

Käyttötapausmäärittelyt

Case Etsivän nuorisotyön ilmoitus- ja yhteydenottopyyntöpalvelu



Ammattikorkeakoulututkinto

Tieto- ja viestintätekniikka, insinööri (AMK)

Syksy, 2023

Mariel Malinen

Tekijä Mariel Malinen

Vuosi 2023

Työn nimi Käyttötapausmäärittelyt: Case Etsivän nuorisotyön ilmoitus- ja yhteydenottopyyntöpalvelu

Ohjaajat Jari Mustajärvi

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena on käyttötapausmallinnuksen laatiminen Etsivän nuorisotyön ilmoitus- ja yhteydenottopyyntöpalveluun. Käyttötapausmallinnus laadittiin ohjelmistokehitysprojektin alkuvaiheessa ja se sisältää käyttötapauskuvaukset sekä käyttötapauskaavion.

Opinnäytetyön tietoperusta sisältää teoriaa ohjelmistokehitysprojekteista, vaatimusmäärittelystä, UML 2.0-mallinnuskielestä sekä käyttötapausmallinnuksesta, johon kuuluu teoriaa käyttötapauskaaviosta ja käyttötapauskuvauksista.

Työn tuloksena on puoliksi valmis käyttötapauskaavio sekä käyttötapauskuvaukset. Näitä ei ole tehty tässä opinnäytetyössä täysin loppuun, koska työskentely ko. projektissa päättyi ennen kuin näitä saatiin kokonaan valmiiksi.

Työ on tehty CSC – Tieteen tietotekniikan keskus Oy:ssä

Avainsanat Käyttötapauskaavio, käyttötapauskuvaukset, UML 2.0

Sivut 15 sivua ja liitteitä 15 sivua

Author Mariel Malinen

Year 2023

Subject Use Case Definitions: Case Outreach youth work Notification and Contact
Request Service

Supervisor Jari Mustajärvi

ABSTRACT

The objective of the thesis is to create a use case model for the Outreach youth work Notification and Contact Request Service. The use case modeling was carried out in the early stages of the software development project and it includes use case descriptions as well as a use case diagram.

The theoretical foundation of the thesis includes concepts from software development projects, requirements engineering, UML 2.0 modeling language, and use case modeling, encompassing theories related to use case diagrams and use case descriptions.

The outcome of the work is a partially completed use case diagram and use case descriptions. These were not fully finalized in this thesis because work in the project ended before they could be completed entirely.

The work was conducted at CSC – IT Center for Science Ltd.

Keywords Use case descriptions, use case diagrams, UML 2.0

Pages 15 pages and appendices 15 pages

Sisälllys

1	Johdanto	1
2	Kehittämistyön tietoperusta	2
2.1	Ohjelmistokehitysprojekti	2
2.2	Vaatimusmäärittelyt	5
2.3	UML 2.0	7
2.4	Käyttötapausmallinnus	8
2.4.1	Käyttötapauskaavio	8
2.4.2	Käyttötapauskuvaukset	10
3	Kehittämistyön tavoite ja tarkoitus	11
4	Käyttötapausmallinnuksen toteutus	12
5	Johtopäätökset ja pohdinta	13
	Lähteet	15

Kuvat, taulukot ja kaavat

Kuva 1. Vesiputousprosessin vaiheet (Sinkkonen ym., 2009. s.42)	3
Kuva 2. Malli Scrum-menetelmän sprintistä (Visma Severa, n.d.)	4
Kuva 3. Verkkopalvelun suunnittelu (Sinkkonen ym., 2009, s. 40).	5
Kuva 4. Tuotantoprosessi projektina (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 22).	6
Kuva 5. UML-kaaviotyypit (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 73).	8
Kuva 6. Esimerkki käyttötapauskaaviosta (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 77).	10
Kuva 7. Esimerkki käyttötapausten kuvaamiseen (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 80). ..	11

Liitteet

Liite 1	Käyttötapauskaavio
Liite 2	Käyttötapauskuvaukset

1 Johdanto

Opinnäytetyön tavoitteena on käyttötapausmallinnuksen laatiminen uuteen Etsivän nuorisotyön ilmoitus- ja yhteydenottopyyntöpalveluun. Käyttötapausmallinnus laadittiin ohjelmistokehitysprojektin alkuvaiheessa ja se sisältää käyttötapauskuvaukset sekä käyttötapauskaavion. Käyttötapauskaavio sisältää järjestelmään liittyvät käyttäjät sekä käyttäjien tarpeet järjestelmässä mahdollisimman yksinkertaisessa muodossa. Käyttötapauskuvaukset sisältävät jokaisen kaaviossa esitetyn käyttötapausten kuvauksen kirjallisesti esitettynä.

Järjestelmän on tilannut Opetus- ja kulttuuriministeriön nuoriso- ja liikuntapolitiikan osasto (OKM/NUOLI) ja työ tehdään CSC – Tieteen tietotekniikan keskuksessa. CSC – Tieteen tietotekniikan keskus on suomalainen, valtion ja korkeakoulujen omistama tietotekniikan osaamiskeskus. Työskentelen CSC:llä IT Spesialistina toisessa tiimissä ja minua pyydettiin ko. Etsivä-projektiin työskentelemään käyttötapausmäärittelyiden parissa. Projektin tavoitteena on luoda ilmoitusjärjestelmä, jonne voidaan helposti tehdä ilmoituksia apua tarvitsevista nuorista.

Etsivän nuorisotyön tehtävänä on ehkäistä alle 29-vuotiaiden nuorten syrjäytymistä. Etsivän nuorisotyön tehtävästä säädetään nuorisolaissa (1285/2016). Hankkeessa toteutetaan valtakunnallinen verkkopalvelu, jossa nuorten yksilöinti- ja yhteystietojen käsittely on sujuvaa, toimivaa ja tietoturvallista sekä noudattaa tietosuoja-asetuksia ja saavutettavuusdirektiivin säännöksiä. Järjestelmän rakentaminen on vaiheistettu.

Ensimmäisessä vaiheessa rakennetaan mahdollisuus tehdä viranomaisilmoituksia (opetuksen ja koulutuksen järjestäjät, Puolustusvoimat, siviilipalvelukeskus), toisessa vaiheessa muiden viranomaisten ja Kelan sekä nuoren itsensä että hänen omaistensa/huoltajansa mahdollisuus tehdä ilmoitus. Kolmannessa vaiheessa mahdollistetaan muiden nuorisolaissa (1285/2016, 11 §) mainittujen tahojen ilmoitusmahdollisuus. Asiakkaan asettama tavoite on, että järjestelmä olisi tuotannossa vuodenvaihteessa 2020–21. Projekti on alkanut 4.6.2020. (Etsivä dokumentaatio, 2020)

Opinnäytetyössä edetään teorian kautta tavoitteisiin ja toteutukseen. Lopuksi käydään läpi johtopäätöksiä ja pohditaan työn onnistumista.

2 Kehittämistyön tietoperusta

Tietoperusta sisältää teoriaa kehittämistyössä käytetyistä tärkeimmistä tekniikoista ja työtavoista. Aluksi käydään läpi lyhyesti ohjelmistokehitystä projektina sekä pureudutaan vaatimusmäärittelyihin. Lopuksi selvitetään myös tarkemmin mitä ovat UML, käyttötapaaukset tai käyttötapauskaavio.

2.1 Ohjelmistokehitysprojekti

Projektin alussa on tärkeää määritellä projektin tavoitteet. Alkuvaiheessa tavoitteet kannattaa olla tarkat ja konkreettiset, jotta saadaan tehtyä mahdollisimman selkeät ja toteutuskelpoiset suunnitelmat. Tavoitteissa otetaan kantaa siihen, miksi projektia ylipäätään tehdään, millainen lopputulos halutaan ja millä keinoin siihen päästään. Kun projektin tavoitteet ovat selkeät kaikille osapuolille, tehdään projektille suunnitelma. Suunnitelman laatimisessa voidaan käyttää apuna valittua projektinhallintamenetelmää (esim. vesiputous tai scrum -menetelmä). (Visma Severa, n.d.)

