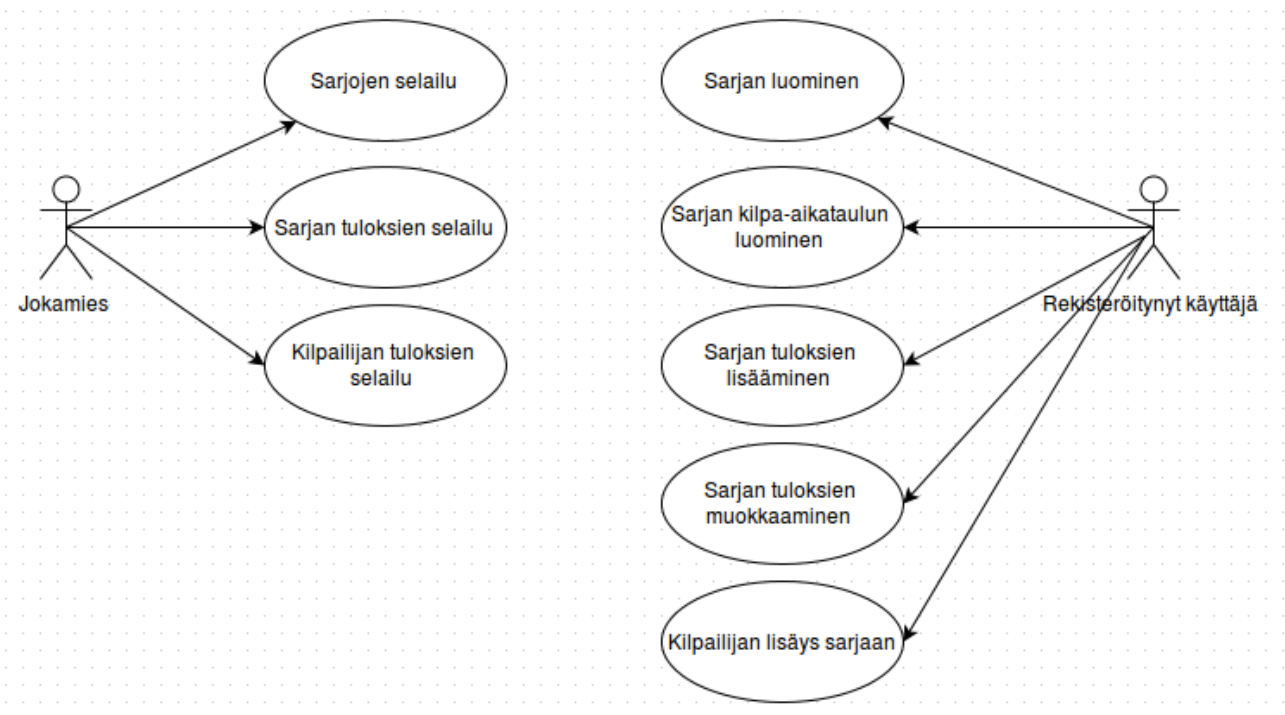
Johdanto

Autosimulaattori tulospalvelun tehtävänä on pitää yllä eri sarjojen kisojen lopputuloksia. Tulospalvelusta voi katsoa sarjan kokonaistilanteen sekä yksittäisen kisan tulokset. Myöskin yksittäisen kilpailijan tuloksia voi katsoa. Järjestelmän tarkoitus on helpottaa tuloksien ylläpitoa siten, että käyttäjä voi syöttää tulokset ja pistetaulukot yms. päivittävät sen mukaan.

