

Puuha-arkisto

Tietokantasovellus
2014 Periodi IV

Virve Karsisto

1. Johdanto

Puuha-arkiston tarkoitus on auttaa tylsistyneitä ihmisiä löytämään itselleen tekemistä. Kuka tahansa voi rekisteröityä järjestelmään ja lisätä sinne puuhia ja menovinkkejä. Puuhat voivat olla mitä vain ristinollapelin koodaamisesta Aku Ankan lukemiseen. Menovinkit voivat olla käymisen arvoisia paikkoja tai yksittäisiä tapahtumia. Puuha-arkistosta voi hakea itselleen tekemistä erilaisilla hakuehdoilla, esimerkiksi puuhan keston tai tekemisen kustannuksien perusteella. Itselle mieluiset puuhat voi merkitä suosikkeihin ja antaa niille sanallisia suosituksia. Jotkin puuhat edellyttävät tiettyjä taitoja. Käyttäjä voi lisätä profiiliinsa osaamia taitoja, jolloin hän voi hakea sellaisia puuhia, joihin hänen taitonsa riittävät.

Työ toteutetaan tietojenkäsittelytieteen laitoksen users-palvelimella PostgreSQL-tietokantaa käyttäen. Työn toteutuskieli on PHP.

2. Yleiskuva järjestelmästä

Käyttäjäryhmät

Ylläpitäjä: Huolehtii järjestelmän ylläpidosta. Voi estää huonosti käyttäytyviä puuhaajia lisäämästä sisältöä.

Puuhaaja: Rekisteröitynyt käyttäjä. Voi lisätä puuhia ja menovinkkejä järjestelmään.

Vierailija: Henkilö joka on vain käymässä sivulla. Ei voi lisätä sisältöä mutta voi tarkastella puuhia.

Käyttötapauskuvaukset

Vierailijan käyttötapauskset:

Puuhien hakeminen: Ensin vierailija syöttää hakuehdot. Sitten järjestelmä hakee hakuehdot täyttävät puuhat ja näyttää ne ruudulla.

Puuhan arpominen: Järjestelmä näyttää satunnaisen puuhan ja sen kuvauksen.

Puuhan tarkastelu: Järjestelmä näyttää puuhan kuvauksen ja siitä annetut suositukset.