Kattava projektisuunnitelma sisältää esimerkiksi:

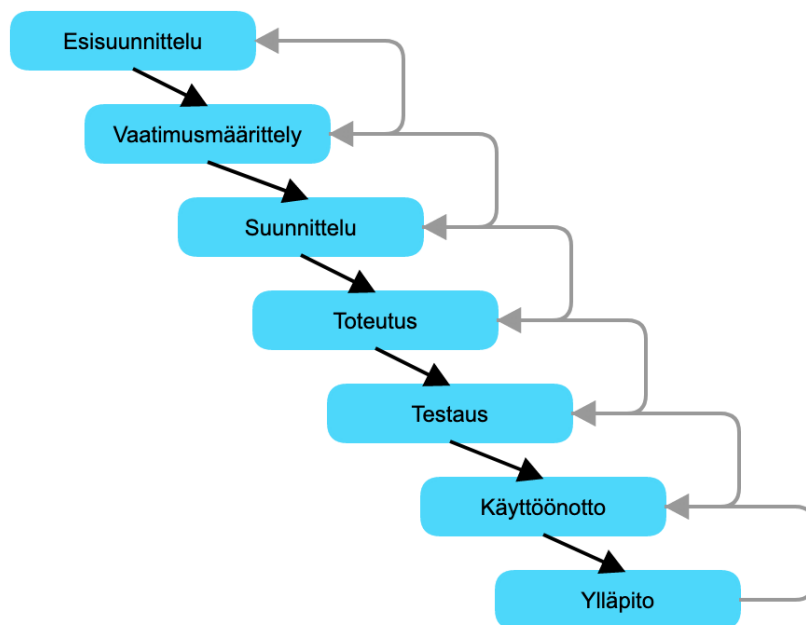
- Projektin vaiheet ja (osa)tehtävät
- Budjetti- ja aikatauluarvio
- Projektin kannattavuus laskelma
- Projektin onnistumisen määrittelemät tunnusluvut
- Riskianalyysi (Visma Severa, n.d.)

Ohjelmistoja kehitetään yleisesti projektikokonaisuuksina. Ohjelmistoprojektimalleja on erilaisia ja niissä on omat toimintatapansa. Yksi ensimmäisistä ja yleisimmistä

ohjelmistoprojektimalleista on vesiputousmalli, jonka alkuperäinen idea löytyy myös monista muista uudemmissa malleista. Esimerkiksi ketterästä Scrum-mallista voidaan välillä huomata lyhyitä toisiaan seuraavia vesiputouksia. Vesiputousmalli noudattaa tuttua järjestystä: määrittele asiakastarpeet, suunnittele ohjelma, testaa ohjelma ja ota ohjelma käyttöön. (Haikala & Mikkonen, 2011, ss. 36–37)

Vesiputousmallissa sovellus rakennetaan vaihe kerrallaan, eli seuraava vaihe voi alkaa vasta kun edellinen on valmis ja hyväksytty. Malli on yksinkertainen ja soveltuu parhaiten pienelle ja tehokkaalle suunnittelijajoukolle. Malli on kuitenkin jäykkä ja lopputulos on usein yllätys. Tässä on ollut myös haasteena lisätöiden ja muutosten maksajien löytäminen, sillä myöhemmissä vaiheissa löytyvät uudet lisätyöt eivät ole olleet osana alkuperäistä vaatimusluetteloa. Vaatimukset määritellään vesiputousmallissa projektin alkuvaiheessa (kuva 1). (Sinkkonen ym., 2009, ss. 41–42)

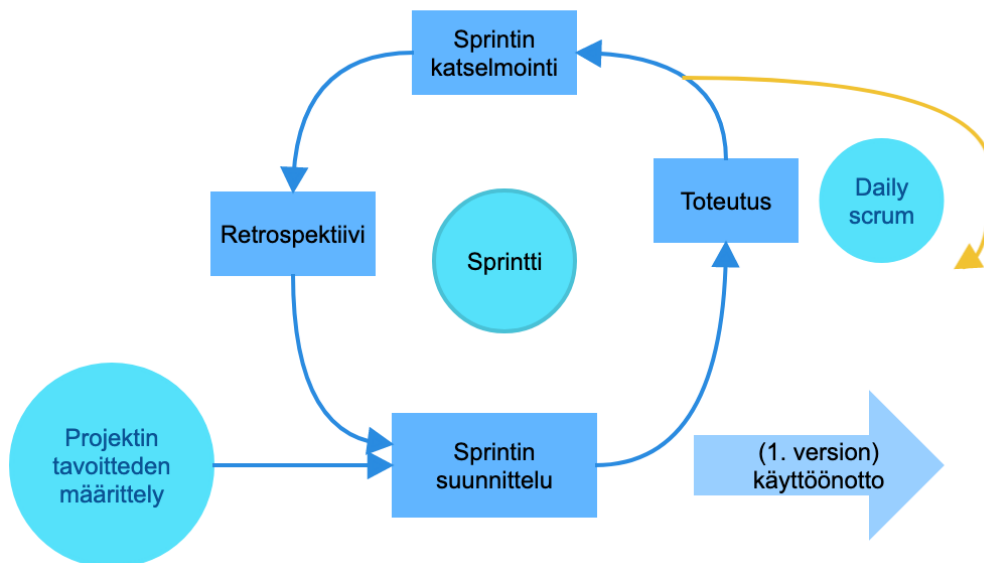
Kuva 1. Vesiputousprosessin vaiheet (Sinkkonen ym., 2009. s.42).



Ketterät suunnittelumenetelmät etenevät pienissä tiheästi julkaistavissa pyrähdyksissä (sprinteissä). Ketteriä menetelmiä on useampia, mutta tunnetuimpia ovat: Agile Modeling,

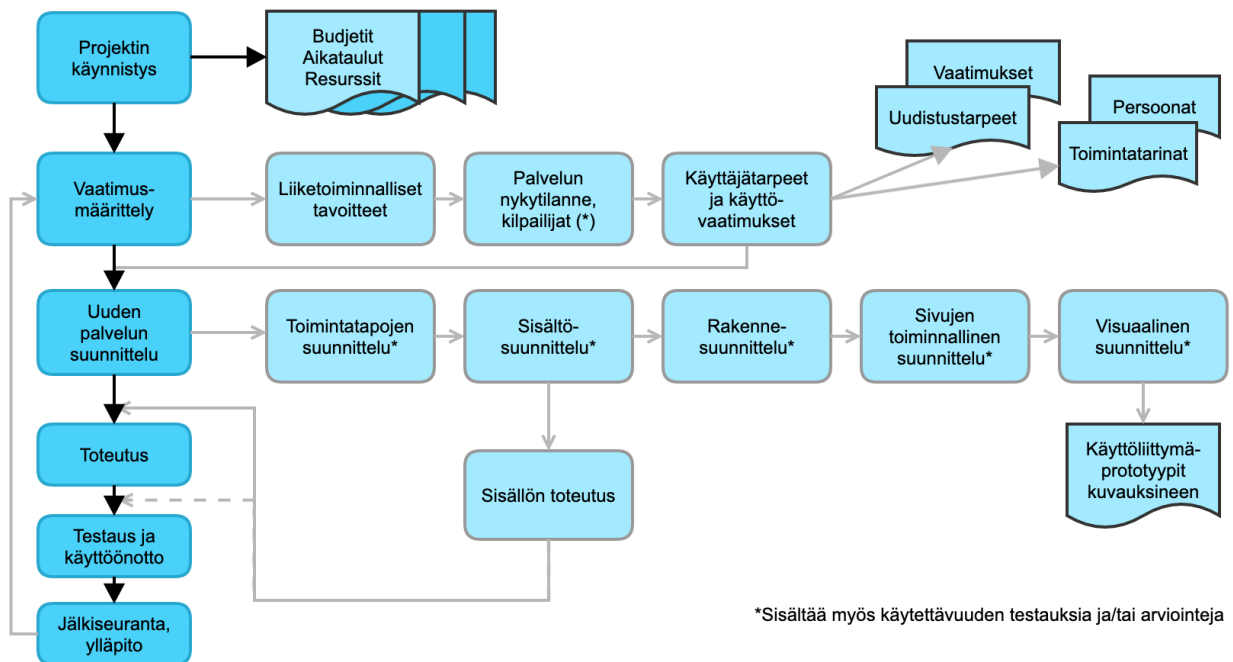
Extreme Programming ja Scrum. (Sinkkonen ym., 2009, s. 43) Kuvassa 2 on esitetty malli yhdestä sprintistä.

Kuva 2. Malli Scrum-menetelmän sprintistä (Visma Severa, n.d.).



Ohjelmistokehitystä voidaan tarkastella myös prosessina. Prosessi on periaatteessa vaiheittainen, mutta kuitenkin iteratiivinen ja monisäikeinen, eli monet asiat tapahtuvat rinnakkain ja eri vaiheet ovat keskenään vuorovaikutuksessa. Prosessi voidaan jakaa karkeasti kolmeen osaan: *1. käyttöliittymän tekeminen*, *2. toteutus* sekä *3. testaus, käyttöönotto ja seuranta*. Ensimmäiseen osaan kuuluvat esimerkiksi vaatimusmäärittelyt, käyttöliittymän toiminnallinen suunnittelu, visuaalinen suunnittelu sekä sisällön kirjoittaminen. Toisessa osassa toteutetaan käyttöliittymä, järjestelmä, käsikirjat sekä valmistellaan käytettävyyss testit. Kolmannessa osassa ovat testaukset, hyväksytty käytettävyyss testi, käyttöönotto sekä palvelun seuranta. (Sinkkonen ym., 2009, ss. 37–39) Kuvassa 3 on esitetty esimerkki verkkopalvelun suunnittelumallista.

