

Pelinohjaajien pelilista

Tietokantasovellus (loppukesä 2013)
Nina Katila

Sisällysluettelo

1. Aiheen kuvaus.....	1
2. Käyttötapaukset.....	1
2.1. Pelitietojen ylläpitäminen.....	2
2.2. Pelinohjaajien ylläpitäminen.....	2
2.3. Pelien hakeminen.....	3
2.4. Pelinohjaajien hakeminen.....	4
2.5. Pelinohjaajan varaaminen.....	4
2.6. Pelilistan tulostaminen.....	5
2.7. Maksujen merkitseminen.....	5
3. Käsitekaavio.....	6
4. Relaatietietokaavio.....	7

1. Aiheen kuvaus

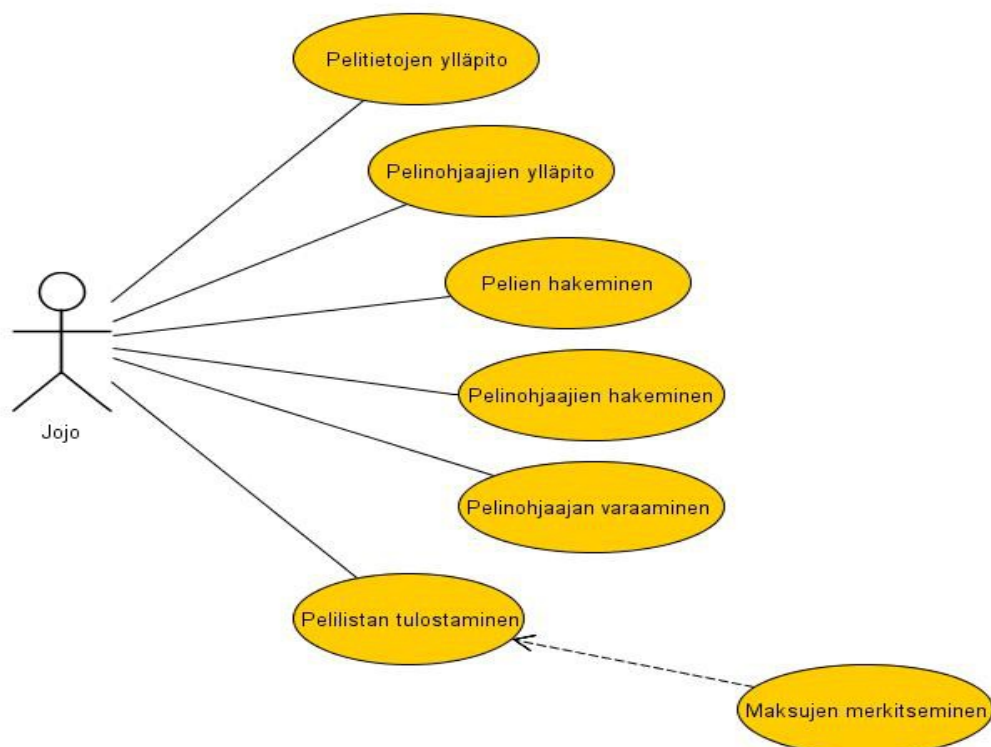
Jalkapallopeleistä osa pelataan joukkueen kotikentällä ja osa sarjan/liigan muiden joukkueiden kentillä. Kaikkiin kotikentällä pelattaviin peleihin tulee joukkueenjohtajan, jojon, varata pelinohjaaja. Joukkueenjohtaja pitää itse yllä tietoja joukkueen käytettävissä olevista pelinohjaajista. Kotipelivuoron koittaessa, hän ottaa pelinohjaajaan yhteyttä ja pyytää tätä ohjaamaan pelin.

Junioreiden pelejä ohjaavat aina seuran vanhemmat pelaajat, iältään n.15-20 vuotiaat, jotka ovat suorittaneet pelinohjaajan koulutuksen. Pelinohjaajille maksetaan pelinohjaamisesta pieni palkkio jokaista ohjattua peliä kohden. Palkkio on kaikille ohjaajille saman suuruinen. Pelinohjaaja ilmoittaa epäsäännöllisin väliajoin seuran palkkionmaksusta vastaavalle, kuinka monta peliä kukin pelinohjaaja on ohjannut edellisen palkkionmaksukerran jälkeen.

