

# Raetori

eSports-harjoituspäiväkirja

## Esitutkimus

Systeemityö- ja projektityöskentely, syst18

### Versionhallinta

Versio	Päivämäärä	Muutokset	Tekijä
1.0	16.01.2019	Alustava dokumentti	Antony Hussi

### Jakelu

Tekijä	Tulostettu	Jakelu
Antony Hussi	16.01.2019	Antony Hussi

# 1. Sisällysluettelo

<b>Sisällysluettelo</b>	<b>3</b>
<b>Alkutiedot</b>	<b>4</b>
<b>Projektin tehtävät ja rajaus</b>	<b>4</b>
<b>Projektin organisointi ja yhteyshenkilöt</b>	<b>4</b>
<b>Nykyinen tietojärjestelmä</b>	<b>4</b>
<b>Riskit</b>	<b>5</b>
Toimintakyky	5
Toimittajalla	5
Tilaaajalla	5
<b>Tavoitteet ja vaatimukset</b>	<b>5</b>
Toiminnalliset vaatimukset	5
Ei-toiminnalliset vaatimukset	5
<b>Toteutusympäristö ja -välineet</b>	<b>6</b>
<b>Aikataulu ja arvioidut työtunnit</b>	<b>6</b>
Arvioitu ajankäyttö	6
Aikataulu	6
<b>Liitteet</b>	<b>7</b>
<b>Liite 1 Käyttötapauskaavio</b>	<b>8</b>
<b>Liite 2 Käsitteistö</b>	<b>9</b>
<b>Liite 3 Pikasuunnitelma</b>	<b>10</b>

## 2. Alkutiedot

**eSport on nopeasti kehittyvä ja nouse elektroninen urheilumuoto**, erityisesti nuorten keskuudessa. Liikevaihdollisesti puhutaan nopeasti kehittyvästä liiketoiminnasta, joka oli **493 milj. USD vuonna 2016 ja 655 milj. USD vuonna 2017 ja vuonna 2018 oltiin lähemmässä 900 milj. USD:ta** (lähde. Forbes). eSportissa on toistaiseksi keskitytty suosioita keränneisiin pelejä mm. **CS-GO, StarCraft 2, League of Legends ja Fortnite**. Isommissa turnauksissa on tarjolla miljoonan euron potteja ja pienimmissä palkinnoista puhutaan kymmenien tuhansien dollareista. eSportia ei oteta tarpeeksi vakavissa mutta pelaaja määrät sekä liikevaihto ylittää useammat ja perinteiset urheilulajit.

**Tampereen Seudun Ammattiopisto (TREDU) on pyytänyt tarjousta sähköisestä eSports-päiväkirjasta**, jota on mahdollista käyttää mobiilisti sekä selaimella. Tavoitteena on antaa mahdollisuus osallistua eSport-aiheiselle kurssille, seurata virstanpylväitä, tehdä ryhmiä ja osallistua turnauksiin. Opettaja valvoo ja hyväksyy kurssiin osallistujat. Järjestelmässä on toivottu versionhallintaa.

## 3. Projektin tehtävät ja raja

- A. Tehtävänä on toimittaa alustava projektisuunnitelma sekä arvioitu työtunnit
- B. Tehtävään kuuluu vain suunnitelma eikä toimiteta järjestelmää
- C. Tilaajalla ei ole olemassa olevia lisenssiä tai ohjelmia oppimis- ja/tai päiväkirja ohjelmiin.
- D. Suunnitelma perustuu kokonaisuuteen, esitutkimus, suunnittelu, toteuttamiseen ja päätökseen.

## 4. Projektin organisointi ja yhteyshenkilöt

Yhteyshenkilönä toimii **Leena Järvenkylä-Niemi Tampereen Seudun Ammattiopistosta**. Mahdolliset lisä ominaisuuksista tai tarpeista on **mahdollista kysyä Maria Ojalalta ja Eerikki Maulalta**.

