

18.12.2015-10.1.2016

Tietokantasovelluksen dokumentaatio

Sasu
Mäkinen
Tietokantasovellus
Helsingin Yliopisto

1.

Johdanto

Tietokannan tarkoitus on antaa mahdollisuus tutkia Dota 2 -videopelissä olevia hahmoja eri ominaisuuksien mukaan, ja tallentaa eri "drafteja", eli hahmokombinaatioita ylös tietokantaan.

Jokaisella hahmolla eli herolla on useita erityyppisiä ominaisuuksia ja hyvän draftin luominen on välttämätöntä menestyäkseen pelissä, siksi on hyödyllistä, että heroja voi filtteröidä eri ominaisuuksien mukaan ja näin avustaa draftin luontia.

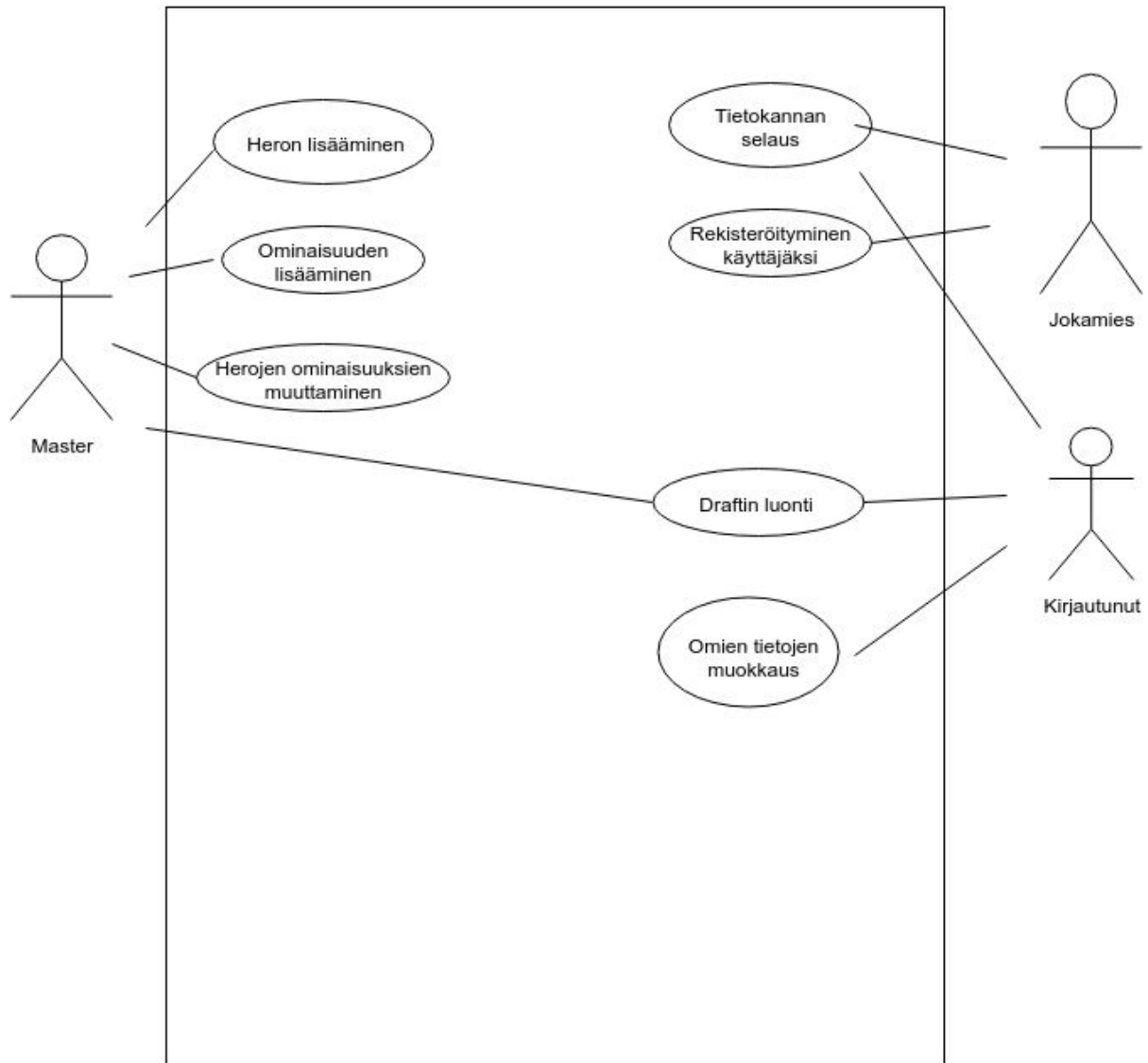
Käyttäjä voi lisätä/poistaa/muokata heroja ja niiden ominaisuuksia tietokannassa, hakea niiden mukaan ja luoda valmiita drafteja kantaan muistiin.