Yksi joukkueenjohtaja hoitaa tällä hetkellä kolmen juniorijoukkueen pelinohjaajien varaukset. Jojo tietää pelinohjaajien nimen ja joitakin yhteystietoja, usein vain puhelinnumeron. Pelinohjaajien tarkemmat henkilötiedot verokortteineen on ainoastaan seuran palkkiomaksusta vastaavalla.

Pelinohjaajien varaamista varten joukkueenjohtaja arvostaisi pientä ohjelmaa, pelinohjaajien pelilistaa, mikä helpottaisi muistamaan kuka ohjasi minkäkin pelin, mille pelille ei ole vielä pelinohjaajaa, kenelle pitää palkkioita maksaa ja ketkä olivatkaan käytettävissä olevat pelinohjaajat.

2. Käyttötapaukset



Kuva 1: Käyttötapauskaavio

2.1. Pelitietojen ylläpitäminen

Käyttötapaus Pelitietojen ylläpitäminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä ylläpitää pelien tietoja, lisää uusia pelejä, muokkaa olemassa olevia pelejä ja poistaa pelejä.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään ja haluaa päästä lisäämään, muokkaamaan tai poistamaan pelien tietoja.
Jälkiehto:	Peli on lisätty, muutettu tai poistettu pelilistasta.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä pelin tiedot listaan, muuttaa pelin tietoja ja poistaa pelin tiedot listasta. Pelin tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"> – Pelin nimi – Pelaava joukkue – Päivämäärä – Pelin alkamisajankohta (kellonaika) – Pelin päättymisajankohta (kellonaika) – Pelinohjaaja – Pelinohjaajan palkkion maksutilanne
2	Käyttäjä lisää, muuttaa tai poistaa pelin tiedot ja pyytää ohjelmaa tallentamaan tiedot.
3	Ohjelma tallentaa tiedot.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

2.2. Pelinohjaajien ylläpitäminen

Käyttötapaus Pelinohjaajien ylläpitäminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä ylläpitää pelinohjaajien tietoja, lisää uusia ohjaajia, muokkaa olemassa olevia ja poistaa ohjaamisen lopettaneet.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään ja haluaa päästä lisäämään, muokkaamaan tai poistamaan pelinohjaajien tietoja.
Jälkiehto:	Pelinohjaaja on lisätty, muutettu tai poistettu pelinohjaajien listasta.
Käyttötapausten kuvaus:	

1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä pelinohjaajan tiedot listaan, muuttaa pelinohjaajan tietoja ja poistaa pelin tiedot listasta. Pelinohjaajan tiedot ovat: - Nimi - Tila: Aktiivinen / Passiivinen - Puhelinnumero
2	Käyttäjä lisää, muuttaa tai poistaa pelinohjaajan tiedot ja pyytää ohjelmaa tallentamaan tiedot.
3	Ohjelma tallentaa tiedot.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

2.3. Pelien hakeminen

Käyttötapaus Pelien hakeminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä hakee peliä listasta katsellakseen pelin tietoja tai muuttaakseen pelin tietoja.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään ja haluaa löytää jonkin tietyn tai jotkin tietyt pelit pelilistasta.
Jälkiehto:	Käyttäjä on löytänyt hakemansa pelin/pelien tiedot.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Käyttäjä hakee peliä/pelejä yhden tai useamman hakuehdon mukaan. Hakuehdot ovat: - päivämäärän mukaan - aikavälin mukaan - pelinohjaajan mukaan - palkkion maksutilanteen mukaan (onko maksettu vai ei)
2	Käyttäjä saa esiin hakemansa pelin/pelien tiedot. Poikkeus1
3	Käyttäjä voi ylläpitää pelin tietoja Pelitietojen ylläpitäminen -käyttötapausten mukaan.
Poikkeukset:	1. Mikäli hakuehdoilla ei löydy peliä, käyttäjä saa siitä ilmoituksen. Käyttötapaus jatkuu kohdasta 1. tai päättyy.
Muut vaatimukset:	

