

Muistilista

Tietokantasovellus, periodi II 2013
Nina Katila

Sisällysluettelo

1. Aiheen kuvaus.....	1
2. Tekninen arkkitehtuuri.....	1
3. Käyttötapaukset.....	1
3.1. Käyttäjien ylläpitäminen.....	2
3.2. Muistilistan selailu.....	2
3.3. Tehtävien ylläpito.....	3
3.4. Luokkien ylläpito.....	4
4. Käynnistys.....	4

1. Aiheen kuvaus

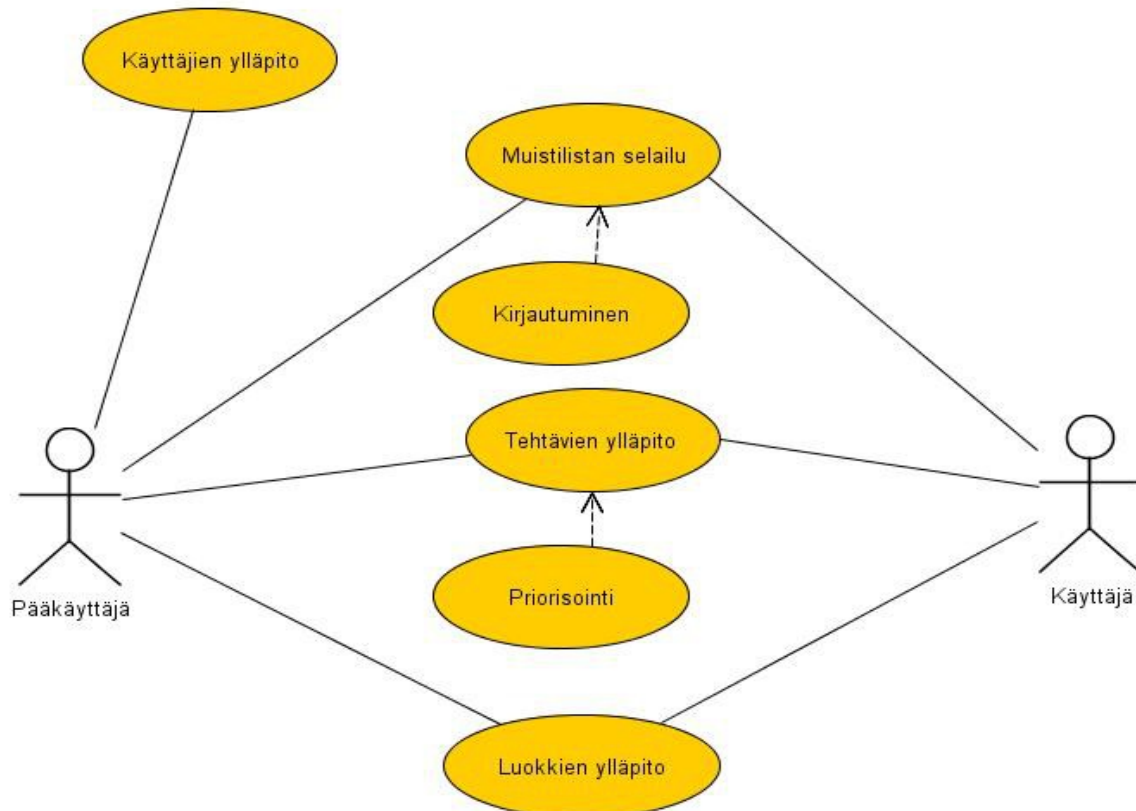
Monella opiskelijalla suurin haaste opiskeluun liittyen on ajankäytön hallinta. Työn, kodin, perheen ja opiskelun lisäksi aikaa tulisi jäädä myös harrastuksille. Ajankäytön hallintaa helpottaa, kun kaikki elämän eri osa-alueilta syntyvät tehtävät ja velvoitteet ovat kirjattu ylös ja niiden suorittamista varten on laadittu jonkinlainen priorisointi. Tehtävien listausta ja priorisointia varten tehdään helppokäyttöinen web-sovellus nimeltä Muistilista.

Muistilista-sovelluksen avulla kirjataan ylös kaikki tehtävät, jotka tulee muistaa tehdä. Tehtävät voidaan muistilistassa luokitella esimerkiksi eri elämän osa-alueiden mukaan, kuten koti, työ, koulu, perhe ja harrastus. Tehtäville voidaan asettaa tärkeysjärjestys ja tärkeysjärjestystä voidaan muuttaa, mikäli listalle tulee uusia tärkeämpiä tehtäviä.