Kuva 3. Verkkopalvelun suunnittelu (Sinkkonen ym., 2009, s. 40).



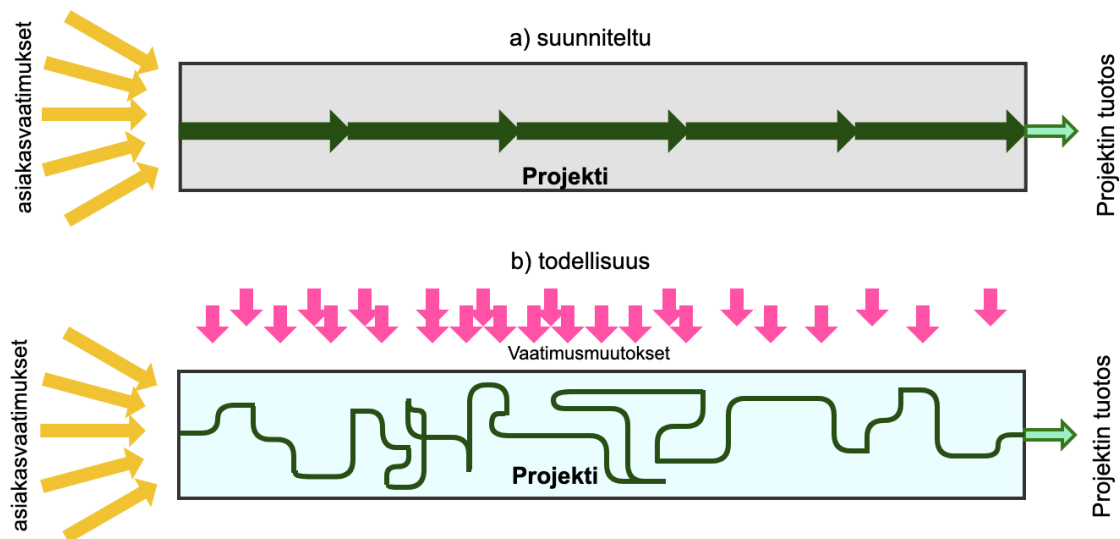
Projektin edetessä on tärkeää seurata suunnitelmaa, mutta kuitenkin hyväksyä se, että suunnitelma muuttuu projektin aikana. Projektissa on myös hyvä muistaa kirjata projektin toteutuneet aikataulut, kustannukset ja muut tiedot siihen projektihallintajärjestelmään, mitä projektissa käytetään. Projektin päättyessä tulisi myös laatia loppuraportti sekä kysyä palautetta niin tiimiltä kuin myös yhteistyötahoilta. Projektin aikana ja sen päättyttyä kannattaa kirjata ylös kehitysideat sekä muut huomiot, jotta tuotosta voidaan tarvittaessa jatkojalostaa. (Visma Severa, n.d.)

2.2 Vaatusmäärittelyt

Toimittajan kannalta projektissa tärkeintä on saada yksityiskohtaiset vaatimukset, jolloin projekti on periaatteessa kuvaus vaatimuksista toteutukseksi. Projektissa toteutetaan ohjelmisto perustuen asiakkaan vaatimuksiin ja tavoitteisiin, joiden tulisi kuvata projektin sisältöä mahdollisimman tarkasti asiakkaan näkökulmasta. Tämä on kuitenkin käytännössä

mahdotonta ja vaatimukset muuttuvatkin projektin aikana yleensä paljon, kun vaatimuksiin tehdään lisäyksiä, tarkennuksia ja muutoksia. Kuvassa 4 kuvataan sitä, miten projektin kulku muuttuu vaatimusmuutoksien mukaan suunnitellusta tuotantoon. (Haikala & Mikkonen, 2011, ss. 19–22)

Kuva 4. Tuotantoprosessi projektina (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 22).



Vaatimusten määrittelyllä ja hallinnalla pyritään varmistamaan, että hankittava järjestelmä/palvelu vastaa sille asetettuja vaatimuksia. Mitä paremmin vaatimukset ovat määriteltynä, siltä pienemmät projektin riskit ovat. Riittämätön vaatimusten määrittely onkin yksi yleisimmistä syistä ohjelmistoprojektien epäonnistumisessa. Vaatimusmäärittely toimivat tilaajan ja toimittajan välisen kommunikoinnin kivijalkana. Vaatimukset voidaan jakaa kolmeen ryhmään: toimintälähtöiset vaatimukset, käyttäjävaatimukset, järjestelmän toiminnalliset ja ei-toiminnalliset vaatimukset. Toimintälähtöiset vaatimukset ovat korkean tason tavoitteita, joita pyritään saavuttamaan tulevan järjestelmän avulla. Käyttäjävaatimukset kuvataan usein käyttötapauksina, ja näistä kerrotaan myöhemmin tässä opinnäytetyössä tarkemmin. Järjestelmän toiminnalliset vaatimukset määrittelevät sen, mitä toiminnallisuuksia kehittäjien tulee luoda järjestelmään. Ei-toiminnalliset vaatimukset sisältävät kaikki toiminnallisuuksiin sitomattomat vaatimukset, esimerkiksi liittyen käytettävyyteen, tietoturvallisuuteen ja luotettavuuteen. Vaatimuksissa tulee ottaa

huomioon myös kaikki tulevaisuuden toiveet ja muuntaa ne vaatimuksiksi. (Suomidigi, 2018, ss. 8–10)

Uutta palvelua suunniteltaessa, tekijöillä voi olla melko utuinen kuva siitä, minkälainen palvelun pitäisi olla. Vaatimusmäärittelyvaiheessa tavoitteena on saada selkeä kuva uudesta palvelusta. Verkkopalvelulla voi olla useita vaatimuksia, esimerkiksi toiminnalliset vaatimukset, tietovaatimukset, toimintaympäristövaatimukset, käyttäjävaatimukset, käytettävyyksivaatimukset, saavutettavuusvaatimukset, turvallisuusvaatimukset, ko. projektiin liittyvät vaatimukset, esim. aikataulu, kustannukset. (Sinkkonen ym., 2009, s. 49)

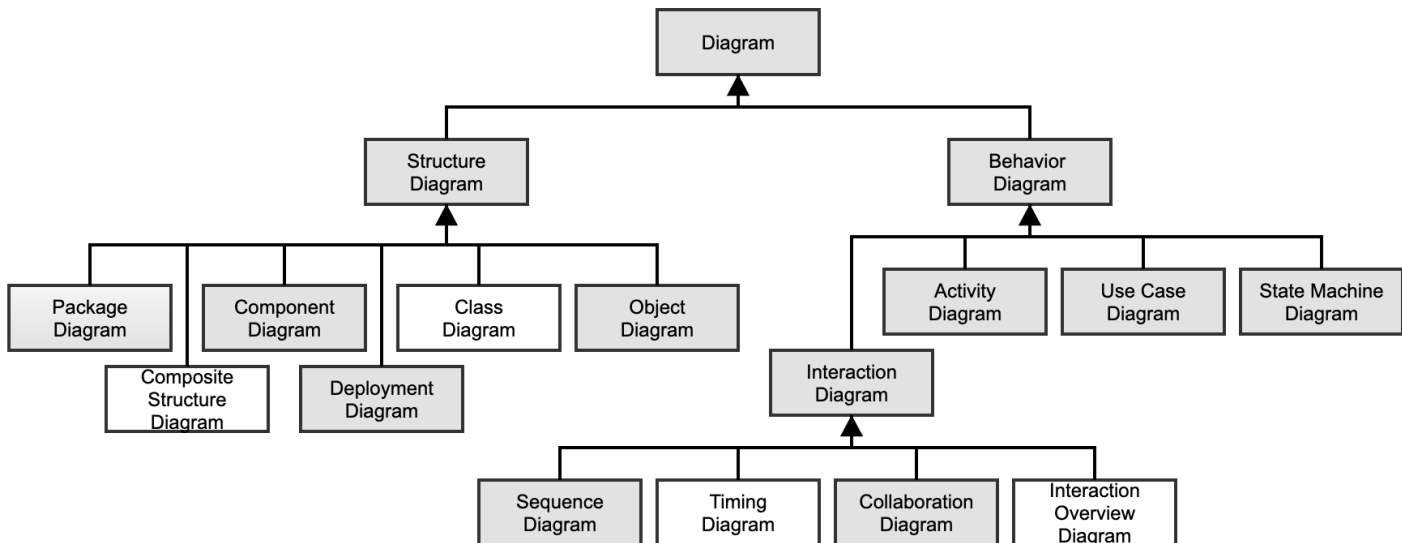
2.3 UML 2.0

UML-mallinnus (engl. Unified Modeling Language) on vuonna 1997 standardoima graafinen mallinnuskieli, joka sisältää 13 erilaista kaaviota. Kaavioista kuudella kuvataan rakennetta, kolmella käyttäytymistä ja neljällä vuorovaikutusta. UML on alun perin kehitetty järjestelmä- ja ohjelmistokehitystä varten. UML on syntynyt yhdistämällä kolme oliomallinnustekniikkaa (OMT, Booch, OOSE). (Suomidigi, 2018, s. 6) Uusin UML-standardi 2.5.1 on vuodelta 2017 (Object Management Group, 2017).