Taidon tarkastelu: Järjestelmä näyttää taidon kuvauksen

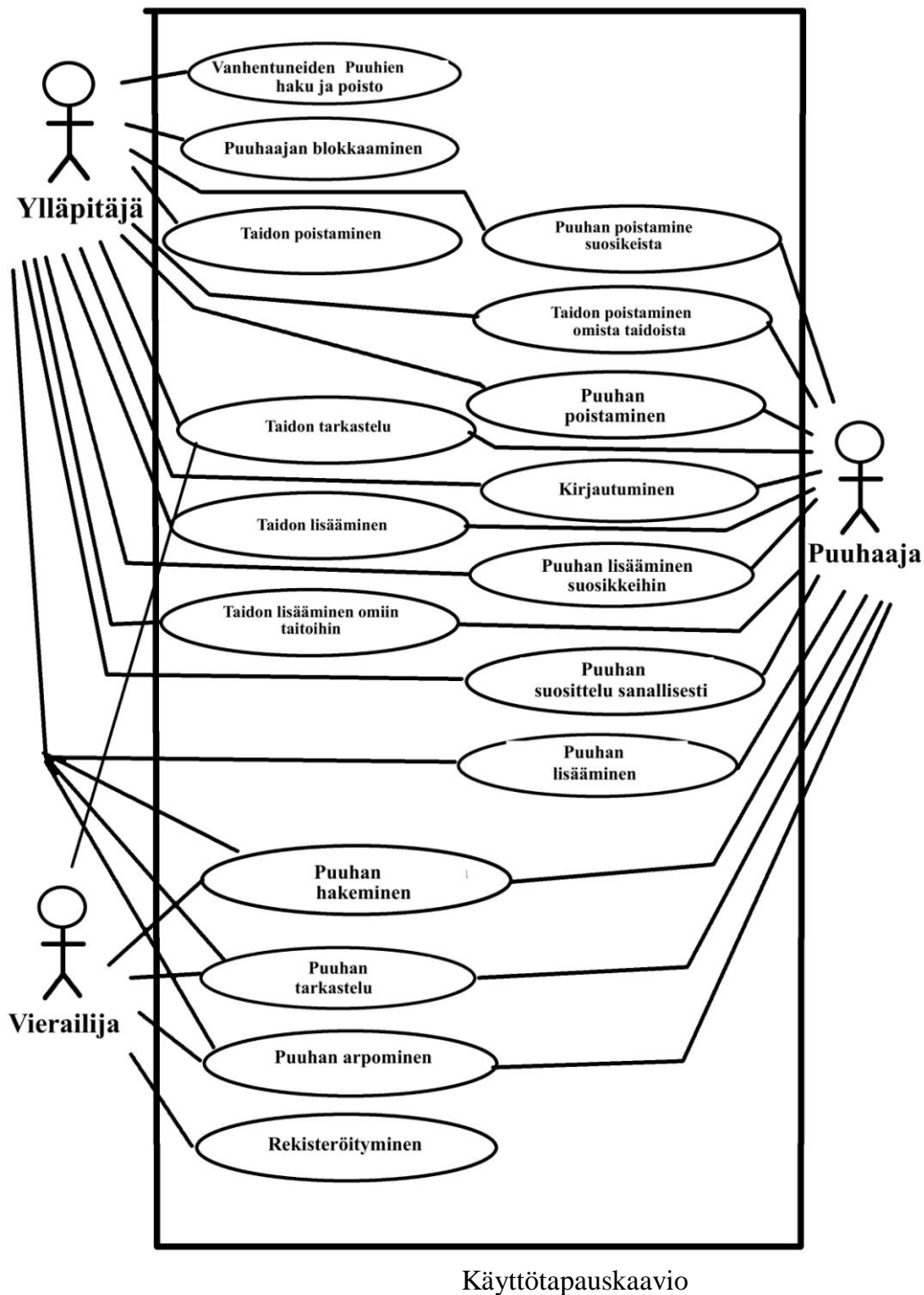
Muita käyttötapauskset: rekisteröityminen

Puuhaajan käyttötapauskset:

Edelliset lukuun ottamatta rekisteröitymistä

Puuhan lisääminen: Puuhaaja täyttää tarvittavat kentät ja puuha tallennetaan järjestelmään.

Puuhan suosittelu sanallisesti: Puuhaaja valitsee lisää suositus toiminnon ja kirjoittaa sanallisen suosituksen valitsemalleen puuhalle tai menovinkille. Järjestelmä tallentaa suosituksen.



Taidon lisääminen järjestelmään: Puuhaaja täyttää tarvittavat kentät ja taito tallennetaan järjestelmään

Taidon lisääminen omiin taitoihin: Puuhaaja valitsee taidon taulukosta ja painaa lisää -nappia

Muita käyttötapauksia: Taidon poistaminen omista taidoista, Puuhakemisen lisääminen suosikkeihin, puuhakemisen poistaminen suosikeista kirjautuminen

Ylläpitäjän käyttötapaukset:

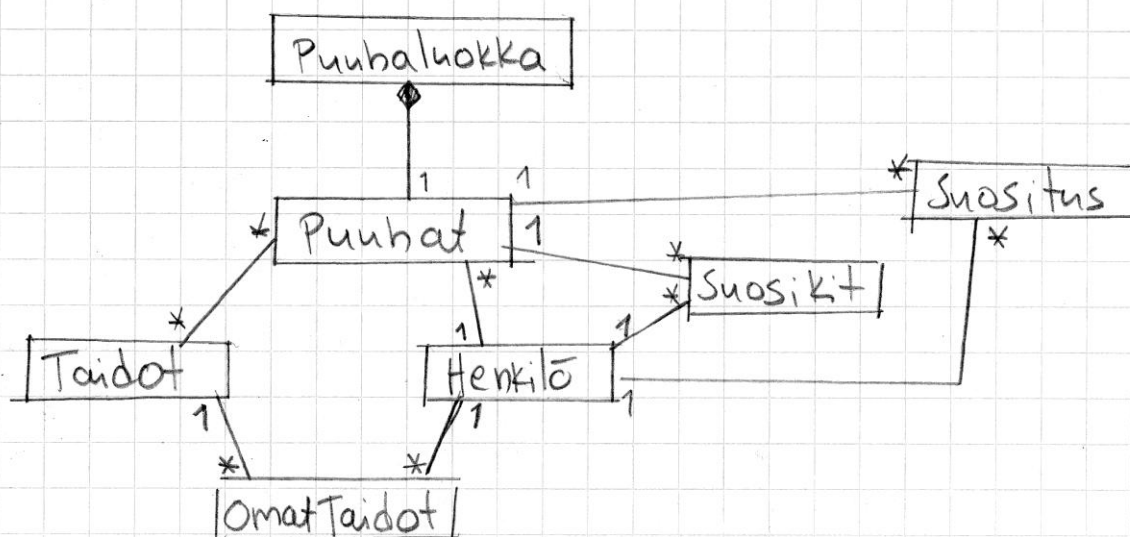
Edelliset lukuun ottamatta rekisteröitymistä

