



---

## Esitutkimus

---

Ilmoittautumisjärjestelmä lentopalloturnaukseen

22.1. 2021  
WEB MAGIA OY  
Laatija Mauri Kanto

Mauri Kanto

22.1.2021

## Versiohistoria

VERSIO	PÄIVÄMÄÄRÄ	MUUTOSPERUSTE	TEKIJÄ
1.0	22.1.2021	Dokumentti valmis päätöskokoukseen	Mauri Kanto

Mauri Kanto

22.1.2021

## Sisällys

1.	Tuoteidea .....	4
1.1.	Tuotteen taustat ja hyödyt .....	4
1.2.	Toiminnalliset vaatimukset .....	4
1.3.	Ei-toiminnalliset vaatimukset.....	4
2.	Käsiteanalyysi.....	5
2.1.	Sanasto.....	5
2.2.	ER-kaavio.....	6
3.	Käyttöliittymän pikasuunnitelma.....	7
3.1.	PC näkymät .....	7
3.2.	Mobiilinäkymät .....	7

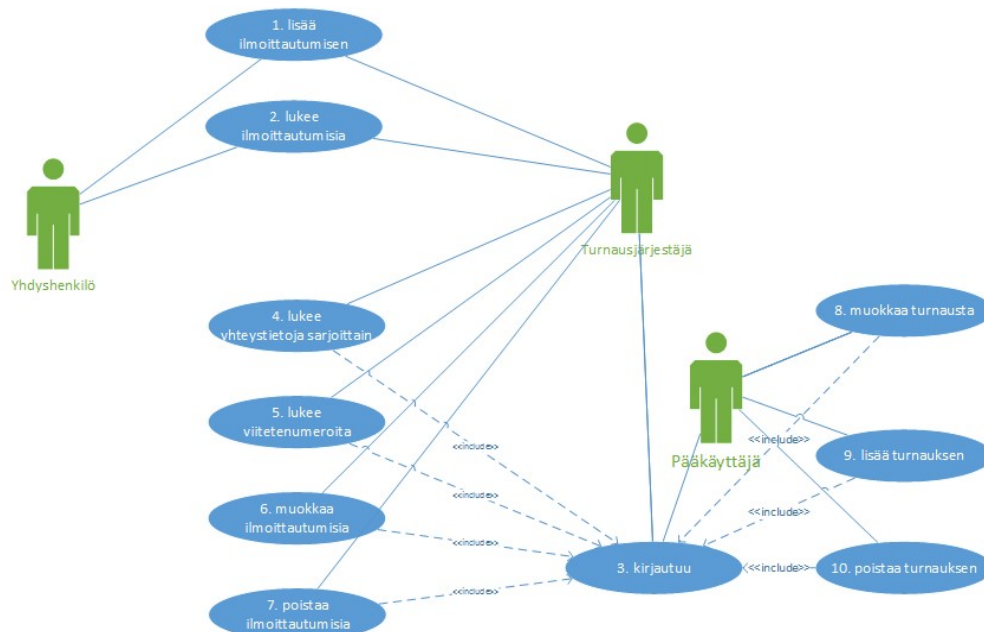
## 1. Tuoteidea

### 1.1. Tuotteen taustat ja hyödyt

Tuotteen tulee mahdollistaa sähköinen ilmoittautuminen erilaisiin turnauksiin ja sarjajärjestelmiin. Turnauksen sarjoja ja julkisten sivujen ulkoasua tulee voida muokata.

Järjestelmän tulee antaa jokaiselle joukkueelle viitenumero ja lähettää ilmoittautumistiedot ilmoittajan sähköpostiin. Lisäksi sen tulee näyttää kaikki ilmoittautuneet joukkueet ja antaa seuran toimihenkilöille mahdollisuuden tulostaa joukkueet yhteystietoineen sekä sarjajärjestyksessä että viitenumerojärjestyksessä.

### 1.2. Toiminnalliset vaatimukset



*Käyttötapauskaaviot (UML use case diagrammit)*

### 1.3. Ei-toiminnalliset vaatimukset

Järjestelmän tulee olla helppokäyttöinen. Sen tulee toimia sekä tietokoneella että mobiililaitteilla.

Järjestelmän ulkoasun tulee sopia lentopalloseuran visuaaliseen ilmeeseen. Turnauksen banneri tulee olla vaihdettavissa.

