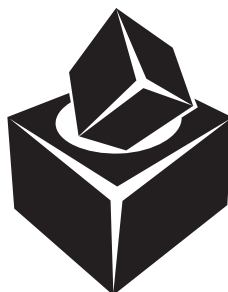


ALEA-Sovellusprojekti

Käyttöohje

**Arto Hankaniemi
Timo Holopainen
Joni Kivinen
Riku Kuismanen**



Versio: 1.0
Julkinen
26. toukokuuta 2006

Jyväskylän yliopisto

Tietotekniikan laitos

Jyväskylä

Hyväksyjä	Päivämäärä	Allekirjoitus	Nimenselvennys
Projektipäällikkö	__.__.2006		
Tilaaja	__.__.2006		
Ohjaaja	__.__.2006		

Tietoa dokumentista

Tekijät:

- | | | |
|------------------------|--------------------|-------------|
| • Arto Hankaniemi (AH) | arkahonk@cc.jyu.fi | 050-5186436 |
| • Timo Holopainen (TH) | tijuholo@cc.jyu.fi | 041-4368295 |
| • Joni Kivinen (JK) | jomakivi@cc.jyu.fi | 050-5968576 |
| • Riku Kuismanen (RK) | rtkuisma@cc.jyu.fi | 0400-452512 |

Dokumentin nimi: ALEA-Projekti, Käyttöohje

Sivumäärä: 13

Tiedosto: ALEA_kayttoohje.tex

Tiivistelmä: Käyttöohjeesta löytyvät tiedot, kuinka sovellusta käytetään.

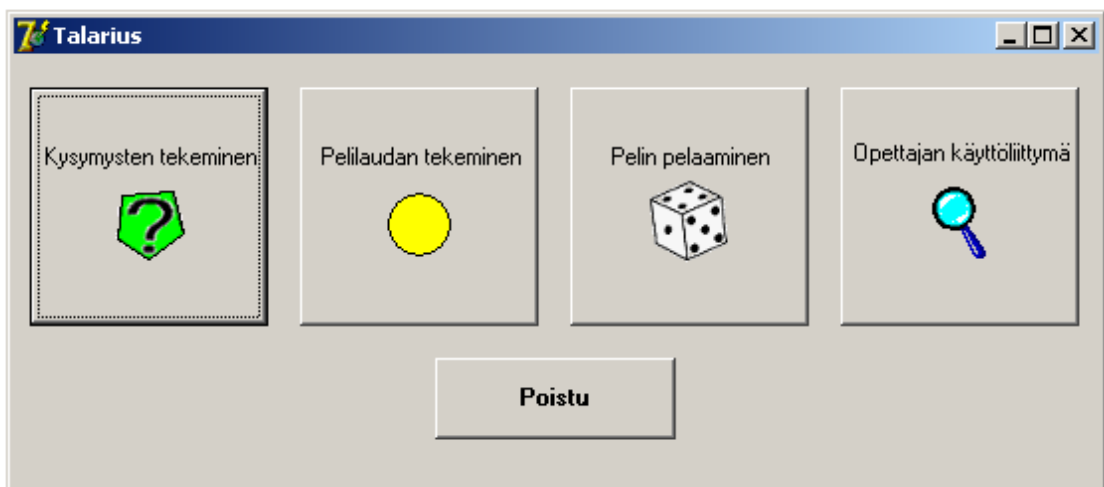
Avainsanat: Alea, käyttöohje.

Sisältö

1	Pelin käynnistäminen	1
2	Pelin pelaaminen	2
3	Kirjautuminen	3
4	Uuden tilin luominen	4
5	Verkkopeli	5
6	Uuden pelin luonti	6
7	Pelin tarkemmat tiedot	8
8	Odotushuoneet	9
9	Metapalvelin	11
10	Opettajan käyttöliittymä	13