Puuhan poistaminen: Ylläpitäjä poistaa puuhan tai menovinkin tietokannasta

Vanhentuneiden puuhien haku ja poisto: Järjestelmä hakee tapahtuma tyyppiset puuhat jotka ovat jo olleet ja poistaa ne.

Puuhaajan blokkaminen: Ylläpitäjä voi estää epäasiallista sisältöä tuottavan puuhaajan tuottamasta sisältöä tietokantaan.

3. Järjestelmän tietosisältö



Käsitekaavio

Tietokohde: Puuhaluokka

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
PuuhaluokanID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID
PuuhaluokanNimi	Merkkijono, max 50 merkkiä	
PuuhaluokanKuvaus	Merkkijono, max 1000 merkkiä	Kuvaileva teksti

Puuhaluokka luokittelee puuhan johonkin tiettyyn luokkaan, esimerkiksi urheilu tai kirjan lukeminen. Puuhaluokkaan voi kuulua monta puuhaa mutta yksi puuha voi kuulua vain yhteen luokkaan. Puuhaluokalla voi olla kuvaileva teksti, mutta se ei ole pakollinen

Tietokohde: Puuhat

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
PuuhanID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID

PuuhaluokanID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa luokkaan johon puuha kuuluu
PuuhanNimi	Merkkijono, max 50 merkkiä	
PuuhanKuvaus	Merkkijono, max 1000 merkkiä	Kuvaileva teksti
PuuhanKesto	Desimaaliluku	Aika joka puuhan tekemiseen kuluu. Yksikkö on tunti
Henkilomaara	Kokonaisluku	Kertoo montako henkilöä puuhan tekemiseen tarvitaan
Paikka	Merkkijono, max 100 merkkiä	Kertoo paikan jossa puuhaa voi tehdä
Ajankohta	Päivämäärä+kellonaika	Kertoo milloin puuhaa voi tehdä
PuuhanLisaysPaiva	Päivämäärä	Päivä jolloin puuha on lisätty järjestelmään
PuuhaajaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa puuhan lisänneeseen henkilöön

Puuhat taulu kertoo kunkin puuhan ominaisuudet. Puuha kuuluu tiettyyn luokkaan ja sen on lisännyt tietty henkilö. Sama henkilö on voinut lisätä useita puuhia

Tietokohde: Taidot

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
TaidonID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID
TaidonNimi	Merkkijono, max 50 merkkiä	
TaidonKuvaus	Merkkijono, max 1000 merkkiä	Kuvaileva teksti
TaidonLisaysPaiva	Päivämäärä	Päivä jolloin taito on lisätty järjestelmään
PuuhaajaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa taidon lisänneeseen henkilöön

Taito taulussa kuvaillaan asioita, joiden tekeminen vaatii opettelua. Puuha voi vaatia useita taitoja ja taito voi liittyä useaan puuhaan. Taidon on lisännyt tietty henkilö järjestelmään. Yksi henkilö voi olla lisännyt useita taitoja.

Tietokohde: Henkilö

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
PuuhaajaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID
Nimimerkki	Merkkijono, max 50 merkkiä	Käyttäjän nimimerkki joka näkyy muille käyttäjille
Sahkoposti	Merkkijono, max 50 merkkiä	Käyttäjän sähköpostiosoite

Salasana	Merkkijono, max 20 merkkiä	Käyttäjän salasana
Liittymispaiva	Päivämäärä	Päivä jolloin henkilö on rekisteröitynyt järjestelmään
Asema	Merkkijono, max 20 merkkiä	Käyttäjän asema, esim. ylläpitäjä, puuhaaja

Henkilo tauluun on tallennettu rekisteröityneiden käyttäjien tiedot. Rekisteröitynyt käyttäjä voi olla joko ylläpitäjä tai puuhaaja. Vierailijoita ei tallenneta.