Mauri Kanto

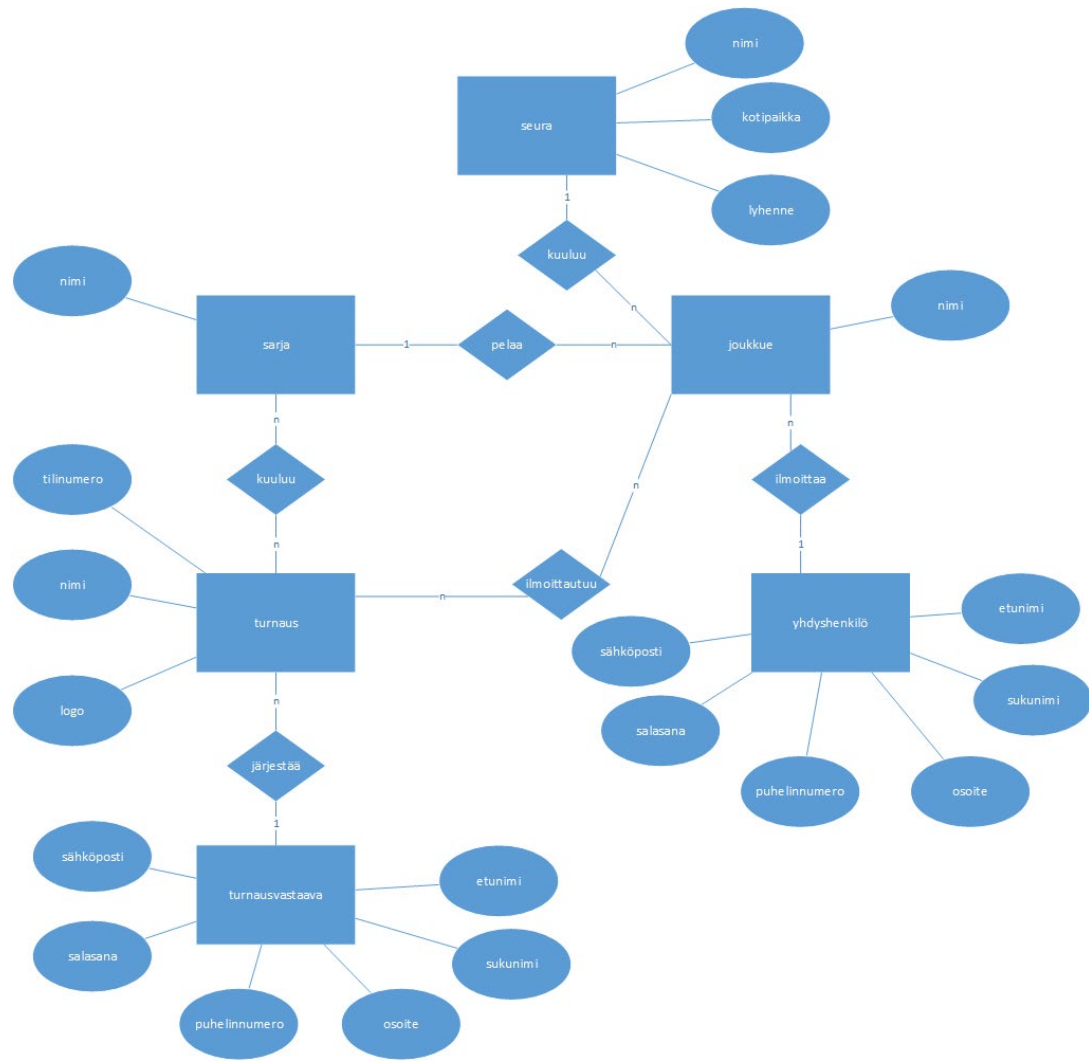
22.1.2021

## 2. Käsiteanalyysi

### 2.1. Sanasto

Pääkäyttäjä	Organisaation pääkäyttäjä, täyttää turnauksen perustiedot
Turnausjärjestäjä	Turnauksen järjestävän organisaation edustaja, ottaa vastaan ilmoittautumisen
Ilmoittautuminen	Toimenpide, jolla turnaukseen mukaan haluava lähettää tietonsa turnausjärjestäjälle.
Turnaus	Tilaisuus, johon joukkue ilmoittautuu. Turnauksella on nimi, sillä voi olla sponsori ja logo.
Sarja	Sarja määrittää sopivan tasoisen/ikäisen ryhmän, joka kilpailee keskenään. Erottava tekijä voi olla tason kuvaaja, sukupuoli ja/tai ikäluokka.
Joukkueen nimi	Joukkueen nimi, erottaa samassa sarjassa pelaavat saman seuran joukkueet toisistaan. Voi myös olla seuran nimi.
Joukkueen lyhenne	Lyhenne nimestä, käytetään otteluohjelmissa helpottamaan lukemista
Yhdyshenkilö	Henkilö, joka ilmoittaa yhden tai useamman joukkueen, vastaanottaa sähköpostin ja johon voidaan ottaa yhteyttä esimerkiksi muutostilanteissa.
Yhteystiedot	Joukkueen edustajan yhteystiedot, pakolliset puhelin ja sähköposti, lisäksi voi olla osoitetietoja.
Seura	Rekisteröity seura, jota joukkue edustaa, ei pakollinen.
Kotipaikka	Seuran tai joukkueen jäsenien kotipaikka.
Maa	Seuran tai joukkueen jäsenien kotimaa.
Viitenumero	Joukkueelle ilmoittautumisen yhteydessä annettu yksilöllinen, pankin laskentakaavoja seuraava viitenumero, joka lisätään pankkimaksun yhteydessä maksuun ja jonka avulla maksut voidaan liittää joukkueeseen.
Pankkitili	Vastaanottavan seuran pankkitili, johon maksut suoritetaan.

2.2. ER-kaavio



ER-diagrammi (Chen)

### 3. Käyttöliittymän pikasuunnitelma

Sivuston taustalla on turnaukseen sopiva taustakuva, mikäli näytön koko riittää. Taustakuvia tehdään 5 erilaista, taustakuvaa voi vaihtaa eri turnauksissa logojen sävyihin sopivaksi. Tekstiosuus on harmaalla alueella keskellä ruutua.

#### 3.1. PC näkymät

**Kalevan Lentopallo**

**KOLIBRI TURNAUS**

**Ilmoittautuminen**

Yhdyshenkilö

Puhelin

Sähköposti

Sähköposti uudelleen

Seura

Kotipaikka

Maa

**Joukkue**

Nimi

Lyhenne

Sarja

+ Lisää joukkue

Ilmoittaudu

#### 3.2. Mobiilinäkymät

Pienemmissä ruuduissa piilotetaan taustakuva, puhelinnäkymässä myös logot. Puhelinnäkymässä tekstiselitteet ja syöttökentät sijoittuvat allekkain

**Ilmoittautuminen**

Yhdyshenkilö

Puhelin

Sähköposti

Sähköposti uudelleen

Seura

Kotipaikka

Maa

**Joukkue**

Nimi

Lyhenne

Sarja

+ Lisää joukkue

Ilmoittaudu