1 Pelin käynnistäminen

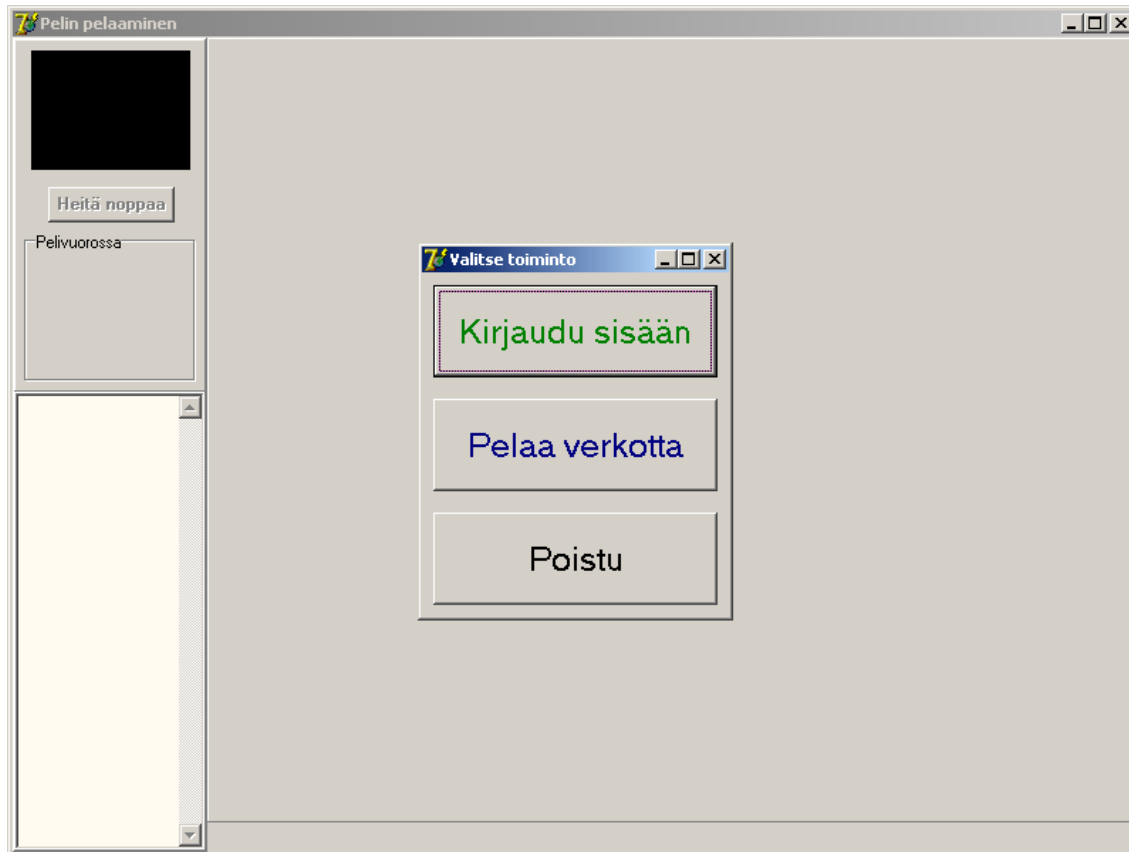
Kuvassa 1.1 on Talarius-sovelluksen pääkäyttöliittymä, johon päästään kun ajetaan *Talarius.exe*-tiedosto. Tätä ennen sovellus on oltava asennettuna. Tästä käyttöliittymästä voidaan siirtyä tekemään kysymyksiä, tekemään pelilautoja, pelaamaan peliä tai opettajan käyttöliittymään. Tässä käyttöohjeessa keskitytään pelin pelaamiseen, joten siirrytään pelin pelaamiseen painamalla *Pelin pelaaminen* -painiketta.



Kuva 1.1: Sovelluksen pääkäyttöliittymä.

2 Pelin pelaaminen

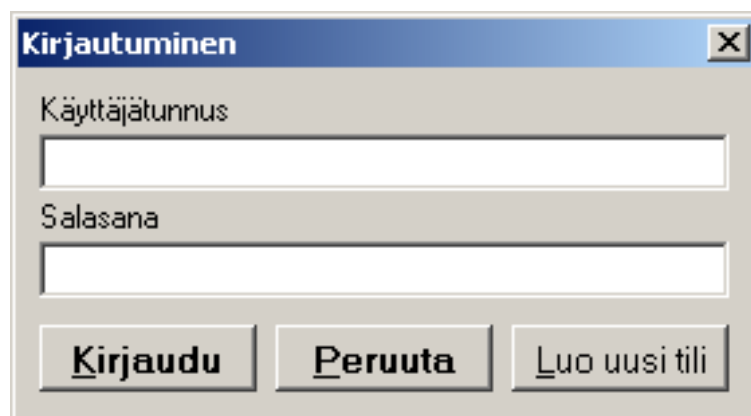
Kuvassa 2.1 on *Pelin pelaaminen* -käyttöliittymä, jossa peliä pelataan. Tähän käyttöliittymään päästään *Talarius*-käyttöliittymän *Pelin pelaaminen* -painikkeen kautta. *Valitse toiminto* -ikkunasta voidaan valita halutaanko peliä pelata verkossa vai ei, verkkopelaaminen edellyttää sisään kirjautumista.



Kuva 2.1: Käyttöliittymä pelin pelaamista varten.