**Yrityksestämme toimii yhteyshenkilönä Antony Hussi** ja projektisuunnitelma on toteutettu yksinomaan Antony Hussi.

## 5. Nykyinen tietojärjestelmä

Tampereen Seudun Ammattiopistolla ole olemassa sovellus ympäristöä tai järjestelmää joka olisi muunneltavissa tai integroitavissa. Hyödynnettävissä oleva rajapinta on MySQL-tietokannat ja tiedostopalvelin.

## 6. Riskit

### 6.1. Toimintakyky

Yhteyshenkilöiden on mahdollista sairastua ja riskiin varaudutaan nimeämällä varahenkilö, jolle määritetään tuntiresurssit projektiin osallistumisesta.

### 6.2. Toimittajalla

**Projektin vastuuhenkilöllä on integroinnista kokemusta** mutta eSport-aiheisesta ei ole kokemusta. Ammattitaito on riittävä mutta ajanhallinta voi olla haasteellinen sekä järjestelmien integrointi tulee olemaan haastava. Riskiin varaudutaan kysymällä mielipidettä kollegoilta sekä keskustelemalla tilaajan kanssa. Tarvittaessa tehdään muutos sopimukseen jossa käsitellään myöhästymis ja ylläpito optioita.

### 6.3. Tilaajalla

**Tilaajalla ei ole selkeää määritelmää ulkoasusta, ominaisuuksista ja tila määrityksistä (viittaus. lähdetietoihin).** Merkittävä haaste muodostuu videoleikkeiden tallentamisesta ja niiden käsittelystä. Vähäisenä riskinä on versionhallinta ja tietokannan toimivuus. Mahdolliseen riskiin varaudutaan ottamalla asia esille palaverissa ja ulkoasun (sketchi) luonnokset toimitetaan asiakkaalle ja tyyliasuun määritellään projektin edistyessä.

## 7. Tavoitteet ja vaatimukset

### 7.1. Toiminnalliset vaatimukset

Toimitettava tuote tulee **mahdollistaa sähköinen ilmoittautuminen, kerätään tietoa kurssiin osallistuvien määrä ja laatu kriteereitä (uni, ateriat)** sekä varataan mahdollisuus tallentaa pelidataa. Lisäksi on hyödynnettävä erilaisia linkkejä sekä videoleikkeitä. Sivu on **mahdollista vain käyttää rekisteröityneet opiskelijat** ja ryhmänjohtajalla on rajattu mahdollisuus lukea oman ryhmänsä merkintöjä ja tulostaa raportteja.

Opettajalla hyväksyy uudet rekisteröinnit sekä mahdollisuus tulostaa erilaisia kuukausi tai viikkoraportteja sekä ylläpitää käyttäjiä. Ylläpitäjä eli pääkäyttäjä käyttää ja huoltaa järjestelmää.

Lisäksi varataan mahdollisuus että sivua voi lukea ja selata rekisteröitymättömät käyttäjät, sekä jakaa sivu- ja videolinkkejä, kommentteja, jne.

### 7.2. Ei-toiminnalliset vaatimukset

**Tuote tulee olla helppokäyttöinen, yksinkertainen** sekä käytettävissä mobiili- ja tietokoneen näytöltä. Eli kyseessä on **responsiiviset sivut jotka mukautuvat resoluution mukaan.**

**Ulkoasun toteuttamiseen on vapaat kädet.** Tilaajalla oli toiveena että sivut ovat modernit ja erityisesti suunnattuna nuoremmille käyttäjille (ikähaarukka on 16 - 22-vuotiaat).

## 8. Toteutusympäristö ja -välineet

Kehitysympäristönä käytetään Atomia, jossa on Eclipsen IDE-rajapinta, joka toimii ohjelmointi/debuggeri-alustana. Versionhallinnassa käytetään GitHub:ia. Githubiin tehdään oma hakemisto projektilla, dokumentaatiot tallentaa tiettyyn muotoon <päivämäärä>-<tiedoston nimi>.<tiedostopääte> ja lähdekoodille sekä nettisivuille tehdään erillinen hakemisto. Lisäksi tehdään viikoittainen varmuustallennus erilliseen paikkaan.