2.4. Pelinohjaajien hakeminen

Käyttötapaus Pelinohjaajan hakeminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä hakee pelinohjaajaa listasta katsellakseen pelinohjaajan tietoja tai muuttaakseen niitä.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään ja haluaa löytää jonkin tietyn pelinohjaajan tiedot.
Jälkiehto:	Käyttäjä on löytänyt hakemansa pelinohjaajan tiedot.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Käyttäjä hakee pelinohjaajia yhden tai useamman hakuehdon mukaan. Hakuehdot: <ul style="list-style-type: none"> – nimen mukaan – aktiivinen/passiivinen -tiedon mukaan
2	Käyttäjä saa esille hakemansa pelinohjaajan tiedot. Poikkeus 1
3	Käyttäjä voi ylläpitää pelinohjaajan tietoja Pelinohjaajien ylläpitäminen -käyttötapausten mukaan.
Poikkeukset:	1. Mikäli pelinohjaajaa ei löydy, käyttäjä saa siitä ilmoituksen. Käyttötapaus jatkuu kohdasta 1. tai päättyy.
Muut vaatimukset:	

2.5. Pelinohjaajan varaaminen

Käyttötapaus Pelinohjaajan varaaminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä varaa pelille pelinohjaajan peliohjaajien listasta.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään ja haluaa päivittää pelinohjaaja -tiedon pelille. Käyttäjä on löytänyt hakemansa pelin tiedot ja hänellä on pelin tiedot esillä.
Jälkiehto:	Käyttäjä on saanut päivitettyä pelinohjaaja -tiedon pelille.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Käyttäjä valitsee pelille pelinohjaajan pelinohjaajien listasta.
2	Käyttäjä tallentaa pelin tiedot.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	Pelille voi valita vain yhden peliohjaajan.

