



ArenaPass Use-cases-v1.0

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

Βασικά εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε:

Τα τεχνικό κείμενο είναι γραμμένο σε google docs. Τα διαγράμματα είναι σχεδιασμένα σε draw.io.

Αλλαγές uses cases -v1.0:

Στην τελική έκδοση του τεχνικού κειμένου **uses cases-v1.0** σε σύγκριση με το **uses-cases-v0.2**, αναπτύξαμε την περίπτωση χρήσης 1 (Δημιουργία λογαριασμού και αίτησης κάρτας φίλαθλου) αφού το κρίναμε απαραίτητο να υλοποιηθεί διότι υπάρχει η ιδιαιτερότητα ότι ο λογαριασμός μπορεί να δημιουργηθεί αλλά για τις σημαντικές λειτουργίες όπως η αγορά εισιτηρίου θα χρειαστεί η έγκριση κάρτας φίλαθλου που δημιουργείται. Σε συνδυασμό με την πιο πάνω αλλαγή κάναμε τις απαραίτητες αλλαγές στο διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης.

Περιπτώσεις χρήσης:

Χρήστης Φίλαθλος:

- [1. Δημιουργία λογαριασμού και αίτησης κάρτας φιλάθλου\)](#)
2. Σύνδεση στον λογαριασμό
3. Διαγραφή λογαριασμού
- [4. Αγορά εισιτηρίου](#)
- [5. Αγορά season ticket](#)
6. Ιστορικό κρατήσεων
- [7. Συνομιλία Chat Room \(για κατόχους season ticket\)](#)
8. Αγορά gift cards (για τις επίσημες boutique των ομάδων)
9. Προσθήκη balance (δε χρησιμοποιείται για την αγορά εισιτηρίου/ season ticket)
10. Προβολή συναλλαγών
11. Προβολή προγράμματος αγώνων
- [12. Δημιουργία και αποστολή μηνύματος feedback](#)
- [13. Συμπλήρωση αίτησης για ναύλωση λεωφορείου](#)

Χρήστης Ελεγκτής Εισιτηρίου:

- [14. Σάρωση εισιτηρίων/season ticket](#)

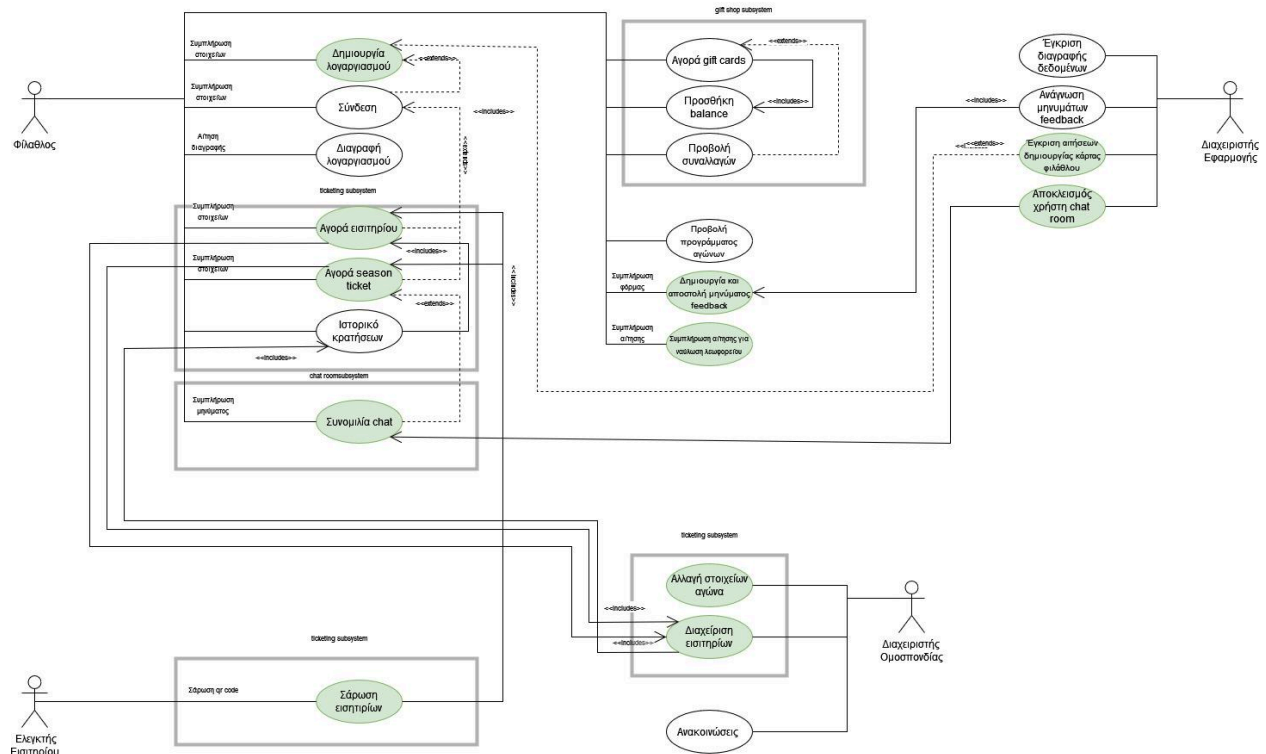
Χρήστης Διαχειριστής Εφαρμογής:

