



ArenaPass Domain-model-v1.0

Σύνθεση ομάδας			
Ονοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος	Ρόλος
Αντώνης Αναστασίου	1078711	4ο	Editor
Σπυρίδωνας Πάφιος	1078724	4ο	Editor
Λάμπρος Παναγή	1078723	4ο	Peer reviewer
Δημήτρης Τρύφωνος	1056651	8ο	Contributor
Χρυσοβαλάντης Πιερή	1056652	7ο	Peer reviewer

ΣΗΜΕΙΩΣΗ :

Οι περιγραφές των κλάσεων είναι οι τελικές και κάποιες δεν επιδεικνύονται στο domain model αλλά βασίζονται ολοκληρωτικά στην τελική μορφή του Class Diagram v1.0

Βασικά εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε:

Τα τεχνικά κείμενα είναι γραμμένο σε google docs. Τα διαγράμματα είναι σχεδιασμένα σε draw.io.

Αλλαγές :

Προσθέσαμε τις τελικές περιγραφές των κλάσεων. Όπως θα παρατηρήσετε το διάγραμμα domain model είναι σε πρώιμη φάση. Ο λόγος που δεν το αναπτύξαμε είναι ότι η διαδικασία αυτή γίνεται στα τεχνικά κείμενα του class-diagram.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ :

Οι περιγραφές των κλάσεων είναι οι τελικές και κάποιες δεν επιδεικνύονται στο domain model αλλά βασίζονται ολοκληρωτικά στην τελική μορφή του Class Diagram v1.0

Κλάσεις:

Κλάση Account:

Είναι η κλάση όπου έχουμε όλα τα στοιχεία ενός λογαριασμού (Αριθμός λογαριασμού, όνομα, επώνυμο, αριθμός τηλεφώνου, διεύθυνση, πόλη, email, ημερομηνία γέννησης και αριθμός πολιτικής ταυτότητας). Ακόμα, υπάρχουν και τα ανάλογα getters για τα δεδομένα που αποθηκεύονται.

Κλάση Fan:

Κληρονομεί από τη κλάση account. Ακόμα έχει πεδίο για το ID του πάσου του φιλάθλου και ακόμα ένα πεδίο όπου αποθηκεύεται αν ο συγκεκριμένος φίλαθλος είναι εγκεκριμένος, banned και αν ακόμα αναμένεται η έγκρισή του.

Κλάση Match:

Είναι η κλάση όπου αποθηκεύονται τα στοιχεία ενός αγώνα(Κωδικός αγώνα, όνομα εντός έδρας ομάδας, όνομα εκτός έδρας ομάδας, ο κωδικός του σταδίου, ημερομηνία και ώρα αγώνα). Υπάρχουν και τα ανάλογα getters όπου μπορούμε να πάρουμε τα παραπάνω δεδομένα.

Κλάση Stadium:

Είναι η κλάση όπου έχουμε το ID και όνομα του σταδίου. Έχει και τα ανάλογα getters για τα δεδομένα που αποθηκεύσαμε.

Κλάση Team:

Είναι η κλάση όπου αποθηκεύονται τα στοιχεία της ομάδας (όνομα ομάδας, πόλη ομάδας, το κωδικό του σταδίου έδρας της, και το που βρίσκεται το έμβλημα της)

Κλάση ConnectDB:

Είναι η κλάση η οποία κάνει τη σύνδεση μαζί με τη βάση δεδομένων χρηστών, Feedback και για τα λεωφορεία.

Κλάση GlobalMenus:

Δημιουργεί τα ανάλογα μενού για χρήστες, admin και υλοποιεί τις επιλογές.

Κλάση LoginUI:

Είναι η πρώτη οθόνη που εμφανίζεται όταν ο χρήστης ανοίξει την εφαρμογή, εδώ εισάγει το username και password του λογαριασμού του και γίνεται σύνδεση με τη βάση δεδομένων και αν τα στοιχεία που έχει δώσει ο χρήστης αντιστοιχούν με κάποιο εγγεγραμμένο χρήστη τότε γίνεται επιτυχής σύνδεση και ανοίγει η αρχική σελίδα και δημιουργείται η οντότητα φιλάθλου από τη κλάση Fan, αν δεν αντιστοιχούν σε κάποιο χρήστη τότε εμφανίζει μήνυμα ανεπιτυχής σύνδεσης. Ακόμα αν ο χρήστης δεν έχει λογαριασμό έχει την επιλογή Register και ανοίγει η σελίδα εγγραφής λογαριασμού.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ :

Οι περιγραφές των κλάσεων είναι οι τελικές και κάποιες δεν επιδεικνύονται στο domain model αλλά βασίζονται ολοκληρωτικά στην τελική μορφή του Class Diagram v1.0

Κλάση RegisterUI:

Είναι η οθόνη όπου ο χρήστης δημιουργεί τον λογαριασμό του και παρέχει τα στοιχεία του (username, όνομα, επώνυμο, email, αριθμό τηλεφώνου, ημερομηνία γέννησης, κωδικό, αριθμό πολιτικής ταυτότητας, ημερομηνία λήξης ταυτότητας, διεύθυνση, πόλη και φωτογραφίες της ταυτότητας). Πατώντας το κουμπί εγγραφής, κάνει έλεγχο αν κάποιο πεδίο είναι άδειο ή κάποιο είναι λάθος και εμφανίζει το ανάλογο μήνυμα, αν όλα είναι ορθά τότε δημιουργείται ο αριθμός πάσου και καταχωρούνται όλα στη βάση δεδομένων, αλλά ο λογαριασμός του χρήστη βρίσκεται στην κατάσταση αναμονής για επιβεβαίωση μέχρι να γίνει η έγκρισή του.

