

## LAN-tapahtumanhallinta

Versio 1.0, 10.05.2021

### Taustaa

Datanomiopiskelijat järjestävät vuosittain oppilaitoksen tiloissa LAN-tapahtumia. Jokainen osallistuja tuo oman koneensa, järjestäjät pystyttävät palvelimet, kalustavat tilan ja huolehtivat sähkö- ja tietoliikennekaapeloinneista. Tilaisuus on suljettu, opiskelijat toimivat järjestäjinä ja oppilaitoksen henkilökunta valvoo tapahtumaa.

Tapahtumiin ja niiden turnauksiin tulee sekä turvallisuudena että tila- ja konekapasiteetin takia ilmoittautua etukäteen. Tapahtumaan on vuosittain tehty oma ilmoittautumissivusto, mutta esimerkiksi edellinen versio täyttää vain osan alla olevista vaatimuksista (esim. ei voida ylläpitää hallintapaneelista)

### Tehtävä

Suunnittele ja toteuta yleispätevä (vuosittain muunneltava) trendikäs ja nuorekas LAN-tapahtumasivusto opiskelijoiden käyttöön. Työ tehdään yksilötyönä.

WWW-palvelun tulee täyttää ainakin seuraavat yleiset vaatimukset:

- sivuston tulee olla houkutteleva sekä toteutuksen ammattimainen
- julkisesti näkyvien sivuston osien tulee olla käytettävissä erilaisilla laitteilla eli responsiivinen - se testataan uusimman Chromen kehittäjän työkalujen emulaattorilla laitteilla iPad sekä Samsung Galaxy S5
- sivuston tulee olla validia html5:a
- sivuston tulee noudattaa tekijänoikeutta, kuvat ja tekstit ovat itse otettuja tai itse kirjoitettuja
- sivuston tulee noudattaa henkilösuoja (GDPR), sivustolta löytyy rekisteriseloste ja yhteystiedot ilmoittautuneiden henkilötietojen tarkistamista varten (tämä tehdään sosiaalisen median kurssilla)
- henkilötiedot tulee poistaa tapahtuman jälkeen
- käyttöliittymässä minimoidaan virhemahdollisuus, esim. poistamisista kysytään vahvistus ja virhetilanteissa lukija saa selkeät virheilmoitukset

### Käyttäjät

Lukija (vierailija tai opiskelija)

- voi lukea sivuston julkisia tietoja
- voi ilmoittautua LAN-tapahtumaan
- voi valita pelaajapaikan
- tapahtumaan ilmoittautunut ja pelaajan hallintanäkymään sisäänkirjautunut pelaaja voi ilmoittautua yksilöturnaukseen
- tapahtumaan ilmoittautunut ja pelaajan hallintanäkymään sisäänkirjautunut pelaaja voi ilmoittaa joukkueen turnaukseen
- saa sähköpostia ilmoittautumisista sekä muutoksista, jotka vaikuttavat ilmoittautumisiin

### Järjestäjä

- kirjautuu järjestelmään, jonka jälkeen hän voi
  - ylläpitää etusivua (aika, paikka, kesto, osallistumisoikeus jne)
  - lisää/poistaa aluekartan paikkavarauksia varten
  - ylläpitää turnauksia

- ylläpitää tapahtumaan ilmoittautumisia
- ylläpitää turnauksiin ilmoittautumisia
- ylläpitää sääntöjä
- bannata pelaajia, jotka eivät toimi turnauksen sääntöjen mukaisesti

#### Sivuston julkiset osat

1. LAN-tapahtuman yleiskuvaus (kirjoita houkutteleva ja informatiivinen kuvaus), mukana voi olla myös kuvia, slidereita ja/tai panoraamakuvia
  - aika
  - paikka
  - kesto
  - kuka saa osallistua
  - pelattavat turnaukset
  - viimeinen ilmoittautumispäivä
  - LAN-tapahtuman järjestyssäännöt
  - Yhteys- ja osoitetiedot sekä tärkeimmät puhelinnumerot ja sähköpostit (näille vain sijoitus layoutiin ja esimerkkítiedot)
2. Kuvagalleria tapahtumasta
3. Ilmoittautuminen
  - vaadittavia tietoja ovat nimi, puhelin ja sähköposti
  - ilmoittautumisen yhteydessä tehdään myös pelaajapaikan varaus
  - ilmoittautumisen jälkeen ilmoittautuja saa sähköpostin peruutusohjeineen vahvistukseksi
  - rekisteriseloste
  - ladattava lupalomake luvan pyytämiseen alaikäisten vanhemmilta
4. Paikkakartta, joka näyttää pelitilan layoutin ja pelaajapaikkojen sijainnin tilassa
  - kartan yhteydessä tulee näkyä jäljellä olevien paikkojen määrä
  - Ilmoittautumisia ei oteta vastaan, kun paikat ovat täynnä

#### Pelaajan hallintapaneelin osat

1. Kirjautuminen
2. Omien tietojen hallinta
3. Turnausosio
  - käyttäjä voi lukea turnauksia
  - jos turnaukseen mahtuu, voi käyttäjä ilmoittautua ja/tai ilmoittaa joukkueen turnaukseen (joukkueesta vaaditaan osallistujien nimet ja ilmoittajan tiedot - voi hakea ohjelmallisesti)
  - vapaiden paikkojen määrä on näkyvissä
4. Uloskirjautumislinkki