3 Kirjautuminen

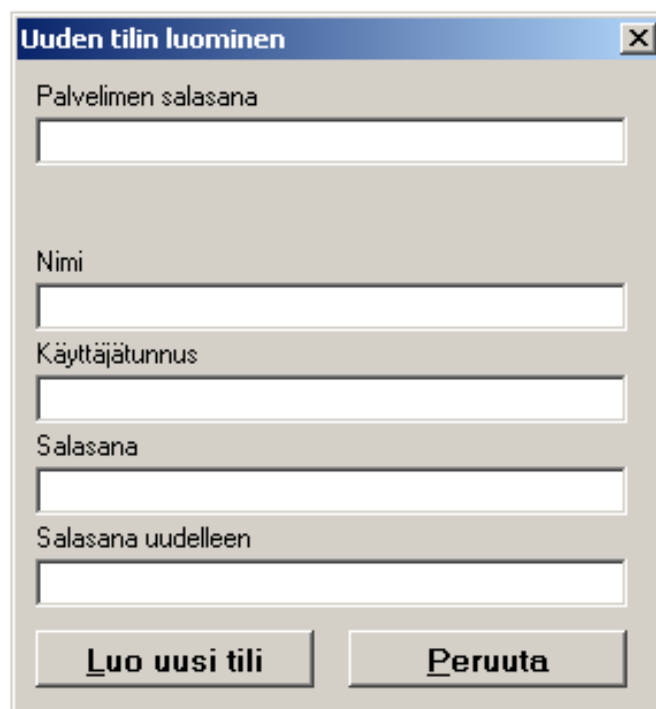
Kuvassa 3.1 on *Kirjautuminen*-käyttöliittymä. Tähän käyttöliittymään päästään *Pelin pelaaminen* - käyttöliittymän *Kirjaudu sisään* -painikkeen kautta. Tästä käyttöliittymästä voidaan kirjautua metapalvelimelle ja siirtyä *Verkkopeli*-ikkunaan täyttämällä *Käyttäjätunnus*- ja *Salasana*-kentät ja painamalla *Kirjaudu*-painiketta. Jos pelaajalta puuttuu tili, niin uuden tilin luominen onnistuu tämän käyttöliittymän *Luo uusi tili* -painikkeen kautta.



Kuva 3.1: *Kirjautuminen*-käyttöliittymä.

4 Uuden tilin luominen

Kuvassa 4.1 on *Uuden tilin luominen* -käyttöliittymä. Tähän käyttöliittymään tullaan *Kirjautuminen*- käyttöliittymän *Luo uusi tili* -painikkeesta. *Uuden tilin luominen* -käyttöliittymästä löytyvät seuraavat kentät: *Palvelimen salasana*, *Käyttäjätunnus*, *nimi* ja *salasana*. Lomakkeen kaikki kentät täytetään ja pelitili luodaan *Luo uusi tili* -painikkeen kautta. *Palvelimen salasana* -kenttään kirjoitetaan metapalvelimen salasana, jos sellainen on metapalvelimelle asetettu. Pelitilin luonnin onnistumisesta tai epäonnistumisesta tulee ilmoitus näytölle.

