



Karhusofta

Tsoha 2015-I

ued1 @ github

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	3
2. Yleiskuva järjestelmästä.....	3
3. Järjestelmän tietosisältö	
4. Relaatiotietokantakaavio	
5. Järjestelmän yleisrakenne	
6. Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit	
7. Asennustiedot	
8. Käynnistys- / käyttöohje	
9. Testaus, tunnetut bugit ja puutteet & jatkokehitysideat	
10. Omat kokemukset	

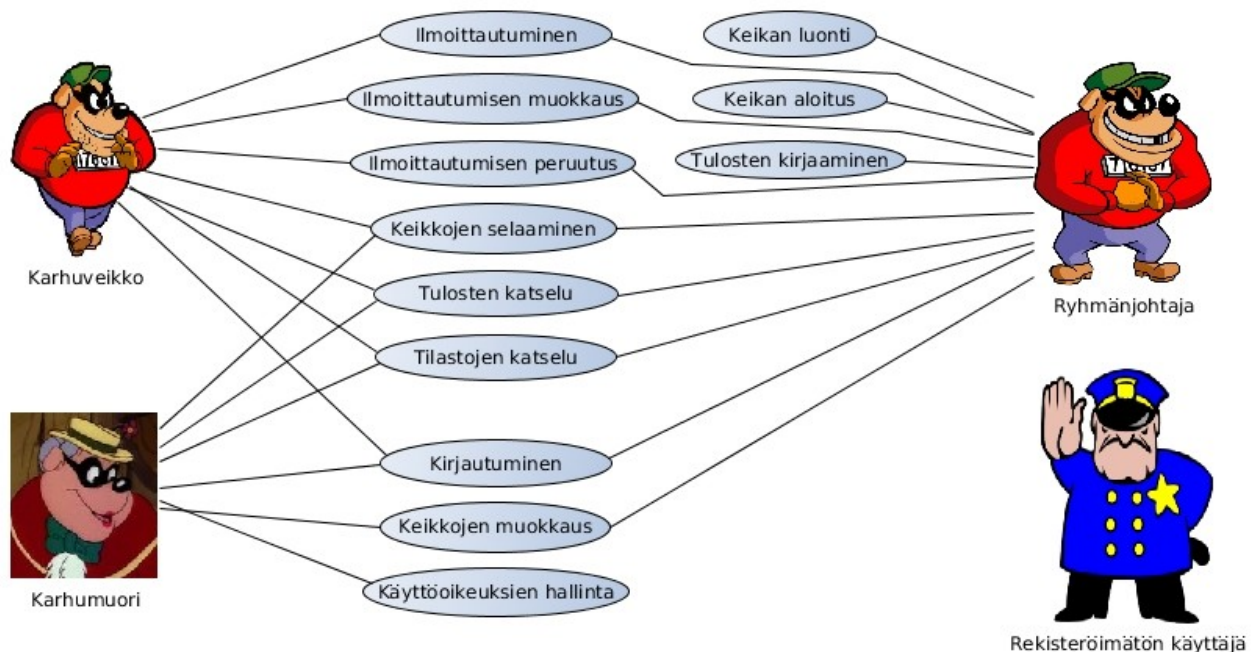
1. Johdanto

Karhusofta on Karhukoplalle toteutettu hyötyohjelma keikkojen suunnittelua ja kirjanpitoa varten. Sen avulla luodaan keikkoja, joihin halukkaan jäsenet voivat ilmoittautua. Ilmoittautumisen yhteydessä jäsenet valitsevan tehtävän, jonka suorittavat keikalla (esim. pakoauton kuljettaminen). Kun ilmoittautuneita on tarpeeksi ja kaikki vaaditut tehtävät jaettu voi ryhmänjohtaja käynnistää keikan. Keikan suoritettua tulokset kirjataan järjestelmään saalisrahojen jakamista varten. Keikkojen tulokset ja keikkojen tuloksista muodostetut tilastot ovat kaikkien rekisteröityjen käyttäjien katseltavana. Rekisteröiminen järjestelmään ei ole mahdollista, vain Karhumuorilla on oikeus lisätä uusia käyttäjiä.