Web-sivut toteutetaan HTML-pohjaisesti asiakasrajapintaan ja palvelun rajapinnan käytetään PHP ja MySQL-tietokantaa. Mahdolliset videoleikkeet sijoitetaan tiedostopalvelimelle. Lisäksi varmuuskopioinnit toteutetaan yrityksen järjestelmätuen puolesta.

## 9. Aikataulu ja arvioidut työtunnit

### 9.1. Arvioitu ajankäyttö

**Ensimmäinen vaihe, Esitutkimus ja suunnittelu**

- A. Esitutkimukseen on varattuna noin 6 tuntia.
- B. Varsinaiseen suunnitelmaan on varattuna noin 36 tuntia.
- C. Tapaamisille, käynnit ja palavereihin noin 4 tuntia.

**Yhteensä 46 tuntia.**

**Toinen vaihe, Prototyyppi (mikäli asiakas hyväksyy ja projekti lähdetään toteuttamaan)**

- A. Prototyypin kehittämiseen varataan noin 120 tuntia.
- B. Testaaminen ja integraatiolle on arviolta 20 tuntia.
- C. Dokumentaatio on arviolta 12 tuntia.
- D. Tapaamiset, käynnit ja palavereihin noin 8 tuntia.

**Yhteensä 160 tuntia,**

**Kolmas vaihe. Luovutus ja jälkitarkastus**

- A. Luovutus ja integraatio on varattuna 4 tuntia
- B. Jälkitarkastus, bugien korjaamiseen on varattuna 16 tuntia.