Käytettävät teknologiat: PHP, PostgreSQL, JavaScript

Palvelin: tietojenkäsittelytieteen users-palvelin

Käyttätapaukset



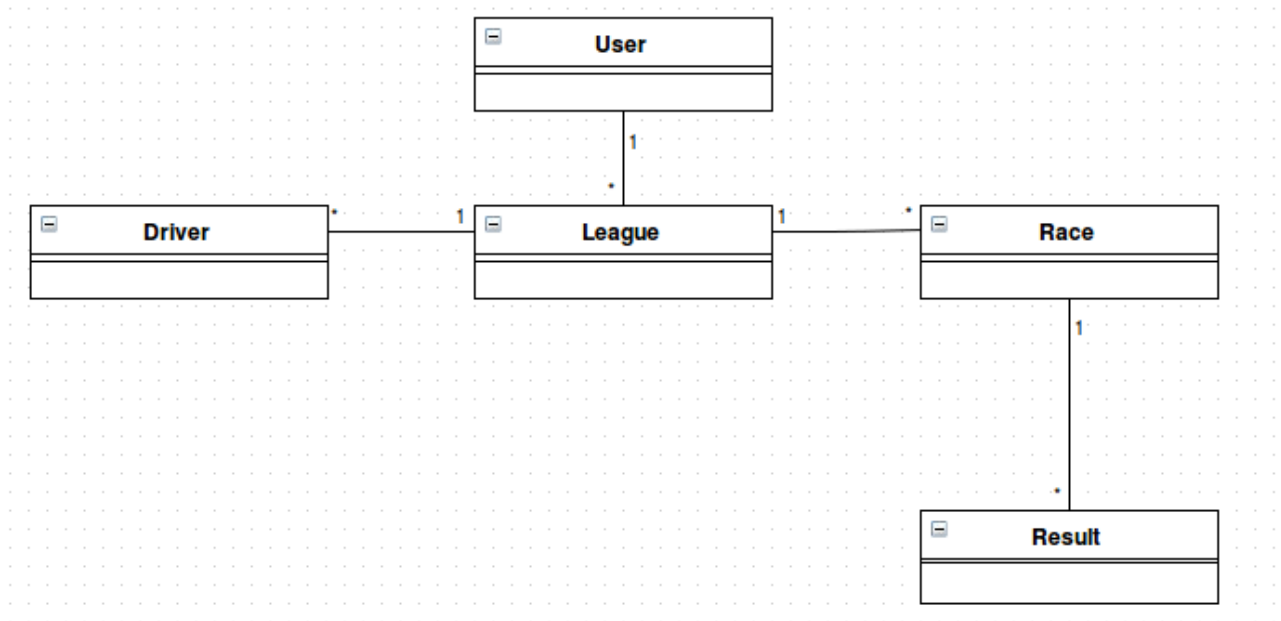
Jokamiehen käyttötapaukset:

- Kuka tahansa voi selata rekisteröityneen käyttäjän sarjoja.
- Kuka tahansa voi selata sarjan tuloksia, kilpa-aikataulua, kilpailun tuloksia sekä sarjan kokonaistilanne.

Rekisteröityneen käyttäjän käyttötapaukset:

- Rekisteröitynyt käyttäjä voi luoda yhden tai useamman sarjan.
- Jokaiselle luodulle sarjalle voi luoda rajattoman määrän kilpailuja.
- Jokaiselle sarjan kilpailulle voi asettaa tulokset. (Aika-ajo tulokset ja kilpailun tulokset)
- Kaikkia tuloksia pystyy muokkaamaan.
- Luotuun sarjaan voi lisätä rajattoman määrän kilpailijoita.

Järjestelmän tietosisältö



Tietokohde: User

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvaus
id	Integer, not null	Uniikki tunnus
Name	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Käyttäjän nimi tai nimimerkki
Password	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Käyttäjän asettama salasana

Tietokohde: League

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvaus
id	Integer, not null	Uniikki tunnus
Name	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Sarjan nimi
Game	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Sarjassa käytettävä peli
Platform	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Sarjassa käytettävä alusta. Xbox One, PC tai PlayStation 4
User_id	Integer, not null	user(id), käyttäjän tunnus, joka on luonut sarjan
Rules	Merkkijono, max 5000 merkkiä	Sarjassa käytettävät säännöt
Info	Merkkijono, max 5000 merkkiä	Käyttäjän asettamat tiedot sarjalle. Esim. Ilmottautuminen, kilpailujen alkamisajat jne

Tietokohde: Driver

<i>Attribuutti</i>	<i>Arvojoukko</i>	<i>Kuvaus</i>
id	Integer, not null	Uniikki tunnus
league_id	Integer, not null	league(id), sarja johon kuljettaja kuuluu
Name	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Kuljettajan nimi tai nimimerkki
Car	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Kuljettajan käyttämä auto
(team_id?)	Ehkä	Joskus

Tietokohde: Race

<i>Attribuutti</i>	<i>Arvojoukko</i>	<i>Kuvaus</i>
Id	Integer, not null	Uniikki tunnus
league_id	Integer, not null	league(id), sarja johon kilpailu kuuluu
Track	Merkkijono, max 50 merkkiä, not null	Kilpailun rata, jossa kilpailu ajetaan
Raceday	Date, not null	Päivämäärä jolloin kilpailu ajetaan
Laps	Integer, not null	Kilpailun kierrosmäärä