Tietokanta luodaan users-palvelimelle ohjelmoidaan PHP:eellä.

Työstä saattaa tulla erittäin monimutkainen ja laaja kokonaisuudessaan, mutta jo yksinkertaisimmillaan voi tietokannasta olla hyötyä.

2. Yleiskuva järjestelmästä

Käyttötapauskaavio v.1



Käyttäjärühmät

Master

Hallinnoi tietokantaa lisäämällä, muokkaamalla ja poistamalla heroja ja niiden ominaisuuksia. On järkevää, että tietokantaa hallinnoi vain yksi taho.

Jokamies

Voi selata tietokantaa ja vapaasti rekisteröityä palveluun.

Kirjautunut

Palveluun rekisteröitynyt asiakas. Voi luoda tietokannasta omia drafteja ja lisätä ne tietokantaan, joita muut voi selata.

Käyttötapauskuvaukset

Jokamiehen käyttötapauskset

Tietokannan selaaminen:

Kuka tahansa voi selata tietokantaa ja filtteröidä vastauksia ominaisuuksien perusteella.

Rekisteröityminen:

Kuka tahansa voi rekisteröityä palveluun avatakseen itselleen enemmän käyttöoikeuksia.

Kirjautuneen käyttötapauskset

Draftin luonti

Kirjautunut asiakas voi tallentaa tietokantaan drafteja, jotka koostuu eri heroista. Näitä voi selata kuka tahansa.
muuta: omien tietojen muokkaus

Masterin käyttötapauskset

Heron lisääminen

lisää uuden heron ominaisuuksineen tietokantaan. Tietokantaa luodessa usein käytössä. Uusia lisättäviä harvoin.

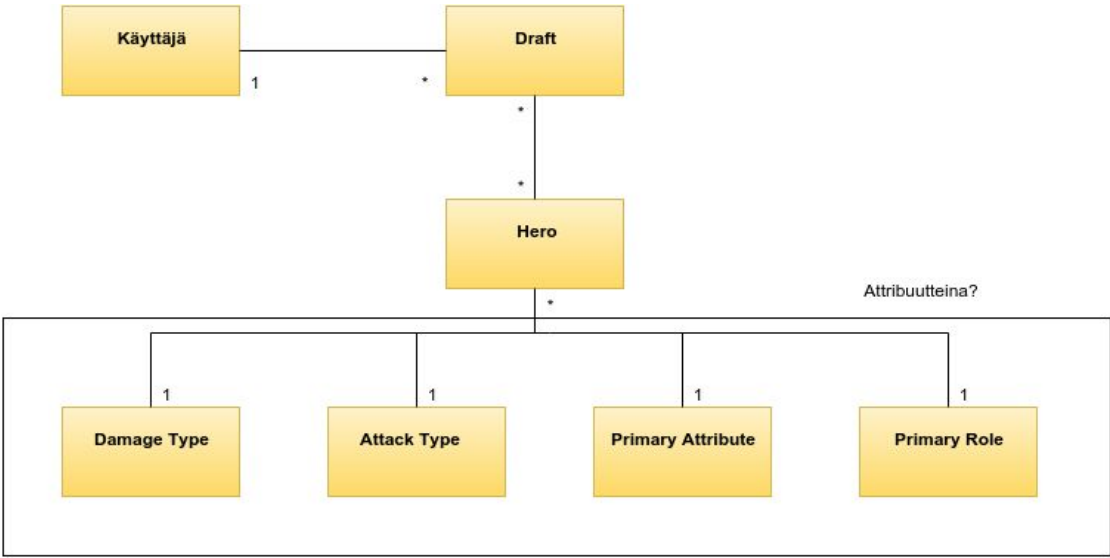
Ominaisuuden lisääminen

Uuden ominaisuuden määrittäminen tietokantaan. Tietokanta täytyisi käydä läpi ja lisätä heroille tämä ominaisuudeksi joilla tämänkaltainen ominaisuus olisi.
Esimerkki: "anti-push", eli pystyy estämään vastustajien piirityksen tukikohdasta.

Herojen ominaisuuksien muokkaaminen

Yhdistää heron jonkin ominaisuuden omaavaksi.