#### Järjestäjän ylläpitojärjestelmä

1. Kirjautuminen
2. Uloskirjautumislinkki
3. Vuosittain vaihtuvien tietojen muokkaus
  - aika
  - paikka
  - kesto
  - osallistumisoikeus
  - yhteystiedot
  - ilmoittautumisaika
4. Sääntöjen ylläpito

5. Paikkakartan muokkaaminen (ratkaisu voi olla monella eri tavalla tehty)
6. Tapahtumaan osallistujien listaaminen, lisääminen, muokkaaminen ja poistaminen
7. Kaikkien turnausten listaus muokkaus-, osallistujat- ja poistamislinkkeineen
8. Turnaukseen osallistujien listaaminen, lisääminen, muokkaaminen ja poistaminen
9. Turnaukseen osallistuvien joukkueiden listaaminen, lisääminen, muokkaaminen ja poistaminen
10. Turnausten tulosten julkistaminen
11. Sääntörikkomuksia tekevän pelaajan bannaaminen
12. Kuvagallerian ylläpito

#### Ranking-lista (tuotteen omistajan user storyt)

Lista on pitkä ja tehtävät ovat tärkeysjärjestyksessä. Aloita siis tekeminen alusta loppuun. Pakollisia toimintoja ovat kohdat 1 - 8 (minimi). Jos joudut karsimaan toteutusta, turnaukset, tulokset, kuvagalleria ja pelaajien bannaus ovat karsinnan kohteet.

1. Lukijana haluan responsiivisen kattavan LAN-tapahtumasivuston, josta löydän helposti tarvitsemani tiedot, sillä luvan saamiseksi vanhemmilta tarvitsen tarkan kuvauksen tapahtumasta
2. Lukijana haluan sähköisen ilmoittautumisen, sillä sen avulla voin ilmoittautua riippumatta ajasta ja paikasta
3. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan sähköisen ilmoittautumisten muokkaamisen ja poistamisen, sillä se helpottaa työtäni
4. Lukijana haluan selkeän sähköisen paikanvarauksen, sillä sen avulla pääsen istumaan lähelle omaa joukkuettani ja ystäviäni
5. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan hyvän menetelmän paikkakartan luomiseen, sillä se helpottaa työtäni
6. Yrityksen lakiasioista vastaavana henkilönä haluan rekisteriselosteen, sillä GDPR asettaa vaatimuksia henkilötietojen käsittelyyn
7. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan selkeän kaikkien henkilötietojen poistamisen tapahtuman jälkeen, sillä sen avulla saan varmistettu GDPR:n toteutumisen
8. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan kattavan hallintajärjestelmän vuosittain vaihtuvalle yleisinformaatiolle, sillä se mahdollistaa sivuston uudelleenkäytön

- 
9. Lukijana haluan responsiivisen turnausten selaamisen, sillä se helpottaa tiedonsaantia tapahtumista
  10. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan sähköisen turnausten lisäämisen, muokkaamisen ja poistamisen, sillä tapahtuman sisäinen tiedotus helpottuu
  11. Lukijana haluan sähköisen ja responsiivisen ilmoittautumisen yksilöturnauksiin, sillä se selkeyttää pelien ja turnausten valintaa
  12. Lukijana haluan sähköisen joukkueen ilmoittautumisen turnauksiin, sillä se sillä se selkeyttää pelien ja turnausten valintaa
  13. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan sähköisen yksilöturnausilmoittautumisten muokkaamisen ja poistamisen, sillä tapahtuman sisäinen tiedotus helpottuu
  14. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan sähköisen joukkueilmoittautumisten muokkaamisen ja poistamisen, sillä tapahtuman sisäinen tiedotus helpottuu
  15. Lukijana haluan kuvagalleria tapahtumasta, sillä se kertoo muille, mistä on kysymys
  16. Lukijana haluan turnaustulosten julkistamisen, jotta voin todistaa olevani hyvä pelaaja
  17. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan sähköisen tulospalvelun, sillä se helpottaa työtäni

18. Kirjautuneena toimiston työntekijänä haluan pelaajien bannausmahdollisuuden, sillä se varmistaa sääntöjen noudattamista

#### Toteutusvälineistä

- Dokumentit palautetaan github classroom:iin, kannattaa pitää kirjoitusvaiheessa työ OneDrive-kansiossa tallessa.
- Dokumenttien laadinnassa käytetään saatavilla olevia ohjelmia. Jos käytössä ei ole Visiota, kaaviot voi piirtää draw.io-sovelluksella (kts. materiaali)
- Jokainen saa käyttöönsä yhden kansion ja tietokantatunnukset web-hotelli truudeleista (<http://truudeli....>). Truudelit näkyvät julkisessa verkossa, joten niiden käytössä sivuston tulee toteuttaa seuraavat ehdot:
  - on sallittua käyttää jotain CMS-järjestelmää sillä ehdolla, että tekee siihen oman pluginin, joka käyttää php:tä ja mysql:ää
  - sivuston yläosassa on selkeästi näkyvä merkintä "Harjoitustyö"
  - todellisten henkilöiden nimiä ja puhelinnumeroita ei ole näkyvissä (voi kirjoittaa esim Erkki Esimerkki [erkki.esimerkki@domain.net](mailto:erkki.esimerkki@domain.net) puhelin xxx- xxx xxxx)
  - sisältö ei ylitä hyvän maun mukaisia rajoja - opettajat ovat huumorintajuisia, mutta sivulle satunnaisesti eksynyt lukija ei välttämättä erota sisäpiirin vitsejä