UML kaaviot on jaettu kahteen päätyyppiin: rakennekaaviot (Structure Diagrams) sekä käyttäytymiskaaviot (Behavioral Diagrams), josta on erotettu omaksi osaksi vuorovaikutuskaaviot (Interaction Diagrams). Kuvassa 5 on esitelty kaikki kaaviotyypit. (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 73).

UML:n käyttökohteet ovat vaihtelevia, mutta ne voidaan jakaa karkeasti viiteen eri luokkaan: luonnosteluun, dokumentointiin, mallin rakentamiseen, visuaaliseen ohjelmointiin ja järjestelmien takaisinmallinnukseen (Koskimies ym., n.d., s. 18).

Kuva 5. UML-kaaviotyypit (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 73).



2.4 Käyttötapausmallinnus

Käyttötapausmallinnus liitetään usein UML:ään, mutta todellisuudessa se on kehitetty, jo ennen kuin UML-mallinnuskieli kehitettiin. Käyttötapausmallinnusta on käytetty olio-ohjelmointikehityksessä jo vuonna 1992. Käyttötapauksia käytetään apuna ohjelmistokehityksessä, jotta järjestelmää voidaan kehittää loppukäyttäjän perspektiivistä. Käyttötapaukset määritellään jo aikaisessa vaiheessa ohjelmistoprojektia, mutta niitä voidaan täydentää projektin edetessä. Käyttötapauksissa kuvataan käyttäjien ja palvelun vuorokeskustelu ylemmällä tasolla. Asiat kerrotaan tekstimuodossa ja niissä kerrotaan ketkä käyttäjät toimivat tällä tavalla. Käyttötapauksissa määritellään **mitä** käyttäjän täytyy tehdä järjestelmässä, mutta ei kuitenkaan sitä **miten** se tehdään. (Visual Paradigm, n.d.)

UML:ssä käyttötapausmalli kuvataan käyttötapauskaaviona (Eriksson & Penker, 2000, s.40).

2.4.1 Käyttötapauskaavio

Käyttötapauskaaviossa (Use Case Diagram) määritellään käyttötapausten, toimijoiden ja järjestelmän suhdetta toisiinsa. Kaaviossa ei oteta kantaa siihen, missä järjestyksessä käyttötapaukset tapahtuvat. Käyttötapauskaavio on hyvin yksinkertainen, eikä sisällä

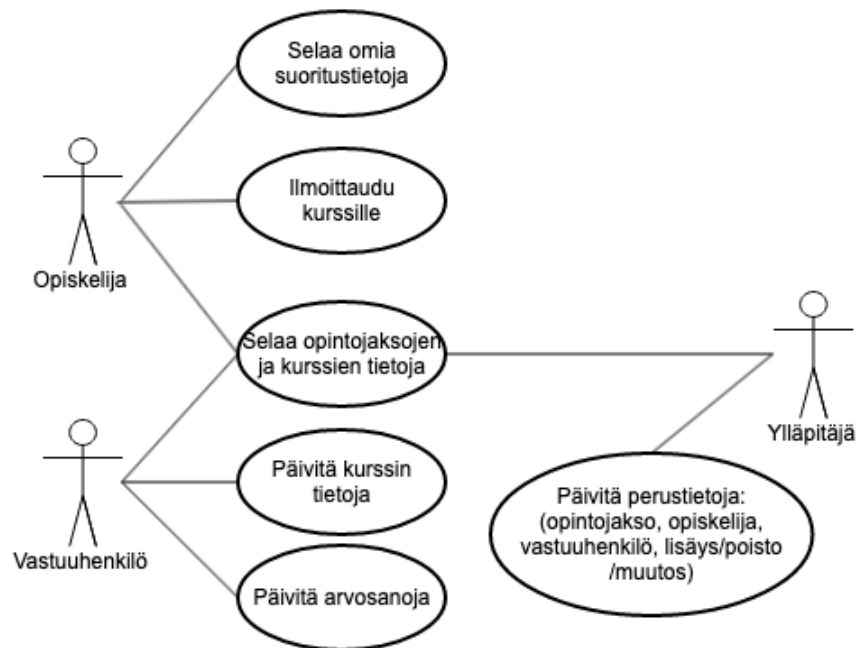
yksityiskohtaisia tietoja käyttötapauksista. Käyttötapauskaaviossa määritellään vain järjestelmän toiminnallisia vaatimuksia. (Visual Paradigm, n.d.)

Käyttötapauskaavio sisältää käyttötapaukset, toimijat sekä niiden väliset suhteet (Agile Modeling, n.d.). Kuvassa 6 on esitetty esimerkki käyttötapauskaaviosta.

Toimija (actor) on joku tai jokin, joka on vuorovaikutuksessa järjestelmän kanssa. Toimija voi olla esimerkiksi ihminen tai toinen järjestelmä. Toimija vastaa roolia, ei yksittäistä järjestelmän käyttäjää. Yksi henkilö voi kuitenkin toimia useamman toimijan roolissa, asemasta riippuen. Toimijan nimen tulee kuvata tätä roolia. Toimija käynnistää aina käyttötapauksen. Toimijoiden tunnistaminen on tärkeää ja heitä voi olla kuka tai mikä tahansa, joka on suoraan tai epäsuorasti vuorovaikutuksessa järjestelmän kanssa. Heitä voidaan tunnistaa esimerkiksi seuraavilla kysymyksillä:

- Kuka käyttää järjestelmän toimintoja?
- Kuka tarvitaan hallinnoimaan, ylläpitämään ja huoltamaan järjestelmää?
- Minkä toisen järjestelmän kanssa järjestelmän on toimittava?
- Kenelle järjestelmän antamat tulokset ovat tärkeitä? (Eriksson & Penker, 2000, ss. 42–43)

Kuva 6. Esimerkki käyttötapauskaaviosta (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 77).



UML-kaaviossa ei kuvata käyttötapausta mitenkään eikä siinä määritellä yksikäsitteisesti järjestelmää. Kaavion on tarkoitus tarjota keskustelulle visuaaliset puitteet ja tarkemmat tiedot esitetään käyttötapauskuvauksissa. (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 79)

2.4.2 Käyttötapauskuvaukset

Käyttötapauskuvaukset määrittävät mitä käyttötapauksessa pitäisi tapahtua. Yleensä kuvataan onnistunut suoritus. Epäonnistunut suoritus merkitään erikseen kuvaukseen poikkeustapauksina. UML ei tue ei-toiminnallisten vaatimusten dokumentointia, mutta nämä voi halutessaan kirjata kohtaan: Muut vaatimukset. Tyypillinen kuvaustapa on esitetty kuvassa 7. (Haikala & Mikkonen, 2011, ss. 79–81)

Kuva 7. Esimerkki käyttötapauksen kuvaamiseen (Haikala & Mikkonen, 2011, s. 80).

Nimi:	Ilmoittaudu kurssille.
Versiohistoria:	versio 1.0/ijh.
Osallistujat:	Opiskelija
Tuloehdot:	Opiskelija, kurssi ja opintojakso on syötetty järjestelmään, kurssille ilmoittautuminen on avattu, opiskelija on kirjautuneena järjestelmään (KT:t Päivitä perustietoja, Päivitä kurssin tietoja)
Kuvaus:	Opiskelija seuraa WWW-linkkiä, joka kohtaa kurssin sivulle. Hän valitsee vaihtoehdon ilmoittaudu. Järjestelmä tarkastaa, että opiskelijalla on tarvittava esitiedot [Poikkeus: esitietovaatimukset eivät täyty]. Järjestelmä varmistaa vielä OK/CANCEL-kyselyllä, että opiskelija todella haluaa ilmoittautua. Tämän jälkeen järjestelmä lisää opiskelijan kurssin osallistujaksi.
Poikkeukset:	Esitietovaatimukset eivät täyty: opiskelijalle annetaan luettelo puuttuvista esitietokursseista.
Lopputulos:	Opiskelija on rekisteröity kurssin opiskelijaksi.
Muut vaatimukset:	Päivittäin käsitellään kiireisimpänäkin tuntina enintään noin 50 varausta. Vastausajan on aina oltava alle 5 sekuntia.