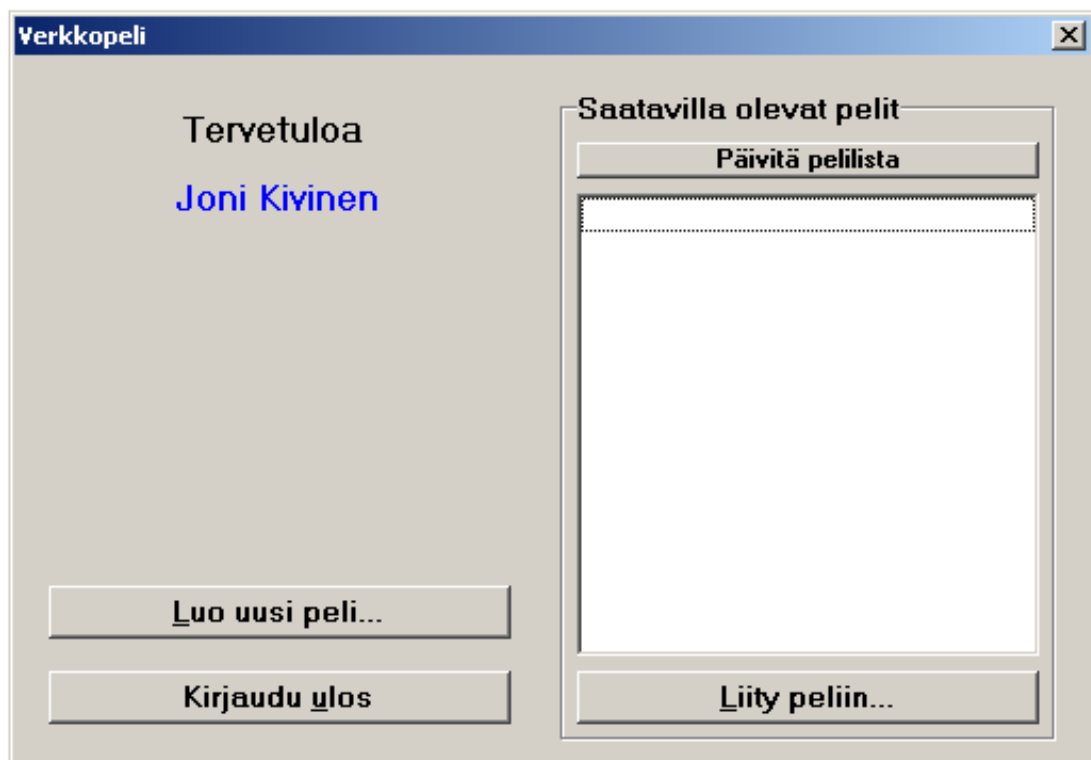


The image shows a dialog box titled "Uuden tilin luominen" (New account creation). It contains five text input fields for the following information: "Palvelimen salasana" (Service password), "Nimi" (Name), "Käyttäjätunnus" (Username), "Salasana" (Password), and "Salasana uudelleen" (Repeat password). At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Luo uusi tili" (Create new account) and "Peruuta" (Cancel).

Kuva 4.1: *Uuden tilin luominen* -käyttöliittymä.

5 Verkkopeli

Kuvassa 5.1 on *Verkkopeli*-käyttöliittymä. Tähän käyttöliittymään tullaan *Kirjautuminen*-käyttöliittymästä onnistuneen kirjautumisen jälkeen. Tässä käyttöliittymässä näkyy metapalvelimella olevat pelisessiot, kun klikataan *Päivitä pelilista* -painiketta. *Verkkopeli*-käyttöliittymästä liitytään haluttuun peliin *Liity peliin* -painikkeen kautta tai luodaan oma peli *Luo uusi peli* -painikkeen kautta. Palvelimelta uloskirjautuminen tapahtuu *Kirjaudu ulos* -painikkeen kautta.

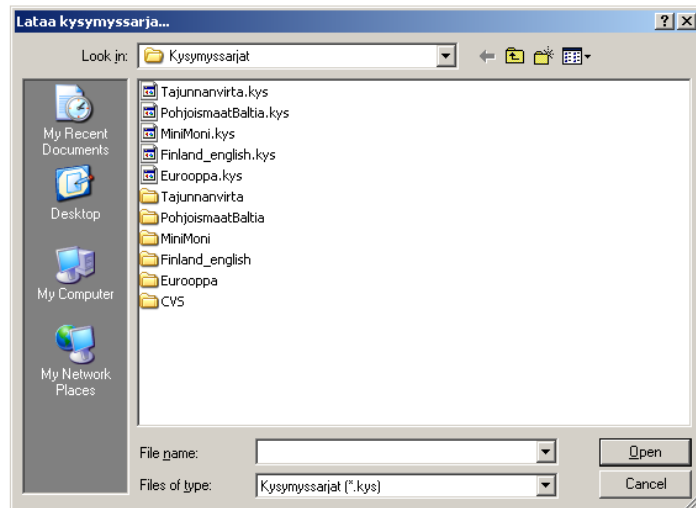


Kuva 5.1: *Verkkopeli*-käyttöliittymä.