Karhusofta-web-sovellus on toteutettu MVC-mallilla Helsingin Yliopiston Tietojenkäsittelytieteen laitoksen users-palvelimen Apache-palvelimelle. Toteutuskielenä on PHP ja tietokantana PostgreSQL. Sovellusta käytetään nykyaikaisen – päivitetyn – web-selaimen avulla.

2. Yleiskuva järjestelmästä

2.1 Käyttötapauskaavio



2.2 Käyttäjärühmät

Karhuveikko on rekisteröitynyt karhukoplan jäsen, jolla on tunnus ja salasana järjestelmään.

Ryhmänjohtaja on karhuveikko, jolla on tavallista karhuveikkoa laajemmat käyttöoikeudet järjestelmään.

Karhumuori toimii päällikkönä vastaten käyttäjien oikeuksista. Muista käyttäjistä poiketen karhumuori ei voi osallistua keikoille.

Rekisteröimätön käyttäjä näkee vain etusivun. Järjestelmään ei voi itse rekisteröityä.

2.3 Käyttötapauskuvaukset

Kirjautuminen

Kaikki käyttäjät kirjautuvat sisään etusivulla. Onnistuneen kirjautumisen jälkeen järjestelmän muut toiminnot ovat käytettävissä.

Keikkojen selaaminen

Kuka tahansa rekisteröitynyt käyttäjä voi katsella keikkojen tietoja. Järjestelmä näyttää missä toteutusvaiheessa kukin keikka on, voiko keikalle ilmoittautua, minkälaisia karhuveikkoja keikalle tarvitaan, osallistujien lukumäärän, sekä keikan kohteen ja arvion palkkiosta.

Ilmoittautuminen

Mille tahansa keikalle voi ilmoittautua, mikäli kyseiseen keikkaan tarvitaan oman osaamisalueen tyyppiä. Esimerkiksi, jos keikalle tarvitaan yksi autonkuljettaja, ensimmäisen autonkuljettajan ilmoituttua ei toinen autonkuljettaja voi keikalle ilmoittautua.

Ilmoittautumisen muokkaus

Ilmoittautumista voi muokata vaihtamalla omaa rooliaan esimerkiksi murtoveikosta autonkuljettajaksi, mikäli autonkuljettajan rooli on vapaana.

Ilmoittautumisen peruutus

Ilmoittautumisen voi peruuttaa, mikäli ryhmänjohtaja ei ole aloittanut keikkaa. Ilmoittautumisen peruessa järjestelmä asettaa kyseisen roolin vapaaksi.

Keikan luonti

Ryhmänjohtaja luo järjestelmään uuden keikan antamalla keikalle nimen, kohteen, tarvittavien karhuveikkojen määrän rooleineen, sekä keikasta saatavat palkkiot (arvio).

Keikan aloitus

Ryhmänjohtaja voi aloittaa keikan, kun keikalle on ilmoittanut tarpeeksi karhuveikkoja. Keikan alkaessa eivät ilmoittautumisten muokkaus ja peruutus ole enää käytettävissä.

Tulosten kirjaaminen

Ryhmänjohtaja kirjaa keikan päätyttyä tiedot järjestelmään. Osallistujille maksettavat palkkiot määräytyvät keikasta saadun saaliin perusteella, ellei keikka mene pieleen.

Tulosten ja tilastojen katselu

Keikkojen päätyttyä niiden tulokset ovat kaikkien rekisteröityjen käyttäjien katseltavana. Myös keikkojen tuloksista koottuja tilastoja on mahdollista katsoa.

Keikkojen muokkaus

Ryhmänjohtajat ja Karhumuori voivat halutessaan muokata keikkojen tietoja. Ryhmänjohtajat voivat muokata vain omien keikkojensa tietoja.

Käyttöoikeuksien hallinta

Karhumuori voi jäsenien lisäyksen ja poistamisen lisäksi muokata jäsenien tietoja sekä ylentää karhuveikkoja ryhmänjohtajiksi. Myös alentaminen on mahdollista ryhmänjohtajasta karhuveikoksi.

3. Järjestelmän tietosisältö