Käyttötapauksien kirjoittamisessa on paljon hyötyä projektin onnistumisen kannalta. Teksti kirjoitetaan yksinkertaisessa muodossa ilman vaikeaa terminologiaa, jolloin myös asiakkaan edustaja on helppo ymmärtää niitä. Ne eivät saa olla liian pitkiä tekstejä ja yläraja käyttötapauskuvaukselle onkin A4-arkki. Käyttötapauksessa kirjattu Kuvaus-kohta ilmentää kuinka tuloehdoista päästään lopputulokseen. (Haikala & Mikkonen, 2011 ss. 80–81)

3 Kehittämistyön tavoite ja tarkoitus

Opinnäytetyön aiheena oli tehdä uutta järjestelmää varten projektin alkuvaiheessa käyttötapausmallinnus, johon kuului käyttötapauskaavio sekä käyttötapauskuvakset. Työn tavoitteena oli saada mahdollisimman selkeä kuva aiheesta, jotta sekä asiakkaalla, että projektin toteuttajilla olisi yhteinen käsitys siitä, mitä tullaan toteuttamaan. Asiakkaalla ja IT-asiantuntijoilla voi olla erilaiset tavat puhua asioista, joten tarkoituksena oli saada vuorovaikutus mahdollisimman ymmärrettäväksi molemmille osapuolille. Käyttötapausmallinnus liittyi vaatimusmäärittelyihin ja työtä tehtiin yhteistyössä projektin vaatimusmäärittelyistäkin vastaavan johtavan teknisen asiantuntijan kanssa.

Käyttötapauskaavion luomiseen on käytetty UML 2.0-mallinnuskieltä sekä QPR EnterpriseArchitect –ohjelmistoa, mikä on kokonaisarkkitehtuurin mallinnusohjelmisto. Ohjelmisto valittiin pääasiassa siksi, että sitä käytetään yleisesti CSC:llä työvälineenä, kun suunnitellaan esimerkiksi käyttötapauksia. Käyttötapauksien laatimisessa käytettiin ohjeena JHS-suositusta. JHS-suosituksia on laadittu valtion ja kuntien yhteistyönä ja suositusten ohjeilla ja malleilla voidaan luoda esimerkiksi järjestelmän vaatimusmäärittelyjä (Suomidigi, 2020).

Käyttötapauskuvauksien toteuttamiseen käytettiin JHS-suositusten mukaista mallipohjaa ja Microsoft Wordia. Dokumentteja säilöttiin Eduuni-wikissä, mikä on CSC:llä käytettävä yhteiskäyttöinen palvelu, joka perustuu Atlassian Confluence-ohjelmistoon. Täältä projektitiimin jäsenet ja asiakas pystyivät tarkastelemaan uusinta versiota dokumenteista. Eduuni-wikin lisäksi projektissa käytettiin Eduuni Jira-palvelua, joka perustuu Atlassian Jira-ohjelmistoon. Jiraan lisättiin esimerkiksi jokaisesta vaatimuksesta oma tiketti (issue), jolloin tehtävien etenemisen seuraaminen ja tehtävien jakaminen oli helpompaa koko tiimille.

Kokonaiskuvaa varten järjestettiin myös työpajoja, joihin kutsuttiin toteutustiimin ja asiakkaan lisäksi Etsivän nuorisotyön avainhenkilöitä eri osa-alueilta. Työpajojen merkitys oli kehityksen kannalta suuri, sillä aihe oli alun perin melko tuntematon järjestelmän toteutustiemille. Työpajoissa tarkoituksena oli kuulla mielipiteitä ja kehitysideoita sekä kantoja siitä, mitkä asiat olisivat järjestelmän kannalta tärkeitä. Työpajojen kautta saatiin myös selville, minkälaisia toimijoita vaaditaan käyttötapauskaavioon, eli ketkä olisivat järjestelmän käyttäjiä.

Työpajoja järjestettiin yhteensä viisi esimerkiksi vastuuhenkilöille sekä eri viranomaisryhmille, joiden työn kuvaan kuuluu ilmoituksien tekeminen Etsivälle nuorisotyölle.

4 Käyttötapausmallinnuksen toteutus

Projekti jaettiin julkaisuihin, joihin sisältyi eri työtehtäviä, jotka tuli saada valmiiksi tiettyyn päivämäärään ja sprinttipalaveriin mennessä. Työn kulku sujui johdonmukaisesti, kun projekti oli jaettu sopiviin osiin. Työni käyttötapausmallinnuksen parissa alkoi heti, kun

projekti oli tilattu, projektitiimi saatu kasattua ja sain tunnukset QPR-ohjelmistoon. Käyttötapaukset aiheena oli minulle täysin uusi, joten työtä käytiin ensin läpi projektin johtavan teknisen asiantuntijan kanssa. Tämän jälkeen aloitettiin alustavan käyttötapauskaavion suunnitteleminen, jonne lisättiin toimijoita ja käyttötapauksia, joita kuvittelin järjestelmässä tarvittavan. Nopeasti aloitimme myös työpajojen suunnittelemisen ja sovimme asiakkaan kanssa, kenen kesken tulevat työpajat järjestettäisiin. Työpajojen myötä saatiin huomattavasti selkeämpi kuva suunniteltavan järjestelmän tarpeista ja saatiin myös lisää tietoa esimerkiksi siitä, minkä tyyppisiä rooleja vaaditaan käyttötapauskaavioon.

Projekti eteni alkuun vauhdilla ja projektitiimillä oli päivittäin nopea palaveri, jossa keskusteltiin Scrum-periaatteen mukaisesti mitä on tehnyt, mitä aikoo tehdä ja onko työssä esteitä. Viikoittain pidimme myös yhden päivän, jolloin pystyimme tehdä tiiminä töitä, mikäli se oli tarpeen. Meillä oli myös jokaisen julkaisun jälkeen katselmointikokous, missä kävimme tehdyt asiat läpi asiakkaan kanssa. Lisäksi näissä kokouksissa päätettiin, oliko julkaisu hyväksytty ja voisimmeko siirtyä seuraavaan julkaisuun.

Olin mukana useassa käyttöliittymän suunnittelupalavereissa, joista sain paljon käytännön apua työhöni. Oli haasteellista suunnitella käyttötapauksia järjestelmään, jonka toteuttamisessa ei ole muuten mukana, joten nämä palaverit auttoivat paljon tulevan ohjelmiston hahmotuksessa.

Kävimme pienemmän tiimin kesken läpi kirjaamiani käyttötapauksia ja karsin tai muokkasin niitä palautteen perusteella. Aluksi käyttötapauskaavio oli paljon laajempi ja yksityiskohtaisempi, mutta lopullisessa versiossa käyttötapauksia on aika vähän ja ne on kirjattu hyvin yksinkertaisesti.

5 Johtopäätökset ja pohdinta

Opinnäytetyön tavoitteena oli laatia käyttötapausmallinnus uuteen ohjelmistoon. Tavoite ei kuitenkaan onnistunut, sillä en saanut mallinnusta täysin valmiiksi. Työskentelin projektissa vain rajatun ajan ja käyttötapaukset vaihtuivat useaan otteeseen tänä aikana vaatimuksien

muuttuessa. Käyttötapausmallinnuksen tekeminen kuitenkin jatkui sen jälkeen, kun lopetin työskentelyn ko. projektin parissa. Tein työtä kahdessa eri tiimissä, joten ajan ja keskittymiskyvyn puute oli ajoittain melko huomattavaa. Työskentelen CSC:llä Eduuni-tiimissä IT Specialistina ja tämän Etsivä-projektin työtä tein oman pääasiallisen työni ohella.

Käyttötapausmallinnuksen tekeminen oli myös siltä osin haastavaa, sillä en ollut koskaan perehtynyt aiheeseen ja kaikki muukin projektissa oli minulle täysin uutta. Jouduin siis paljon nojautumaan muihin tiimin asiantuntijoihin ja olenkin kaikesta avusta erittäin kiitollinen.

Käyttötapauskuvauksien kirjoittaminen jäi minun osaltani lyhyeksi, sillä vaatimukset muuttuivat, niitä tuli lisää ja uusien käyttötapauksien suunnittelu oli tulevissa julkaisuissa, joissa en enää ollut omalta osaltani mukana. Sain kuitenkin tehtyä siihen mennessä valmiin käyttötapauskaavion sekä pohjan kuvauksille ja eriteltyä täydennettävät käyttötapauskuvaukset.

Sain projektitiimiltä paljon tukea ja palautteena sain kiitosta iloisesta ja positiivisesta asenteesta sekä hyvästä työstä.

Opinnäytetyön kirjoittaminen tapahtui keväällä 2021, mutta sen viimeistely ja palauttaminen jäi henkilökohtaisten syiden sekä perheenisäyksen vuoksi vasta vuoteen 2023. Harmittaa, että en saanut palautettua opinnäytetyötä samana vuonna kuin sen kirjoitin, mutta pääasia on, että työ on nyt valmis, palautettu ja pääsen vihdoin valmistumaan.