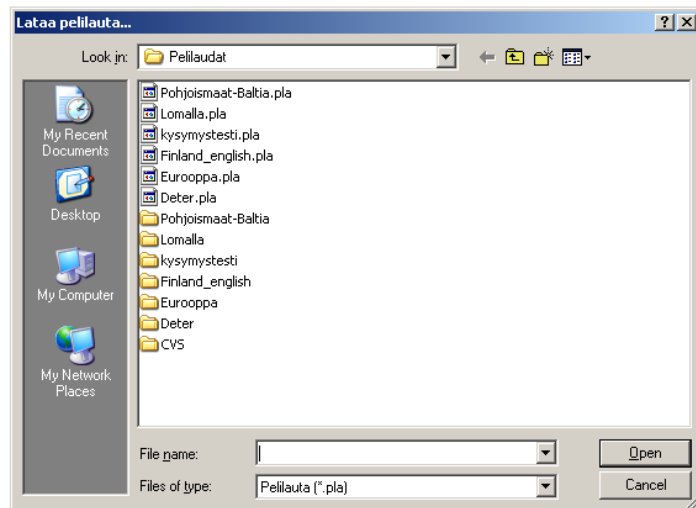
6 Uuden pelin luonti

Kuvassa 6.1 on *Luo peli* -käyttöliittymä, jossa pelin luoja luo pelisession. Tähän käyttöliittymään päästään *Verkkopeli*-käyttöliittymän *Luo uusi peli* -painikkeesta. *Luo peli* -käyttöliittymästä valitaan pelisessiolle kysymyssarja/kysymyssarjat *Valitse kysymyssarja omalta koneelta* -painikkeen kautta, jolloin aukeaa kuvan 6.2 mukainen latausikkuna. Pelilauta valitaan *Valitse pelilauta omalta koneelta* -painikkeen kautta, jolloin aukeaa kuvan 6.3 mukainen latausikkuna. Kysymyssarjan valinta tehdään valitsemalla kysymyssarja ja painamalla *Open*-painiketta. Pelilaudan valinta tehdään vastaavasti. *Luo peli* -käyttöliittymän *Pelin asetukset* -kehyksestä annetaan pelisessiolle nimi, maksimipelaajien määrä sekä halutessaan pelin luoja voi antaa pelisessiolle salasanan. Salasanan käyttö edellyttää *Käytä salasanaa* -valintaruudun valitsemista. *Luo peli* -käyttöliittymän oikeasta alareunasta löytyy valintaruutu, josta voi antaa pelille arvosteluominaisuuden. Tällöin ohjelma pyytää käyttäjää antamaan pelille arvosanan, kun peli on päättynyt.

Kuva 6.1: *Luo peli* -käyttöliittymä.



Kuva 6.2: *Lataa kysymyssarja...* -käyttöliittymä.



Kuva 6.3: *Lataa pelilautta...* -käyttöliittymä.

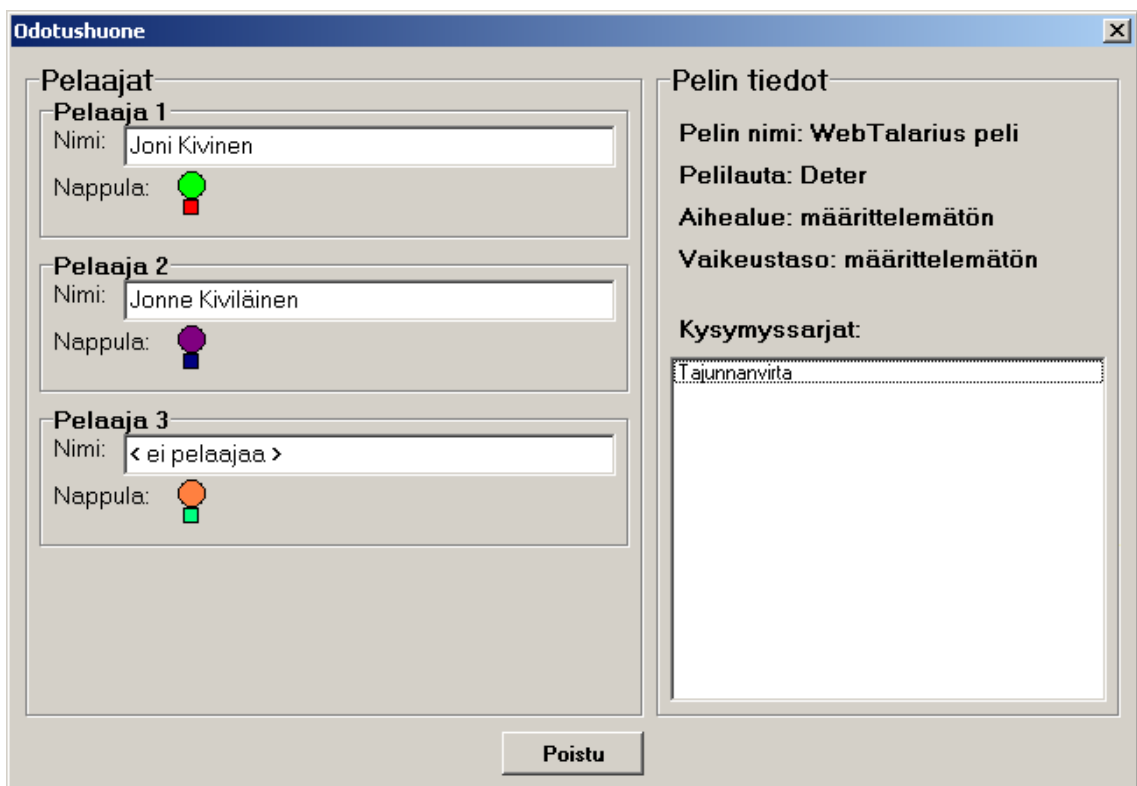
7 Pelin tarkemmat tiedot

Kuvassa 7.1 on *Pelin tarkemmat tiedot* -käyttöliittymä. Tähän käyttöliittymään päästään *Palvelin*- käyttöliittymän *Liity peliin* -painikkeesta. Tästä käyttöliittymästä löytyvät pelin nimi, pelin luoja, liittyneet pelaajat sekä pelattavan pelin tiedot omasta kehyksestään. Jos pelin luoja on suojannut pelisessionsa salasanalla, niin sitä varten löytyy *salasana*-kenttä, johon kirjoitetaan salasana. Peliin liitytään painamalla *Liity peliin* -painiketta. Jos ei haluta liittyä peliin, painetaan *Peruuta*-painiketta, jolloin päästään takaisin *Verkkopeli*-ikkunaan.

Kuva 7.1: *Pelin tarkemmat tiedot* -käyttöliittymä.