**Yhteensä 20 tuntia.**

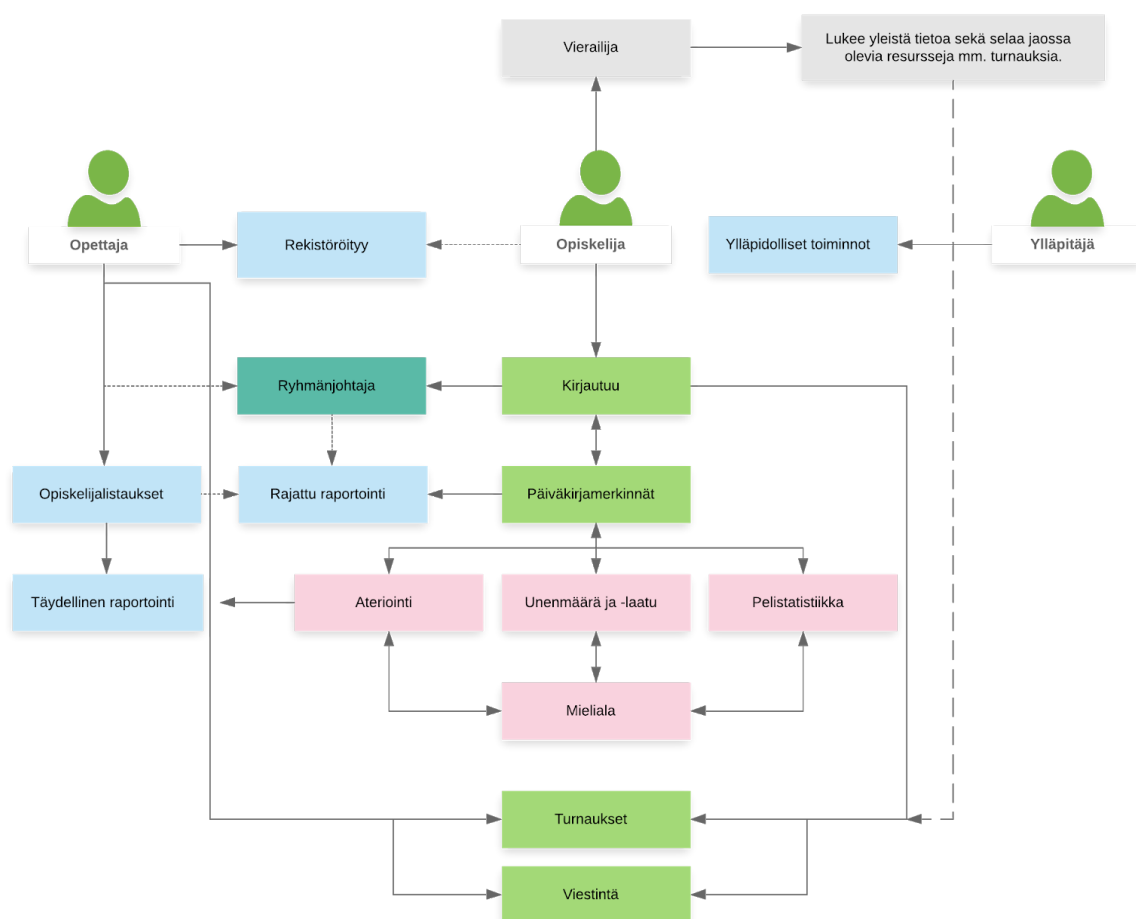
### 9.2. Aikataulu

- A. **Ensimmäinen vaihe yksi aloitettu, Esitutkimus luovutetaan asiakkaalle 17.01.2019**
- B. Hyväksytty suunnitelman aloitetaan varsinainen suunnittelu, aikaisintaan 24.01.2019
- C. Palaverit toteutetaan viikoittain (ohjauspiste).
- D. **Ensimmäinen vaiheen päätöspalaveri ja luovutus 13.02.2019**
- E. **Vaihe kaksi aloitetaan 14.02.2019**
- F. Prototyypin 1:n versio on testattavissa viimeistään vko:lla 07
- G. Prototyypin 2:n versio on testattavissa viimeistään vko:lla 09
- H. Kolmas ja viimeinen prototyyppi on testattavissa vko:lla 10.
- I. **Kolmannen vaiheen päätöspalaveri ja luovutus vko:lla 12.**