Lähteet

Agile Modeling. *UML 2 Use Case Diagrams: An Agile Introduction*. Haettu 3.2.2021

osoitteesta <http://agilemodeling.com/artifacts/useCaseDiagram.htm>

Eriksson, H. & Penker, M. (2000). *UML*. IT Press.

Haikala, I. & Mikkonen, T. (2011). *Ohjelmistotuotannon käytännöt*. Talentum.

Koskimies, K., Koskinen, J., Maunumaa, M., Peltonen, J., Selonen, P., Siikarla, M. & Systä, T.

(n.d.) *UML työvälineenä ja tutkimuskohteena*. Haettu 6.2.2021 osoitteesta

<http://www.cs.tut.fi/~ohar/kirjallisuutta/UML%20tyovalineena%20ja%20tutkimuskohdeena.pdf>

Object Management Group. *About the Unified Modeling Language Specification Version*

2.5.1. Haettu 5.2.2021 osoitteesta <https://www.omg.org/spec/UML/>

Sinkkonen, I., Nuutila, E. & Törmä, S. (2009). *Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu*.

Tietosanoma.

Suomidigi. (2018). *JHS 173 ICT-palvelujen kehittäminen: Vaatimusmäärittely*.

<https://www.suomidigi.fi/sites/default/files/2020-06/JHS173.doc>

Suomidigi. (2020). *JHS-suositukset*. Haettu 29.12.2020 osoitteesta

<https://www.suomidigi.fi/ohjeet-ja-tuki/jhs-suositukset>

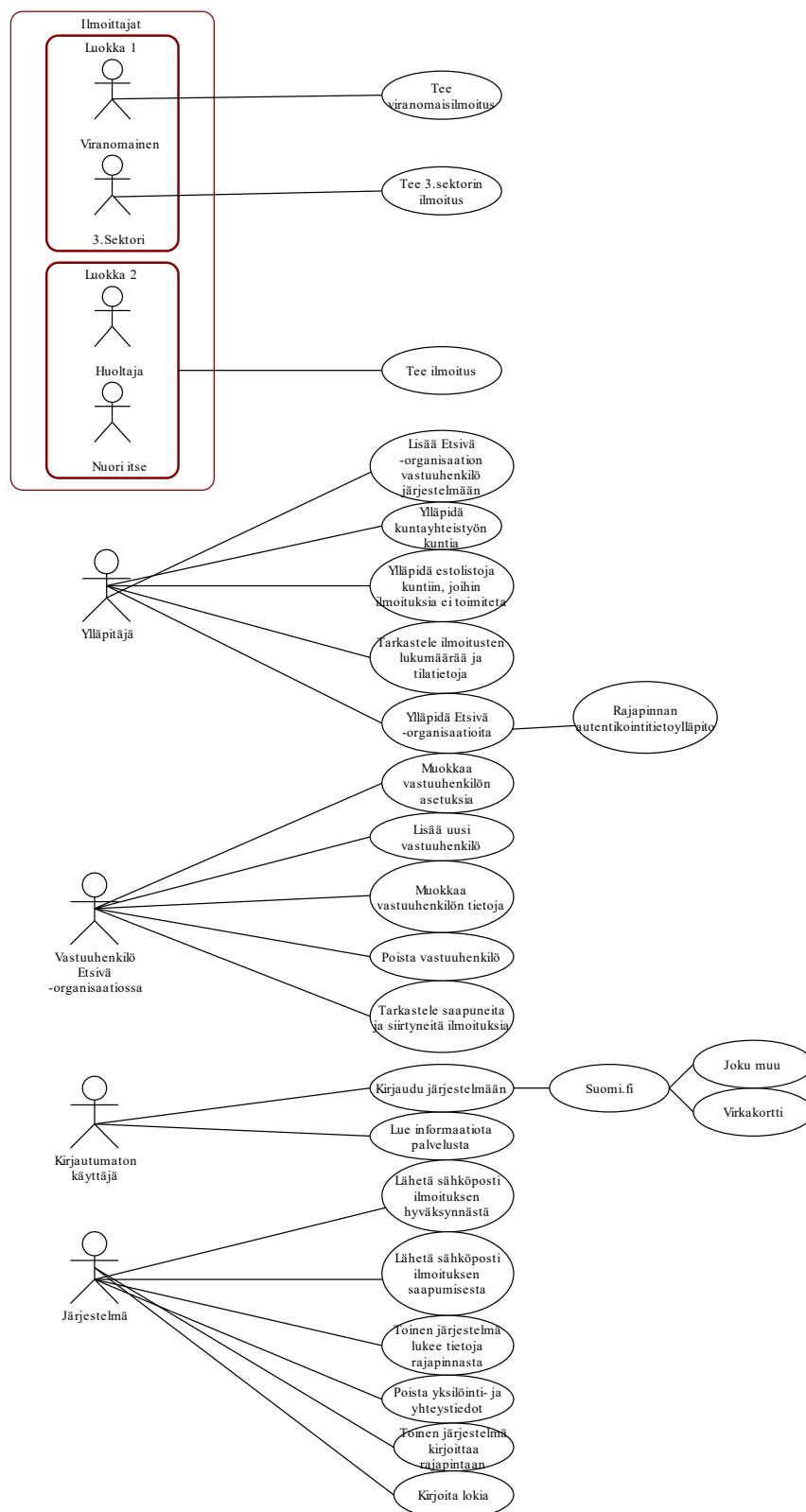
Visma Severa. *Opas projektinhallintaan*. Haettu 7.5.2021 osoitteesta

<https://psa.visma.fi/materiaalit/opas-projektinhallinta/>

Visual Paradigm. *What is Use Case Diagram?*. Haettu 2.2.2021 osoitteesta

<https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-use-case-diagram/>

Liite 1: Käyttötapauskaavio



Liite 2: Käyttötapauskuvaukset

Etsivän nuorisotyön ilmoitus- ja yhteydenottopalvelu: Vaatusmäärittely Käyttötapauslomake

Versio: 1.0

Julkaistu:

Voimassaoloaika: Toistaiseksi

Käyttötapauskuvaukset

TEE VIRANOMAISILMOITUS

Yleiskuvaus	Käyttäjä tekee ilmoituksen nuoresta.	
Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	6.11.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ilmoittaja (Viranomainen)	
Esitiedot/ehdot	Käyttäjä on kirjautunut sisään järjestelmään Suomi.fi-tunnistautumisella. Suomi.fi on välittänyt ilmoittajan tiedot järjestelmälle (etunimi, sukunimi, hetu).	

Käyttötapausten kuvaus (*) = pakollinen kenttä	
1	Käyttäjä syöttää nuoren henkilötunnuksen (*), etunimen (*), sukunimen (*), puhelinnumeron, sähköpostiosoitteen sekä asiointikielen nuoren kanssa (*). Käyttäjälle ilmoitetaan, että nuorta tulee informoida ilmoituksen teosta. Alle 18-vuotiaan ilmoituksessa käyttäjä merkkää rastilla, jos nuoren huoltajaa on informoitu ilmoituksen teosta.
2	Järjestelmä tarkastaa nimen ja henkilötunnuksen muodollisen oikeellisuuden sekä nuoren iän. Kun etunimi, sukunimi ja hetu on syötetty, järjestelmä tarkastaa VTJ:stä tietojen oikeellisuuden. (P1, P2)
4	Käyttäjä ilmoittaa omat lisätietonsa: (P3) <ul style="list-style-type: none"> • ”Minulla on lisätietoja ilmoitukseen liittyen”-rasti, • puhelinnumero (* jos haluaa antaa lisätietoja), • ”Haluan saada tiedon, kun ilmoitus on otettu käsittelyyn” -rasti • sähköpostiosoite (*) • organisaatio (*) ja • organisaatioluokitus (*) • titteli.
5	Halutessaan voidaan valita mihin etsiväorganisaatioon ilmoitus lähetetään. Näytetään yhteenvetosivu nuoresta syötetyistä tiedoista sekä ilmoittajan omista tiedoista. Mahdollisuus palata muokkaamaan itse syöttämiään tietoja kohtaan 1.
6	Käyttäjä painaa ”lähetä ilmoitus”-painiketta, jolloin järjestelmä tallentaa ilmoituksen ja siihen liittyvät <ul style="list-style-type: none"> • hyväksytyt nuoren tiedot (etunimi, sukunimi, henkilötunnus, sähköpostiosoite, puhelinnumero, asiointikieli) sekä jos nuori on alle 18-vuotias, ”Huoltajalle on

	informoitu ilmoituksesta”-rasti <ul style="list-style-type: none"> ilmoittajan taustatiedot (etunimi, sukunimi, organisaatio, organisaatioluokitus, titteli, sähköpostiosoite, puhelinnumero, ”lisätietoja”-rasti, ”Haluan saada tiedon, kun ilmoitus on otettu käsittelyyn” -rasti ja ilmoitusajankohta (päivämäärä ja kellonaika) Etsivä-järjestelmään.
7	Järjestelmä antaa käyttäjälle ilmoituksen tallennuksen onnistumisesta. Järjestelmä tallentaa ilmoituksen tilaan ”SAAPUNUT”. (P4)