15. Έγκριση διαγραφής δεδομένων (σε περίπτωση διαγραφής λογαριασμού).
- [16. Διαχείριση αποκλεισμού φιλάθλων από chatrooms.](#)
17. Ανάγνωση μηνυμάτων feedback.
- [18. Έγκριση αιτήσεων δημιουργίας κάρτας φιλάθλου.](#)

Χρήστης Διαχειριστής Ομοσπονδίας:

- [19. Χειροκίνητη αλλαγή στοιχείων αγώνα](#)
- [20. Διαχείριση εισιτηρίων](#)
21. Ανακοινώσεις (events, κοινωνικές δράσεις και φιλανθρωπικές εκδηλώσεις που διοργανώνει κάποια ομάδα).

Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης:



Κάναμε υλοποίηση των use cases από:

Χρήστης Φίλαθλος:

1,4,5,7,12,13

Χρήστης Ελεγκτής Εισιτηρίου:

14

Χρήστης Διαχειριστής Εφαρμογής:

16,18

Χρήστης Διαχειριστής Ομοσπονδίας:

19,20

Use case 1: Δημιουργία λογαριασμού και αίτησης κάρτας φιλάθλου)

Βασική Ροή “Δημιουργία λογαριασμού και αίτησης κάρτας φιλάθλου”

1. Ο χρήστης φιλάθλος επιλέγει από την αρχική οθόνη (login page) την επιλογή “Register”
2. Το σύστημα εμφανίζει την σελίδα συμπλήρωσης στοιχείων για δημιουργία λογαριασμού.
3. Ο φιλάθλος συμπληρώνει τα στοιχεία στα ανάλογα πεδία (π.χ όνομα, επώνυμο, email, τηλέφωνο, κωδικός πρόσβασης, οδός, Αρ. Ταυτότητας κλπ)
4. Ο φιλάθλος ανεβάζει ευδιάκριτες φωτογραφίες αλλά και τις 2 όψεις της αστυνομικής του ταυτότητας.
5. Ο φιλάθλος επιλέγει υποβολή της αίτησης.
6. Το σύστημα ελέγχει ότι όλα τα πεδία είναι συμπληρωμένα και ανέβηκαν όλες οι φωτογραφίες.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχούς εγγραφής (“Register Successful”).
8. Το σύστημα δημιουργεί τον λογαριασμό του φιλάθλου.
9. Το σύστημα αποστέλλει προς τον διαχειριστή την αίτηση κάρτας φιλάθλου.
10. Ο φιλάθλος επιστρέφεται στην αρχική οθόνη (login page).

Εναλλακτική ροή 1:

- 6α1. Το σύστημα κάνει των έλεγχο των πεδίων και διακρίνει ότι δεν είναι όλα συμπληρωμένα.
- 6α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Please fill all the fields”
- 6α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2:

- 6β1. Το σύστημα κάνει τον έλεγχο και διακρίνει ότι δεν έχουν ανέβει όλες οι φωτογραφίες.
- 6β2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ανέβασε όλες τις φωτογραφίες (“Upload all photos”).
- 6β3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3

- 6γ1. Το σύστημα διακρίνει ότι το username που έχει επιλέξει ο φιλάθλος χρησιμοποιείται ήδη από άλλο φιλάθλο.
- 6γ2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ότι το username υπάρχει ήδη “Username already exist”.
- 6α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής και ο φιλάθλος θα πρέπει να συμπληρώσει το αντίστοιχο πεδίο με νέο μοναδικό username.

Use case 4: Αγορά Εισιτηρίου (Από φίλαθλος):

Βασική Ροή “Αγορά Εισιτηρίου”

1. Ο φίλαθλος επιλέγει αγορά εισιτηρίου από menu επιλογών.
2. Ο φίλαθλος επιλέγει αγώνα προς παρακολούθηση από τη λίστα αγώνων.
3. Το σύστημα εμφανίζει τις δύο ομάδες που αγωνίζονται.
4. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή ομάδας (γηπεδούχου/φιλοξενούμενης)
5. Ο φίλαθλος επιλέγει να αγοράσει μόνο ένα εισιτήριο.
6. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχουν διαθέσιμα εισιτήρια.
7. Ο φίλαθλος επιλέγει αγορά κανονικού εισιτηρίου.
8. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή κερκίδας και θέσης.
9. Το σύστημα ελέγχει ότι η συγκεκριμένη θέση είναι διαθέσιμη.
10. Το σύστημα κάνει προσωρινή κράτηση της θέσης για 5 λεπτά.
11. Ο φίλαθλος κάνει χειροκίνητη εισαγωγή στοιχείων για αγορά εισιτηρίου.
12. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου ότι είναι έγκυρα.
13. Ο φίλαθλος κάνει αποδοχή όρων απορρήτου.
14. Το σύστημα ελέγχει ότι η αποδοχή όρων έγινε.
15. Ο φίλαθλος κάνει αγορά του εισιτηρίου μέσω portal (viva wallet/ alphabank κλπ).
16. Το σύστημα ελέγχει ότι η συναλλαγή είναι έγκυρη.
17. Το σύστημα κάνει δημιουργία ενός μοναδικού qr code το οποίο θα είναι και το εισιτήριο.
18. Το σύστημα αποθηκεύει το εισιτήριο στον λογαριασμό του χρήστη και το στέλνει και στο email του

Εναλλακτική Ροή 1

- 5α1. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή για αγορά περισσότερων από ένα εισιτήριο.
- 5α2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχουν διαθέσιμα εισιτήρια.
- 5α2. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή αγοράς κανονικού/παιδικού/μαθητικού για κάθε εισιτήριο.
- 5α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από τη βασική ροή στο βήμα 8.