3. Järjestelmän tietosisältö



Käsitekaavio

Tietokohde: Hero

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Nimi	Merkkijono, max. 20 merkkiä	Nimi
Primary Attribute	Strength, Intelligence tai Agility	Heron pää-attribuutti.
Attack Type	Melee tai Ranged	Hyökkäys tyyppi
Primary Role	Core, Support tai Hybrid	Suositteltu rooli herolle.
Damage Type	Physical, Magical tai Hybrid	Heron päämääräinen damage tyyppi

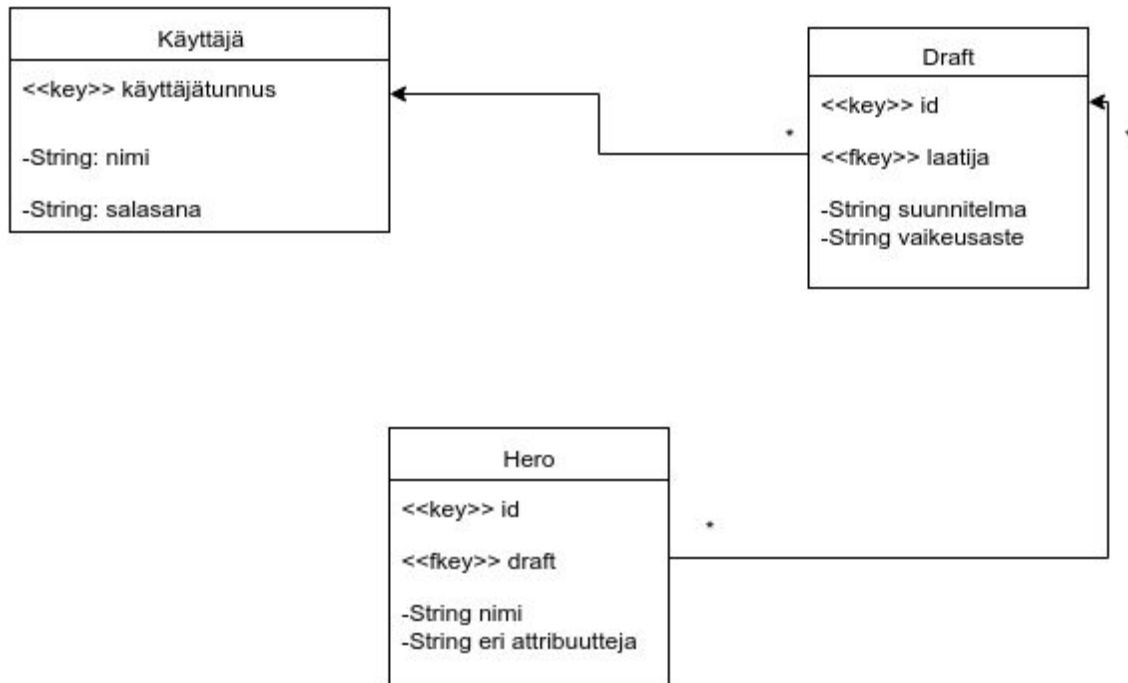
Tietokohde: Draft

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvaus
Nimi	Merkkijono	Nimi
Suunnitelma	Merkkijono	Kertoo miten draftillä pelataan.
Vaikeusaste	Integer: (1. Helppo, 2. Keskitaso, 3. Vaikea)	Draftin "Ease of Execution", eli kuinka helppo se on toteuttaa

Tietokohde: Käyttäjä

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Nimi	Merkkijono	Nimi
Salasana	Merkkijono	Salasana

4. Relaatiotietokantakaavio



5. Käynnistys ja käyttöohje

Tietokanta avataan menemällä osoitteeseen
sasumaki.users.cs.helsinki.fi.

Sivuilla ei voi tehdä juurikaan mitään toiminnallisuuksia ennen
kirjautumista.

Kirjautumistunnukset ovat: username: admin
password: admin

6. Järjestelmän yleisrakenne

Sovelluksessa on noudatettu MVC-mallia ja kaikki tekemäni
tiedostot sijaitsevat hakemistoissa controllers, views- ja models.
Apukirjastot löytyy lib hakemistosta.

7. Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit

Käyttöliittymä on yksinkertainen. Kaksi listaussivua joiden välillä voi aina navigoida, näiden sisältä pääsee new, edit ja login sivuille joista pääsee takaisin listaussivuille.

8. Asennustiedot

Asenna sovellus kopioimalla tiedostot nettiin näkyvään hakemistoon. Aseta sen jälkeen tietokannan yhteystiedot oikeaksi tiedostoon lib/config.php