Poikkeukset	
P1	Jos etunimi, sukunimi tai hetu ei vastaa riittävästi VTJ- järjestelmän tietoja, VTJ-hakutulosta ei tuoda Etsivä-järjestelmään, mutta ilmoituksen voi silti lähettää.
P2	Ilmoitusta ei voida tehdä, jos nuori on iältään alle 15 tai yli 29 → Näytetään virheilmoitus
P3	Ilmoituksen (nuoren) tiedot täytyy olla täytettynä ennen kuin voi täyttää omia tietoja.
P4	Viranomaisen yrittää tallentaa ilmoituksen syöttämättä pakollisia tietoja tai syötettyään virheellisiä tietoja (esim. väärän muotoinen hetu). Tällöin ilmoitusta ei voida lähettää.
Lopputulos	Nuoresta on tallennettu ilmoitus järjestelmään. Käyttäjä on saanut ilmoituksen onnistuneesta tallennuksesta ja järjestelmä lähettänyt viestin/sähköpostin vastuuhenkilölle järjestelmään saapuneesta ilmoituksesta.
Muut vaatimukset	
v1	Ilmoittajalla tulee olla Suomen henkilötunnus
v2	Ilmoitettavalla ei tarvitse olla Suomen henkilötunnusta
v3	Kun ilmoitetaan useita nuoria kerralla CSV-tiedostolla, on ilmoitukseen koostettava ilmoitettavien tiedot yhdeksi saapuneen ilmoituksen sähköpostiksi
v3	Käyttäjän täytyy voida ilmoittaa mistä organisaatiosta tulee
v4	· Viranomaiskäyttäjille organisaatiotieto on pakollinen
v5	Käyttäjän on liitettävä organisaationsa organisaatioluokitteluun
v6	Ilmoitus voi olla tilassa "SAAPUNUT", "LUETTU" tai "VASTAANOTETTU"
v7	Ilmoitus on tilassa "SAAPUNUT", kun se on tallennettu järjestelmään ja siitä on lähetetty sähköposti tai viesti ilmoittajalle
v8	Ilmoitus on tilassa "LUETTU", kun ulkoinen järjestelmä on lukenut (hakenut) tiedon siitä
v9	Ilmoitus on tilassa "VASTAANOTETTU", kun kunta on hakenut ilmoituksen rajapinnasta ja kuitannut sen vastaanotetuksi.
v10	Mikäli ilmoitettavalla on turvakielto, ilmoitukseen liitetään VTJ-tiedoista ainoastaan ilmoitettavan kotikunta
v11	Ilmoitukset, jotka ovat tilassa "SAAPUNUT" kaksi kuukautta, on poistettava
v12	Järjestelmän on lähetettävä ilmoitettavan kotikunnan tai (ali)organisaation vastuuhenkilöille sähköposti "SAAPUNEET"- tilassa olevista ilmoituksista
v13	Ilmoitukset ja ilmoitettavan tiedot, jotka ovat tilassa "SAAPUNUT"- poistetaan 2 kk:n kuluttua
v14	· Tiedot ilmoituksista on kerättävä raportointia varten poiston yhteydessä
v15	Kunnan vastuuhenkilöillä on oikeus nähdä vain oman aliorganisaationsa ilmoitukset
v16	Viranomaisen tekemässä ilmoituksessa pakollisia tietoja nuoresta ovat ilmoitettavan nuoren etunimi, sukunimi, henkilötunnus, asiointikieli nuoren kanssa (suomi, ruotsi, englanti, muu)

v17	Viranomaisen ei voi tehdä ilmoitusta, mikäli etunimi ja sukunimi eivät vastaa riittävästi henkilötunnuksella VTJ-järjestelmästä löytyviä tietoja
v18	Vastuuhenkilön on nähtävä ilmoitettavan kaikki nimet (syötetty nimi ja VTJ:stä haettu)
v19	Viranomaisen tekemässä ilmoituksessa pakollisia tietoja ilmoittajasta ovat Ilmoittajan etunimi, sukunimi, henkilötunnus, organisaatio, organisaatioluokitus, sähköpostiosoite
v20	Viranomaisen tekemässä ilmoituksessa vapaaehtoisia tietoja ilmoittajasta ovat: Titteli, puhelinnumero
v21	Ilmoitettavan iän on oltava vähintään 15 ja enintään 28 vuotta
v22	Ilmoitettavan ollessa alle 18-vuotias, on käyttäjällä oltava mahdollisuus ilmaista järjestelmässä, että on kertonut nuoren huoltajalle tekevänsä ilmoituksen
v23	Mikäli ilmoitettavasta ei saada VTJ:stä kotikuntatietoa, on kotikunnaksi asetettava lähiosoite mukainen kotikunta

Käyttötiheys	n. 10 000–20 000/vuosi
Muuta	

Alla olevista osa ovat suunnitteluvaiheen toisen osan käyttötapauksia, eivätkä ole valmiita (otsikot punaisella) Muut ovat myös kesken koska ovat muuttuneet/uusia.

TEE 3. SEKTORIN ILMOITUS

Yleiskuvas	Käyttäjä tekee ilmoituksen nuoresta.
-------------------	--------------------------------------

Laatija	Mariel Malinen
Päiväys / Versio	6.11.2020
Prosessi	
Käyttäjäroolit	Roolin oikeudet
rooli 1	Ilmoittaja (3.sektori)
Esitiedot/ehdot	Käyttäjä on kirjautunut sisään järjestelmään. Järjestelmä on hakenut käyttäjän tiedot. Käyttäjä on täyttänyt taustatiedot itsestään.

Käyttötapauksen kuvaus	
1	Käyttäjä syöttää nuoren henkilötunnuksen ja henkilötiedot, puhelinnumeron, sähköpostiosoitteen sekä asiointikielen. (P1)
2	Järjestelmä hakee nuoren taustatiedot ja kotikunnan VTJ:stä henkilötunnuksen perusteella. (P2)
3	Käyttäjä painaa ”lähetä”-painiketta, jolloin järjestelmä tallentaa syötetyt ilmoitettavan ja ilmoittajan tiedot, mahdollisesti VTJ:stä haetut tiedot sekä ilmoituspäivän Etsivä-järjestelmään.
4	Järjestelmä antaa käyttäjälle ilmoituksen tallennuksen onnistumisesta.

Poikkeukset	
P1	Jos nuori on alle 18-vuotias, tulee rastitettava ilmoitus ”Nuoren huoltajalle on ilmoitettu ilmoituksen teosta”
P2	Tietojen hakeminen VTJ:stä ei onnistu, jos nuorella on turvakielto tai hetu on väärin, mutta ilmoituksen voi silti tehdä normaalisti.
Lopputulos	Nuoresta on tallennettu ilmoitus järjestelmään. Käyttäjä saanut ilmoituksen onnistuneesta tallennuksesta ja järjestelmä lähettänyt viestin/sähköpostin järjestelmään saapuneesta ilmoituksesta.

Muut vaatimukset	
v1	Nuoren henkilötiedot säilyvät järjestelmässä vain tarvittavan ajan (kaksi kuukautta käsittelyn jälkeen).

Käyttötiheys	
Muuta	

TEE ILMOITUS

Yleiskuvaus	Käyttäjä tekee ilmoituksen nuoresta.
-------------	--------------------------------------

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	14.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ilmoittaja (Nuori itse/Huoltaja)	
Esitiedot/ehdot	Käyttäjä on kirjautunut sisään järjestelmään. Järjestelmä on hakenut käyttäjän tiedot. Käyttäjä on täyttänyt taustatiedot itsestään.	

Käyttötapauksen kuvaus	
1	Käyttäjä syöttää nuoren henkilötunnuksen tai syöttää henkilötiedot, yhteystiedot (puhelinnumero tai sähköpostiosoite) sekä asiointikieli. (P1)
2	Järjestelmä hakee nuoren taustatiedot ja kotikunnan VTJ:sta henkilötunnuksen perusteella. (P2)
3	Käyttäjä painaa ”lähetä”-painiketta, jolloin järjestelmä tallentaa hyväksytyt taustatiedot sekä ilmoittajan taustatiedot ja ilmoituspäivän Etsivä-järjestelmään.
4	Järjestelmä antaa käyttäjälle ilmoituksen tallennuksen onnistumisesta.