Εναλλακτική Ροή 2

- 6α1. Το σύστημα διακρίνει ότι δεν υπάρχει ο αριθμός εισιτηρίων που θέλει να αγοράσει ο φίλαθλος.
- 6α2. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα ότι ο αριθμός εισιτηρίων που έχετε επιλέξει δεν είναι διαθέσιμος.
- 6α3. Το σύστημα εμφανίζει τον αριθμό εισιτηρίων που έχουν απομένει.
- 6α4. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από τη βασική ροή στο βήμα 4

Εναλλακτική Ροή 3

7α1. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή αγοράς παιδικού εισιτηρίου.

7α2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από τη βασική ροή στο βήμα 8.

Εναλλακτική Ροή 4

7β1. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή αγοράς μαθητικού εισιτηρίου.

7β2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από τη βασική ροή στο βήμα 8.

Εναλλακτική Ροή 5:

9α1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι η θέση είναι ήδη κρατημένη.

9α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα για επιλογή νέας θέσης.

9α2. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 8 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 6

11α1. Το σύστημα δίνει την επιλογή για autofill στοιχείων.

11α2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από τη βασική ροή στο βήμα 12.

Εναλλακτική Ροή 6

12α1. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου ότι δεν είναι έγκυρα.

12α2. Το σύστημα κάνει εμφάνιση σχετικού μηνύματος.

12α3. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 11 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 7

12β1. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου και ανιχνεύει ότι έχει αποκλειστεί από τα γήπεδα.

12β2. Το σύστημα κάνει εμφάνιση σχετικού μηνύματος.

12β3. Το σύστημα επιστρέφει τον φιλάθλο πίσω στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

Use case 5: Αγορά Season Ticket (Από φίλαθλος):

Βασική Ροή “Αγορά season ticket”

1. Επιλογή αγοράς season ticket από menu επιλογών.
2. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή της ομάδας στην οποία θα γίνει η αγορά του season ticket από τη λίστα ομάδων.
3. Ο φίλαθλος κάνει επιλογή μόνιμης θέσης και κερκίδας.
4. Το σύστημα ελέγχει ότι η συγκεκριμένη θέση είναι διαθέσιμη.
5. Το σύστημα κάνει προσωρινή κράτηση της θέσης για 5 λεπτά.
6. Ο φίλαθλος κάνει χειροκίνητη εισαγωγή στοιχείων για αγορά εισιτηρίου.
7. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου ότι είναι έγκυρα.
8. Το σύστημα εμφανίζει τους όρους απορρήτου.
9. Ο φίλαθλος κάνει αποδοχή όρων απορρήτου.
10. Έλεγχος από το σύστημα ότι η αποδοχή όρων έγινε.
11. Ο φίλαθλος κάνει αγορά του εισιτηρίου μέσω portal.
12. Το σύστημα ελέγχει ότι η συναλλαγή είναι έγκυρη.
13. Το σύστημα κάνει δημιουργία ενός μοναδικού qr code το οποίο θα είναι το μόνιμο εισιτήριο του φιλάθλου για τη συγκεκριμένη ομάδα για το υπόλοιπο της χρονιάς.
14. Το σύστημα κάνει μόνιμη κράτηση της θέσης για το υπόλοιπο της χρονιάς στο συγκεκριμένο αριθμό κάρτας φιλάθλου.
15. Το σύστημα κάνει αποθήκευση του εισιτηρίου στην εφαρμογή και κάνει και αποστολή του στο email του χρήστη.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 4α1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι η θέση είναι ήδη κρατημένη.
4α2. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 3 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 6α1. Το σύστημα δίνει την επιλογή για autofill στοιχείων.
6α2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από τη βασική ροή στο βήμα 7.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 7α1. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου και δεν είναι έγκυρα.
7α2. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα.
7α3. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 6 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 4:

- 7β1. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου και βλέπει ότι είναι κάτω των 12 ετών και του ανήκει και ο λογαριασμός.
7β2. Το σύστημα κάνει εμφάνιση μηνύματος ότι δεν επιτρέπεται η αγορά εισιτηρίου από λογαριασμό ατόμου κάτω των 12.
7β3. Το σύστημα κάνει επιστροφή στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

Εναλλακτική Ροή 5:

8β1. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του φιλάθλου και ανιχνεύει ότι έχει αποκλειστεί από τα γήπεδα.

8β2. Το σύστημα κάνει εμφάνιση σχετικού μηνύματος.