Tietokohde: Suosikit

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
PuuhaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa puuhaan joka on suosikeissa
PuuhajaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa henkilöön jonka suosikeissa puuha on

Puhaaja voi merkata puuhia suosikeikseen, jolloin ne näkyvät omalla sivulla suosikit listassa. Puuhaajalla voi olla useita suosikkipuuhia ja yksi puuha voi olla monen puuhaajan suosikki.

Tietokohde: Suositukset

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
PuuhaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa puuhaan jota suositellaan
PuuhajaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa henkilöön joka suosittelee puuhaa
SuositusID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID
SuositusTeksti	Merkkijono, max 1000 merkkiä	Teksti joka kertoo miksi puuhaa kannattaa kokeilla

Käyttäjät voivat antaa puuhille sanallisia suosituksia. Yksi käyttäjä voi antaa useita suosituksia samalle puuhalle. Yhdellä puuhalla voi olla usean henkilön suosituksia.

Tietokohde: OmatTaidot

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
TaitoID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa taitoon jonka henkilö hallitsee
PuuhajaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa henkilöön joka osaa taidon.

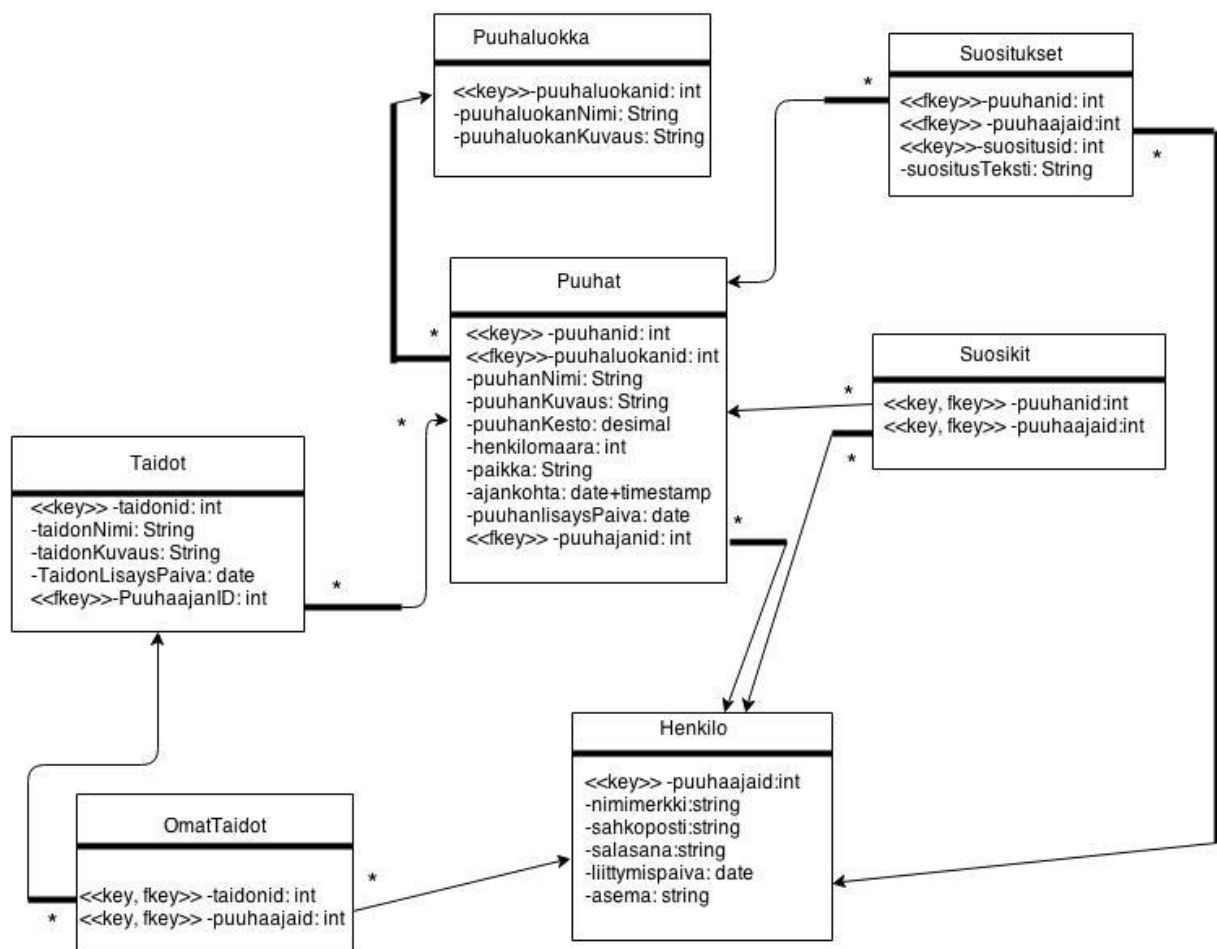
Käyttäjä voi lisätä puuhiaan taitoihin jotka osaa. Kukin henkilö voi osata useita taitoja ja taiton voi hallita usea henkilö