Poikkeukset	
P1	Jos nuori on alle 18-vuotias, syötetään huoltajan tiedot.
P2	Jos henkilötunnusta ei ole syötetty, niin VTJ-hakua ei tehdä.
Lopputulokset	Nuoresta on tallennettu ilmoitus järjestelmään. Käyttäjä on saanut ilmoituksen onnistuneesta tallennuksesta ja järjestelmä lähettänyt viestin/sähköpostin järjestelmään saapuneesta ilmoituksesta.
Muut vaatimukset	
v1	Nuoren henkilötiedot säilyvät järjestelmässä vain tarvittavan ajan (kaksi kuukautta käsittelyn jälkeen).

Käyttötiheys	
Muuta	

LISÄÄ ETSIVÄ-ORGANISAATION VASTUUHENKILÖ JÄRJESTELMÄÄN

Yleiskuvaus	
-------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ylläpitäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

YLLÄPIDÄ KUNTAYHTEISTYÖN KUNTIA

Yleiskuvaus	
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ylläpitäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

YLLÄPIDÄ ESTOLISTOJA KUNTIIN, JOIHIN ILMOITUKSIA EI TOIMITETA

Yleiskuvaus	
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ylläpitäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
-------------------------------	--

1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

TARKASTELE ILMOITUSTEN LUKUMÄÄRÄÄ JA TILATietoja

Yleiskuvaus	
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ylläpitäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

YLLÄPIDÄ ETSIVÄ-ORGANISAATIOITA

Yleiskuvaus	
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Ylläpitäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	Rajapinnan autentikointitietoylläpito

MUOKKAA VASTUUHENKILÖN ASETUKSIA

Yleiskuvaus	Käyttäjä muokkaa vastuuhenkilön asetuksia.
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Vastuuhenkilö	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapauksen kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Vastuuhenkilön asetukset on vaihdettu järjestelmään.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

LISÄÄ UUSI VASTUUHENKILÖ

Yleiskuvaus	Käyttäjä lisää järjestelmään uuden vastuuhenkilön.
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	31.8.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Vastuuhenkilö	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapauksen kuvaus	
1	Käyttäjä painaa painiketta ”Lisää uusi vastuuhenkilö”
2	Käyttäjä täyttää uuden vastuuhenkilön nimen ja sähköpostiosoitteen (tarvitseeko muuta?)

3	Käyttäjä tallentaa uuden vastuuhenkilön tiedot.
4	Uudelle vastuuhenkilölle lähetetään sähköposti-ilmoitus myönnettyistä oikeuksista.

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Vastuuhenkilön tiedot on lisätty järjestelmään.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

MUOKKAA VASTUUHENKILÖN TIETOJA

Yleiskuvaus	Käyttäjä muokkaa omia/toisen vastuuhenkilön tietoja järjestelmässä.
--------------------	---

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Vastuuhenkilö	
Esitiedot/ehdot	Käyttäjällä on vastuuhenkilön oikeudet ko. kunnassa.	

Käyttötapausten kuvaus	
1	Käyttäjä painaa painiketta ”Muokkaa” vastuuhenkilölistasta.
2	Käyttäjä muokkaa vastuuhenkilön tietoja.
3	Käyttäjä tallentaa uudet tiedot.

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Vastuuhenkilön tiedot on muokattu järjestelmässä.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

POISTA VASTUUHENKILÖ

Yleiskuvaus	Käyttäjä poistaa palvelusta vastuuhenkilön tiedot.
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Vastuuhenkilö	
Esitiedot/ehdot	Käyttäjällä on vastuuhenkilön oikeudet ko. kunnassa.	

Käyttötapausten kuvaus	
-------------------------------	--

1	Käyttäjä painaa ”Poista”-painiketta vastuuhenkilölistalla poistettavan vastuuhenkilön kohdalta.
2	Järjestelmä kysyy varmistusviestin esim. ”Poistetaanko tämä käyttäjä varmasti?”
3	Käyttäjä painaa joko ”Kyllä” tai ”Ei”-painiketta.

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	Vastuuhenkilön tiedot on poistettu järjestelmästä.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

TARKASTELE TILASTOTIETOJA ILMOITUSDATASTA

Yleiskuvaus	Käyttäjä tarkastelee järjestelmän kautta tehtyjen ilmoituksien tilastoja.
--------------------	---

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Vastuuhenkilö	
Esitiedot/ehdot	Käyttäjällä on vastuuhenkilön oikeudet ja kirjautunut sisään järjestelmään.	

Käyttötapauksen kuvaus	
1	Käyttäjä siirtyy tilastointisivulle.
2	Käyttäjä näkee tilastointia järjestelmän käytöstä.

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	Ilmoitusdataa on tarkasteltu ja sitä pystyy tallentamaan ja jakamaan kuvina.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

TARKASTELE SAAPUNEITA JA SIIRTYNEITÄ ILMOITUKSIA

Yleiskuvaus	Käyttäjä tarkastelee järjestelmän kautta tehtyjä ilmoituksia.
--------------------	---

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Vastuuhenkilö	
Esitiedot/ehdot	Käyttäjällä on vastuuhenkilön oikeudet ja kirjautunut sisään järjestelmään.	

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Käyttäjä on tarkastellut saapuneita ja siirtyneitä ilmoituksia.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

KIRJAUDU JÄRJESTELMÄÄN

Yleiskuvaus	Kirjaututaan järjestelmään vahvalla tunnistautumisella.
-------------	---

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Kirjautumaton käyttäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	Käyttäjä painaa painiketta ”Kirjautu sisään”.
2	Käyttäjä valitsee haluamansa kirjautumistavan.
3	Käyttäjä siirtyy kirjautumispalveluun.
4	Käyttäjä palaa Etsivä-järjestelmään kirjautuneena.
5	Käyttäjä ilmoittaa oman organisaation, kunnan ja sähköpostiosoitteen.

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Käyttäjä on kirjautunut järjestelmään.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

LUE INFORMAATIOTA PALVELUSTA

Yleiskuvaus	Käyttäjä lukee tietoa Etsivästä nuorisotyöstä ja yhteydenottotavoista.
-------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet

rooli 1	Kirjautumaton käyttäjä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus		
1	Käyttäjä napsauttaa painiketta ”Tietoja Etsivä-järjestelmästä”	
2	Käyttäjälle avautuu tekstikenttä/pop up -ikkuna/erillinen www-sivu, jossa kuvaus Etsivä-järjestelmän toiminnasta.	
3	Käyttäjä sulkee kuvausikkunan.	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Käyttäjä on löytänyt tarpeellisen tiedon palvelusta.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys		
Muuta		

LÄHETÄ SÄHKÖPOSTI ILMOITUKSEN HYVÄKSYNNÄSTÄ

Yleiskuvaus	Lähetetään ilmoittajalle sähköposti, kun ilmoitus on hyväksytty.
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Järjestelmä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus		
1		
2		

Poikkeukset	
P1	
Lopputulos	Sähköposti on lähetetty ilmoittajalle.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys		
Muuta		

LÄHETÄ SÄHKÖPOSTI ILMOITUKSEN SAAPUMISESTA.

Yleiskuvaus	Lähetetään vastuuhenkilölle sähköposti, kun ilmoitus on jätetty järjestelmään.
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	

Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Järjestelmä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	Sähköposti on lähetetty vastuuhenkilölle.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

TOINEN JÄRJESTELMÄ LUKEE TIETOJA RAJAPINNASTA

Yleiskuvaus	Tarjotaan lukurajapinta, jonne muut palvelut voivat tehdä REST-kutsuja ja hakea oman kuntansa ilmoitustietoja.
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Järjestelmä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	Tiedot ovat avoinna jaettavaksi oikealle kunnalle.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

POISTA YKSILÖINTI- JA YHTEYSTIEDOT

Yleiskuvaus	Poistetaan ilmoituksen yksilöintitiedot järjestelmästä 2 kk:n kuluttua siitä, kun ilmoitus on hyväksytty ja tiedot luettu seuraavaan palveluun (esim. PAR).
--------------------	---

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio	3.9.2020	
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Järjestelmä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	Ilmoituksen yksilöinti- ja yhteystiedot ovat poistettu palvelusta.
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

TOINEN JÄRJESTELMÄ KIRJOITTAA RAJAPINTAAN

Yleiskuvaus	
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen	
Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Järjestelmä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	

KIRJOITA LOKIA

Yleiskuvaus	
--------------------	--

Laatija	Mariel Malinen
----------------	----------------

Päiväys / Versio		
Prosessi		
Käyttäjäroolit		Roolin oikeudet
rooli 1	Järjestelmä	
Esitiedot/ehdot		

Käyttötapausten kuvaus	
1	
2	

Poikkeukset	
P1	
Lopputulokset	
Muut vaatimukset	
v1	

Käyttötiheys	
Muuta	