## 10. Liitteet

- (1) Käyttötapauskaavio
- (2) Käsitteistö Kuvaus
- (3) Pikasuunnitelma

## Liite 1 Käyttötapauskaavio





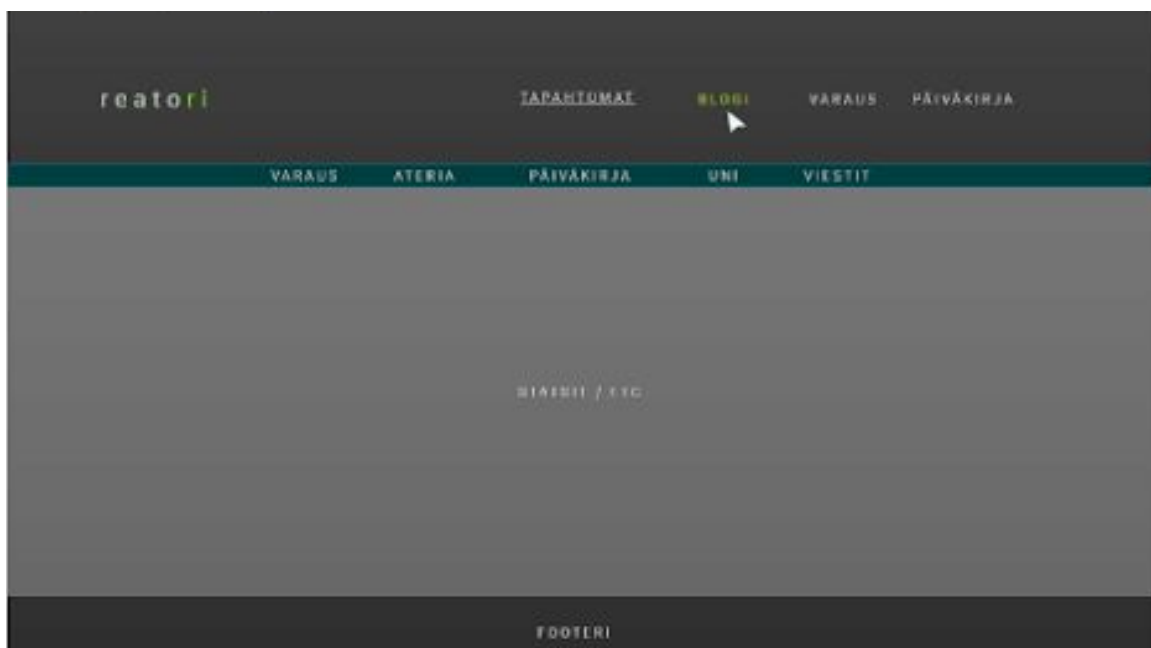
## Liite 2 Käsitteistö

Atom	Käyttöjärjestelmäriippumaton kehitysympäristö sisältäen editorin, Eclipse IDE-rajapinnan ja GitHub-liitännäiset.
GitHub	Versionhallinta ja pilvipohjainen tallennustila projekteille.
eSport / ESport	Elektronisesti harrastettava urheilumuoto ja nouseva trendi.
Opettaja	Hyväksyy opiskelijoiden rekisteröinnit, luo tapahtumia, turnauksia ja tavoitteita. Lukea ja tulostaa kuukausi raportteja, seuraa osallistujien kuntoa ja mielenkiintoa.
Opiskelija	Rekisteröityy käyttäjäksi, täyttää päiväkirjamerkintöjä, osallistuu turnauksiin, keskusteluihin sekä harjoittelee. Mahdollisuus luoda ryhmiä.
Päiväkirja	Kurssille osallistuvat teettävät merkintöjä joista voidaan tulostaa graaffista tietoa sekä eritellä päivän tapahtumia, mietteitä ja tapahtumia.
Reatori	Palvelun ja prototyypin nimi.
Responsiivinen	Web-sivujen responsiivinen suunnittelu (responsive webdesign) tarkoittaa sitä, että sivupohja muuttuu kävijän selainkoon mukaan. Sivun sisältö on luettavissa ilman suurentamista tai pienentämistä niin mobiili- kuin pöytälaitteillakin.
Prototyyppi	Palvelun ensimmäinen ja toimiva kokonaisuus.
Ryhmäjohtaja	Toimii ryhmän johtaja tai nimitetty opettajan toimesta. Rajoitettu mahdollisuus lukea muiden ryhmäläisten raportteja ja seurata edistymistä.
TREDU	Tampereen Seudun Ammattiopisto
Turnaukset	Osallistuminen eSport-turnaukseen, oli se talon sisäinen tai oikea tapahtuma.
Ylläpitäjä	Järjestelmän pääkäyttäjä ja ylläpitäjä