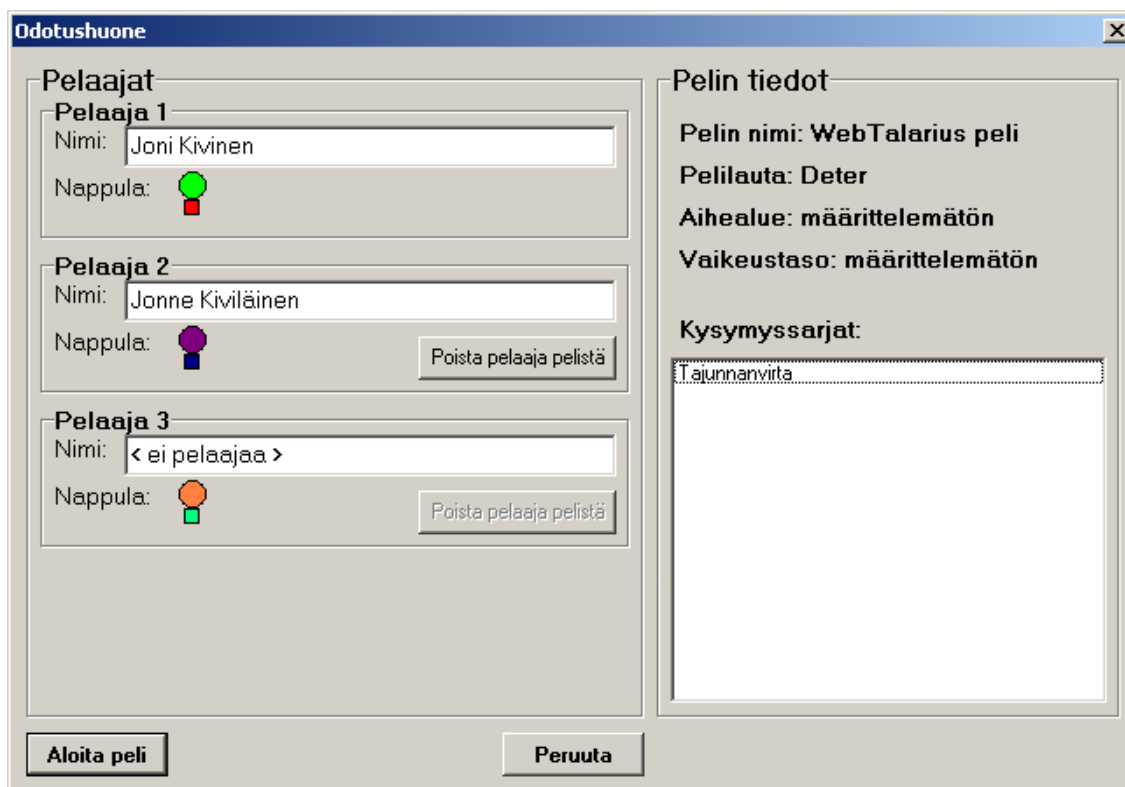
8 Odotushuoneet

Kuvassa 8.1 on asiakkaan *Odotushuone*-käyttöliittymä. Tähän käyttöliittymään tullaan *Pelin tarkemmat tiedot* -käyttöliittymän *Liity peliin* -painikkeesta. Asiakkaan *Odotushuone*-käyttöliittymän *Pelaajat*-kehyksestä löytyvät pelaajien nimet, jotka ovat liittyneet kyseiseen peliin. *Pelin tiedot* -kehyksessä näkyvät pelin nimi, pelilaudan nimi, aihealue, vaikeustaso ja kysymyssarjat, jotka ovat kyseisessä pelisessiossa. Odotushuoneessa odotetaan, että pelin luoja käynnistää pelin. Jos halutaan poistua pelistä, painetaan *Poistu*-painiketta. Tällöin siirrytään takaisin *Verkkopeli*-ikkunaan.



Kuva 8.1: Asiakkaan *Odotushuone*-käyttöliittymä.