8β3. Το σύστημα επιστρέφει τον φιλάθλο πίσω στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

Εναλλακτική Ροή 6

9α1. Το σύστημα εμφανίζει τους όρους απορρήτου.

9α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ότι επειδή ο φιλάθλος είναι ανήλικος θα πρέπει κατά την παρουσία του στο γήπεδο να βρίσκετε υπό τη συνοδεία ατόμου άνω των 18 ετών.

9α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 10 της βασικής ροής.

Use case 7: Chat Room (Από φίλαθλος):

Βασική Ροή “Chat Room”

1. Ο φίλαθλος επιλέγει το πεδίο chatroom από menu επιλογών.
2. Το σύστημα θα ανοίγει τη λίστα με όλα τα chatroom των ομάδων.
3. Ο φίλαθλος θα επιλέγει να ανοίξει το chatroom το οποίο επιθυμεί.
4. Το σύστημά θα ελέγχει ότι ο φίλαθλος έχει season ticket για το chatroom της ομάδας που επέλεξε να συνδεθεί.
5. Το σύστημα ελέγχει ότι ο φίλαθλος δεν είναι αποκλεισμένος από κάποιο/α chatroom
6. Το σύστημα συνδέει τον φίλαθλο στο chatroom.
7. Το σύστημα προβάλλει τα μηνύματα στο chatroom και εμφανίζει μενού ενεργειών δίπλα από τα μηνύματα.
8. Ο φίλαθλος επιλέγει να πληκτρολογήσει μήνυμα (πατώντας εντός του text box).
9. Ο φίλαθλος κάνει πληκτρολόγηση μηνύματος και επιλέγει αποστολή.
10. Έλεγχος μηνύματος από το σύστημα και αποστολή.
11. Επιστροφή στο βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 5α1. Το σύστημα εντοπίζει ότι ο φίλαθλος είναι αποκλεισμένος.
- 5α2. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα.
- 5α3. Το σύστημα κάνει επιστροφή στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 6α1. Το σύστημα αποτυγχάνει στο να συνδέσει τον φίλαθλο στο chatroom.
- 6α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα αποτυχίας σύνδεσης.
- 6α3. Επιστροφή στο βήμα 1 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 8α1. Ο φίλαθλος επιλέγει το μενού ενεργειών.
- 8α2. Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα με τις ενέργειες.
- 8α3. Ο φίλαθλος επιλέγει διαγραφή μηνύματος.
- 8α4. Το σύστημα ελέγχει ότι το μήνυμα προς διαγραφή είναι του φιλάθλου
- 8α5. Το σύστημα αφαιρεί το μήνυμα του φιλάθλου από το chatroom αλλά δεν το διαγράφει από τη βάση του chatroom(Αόρατο μήνυμα: υπάρχει αποθηκευμένο αλλά δεν εμφανίζεται ως αναγνώσιμο μήνυμα στο chat room).
- 8α6. Επιστροφή στο βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 4:

- 8β1. Ο φίλαθλος επιλέγει το μενού ενεργειών.
- 8β2. Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα με τις ενέργειες.
- 8β3. Ο φίλαθλος επιλέγει να κάνει αναφορά μηνύματος.
- 8β4. Το σύστημα ανοίγει μία φόρμα στην οθόνη του φιλάθλου.
- 8β5. Ο φίλαθλος επιλέγει λόγο αναφοράς ή την επιλογή “άλλο” και γράφει σχόλιο.
- 8β6. Το σύστημα ελέγχει τη φόρμα και κάνει αποστολή στο διαχειριστή εφαρμογής.
- 8β7. Επιστροφή στο βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 5:

- 10α1. Το σύστημα ανιχνεύει ότι το μήνυμα περιέχει απαγορευμένο περιεχόμενο.
- 10α2. Το σύστημα αντικαθιστά το απαγορευμένο περιεχόμενο με αστεράκια “*” και κάνει αποστολή.
- 10α3. Το σύστημα κάνει flag το μήνυμα για περαιτέρω έλεγχο.
- 10α4. Το σύστημα μετράει πόσες φορές ο συγκεκριμένος φίλαθλος έχει γίνει flag και αν έχει υπερβεί το όριο των 3 flags σε 2 ημέρες θα κάνει αυτόματη αναφορά του χρήστη.
- 10α5. Επιστροφή στο βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 6:

- 11α1. Ο φίλαθλος επιλέγει να αποσυνδεθεί από το chat room.
- 11α2. Το σύστημα αποσυνδέει τον φίλαθλο από το chat room.
- 11α3. Το σύστημα ανακατευθύνει τον φίλαθλο στην αρχική οθόνη (μενού επιλογών).