Κλάση BuySeasonTicket:

Έχει όλες τις ομάδες και ο χρήστης επιλέγει σε ποία ομάδα θέλει να αγοράσει εισιτήριο διαρκείας και τον στέλνει για να διαλέξει section και θέση.

Κλάση BuyTicket:

Εμφανίζει τους ανερχόμενους αγώνες και τις σχετικές του πληροφορίες (εμβλήματα ομάδων, όνομα ομάδας εντός και εκτός, στάδιο, ημερομηνία και ώρα) και ο χρήστης επιλέγει τον αγώνα που επιθυμεί να αγοράσει εισιτήριο και ανοίγει η σελίδα όπου θα διαλέξει σε ποια ομάδα θέλει να κλείσει εισιτήριο.

Κλάση SelectTeam:

Εμφανίζει τα εμβλήματα των δύο ομάδων του αγώνα που επιλέχθηκε και ο χρήστης πατά την ομάδα που επιθυμεί να κλείσει εισιτήριο.

Κλάση SelectSection:

Εμφανίζει τα sections του σταδίου όπου γίνεται ο αγώνας που επέλεξε ο χρήστης και ανάλογα της επιλογής του στο SelectTeam (εντός ή εκτός έδρας) εμφανίζει τα ανάλογα sections. Στη συνέχεια ο χρήστης επιλέγει σε ποιο section επιθυμεί να κλείσει εισιτήριο και μετά πατά το κουμπί επιβεβαίωσης και ανοίγει η σελίδα για επιλογή θέσης. Η διαδικασία για εισιτήριο διαρκείας περνά από εδώ, και εμφανίζει μόνο τα sections για εντός έδρας της επιλεγμένης ομάδας.

Κλάση SeatSelect:

Εμφανίζει τις θέσεις του επιλεγμένου section σε διάταξη rows, columns όπως είναι και το section. Έχει την επιλογή για να κλείσει πολλαπλά εισιτήρια. Τα διαθέσιμα εισιτήρια εμφανίζονται με χρώμα πράσινο. Τα μη διαθέσιμα εισιτήρια εμφανίζονται με χρώμα κόκκινο και τα/το επιλεγμένο εισιτήρια/ο είναι σε χρώμα γαλάζιο και αν πατήσει ξανά το εισιτήριο τότε αφαιρείται από επιλεγμένο και είναι ξανά ελεύθερο. Στο κουμπί Checkout with autofill το εισιτήριο κρατιέται στον χρήστη. Δεν μπορεί να κάνει autofill αν έχει επιλέξει πάνω από ένα εισιτήριο. Στο κουμπί Checkout with manual input ανοίγει ένα παράθυρο για κάθε επιλεγμένο εισιτήριο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ :

Οι περιγραφές των κλάσεων είναι οι τελικές και κάποιες δεν επιδεικνύονται στο domain model αλλά βασίζονται ολοκληρωτικά στην τελική μορφή του Class Diagram v1.0

Κλάση ViewTicketDetails:

Εμφανίζει το QR του εισιτηρίου και έχει την επιλογή να σταλεί μέσω email και να το κατεβάσει σε αρχείο PDF όπου περιέχεται το QR και άλλες πληροφορίες που αφορούν την κράτηση του εισιτηρίου.

Κλάση Feedback:

Εμφανίζει τη σελίδα για αναπληροφόρηση και επιλέγει μια από τρεις κατηγορίες (BUG, TYPO ERROR) και γράφει μια περιγραφή. Στο πάτημα κουμπιού γίνεται έλεγχος αν η περιγραφή είναι κενή και μετά τη στέλνει στη βάση δεδομένων.

Κλάση Busses:

Κλάση στην οποία ο φίλαθλος δίνει το όνομα, το τηλέφωνο, αριθμό θέσεων και επιλέγει για ποια ομάδα θέλει να παρευρεθεί στον αγώνα της.

Κλάση AdminFanApplicationList :

Εμφανίζει τη λίστα αιτήσεων κάρτας φιλάθλων.

Κλάση FanIdApplicationPage:

Εμφανίζει τα στοιχεία του φίλαθλου και επιλέγει ο διαχειριστής εάν θα εγκριθεί ή απορριφθεί η αίτηση.

Κλάση AdminFeedbackReview:

Εμφανίζει τα feedback των φιλάθλων και ο διαχειριστής έχει την επιλογή να κάνει προβολή λεπτομερώς του feedback αλλά και το αν έχει διευθετηθεί

Κλάση FederationAddNewMatch:

Κλάση η οποία ο διαχειριστής ομοσπονδίας προσθέτει καινούριο αγώνα.

Κλάση SelectModifyMatch:

Κλάση η οποία ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει τον αγώνα τον οποίο επιθυμεί να τροποποιήσει.

Κλάση ModifyMatch:

Κλάση η οποία ο διαχειριστής ομοσπονδίας μπορεί να τροποποιήσει την ημερομηνία, την ώρα και το στάδιο του επιλεγμένου αγώνα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ :

Οι περιγραφές των κλάσεων είναι οι τελικές και κάποιες δεν επιδεικνύονται στο domain model αλλά βασίζονται ολοκληρωτικά στην τελική μορφή του Class Diagram v1.0

Οι περιγραφές των κλάσεων είναι οι τελικές και κάποιες δεν επιδεικνύονται στο domain model αλλά βασίζονται ολοκληρωτικά στην τελική μορφή του Class Diagram v1.0