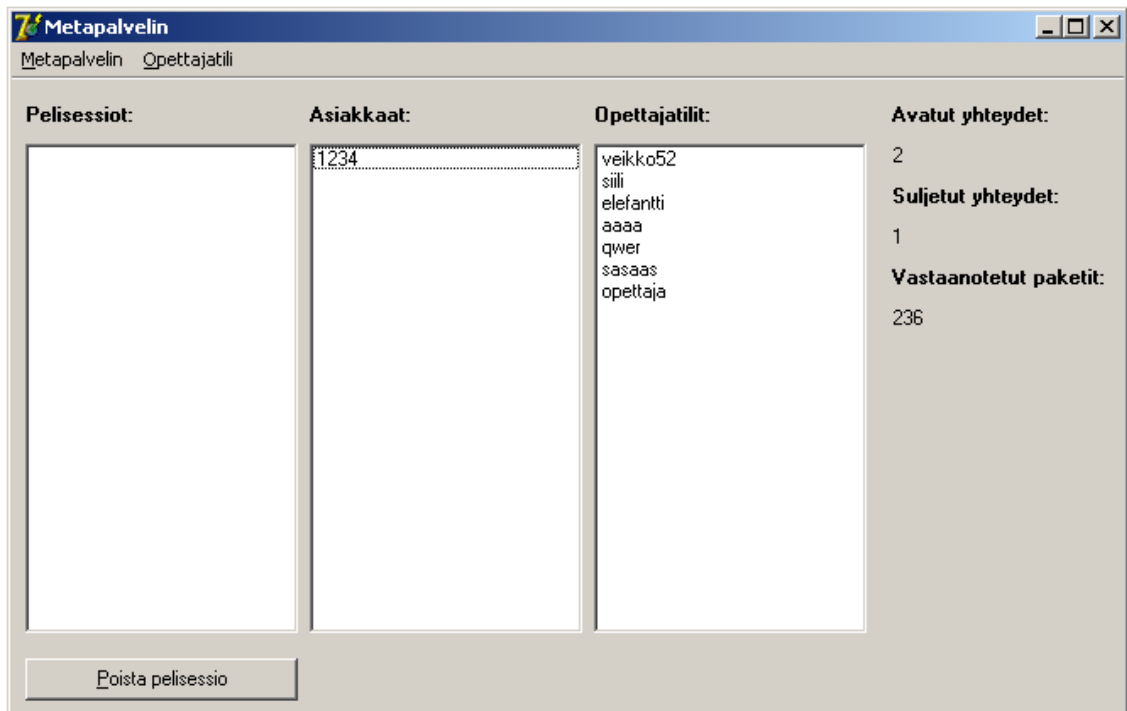
Kuvassa 8.2 on pelin luojaan *Odotushuone*-käyttöliittymä. Tähän käyttöliittymän tullaan *Luo peli* -käyttöliittymän *Luo peli* -painikkeesta. Pelin luojaan *Odotushuone*-käyttöliittymässä pelin luoja voi poistaa pelaajia *Poista pelaaja pelistä* -painikkeen avulla ja halutessaan aloittaa pelin *Aloita peli* -painikkeen avulla, muuten pelin luojaan *Odotushuone*-käyttöliittymä ei eroa asiakkaan *Odotushuone*-käyttöliittymästä. Jos pelin luoja ei halua käynnistää peliä, hän painaa *Peruuta*-painiketta. Tällöin kaikki peliin liittyneet pelaajat siirtyvät takaisin *Verkkopeli*-ikkunaan.



Kuva 8.2: Pelin luojaan *Odotushuone*-käyttöliittymä.

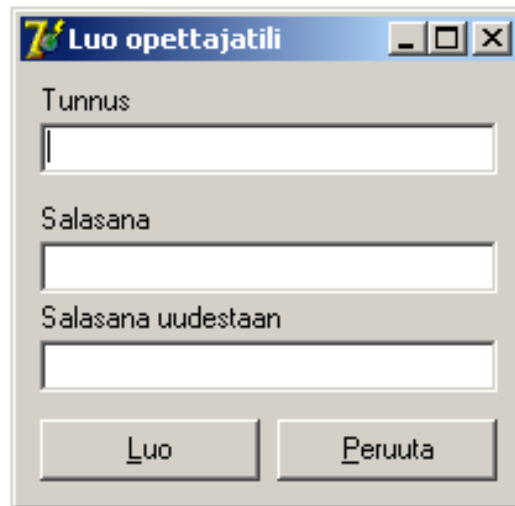
9 Metapalvelin

Kuvassa 9.1 on metapalvelimen käyttöliittymä. Käyttöliittymästä löytyy kolme tietokunaa, joista löytyy tällä hetkellä käynnissä olevat pelisessiot, kirjautuneet asiakkaat ja olemassaolevat opettajien käyttäjätilit. Oikealta löytyy kolme kenttää, joista käy ilmi avatut yhteydet, suljetut yhteydet ja lähetetyt paketit. Palvelimelta voidaan poistaa pelisessioita valitsemalla pelisessio listasta ja painamalla *Poista pelisessio* -painiketta. Yläpalkista löytyy kaksi valikkoa *Metapalvelin* ja *Opettajatili*, joista *Metapalvelin*-valikko on selitetty asennusohjeessa, koska se sisältää asennukseen liittyviä valintoja. Lisäksi *Metapalvelin*-valikosta löytyy *Lukitse*-valinta, jolla palvelimen käyttöliittymä voidaan lukita siten että se saadaan avattua ainoastaan syöttämällä metapalvelimen salasana.



Kuva 9.1: Pelin luojan *Metapalvelin*-käyttöliittymä.