Tietokohde: Result

<i>Attribuutti</i>	<i>Arvojoukko</i>	<i>Kuvaus</i>
Id	Integer, not null	Uniikki tunnus
league_id	Integer, not null	league(id), sarja johon tulos kuuluu
race_id	Integer, not null	race(id), kilpailu johon tulos kuuluu
driver_id	Integer, not null	driver(id), kuljettaja kenelle tulos kuuluu
quali_time	Integer	Aika-ajon aika millisekunteina
race_time	Integer	Kilpailun aika millisekunteina
quali_extra	Merkkijono, max 50 merkkiä	Lisäieto esim DNF, DSC jne.
race_extra	Merkkijono, max 50 merkkiä	Lisätieto esim DNF, DSC jne.
Laps	Integer	Kuljettajan ajamat kierrokset kilpailussa

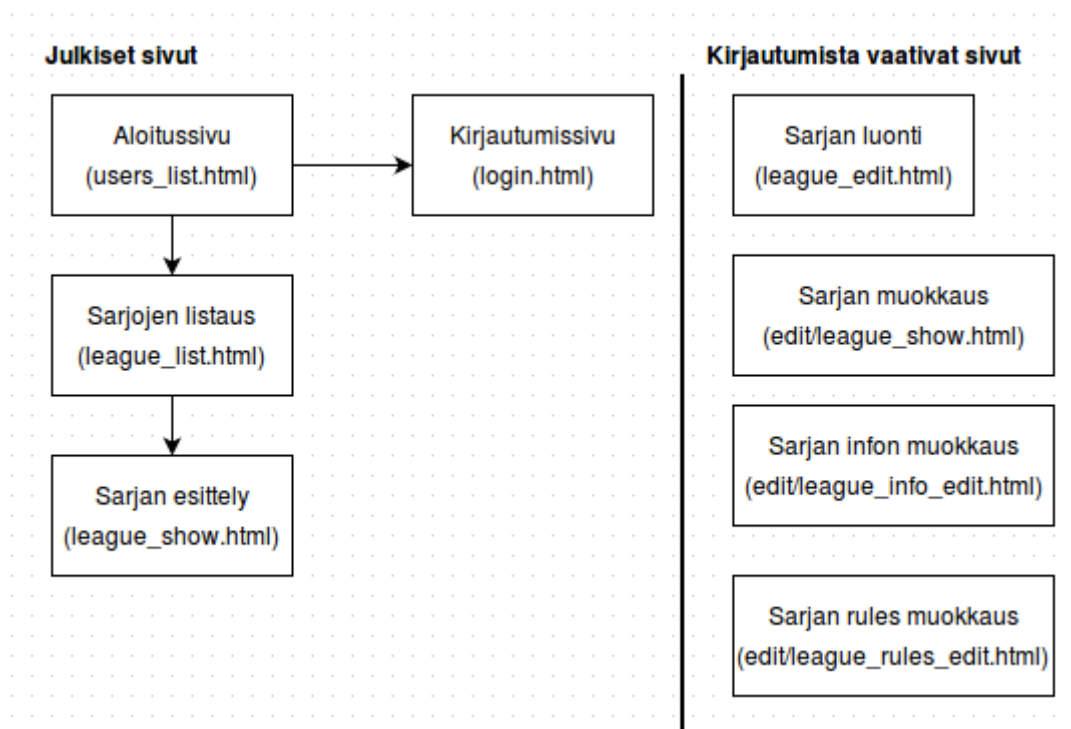
Järjestelmän yleisrakenne

Tietokantasovellusta tehdessä on noudatettu MVC-mallia. Kontrollerit, näkymät ja mallit sijaitsevat hakemistoissa controllers, views ja models.

HTML-näkymät sijaitsevat views hakemistossa ja kirjautuneen käyttäjän muokkaussivut sijaitsevat edit hakemistossa.

Käytettävät JavaScript kirjastot ovat sijoitettu vendor nimiseen hakemistoon. JavaScriptiä on myöskin käytetty tuloksien esittämiseen sekä erotuksien laskemiseen.

Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit



Asennustiedot

Asenna sovellus kopioimalla tiedostot palvelimen nettiin näkyvään hakemistoon (esim. usersin htdocs-hakemisto). Aseta sen jälkeen tietokannan yhteystiedot oikeaksi tiedostoon config/database.php. Hakemistosta sql löytyy tietokantataulujen luontia varten tiedosto sekä testidata.

Käyttöohje

Käyttäjätunnus: **test**
Salasana: **test**

Pistejärjestelmä

Pisteitä saa sijoituksista 1-14.

Pistejärjestelmä järjestyksessä: 25, 18, 15, 12, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Kilpailija ei saa pisteitä jos aika on 0. Jos kilpailija menettää yhteyden kesken kisan ja hänelle merkataan DNF (Did not finish) ja hänen tulisi saada silti pisteet niin riittää, että merkkaa ajaksi suuremman kuin 0. Esimerkiksi 00:00:00.001.