Use case 12: Δημιουργία και αποστολή μηνύματος feedback

(Από φίλαθλος):

Βασική Ροή “Feedback”

1. Ο φίλαθλος επιλέγει από το menu την επιλογή αποστολή Feedback.
2. Το σύστημα θα ανοίγει την αίτηση αποστολής feedback
3. Ο φίλαθλος επιλέγει κατηγορία για την οποία θέλει να υποβάλει feedback (πχ αναφορά προβλήματος ή bug, διόρθωση κάποιας αγωνιστικής που ίσως έχει λάθος στοιχεία κλπ).
4. Ο φίλαθλος προσθέτει σχόλιο που να μπορεί να εξηγήσει ακριβώς το πρόβλημα το οποίο έχει συναντήσει.
5. Ο φίλαθλος κάνει αποστολή του feedback.
6. Το σύστημα ελέγχει αν έχει γίνει συμπλήρωση σχολίου.
7. Το σύστημα ενημερώνει με μήνυμα τον διαχειριστή εφαρμογής ότι υπάρχει νέα φόρμα feedback.
8. Το σύστημα αποθηκεύει την αίτηση στη βάση δεδομένων του συστήματος.
9. Το σύστημα κάνει έλεγχο ότι έχει γίνει αποθήκευση του feedback στη βάση δεδομένων του συστήματος.
10. Το σύστημα στέλνει μήνυμα βεβαίωσης προς τον φίλαθλο ότι το feedback το οποίο έχει στείλει έχει παραληφθεί.
11. Το σύστημα κάνει επιστροφή στο menu επιλογών.

Εναλλακτική Ροή 1

- 6α1. Το σύστημα ελέγχει ότι δεν έχει γίνει συμπλήρωση σχολίου από τον φίλαθλο.
- 6α2. Επιστροφή στο βήμα 4.

Εναλλακτική Ροή 2

- 8α1. Το σύστημα αποτυγχάνει να κάνει αποθήκευση τις φόρμες feedback.
- 8α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον φίλαθλο ότι δεν έχει γίνει η αποθήκευσή τις φόρμες feedback.
- 8α3. Επιστροφή στο βήμα 1 της βασικής ροής.

Use case 13: Αίτηση για ναύλωση λεωφορείου (Από φίλαθλος):

1. Ο φίλαθλος επιλέγει από το μενού την κράτηση λεωφορείου.
2. Το σύστημα ανοίγει τη φόρμα αίτησης ναύλωσης λεωφορείου.
3. Ο φίλαθλος συμπληρώνει την αίτηση.
4. Το σύστημα κάνει έλεγχο και διαπιστώνει ότι όλα τα πεδία είναι συμπληρωμένα.
5. Το σύστημα καταχωρεί την αίτηση στη βάση δεδομένων Λεωφορείων.
6. Το σύστημα ενημερώνει τον χρήστη ότι η αίτηση του έχει καταχωρηθεί.
7. Ο φίλαθλος κάνει αποδοχή όρων απορρήτου.
8. Το σύστημα ελέγχει ότι η αποδοχή όρων απορρήτου έγινε.
9. Το σύστημα ανακατευθύνει το φίλαθλο στο portal για πληρωμή του εισιτηρίου.
10. Ο φίλαθλος πληρώνει το εισιτήριο.
11. Το σύστημα εγκρίνει την πληρωμή.
12. Το σύστημα αποστέλλει με email την απόδειξη πληρωμής και αποδεικτικό κράτησης.
13. Επιστροφή στο menu επιλογών.

Εναλλακτική ροή 1:

- 4α1. Το σύστημα κάνει έλεγχο και διαπιστώνει ότι δεν είναι όλα τα πεδία συμπληρωμένα.
- 4α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στο φίλαθλο ότι πρέπει να συμπληρωθούν όλα τα πεδία.
- 4α3. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2:

- 5α1. Το σύστημα αποτυγχάνει να καταχωρήσει την αίτηση.
- 5α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον φίλαθλο ότι έγινε αποτυχία καταχώρισης αίτησης.
- 5α3. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3:

- 8α1. Το σύστημα δεν εγκρίνει την πληρωμή.
- 8α2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στο φίλαθλο ότι έγινε αποτυχία πληρωμής.
- 8α3. Η εναλλακτική ροή επιστρέφει στο βήμα 9 της βασικής ροής.

Use case 14: Σάρωση εισιτηρίων/seasonal ticket (Απο Ελεγκτής Εισιτηρίου):

Βασική Ροή “Σάρωση εισιτηρίων/seasonal ticket”