Opettajatili-valikosta löytyy *Luo opettajatili...* -valinta, josta aukeaa kuvan 9.2 mukainen opettajatilin luonti-ikkuna. Tili luodaan syöttämällä kenttiin tunnus ja salasana ja painamalla *Luo*-painiketta.

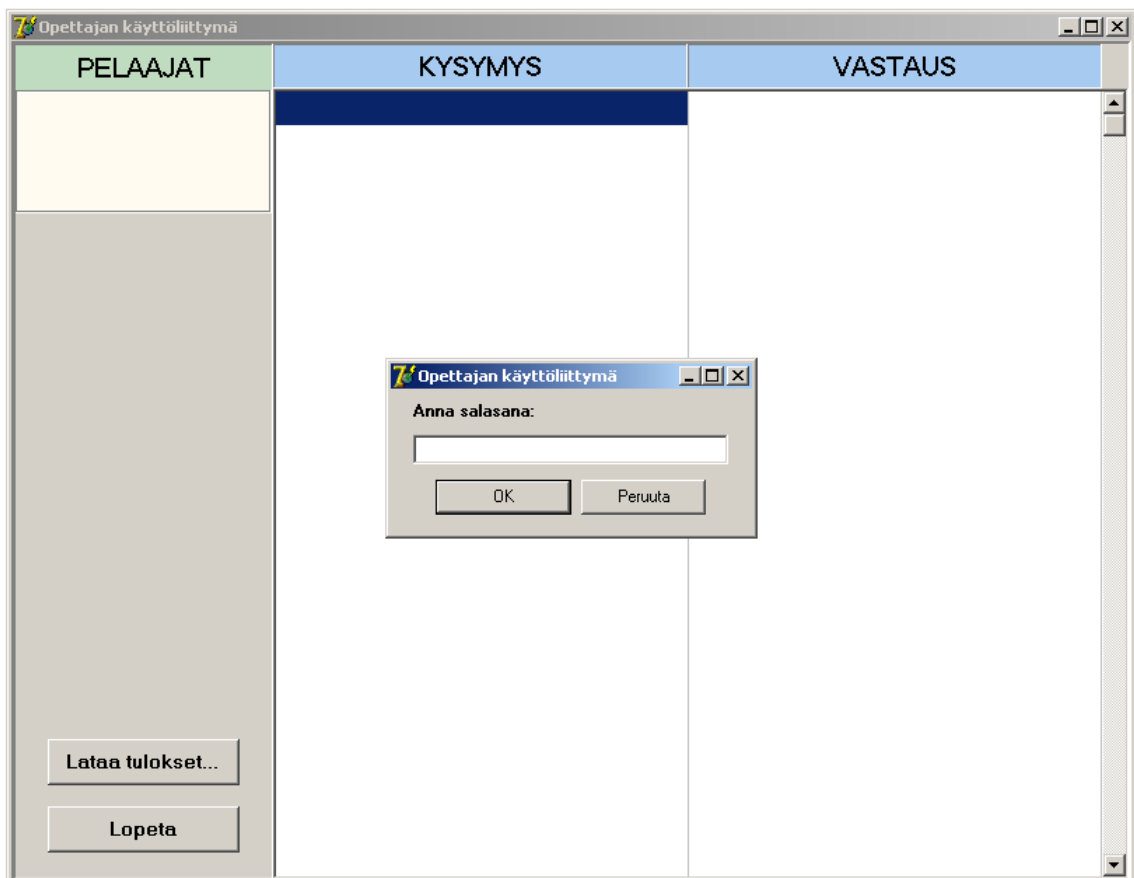


The image shows a standard Windows-style dialog box titled "Luo opettajatili". It has a blue title bar with a small icon on the left and standard window control buttons (minimize, maximize, close) on the right. The main area is light gray and contains three text input fields stacked vertically. The first field is labeled "Tunnus", the second "Salasana", and the third "Salasana uudestaan". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Luo" on the left and "Peruuta" on the right. The "Luo" button has a small underline under the letter "L", and the "Peruuta" button has a small underline under the letter "P".

Kuva 9.2: Pelin luojaan *Luo opettajatili*-käyttöliittymä.

10 Opettajan käyttöliittymä

Kuvassa 10.1 on *Opettajan käyttöliittymä*, jossa opettaja voi tarkastella pelilokeja oppilas kohtaisesti. Tähän käyttöliittymään päästään *Talarius-käyttöliittymän Opettajan käyttöliittymä* -painikkeen kautta. Opettaja antaa oikean salasanan, jonka jälkeen voidaan *Lataa tulokset* -painikkeesta ladata jonkun pelatun pelin peliloki, josta löytyy kaikkien oppilaitten vastaukset. Oppilaitten vastauksia tarkastellaan oppilaittain valitsemalla tietty oppilas *Pelaajat*-listasta.



Kuva 10.1: *Opettajan käyttöliittymä*.