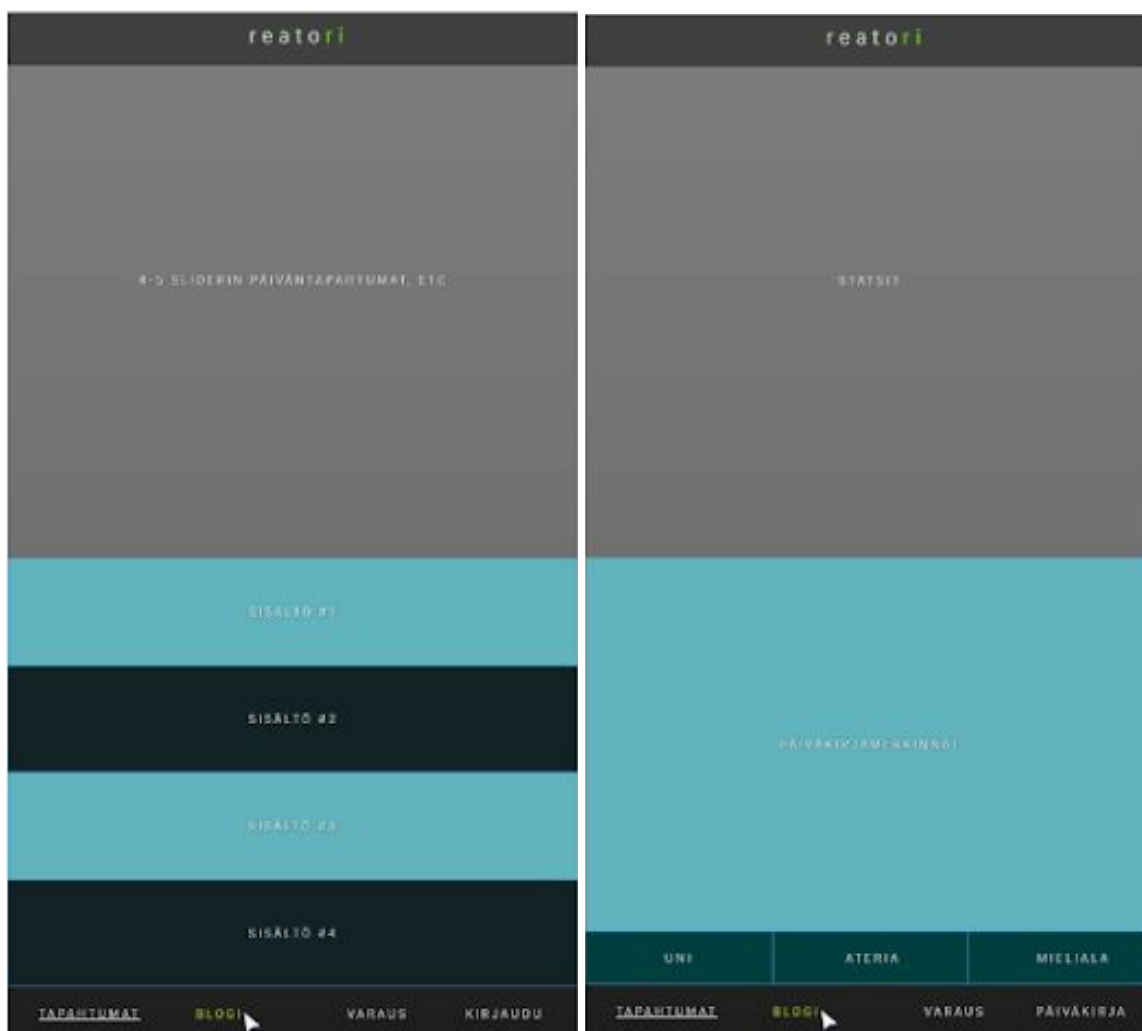
## Liite 3 Pikasuunnitelma



Raetorin etusivu PC:llä luonnos Tietokoneen ruudulla, 1080p-resoluutiolla. Tyyliasua muokataan projektin edetessä mutta päätoiminnot / laatikot pidetään samanlaisena.



Raetorin päiväkirja luonnos Tietokoneen ruudulla, 1080p-resoluutio. Uudet linkit luodaan alapalkkiin statsit/päiväkirjan päälle olevaan laatikkoon.



Raetori etusivun ja päiväkirjan luonnos mobiilissa ( 1080p-resoluutio ). Useammat käyttötoiminnot sekä linkit siirretään alapalkkiin koska ovat lähempänä mobiililaitteen primaari käyttöpainikkeita (home, window, etc). Voidaan myös käyttää yläpalkkia kuten Työpöytä-luonnoksessa. Varataan mahdollisuus pyyhkäisylle sivuilta sivuille siirtymiseksi.