1. Ο ελεγκτής εισιτηρίου επιλέγει να σαρώσει εισιτήριο από το menu επιλογών.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη σάρωσης.
3. Ο ελεγκτής εισιτηρίου σαρώνει το qr code από το εισιτήριο του φιλάθλου.
4. Το σύστημα ελέγχει ότι η ανάγνωση του qr code έγινε με επιτυχία.
5. Το σύστημα αποκωδικοποιεί τον κωδικό εισιτηρίου από το qr code.
6. Το σύστημα ελέγχει την εγκυρότητα του εισιτηρίου (μοναδική εξαργύρωση, σωστή κερκίδα εξαργύρωσης, έλεγχος ποινικού μητρώου).
7. Το σύστημα εγκρίνει το εισιτήριο.
8. Το σύστημα προβάλλει τα στοιχεία του φιλάθλου στην οθόνη της συσκευής του ελεγκτή (φωτογραφία, όνομα, επίθετο, θέση και κερκίδα, αριθμό κάρτας φιλάθλου, αν είναι season ticket ή κανονικό εισιτήριο) με φόντο πράσινο.
9. Ο ελεγκτής κάνει ταυτοποίηση και έλεγχο στοιχείων (φωτογραφία, κερκίδα, ταυτότητα ή κάρτα φιλάθλου) και εγκρίνει την προσέλευση του.
10. Το σύστημα επιστρέφει στο βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 3α1. Το σύστημα αποτυγχάνει στη σάρωση qr code.
- 3α2. Ο ελεγκτής εισιτηρίου κάνει χειροκίνητη εισαγωγή του κωδικού εισιτηρίου.
- 3α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 4α1. Το σύστημα βγάζει άκυρο τον έλεγχο εισιτηρίου.
- 4α2. Το σύστημα προβάλλει τα στοιχεία φιλάθλου στην οθόνη της συσκευής του ελεγκτή (φωτογραφία, όνομα, επίθετο, θέση και κερκίδα, αριθμό κάρτας φιλάθλου, αν είναι season ticket ή κανονικό εισιτήριο) με φόντο κόκκινο.
- 4α3. Ο ελεγκτής εισιτηρίου απαγορεύει την προσέλευση του φιλάθλου.
- 4α4. Συνεχίζουμε από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 6α1. Το σύστημα κατά τον έλεγχο εισιτηρίου εμφανίζει ότι ο φίλαθλος είναι κάτω των 12.
- 6α2. Το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία φιλάθλου στην οθόνη της συσκευής του ελεγκτή (φωτογραφία, όνομα, επίθετο, θέση και κερκίδα, αριθμό κάρτας φιλάθλου, αν είναι season ticket ή κανονικό εισιτήριο) με φόντο πορτοκαλί.
- 6α3. Ο ελεγκτής εισιτηρίου κάνει ταυτοποίηση φιλάθλου και βεβαιώνετε ότι υπάρχει παρουσία ενήλικα από τον ελεγκτή και εγκρίνει την προσέλευση.
- 6α4. Συνεχίζουμε από το βήμα 9 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 4:

- 6β1. Το σύστημα κατά τον έλεγχο εισιτηρίου εμφανίζει ότι ο φίλαθλος είναι κάτω των 12.
- 6β2. Το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία φιλάθλου στην οθόνη της συσκευής του ελεγκτή
- 6β3. Ο ελεγκτής εισιτηρίου κάνει ταυτοποίηση φιλάθλου και διαπιστώνει την απουσία ενήλικα από τον ελεγκτή και απαγορεύει την προσέλευση.
- 6β4. Συνεχίζουμε από το βήμα 9 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 5:

- 9α1. Ο ελεγκτής κάνει ταυτοποίηση και έλεγχο στοιχείων (φωτογραφία, κερκίδα, ταυτότητα ή κάρτα φιλάθλου) και απορρίπτει την προσέλευση του.
- 9α2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 9 της βασικής ροής.

Use case 16: Διαχείριση αποκλεισμού φιλάθλων από chatrooms. **(Από Διαχειριστής Εφαρμογής):**

Βασική Ροή “Διαχείριση αποκλεισμού φιλάθλων από chat rooms”

1. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει να κάνει προβολή λίστας με τις καταγγελίες που έχουν κάνει οι φίλαθλοι από το μενού επιλογών.
2. Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα με τις καταγγελίες.
3. Ο διαχειριστής επιλέγει ποια καταγγελία να ανοίξει.
4. Το σύστημα βρίσκει και ανοίγει όλες τις καταγγελίες του χρήστη που έχει επιλέξει ο διαχειριστής.
5. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει το μήνυμα για το οποίο έχει γίνει η καταγγελία μαζί με τα 10 προηγούμενα και 10 επόμενα μηνύματα του chatroom και τα 3 προηγούμενα και 3 επόμενα που έστειλε ο φίλαθλος για κάθε καταγγελία ούτως ώστε να μπορεί να βγάλει καλύτερο συμπέρασμα ο διαχειριστής.
6. Ο διαχειριστής εφαρμογής θα αποφασίσει ότι ο φίλαθλος θα αποκλειστεί από το σύστημα του chatroom.
7. Το σύστημα κάνει αποκλεισμό του φιλάθλου από το chatroom.
8. Το σύστημα ενημερώνει το φίλαθλο μέσω email για τον αποκλεισμό του από τα chatroom.
9. Το σύστημα κάνει διαγραφή των αναφερόμενων μηνυμάτων που έστειλε ο φίλαθλος μέσα στο chatroom.
10. Το σύστημα αρχειοθετεί τις καταγγελίες του χρήστη.
11. Το σύστημα κλείνει τη φόρμα και κάνει επιστροφή στη λίστα με τις καταγγελίες.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2α1. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει να ταξινομήσει τη λίστα ανάλογα με το όνομα του φιλάθλου.
- 2α2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 2β1. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει να ταξινομήσει τη λίστα ανάλογα με τον αριθμό καταγγελιών εις βάρος των φιλάθλων.
- 2β2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 2γ1. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει να ταξινομήσει τη λίστα ανάλογα με την ημερομηνία που έχουν καταγγείλει τον φίλαθλο.
- 2γ2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 4:

- 2ε1. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει να κάνει αναζήτηση στη λίστα.
- 2ε2. Ο διαχειριστής συμπληρώνει τα φίλτρα αναζήτησης
- 2ε3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 5:

6α1. Ο διαχειριστής εφαρμογής θα αποφασίσει να αγνοήσει τις καταγγελίες εις βάρος του χρήστη.