Tietokohde: Puuhataidot

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
TaitoID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa taitoon jonka puuha vaatii
PuuhaID	Kokonaisluku	Järjestelmän luoma ID, joka viittaa puuhaan joka vaatii taitoa

Välitaulu Puuhien ja Taitojen välillä. Kertoo että tietty taito tarvitaan jonkin puuhan tekemiseen. Puuhaan voi liittyä monta taitoa ja sama taito voi liittyä useampaan puuhaan.

4. Relaatiotietokantakaavio



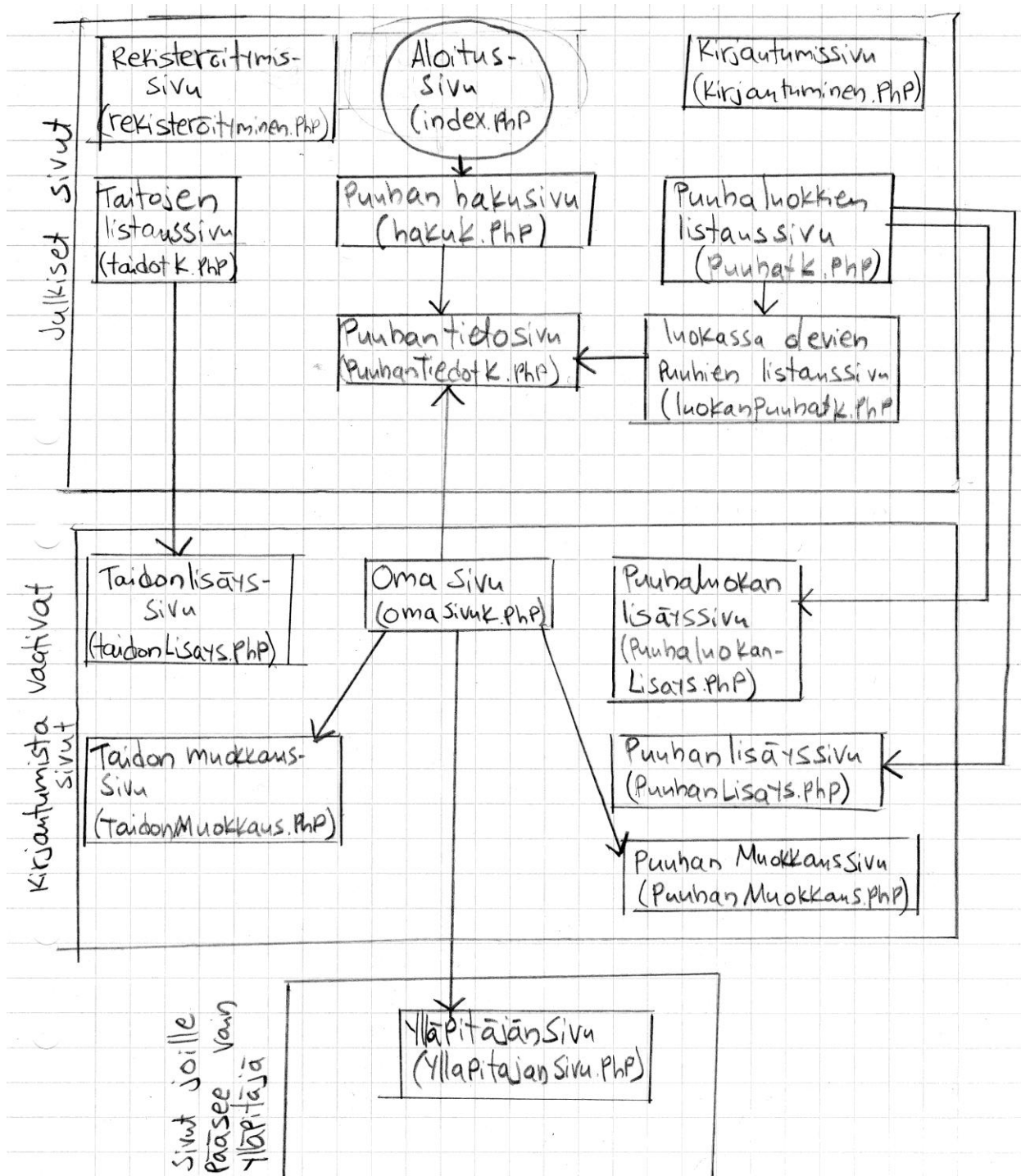
Relaatiotietokantakaavio

4. Järjestelmän yleisrakenne

Sovellus on toteutettu noudattaen MVC -mallia. Varsinaisista sivunäkymistä huolehtivat komponentit ovat kansiossa näkymät. Mallit jotka huolehtivat tietokannan käsittelystä ovat kansiossa tietokanta/kirjastot/mallit. Kontrollerit sijaitsevat sovelluksen juuressa. Ne tunnistaa niiden nimen lopussa olevasta K-kirjaimesta lukuun ottamatta kirjautumisesta huolehtivaa kontrolleria. Kontrollerit on nimetty vastaamaan näkymää josta ne huolehtivat. Esim. hausta vastaavan näkymän nimi on haku.php ja kontrollerin hakuK.php. Kansiossa tietokanta/kirjastot löytyy apufunktioita. Apufunktioita ovat esimerkiksi funktio, joka tarkastaa onko käyttäjä kirjautunut sisään ja tietokantayhteydestä huolehtiva funktio. Sovellus tallentaa käyttäjän kirjautumisen istuntoon ja tarkistaa sieltä, onko käyttäjä kirjautunut sisään.

5. Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit

Sovelluksen sivurakenne on esitetty oheisessa käyttöliittymäkaaviossa. Aloitussivu ohjaa suoraan sivulle jolla voi hakea puuhia. Rekisteröitymissivulle, kirjautumissivulle, puuhaluokkien listaussivulle, taitojen listaussivulle ja omalle sivulle pääsee jokaisen sivun yläalaidassa olevasta navigaatio palkista. Sivut on jaoteltu julkisiin sivuihin, kirjautumista vaativiin sivuihin ja sivuihin joille pääsee vain ylläpitäjä. Omalla sivulla on listaus taidoista ja puuhista jotka käyttäjä on lisännyt järjestelmään. Lisäksi siellä on listattu käyttäjän suosikkipuuhat ja hänen osaamansa taidot. Ylläpitäjän sivulla voi poistaa taitoja, puuhia ja puuhaluokkia sekä poistaa huonosti käyttäytyvän käyttäjän oikeuden lisätä sivulle sisältöä.



Käyttöliittymäkaavio

7. Asennustiedot

Kopioi sovelluksen tiedostot nettiin näkyvään hakemistoon. Tietokantayhteys-tiedosto löytyy polusta Tietokantasovellus/tietokanta/kirjastot/tietokantayhteys.php. Muokkaa tiedostoa tarvittaessa.

8. Käynnistys- / käyttöohje

Työn esittelysivu löytyy osoitteesta:

<http://virvemaa.users.cs.helsinki.fi/esittelysivu.html>

Itse työ löytyy osoitteesta:

<http://virvemaa.users.cs.helsinki.fi/Tietokantasovellus/hakuK.php>

Tavallisena käyttäjänä voi kirjautua sisään tunnuksilla: pe.he@hehe.fi, salasana: kakku

Ylläpitäjänä voi kirjautua tunnuksilla: ju@hehe.fi, salasana: yllatys