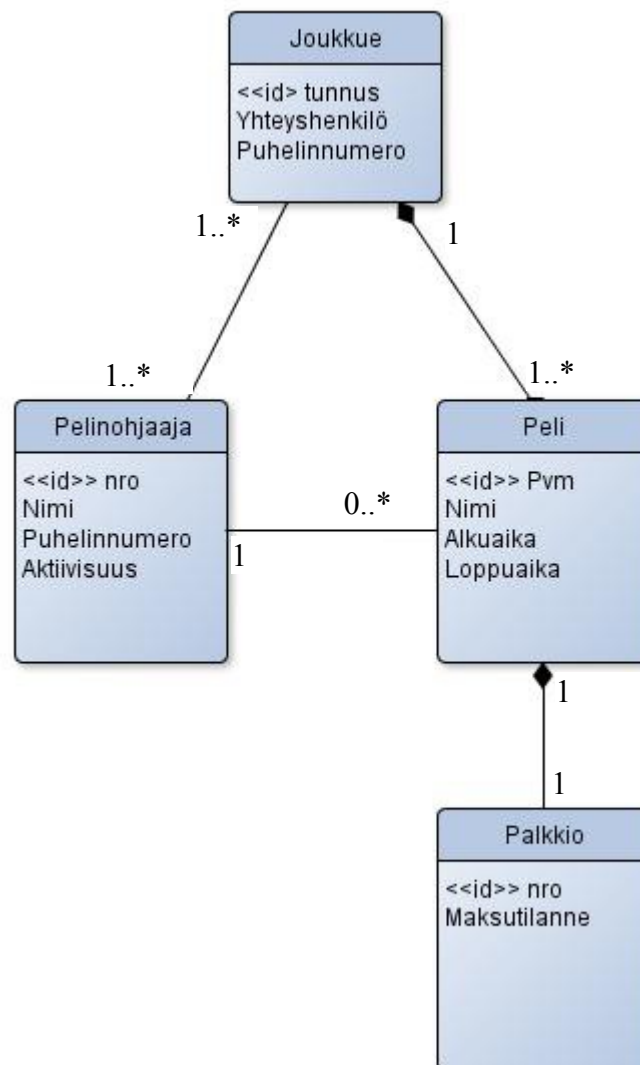
2.6. Pelilistan tulostaminen

Käyttötapaus Pelilistan tulostaminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä tulostaa listan niistä pelatuista peleistä, missä palkkionmaksua ei ole vielä merkitty maksetuksi.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään.
Jälkiehto:	Käyttäjä on saanut haluamansa listauksen peleistä tulostettua.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Käyttäjä hakee sellaisia pelejä, joiden tiedoissa ei ole merkitty palkkiota maksetuksi ja jotka on jo pelattu (päivämäärä -tieto on mennyt aikaa). Poikkeus 1.
2	Käyttäjä saa esille haluamansa listan peleistä.
3	Käyttäjä tulostaa listan tiedostoon, jonka voi liittää sähköpostiviestiin.
Poikkeukset:	1. Käyttäjä saa ilmoituksen, mikäli pelejä ei hakuehdoilla löydy. Käyttötapaus päättyy.
Muut vaatimukset:	Pelilista tulostuu aakkosjärjestyksessä pelinohjaajan nimen mukaan. Pelilistassa näkyvät pelinohjaajan nimi, pelin nimi, joukkueen nimi, päivämäärä ja palkkion maksutilanteen status.

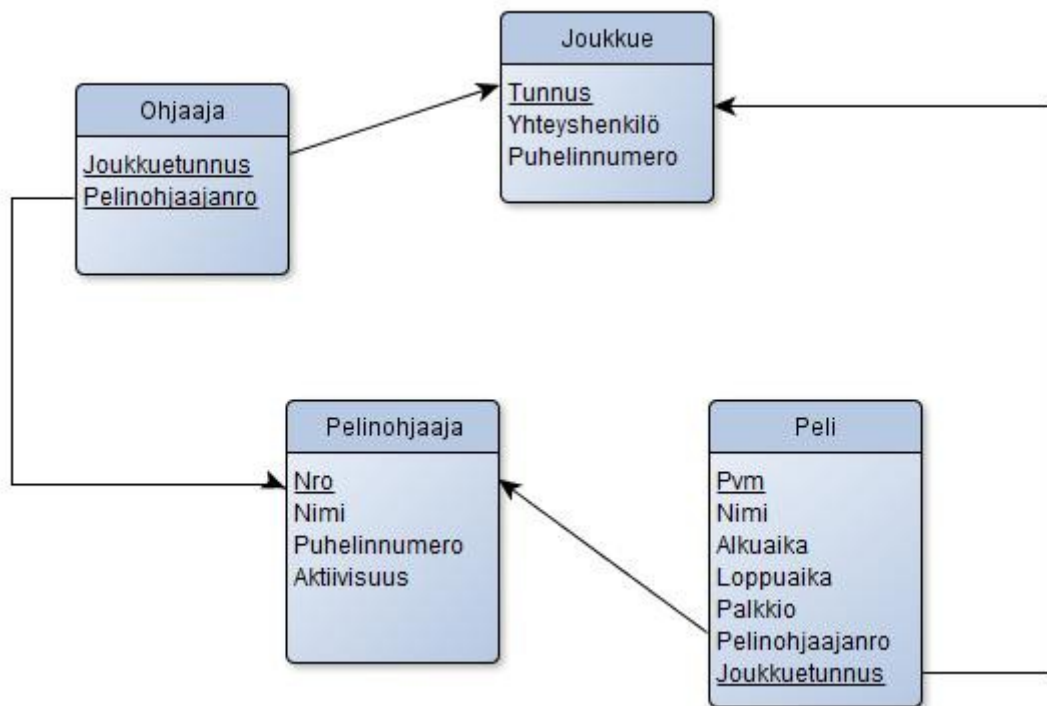
2.7. Maksujen merkitseminen

Käyttötapaus Maksujen merkitseminen	
Käyttäjä:	Joukkueenjohtaja
Yleiskuvaus:	Käyttäjä on tulostanut listan pelinohjaajan ohjaamista niistä peleistä, missä palkkionmaksua ei ole vielä merkitty maksetuksi ja merkitsee listalla oleviin peleihin maksun maksetuksi.
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään ja on tulostanut pelilistan. Käyttötapaus Pelilistan tulostaminen.
Jälkiehto:	Käyttäjä on saanut merkittyä palkkion maksetuksi pelilistalla oleviin peleihin.
Käyttötapausten kuvaus:	
1	Käyttäjä merkitsee pelilistalla olevien pelien tietoihin palkkiomaksun maksetuksi.
Poikkeukset:	
Muut vaatimukset:	

3. Käsitekaavio



4. Relaatiotietokaavio



Peli- ja Palkkio -taulujen välinen suhde on yhden suhde yhteen ja molemmille pakollinen. Tästä syystä Palkkio -taulu koettiin mielekkääksi yhdistää Peli -tauluun.