## Muistilista

Tietokantasovellus, kesä 2016 Nina Katila

# Sisällysluettelo

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

### 1. Aiheen kuvaus

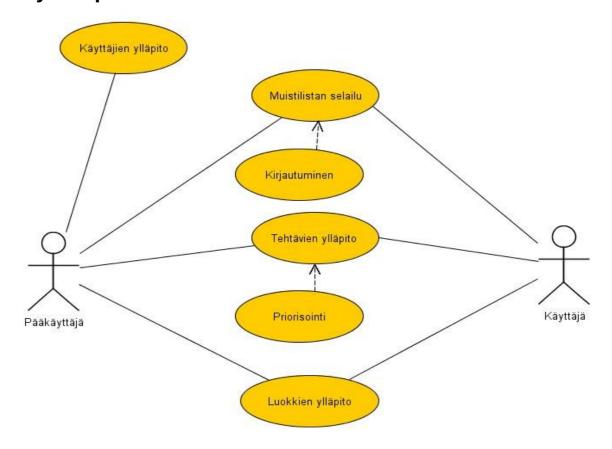
Yksi opiskelijoiden suurimmista haasteista opiskeluun liittyen on ajankäytön hallinta. Työn, kodin, perheen ja opiskelun lisäksi aikaa tulisi jäädä myös harrastuksille. Ajankäytön hallintaa helpottaa, kun kaikki elämän eri osa-alueilta syntyvät tehtävät ja velvoitteet ovat kirjattu ylös ja niiden suorittamista 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.	
Käyttötapauksen kuvaus:		
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä käyttäjän tiedot, muuttaa käyttäjän tietoja ja poistaa käyttäjän tiedot listasta.  Käyttäjän tiedot ovat:  – 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 Muistilistan selailu		
Käyttäjä:	Kaikki sovelluksen käyttäjät	
Yleiskuvaus:	Käyttäjä selaa muistilistalla olevia tehtäviä.	
Esiehto:	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään.	
Jälkiehto:	Käyttäjä on nähnyt kaikki muistlistassa olevat tehtävät, niiden luokat, tärkeysjärjestyksen ja tilan.	
Käyttötapauksen kuvaus:		
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden selata muistilistalla olevia tehtäviä.  Tehtävän tiedot ovat:	
	- Nimi - Luokka	

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

### 3.3. Tehtävien ylläpito

Käyttötapaus Tehtävien ylläpito		
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.	
Käyttötapauksen kuvaus:		
1	Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden lisätä tehtävän tiedot listaan, muuttaa tehtävän tietoja ja poistaa tehtävän tiedot listasta.  Tehtävän tiedot ovat:  — Tehtävän nimi  — Tehtävän luokka  — Tehtävän prioritetti (tärkeysjärjestys)  — Tehtävän tila (avoin / tehty)	
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 muistlistaan.	
Poikkeukset:		
Muut vaatimukset:		

## 3.4. Luokkien ylläpito

Käyttötapaus Luokkien ylläpito		
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:  — 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:		