2. Tekninen arkkitehtuuri

Sovellus toteutetaan PHP-kielellä ja se toimii laitoksen users-palvelimella. Sovelluksen kanta on users-palvelimella toimiva PostgreSQL-kanta.

3. Käyttötapaukset



Kuva 1: Käyttötapauskaavio

3.1. Käyttäjien ylläpitäminen

Käyttötapaus Käyttäjien ylläpitäminen	
Käyttäjä:	Pääkäyttäjä
Yleiskuvaus:	Pääkäyttäjä ylläpitää sovelluksen käyttäjiä, lisää uusia käyttäjiä, muokkaa olemassa olevia käyttäjiä ja poistaa käyttäjiä.
Esiehto:	Pääkäyttäjä on kirjautunut järjestelmään.
Jälkiehto:	Käyttäjä on lisätty, muutettu tai poistettu.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä käyttäjän tiedot, muuttaa käyttäjän tietoja ja poistaa käyttäjän tiedot listasta. Käyttäjän tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"> – Käyttäjän nimi – Käyttäjän tunnus – Käyttäjän salasana
2	Pääkäyttäjä lisää, muuttaa tai poistaa käyttäjän tiedot ja pyytää ohjelmaa tallentamaan tiedot.
3	Ohjelma tallentaa tiedot.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

3.2. Muistilistan selailu

Käyttötapaus Pelinohjaajien ylläpitäminen	
Käyttäjä:	Kaikki sovelluksen käyttäjät
Yleiskuvaus:	Käyttäjä selaa muistilistalla olevia tehtäviä.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään.
Jälkiehto:	Käyttäjä on nähnyt kaikki muistilistassa olevat tehtävät, niiden luokat ja tärkeysjärjestyksen.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden selata muistilistalla olevia tehtäviä. Tehtävän tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"> - Nimi - Luokka

	- Tärkeysjärjestys
2	Käyttäjä näkee muistilistassa olevat tehtävät.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

3.3. Tehtävien ylläpito

Käyttötapaus Pelien hakeminen	
Käyttäjä:	Kaikki käyttäjät
Yleiskuvaus:	Käyttäjä ylläpitää tehtäviä: lisää uuden tehtävän, muokkaa olemassa olevaa tehtävää tai poistaa tehtävän.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään.
Jälkiehto:	Käyttäjä on lisännyt uuden tehtävän, muokannut tehtävää tai poistanut tehtävän.
Käyttötapauskuvaus:	
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä tehtävän tiedot listaan, muuttaa tehtävän tietoja ja poistaa tehtävän tiedot listasta. Tehtävän tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"> – Tehtävän nimi – Tehtävän luokka – Tehtävän prioriteti (tärkeysjärjestys)
2	Käyttäjä saa esiin tyhjän tehtävälomakkeen tai hakemansa tehtävän tiedot ja pääsee muokkaamaan niitä
3	Käyttäjä voi ylläpitää tehtävän tietoja ja pyytää ohjelmaa tallentamaan tiedot.
4	Ohjelma tallentaa tehtävän tiedot muististaan.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

3.4. Luokkien ylläpito

Käyttötapaus Pelinohjaajan hakeminen	
Käyttäjä:	Kaikki käyttäjät
Yleiskuvaus:	Käyttäjä ylläpitää luokkia: lisää uuden luokan tai muokkaa olemassa.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään.
Jälkiehto:	Käyttäjä on lisännyt uuden luokan tai muokannut luokkaa.
Käyttötapauksen kuvaus:	
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä luokkia ja muuttaa luokkien tietoja. Luokan tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"> – Luokan nimi – Luokan kuvaus
2	Käyttäjä saa esiin tyhjän luokkalomakkeen tai hakemansa luokan tiedot ja pääsee muokkaamaan niitä.
3	Käyttäjä voi ylläpitää luokan tietoja ja pyytää ohjelmaa tallentamaan tiedot.
4	Ohjelma tallentaa luokan tiedot.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

4. Käynnistys

Muistilista käynnistyy osoitteesta <http://kanikani.users.cs.helsinki.fi/index.php>