

Class Diagram v0.1

Τεχνολογία Λογισμικού



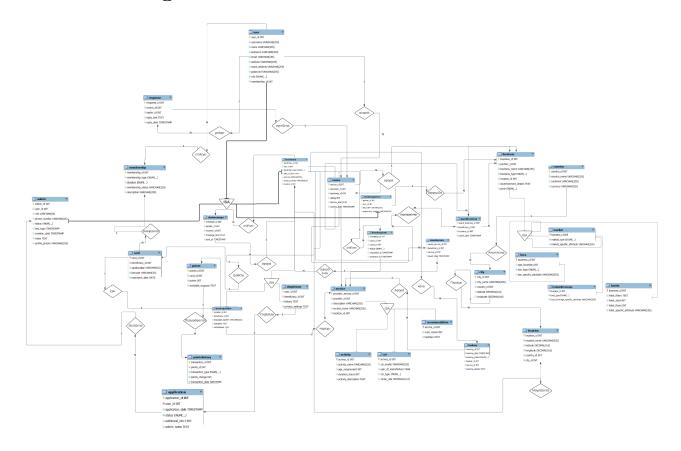
Στοιχεία Φοιτητών				
Επώνυμο	Όνομα	Αριθμός Μητρώου	Έτος	
Θώδη	Μαριάνθη	1084576	40	
Καγιούλη	Αλεξάνδρα	1084546	40	
Μισαηλίδου	Βασιλική	1072505	5o	
Νασιέλη	Βασιλική	1090034	40	

Απρίλιος 2024

Contents

1	1 Class Diagram v1				
	1.1	ER Diagram	5		
	1.2	Σημειώσεις για το Class Diagram	5		

1 Class Diagram v1



Σ ημ ϵ ίωση:

Με μπλέ χρώμα σημειώνονται οι νέες προσθήκες, Με strikethrough, αναπαρίστανται οι διαγραφές.

Επεξήγηση:

Admin: Ο χειριστής της εφαρμογής. Έχει πλήρη πρόσβαση σε όλα τα δεδομένα.

Client: Οποιοσδήποτε διατηρεί λογαριασμό στην εφαρμογή. Περιέχει υποκατηγορίες.

Users: Υποκατηγορία του Client, πρόκειται για φυσικά πρόσωπα τα οποία έχουν πρόσβαση στην εφαρμογή με απλή εγκατάσταση και δημιουργία λογαριασμού.

Guides: Οι περιηγητές της εφαρμογής οι οποίοι μπορούν να διατηρούν και τα προνόμια του απλού λογαριασμού ως χρήστες. Επιλέγουν να προσφέρουν υπηρεσίες στους Simple Users.

Simple Users: Απλοί χρήστες οι οποίοι δεν προσφέρουν κάποιο είδος υπηρεσίας στους υπόλοιπους χρήστες.

Business Partner: Επιχειρήσεις/ Μη φυσικά πρόσωπα τα οποία διατηρούν δικό τους λογαριασμό για την βέλτιστη διαχείριση των συνεργασιών μας. (πχ. Ξενοδοχεία, Εστιατόρια)

Profile: Το ατομικό εξατομικευμένο προφίλ του κάθε χρήστη, το οποίο περιέχει εικόνα προφίλ, και επιπλέον στοιχεία του χρήστη. (Προφίλ διατηρεί και ο Guide, μέσω των προνομίων που διατηρεί από τον λογαριασμό του απλού χρήστη).

Membership: Δ ιατηρεί όλες τις πληροφορίες που απασχολούν την συνδρομή του κάθε χρήστη, με βάση το είδος της συνδρομής.

Card: Περιέχει πληροφορίες σχετικά με την ψηφιακή κάρτα μέλους του χρήστη όπως το id, τον αριθμό πόντων, το ιστορικό εξαργυρώσεων, και τα διαθέσιμα κουπόνια.

Rentals : Η σελίδα που περιέχει πληροφορίες για ενοιχιάσεις οχημάτων.

Accommodations: Η σελίδα που παρέχει πληροφορίες για οτιδήποτε αφορά τα καταλύματα.

