

Asiakasvaatimukset

Go-turnausten hallintajärjestelmän toimintavaatimukset

Go-turnausten hallintajärjestelmä

Go on kahden pelaajan strategiapeli, turnausjärjestämisen kannalta hyvin samankaltainen shakin kanssa. Myös gossa on värierottelu musta/valkea, ja värit ovat selkeästi eriarvoisessa asemassa, sillä toinen saa aloittaa ja toinen ei.

Turnauksen vaiheet

Esi-ilmoittautuminen

Esi-ilmoittautumisessa turnauksen asiakkaat ilmoittavat olevansa kiinnostuneita pelaamaan turnauksessa. Tämä siis ei ole takuu siitä, että asiakas oikeasti osallistuu turnaukseen. Tämä tieto auttaa turnausjärjestäjää ymmärtämään kuinka suuri tapahtumasta on tulossa, ja nopeuttaa varsinaista ilmoittautumisprosessia turnauksen alkaessa.

Ilmoittautuminen

Juuri ennen turnauksen alkua suoritetaan varsinainen ilmoittautuminen, jossa asiakkaat merkitään turnauksen pelaajiksi osallistumismaksua vastaan. Tyypillisesti tämä on ollut ongelmallista, koska informaatiota ei ole ollut mahdollista kerätä useammalla työpisteellä samanaikaisesti.

Parittaminen, Pelaaminen, tulosten kerääminen, tulosten ilmoittaminen

Parittaminen ja pelaaminen eivät kuulu tähän projektiin. Tulosten merkitseminen järjestelmään on lähes samankokoinen projekti, kuin ilmoittautuminen. Jokaista pelaajaa kohti tehdään vakiomäärä työtä.

Tulokset ilmoitetaan tyypillisesti pelaajien keskenäisenä järjestyksenä turnausmenestyksen mukaan.

Muuta

Lisäksi voi olla erilaisia sivutapahtumia, jotka ovat osa turnausta. Pelaajat saattavat jättää joitain kierroksia turnauksessa pelaamatta, jolloin heitä ei toki kannata parittaa kyseisillä kierroksilla.

Vaatimuksia prioriteettien mukaan

1. Järjestelmään on oltava mahdollista luoda uusia turnauksia.

1. Turnauksien ominaisuuksia täytyy voida vaihtaa.

1. alennusperusteet
2. turnausmuoto (cup, swiss, McMahan?)
3. tie-breakerit
 - SOS, SODOS, SOSOS, keskinäinen peli, etc..

1. Turnauksen asiakkaat voivat esi-ilmoittautua suoraan turnauksenhallintajärjestelmässä turnauksen web—sivun kautta, prediktiivisen syötön avustamana.

1. Turnausorganisaation on mahdollista useammalta työpisteeltä ottaa vastaan ilmoittautumisia samanaikaisesti turnauksen prediktiivisen syötön avustamana.

1. Osallistujalistan tulostaminen tiedostoon formaatissa, josta jokin paritusohjelma osaa sen lukea (esim. McMahan?).

2. Pelitulosten syöttäminen järjestelmään täytyy voida tapahtua useammalta työpisteeltä samanaikaisesti.

2. Esi-ilmoittautuneiden asiakkaiden GoR-luvun automaattinen hakeminen European Go Database järjestelmästä.

2. Pelaajatietojen (nimi, vahvuus jne.) noutaminen European Go Database järjestelmästä preditiivistä syöttöä varten.

2. Jokin online kommunikointitapa paritusohjelman kanssa. Minkään olemassaolevan paritusohjelman ei tarvitse tukea tätä vielä, mutta datan tulee liikkua kahteen suuntaan. Paritusohjelman täytyy päästä käsiksi kaikkeen turnauksen tietoon, ja turnauksenhallintajärjestelmän tulee ottaa vastaan valmis paritus. Järkevää paritusohjelmaa ei tarvitse toteuttaa, mutta tietosiirtojen toimivuus ja oikeellisuus tulisi testaamalla varmistaa.

3. Erotinmerkillä separoidun pelaajadatan lukeminen esi-ilmoittautuneiksi pelaajiksi.

3. Erotinmerkillä separoidun pelaajadatan lukeminen prediktiivistä syöttöä varten.

4. Vandalismin esto ennakko-ilmoittautumislomakkeeseen.

5. Käyttöliittymän ulkoasu.