6α2. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει στο βήμα 10 της βασικής ροής.

Use case 18: Έγκριση αιτήσεων δημιουργίας κάρτας φιλάθλου (Από Διαχειριστής Εφαρμογής):

Βασική Ροή “Έγκριση αιτήσεων δημιουργίας κάρτας φιλάθλου”

1. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει να κάνει άνοιγμα τις λίστες με αιτήσεις δημιουργίας νέας κάρτας φιλάθλου από το μενού επιλογών.
2. Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα με τις αιτήσεις.
3. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει συγκεκριμένη αίτηση για έγκριση.
4. Το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία του φιλάθλου.
5. Ο διαχειριστής εφαρμογής κάνει έλεγχο αν η φωτογραφία και οι εικόνες ταυτότητας(μπροστά και πίσω) του φιλάθλου είναι ευδιάκριτες και τα στοιχεία που έχει υποβάλει αντιστοιχούν με αυτά της ταυτότητάς του.
6. Ο διαχειριστής εφαρμογής εγκρίνει την αίτηση.
7. Το σύστημα ελέγχει ότι ο φίλαθλος δεν είναι αποκλεισμένος από τη βάση δεδομένων πληροφοριών αστυνομίας.
8. Το σύστημα κάνει δημιουργία κάρτας φιλάθλου.
9. Το σύστημα κάνει αντιστοίχιση της κάρτας φιλάθλου μαζί με τον λογαριασμό που δημιούργησε ο φίλαθλος.
10. Το σύστημα ενημερώνει τον φίλαθλο ότι η κάρτα φιλάθλου έχει δημιουργηθεί και κάνει αποστολή της κάρτας μέσω email.
11. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει νέα αίτησης για αξιολόγηση.

Εναλλακτική ροή 1:

- 5α1. Ο διαχειριστής εφαρμογής διακρίνει ότι τα οι φωτογραφίες που ανέβασε ο φίλαθλος δεν είναι ευδιάκριτες και δηλώνει την αίτηση με χαρακτηριστικό “not valid photos”.
- 5α2. Το σύστημα ενημερώνει τον φίλαθλο με email ότι η αίτηση απαιτεί να ανεβάσει καινούριες φωτογραφίες που να είναι ευδιάκριτες.
- 5α3. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει νέα αίτησης για αξιολόγηση.

Εναλλακτική ροή 2:

- 5β1. Ο διαχειριστής εφαρμογής διακρίνει ότι τα στοιχεία της αίτησης δεν αντιστοιχούν με τα στοιχεία της ταυτότητας του και δηλώνει την αίτηση με χαρακτηριστικό “not valid details”.
- 5β2. Το σύστημα ενημερώνει τον φίλαθλο με email ότι η αίτηση απαιτεί επανασυμπλήρωση στοιχείων.
- 5β3. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει νέα αίτησης για αξιολόγηση.

Εναλλακτική ροή 3

- 5γ1. Ο διαχειριστής εφαρμογής διακρίνει τα στοιχεία της αίτησης δεν αντιστοιχούν με τα στοιχεία της ταυτότητας του, οι φωτογραφίες δεν είναι ευδιάκριτες, και δηλώνει την αίτηση με χαρακτηριστικό “not valid photos and details”.
- 5γ2. Το σύστημα ενημερώνει τον φίλαθλο με email ότι η αίτηση απαιτεί επανασυμπλήρωση στοιχείων και ανέβασμα καινούριων φωτογραφιών.
- 5γ3. Ο διαχειριστής εφαρμογής επιλέγει νέα αίτησης για αξιολόγηση.

Εναλλακτική ροή 4:

8α1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι ο φίλαθλος είναι αποκλεισμένος από τα γήπεδα.

8α2. Το σύστημα ενημερώνει με μήνυμα το διαχειριστή σχετικά με τον αποκλεισμό.

8α3. Το σύστημα ενημερώνει τον φίλαθλο με email ότι η αίτηση του έχει καταρριφθεί.

8α4. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 11 της βασικής ροής.

Use case 19: Χειροκίνητη αλλαγή στοιχείων αγώνα (Από Διαχειριστής Ομοσπονδίας):

Βασική Ροή “Χειροκίνητη αλλαγή στοιχείων αγώνα”

1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει επεξεργασία αγώνα από το μενού επιλογών.
2. Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα με τους αγώνες.
3. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει ένα επερχόμενο αγώνα.
4. Το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία και επεξεργάσιμα πεδία του επερχόμενου αγώνα (ημερομηνία, ώρα, γήπεδο)
5. Ο διαχειριστής επιλέγει το πεδίο το οποίο επιθυμεί να διαμορφώσει.
6. Το σύστημα ανοίγει στον διαχειριστή text box για εισαγωγή αλλαγής.
7. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας κάνει χειροκίνητη αλλαγή στοιχείου.
8. Το σύστημα κάνει έλεγχο εγκυρότητας αλλαγής στοιχείου (όπου αυτό είναι διαθέσιμο).
9. Το σύστημα κρατά προσωρινά την αλλαγή.
10. Επιστροφή στο βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 1:

- 3α1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει ένα ολοκληρωμένο αγώνα.
- 3α2. Το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία και επεξεργάσιμα πεδία του ολοκληρωμένου αγώνα (τελικό σκορ, τελική βαθμολογία).
- 3α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει στο βήμα 5 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2:

- 5α1. Ο διαχειριστής επιλέγει αποθήκευση και κλείσιμο.
- 5α2. Το σύστημα αποθηκεύει όλες τις αλλαγές που έγιναν.
- 5α3. Το σύστημα ενημερώνει με μήνυμα το διαχειριστή ομοσπονδίας ότι η αλλαγή έγινε με επιτυχία.
- 5α4. Επιστροφή στο βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3:

- 8α1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι ο διαχειριστής αφήνει το πεδίο χωρίς αλλαγές/άδαιο/λάθος.
- 8α2. Το σύστημα κρατά την τιμή του πεδίου όπως ήταν πριν την επιλογή αλλαγής (χωρίς αποθήκευση).
- 8α3. Επιστροφή στο βήμα 6 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 4:

- 11α1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι η αποθήκευση της αλλαγής δεν έγινε με επιτυχία.
- 11α2. Το σύστημα ενημερώνει με μήνυμα τον διαχειριστή για την αποτυχία.
- 11α3. Η εναλλακτική ροή συνεχίζει στο βήμα 4 της βασικής ροής.

Use case 20: Διαχείριση εισιτηρίων (Από Διαχειριστής Ομοσπονδίας):

Βασική Ροή “Διαχείριση εισιτηρίων”

1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας θα επιλέξει από το μενού να κάνει εισαγωγή εισιτηρίων.
2. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας θα επιλέγει έναν από τους διαθέσιμους αγώνες.
3. Το σύστημα θα εμφανίζει τα στατιστικά στοιχεία των δύο ομάδων και του γηπέδου (ποσοστό πληρότητας σε προηγούμενους αγώνες, αριθμός season tickets των εντός έδρας φιλάθλων, προβολή δομής γηπέδου).
4. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας θα κάνει επιλογή κερκίδων για τους εντός και εκτός έδρας φιλάθλους.
5. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας θα κάνει εισαγωγή αριθμού των διαθέσιμων εισιτηρίων της εντός έδρας ομάδας.
6. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας θα κάνει εισαγωγή αριθμού των διαθέσιμων εισιτηρίων της εκτός έδρας ομάδας.
7. Το σύστημα κάνει έλεγχο για εγκυρότητα (πχ. Αν τα εισαχθέντα εισιτήρια είναι περισσότερα από τα διαθέσιμα του γηπέδου).
8. Το σύστημα κάνει δημιουργία των εισιτηρίων.
9. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας ορίζει την ημέρα που θα ξεκινήσει η προπώληση εισιτηρίων του αγώνων.
10. Το σύστημα ενημερώνει τη λίστα με τις ημερομηνίες για προπώληση.
11. Το σύστημα επιστέφει πίσω στο menu διαχείρισης.

Εναλλακτική ροή 1:

- 1α1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει από το μενού να κάνει προβολή πληρότητας γηπέδων.
- 1α2. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει αγώνα.
- 1α3. Το σύστημα εμφανίζει την ποσότητα εντός και εκτός έδρας εισιτηρίων που έχουν αγοραστεί.
- 1α4. Το σύστημα εμφανίζει την ποσότητα εισιτηρίων που έχουν απομείνει.
- 1α5. Το σύστημα εμφανίζει το ποσοστό προσέλευσης των season tickets.
- 1α6. Το σύστημα δίνει επιλογή στον διαχειριστή ομοσπονδίας να επιλέξει άλλο αγώνα.

Εναλλακτική ροή 2:

- 1β1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει από το μενού να κάνει προβολή πληρότητας γηπέδων.
- 1β2. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει αγώνα.
- 1β3. Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα ότι δεν έχουν πουληθεί εισιτήρια (πχ σε περίπτωση αγώνα κλεισμένων θυρών).
- 1β4. Το σύστημα δίνει επιλογή στον διαχειριστή ομοσπονδίας να επιλέξει άλλο αγώνα.

Εναλλακτική ροή 3:

- 4α1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει αγώνα που θα είναι κλεισμένων θυρών
- 4α2. Το σύστημα κάνει αυτόματη συμπλήρωση για μηδενικά διαθέσιμα εισιτήρια
- 4α3. Επιστροφή στο βήμα 1 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 4:

- 6α1. Ο διαχειριστής ομοσπονδίας επιλέγει την απαγόρευση μετακίνησης των εκτός έδρας φιλάθλων.
- 6α2. Το σύστημα κάνει αυτόματη συμπλήρωση ότι δεν υπάρχουν καθόλου εισιτήρια για τους εκτός έδρας φιλάθλους.
- 6α3. Συνέχεια από το βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 5:

- 7α1. Αποτυχημένος έλεγχος συστήματος για εγκυρότητα.
- 7α2. Εμφάνιση σχετικού μηνύματος από το σύστημα.
- 7α3. Επιστροφή στο βήμα 1 της βασικής ροής και συνέχεια από αυτό.