Activities: Θα περιέχει τις διάφορες δραστηριότητες που μπορεί να κάνει ο κάθε χρήστης στην πόλη της επιλογής του.

Rate: Οντότητα που περιέχει πληροφορίες σχετικά με τις κριτικές που δημοσιεύονται. Περιέχει αριθμό αστεριών, το κείμενο της κριτικής, ο συγγραφέας της, καθώς και το αντικείμενο πάνω στο οποίο γίνεται η κριτική.

Friends: Οντότητα άμεσα συνδεδεμένη με την σελίδα του social bonding. Περιέχει τα id άλλων χρηστών, καθώς και πληροφορίες όπως ημερομηνία που δημιουργήθηκε μία φιλία.

Chat: Περιέχει το ιστορικό των συνομιλιών κάθε χρήστη με τους φίλους του συμπεριλαμβανομένων timestamps, και id αποστολέα και παραλήπτη.

Reservations: Ο guide, ο οποίος προσφέρει υπηρεσίες, μπορεί να δει σε ξεχωριστή ενότητα/σελίδα τις κρατήσεις οι οποίες έχουν γίνει για περιηγήσεις. Περιέχονται πληροφορίες όπως η ημερομηνία της κράτησης, η κατάστασή της (pending/confirmed/canceled) το id του χρήστη ο οποίος έκανε την κράτηση, το id της κράτησης, και επιπλέον τυχόν πληροφορίες.

Info: Η κατηγορία που περιέχει τα Hotel, Entertainment, Public Transport, Market κλπ.

Hotels: Συνεργαζόμενα ξενοδοχεία, κάθε ξενοδοχείο θα έχει ορισμένες ιδιότητες-φίλτρα τα οποία θα βοηθούν στην εφαρμογή του budget planner και γενικότερα στο filtering.

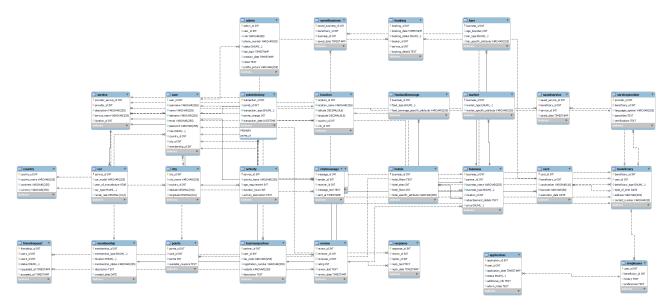
Public Transport: Πληροφορίες όπως το είδος διαθέσιμης αστικής συγκοινωνίας καθώς και τα αντίστοιχα ωράρια.

Entertainment: Είδη διασκέδασης , πχ συναυλίες, θέατρο, σινεμά.

Market: Πληροφορίες για καταστήματα Σουπερ Μάρκετ/ Μίνι μάρκετ στην περιοχή.

1.1 ER Diagram

Κώδικα για την βάση δεδομένων μας μπορέιτε να βρείτε στην σελίδα github του πρότζεκτ: https://github.com/palpatinedude/Travel-System/tree/main



1.2 Σημειώσεις για το Class Diagram

Στην συγκεκριμένη φάση ανάπτυξης δεν έχουν υλοποιηθεί όλες οι οντότητες ως κλάσεις υπό μορφή κώδικα. Το τελικό αρχείο/παραδοτέο Class Diagram, θα είναι υπό διαφορετική ολοκληρωμένη μορφή. Επιπλέον, οι σχέσεις ανάμεσα στις οντότητες/κλάσεις θεωρείται πως έχουν ήδη αφαιρεθεί.

Η ύπαρξη ορισμένων συναρτήσεων μετάβασης, θεωρείται αμελητέα (απλή πλοήγηση/εναλλαγή ανάμεσα στα παράθυρα) και θα αφαιρεθούν στην τελική έκδοση, καθώς πρόκειται για ενέργειες οι οποίες υλοποιούνται με αμεσότερο τρόπο , μέσω του συστήματος και του τρόπου γραφής του κώδικα.