



ArenaPass Domain-model-v0.2

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 Πιερί	1056652	7ο	Peer reviewer

Βασικά εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε:

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

Κλάσεις:

- **fan:**

Οντότητα που περιλαμβάνει τα στοιχεία του κάθε πραγματικού φίλαθλου από τον λογαριασμό. Με τα στοιχεία αυτά θα περνούν από έγκριση για την έκδοση κάρτας φιλάθλου. Το email και το password θα είναι τα απαιτούμενα για σύνδεση στην εφαρμογή.

- **account:**

Περιέχει το ονοματεπώνυμο, email, password, αριθμό τηλεφώνου, διεύθυνση, πόλη κατοικίας, ταυτότητα, φωτογραφία. Parent του φίλαθλου, του διαχειριστή ομοσπονδίας και βάσης.

- **federation_admin:**

Ο διαχειριστής της ομοσπονδίας είναι η κάθε οντότητα που έχει την ικανότητα να κάνει χειροκίνητη αλλαγή σε στοιχεία αγώνων, να κάνει εισαγωγή των διαθέσιμων εισιτηρίων, να βλέπει πληροφορίες για τους αγώνες και να ανεβάζει ανακοινώσεις σχετικά με τις ομάδες.

- **banned_list:**

Είναι λίστα με δεδομένα από την αστυνομία η οποία περιλαμβάνει αριθμό ταυτότητας και αν είναι αποκλεισμένος από τα γήπεδα, με σκοπό τη μείωση των ατόμων με παραβατικές συμπεριφορές και βίας μέσα στα γήπεδα.

- **application_admin:**

Είναι η οντότητα που έχει ως σκοπό την καλύτερη λειτουργία και διαχείριση της εφαρμογής με ότι αυτό περιλαμβάνει(εγκρίσεις αιτήσεων κάρτας φιλάθλου, feedback responds κλπ).

- **ticket_inspector:**

Είναι η οντότητα η οποία θα μπορεί να σαρώσει με την κάμερα της συσκευής του τα εισιτήρια των φίλαθλων και θα τους κάνει ταυτοποίηση έτσι ώστε να περάσουν στο γήπεδο.

- **ticket:**

Η οντότητα η οποία περιλαμβάνει τη νόμιμη απόκτησή εισιτηρίου, με τα στοιχεία του φιλάθλου που το έχει αγοράσει.

- **season_ticket:**

Όπως και το εισιτήριο, η οντότητα εισιτήριο διάρκειάς είναι η νόμιμη απόκτησή εισιτηρίου το οποίο περιέχει τα στοιχεία του φιλάθλου και ισχύει για όλες τις αγωνιστικές μιας συγκεκριμένης ομάδας στην τρέχουσα χρονιά.

- fan_card:

Η κάρτα φιλάθλου είναι η οντότητα η οποία δημιουργείται κατά την εγγραφή του χρήστη στην εφαρμογή και γίνεται έγκρισή της από τους διαχειριστές της εφαρμογής. Όταν γίνει έγκριση της θα δημιουργείται ένας μοναδικός αριθμός ο οποίος θα αντιστοιχεί σε ένα φίλαθλο και θα είναι ο αριθμός που θα φαίνεται στο εισιτήριο του κατά την ταυτοποίησή του.

- chatroom:

Είναι η αναφορά στο σύνολο συζητήσεων για κάθε ομάδα μεταξύ φιλάθλων οι οποίοι είναι κάτοχοι εισιτηρίου διαρκείας.

- bus:

Φόρμα την οποία συμπληρώνει ο χρήστης όπου δηλώνει το ενδιαφέρον του για ναύλωσή λεωφορείου προς και από το γήπεδο της ομάδας που θέλει να παρακολουθήσει. Φόρμα την οποία συμπληρώνει ο χρήστης όπου δηλώνει το ενδιαφέρον του για ναύλωσή λεωφορείου προς και από το γήπεδο της ομάδας που θέλει να παρακολουθήσει.

- match:

Είναι η οντότητα που αναφέρεται σε μια αγωνιστική μεταξύ δυο ομάδων μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Περιέχει το γήπεδο που θα διεξαχθεί ο αγώνας, την ημερομηνία και ώρα.

- team:

Αναφέρεται στις ποδοσφαιρικές ομάδες, συμπεριλαμβάνει έμβλημα και όνομα, γήπεδο έδρας.

- stadium:

Το γήπεδο είναι η οντότητα η οποία περιέχει τα sections και γίνεται δήλωσή ποιος αγώνας θα διεξαχθεί σε αυτά.

- qr_code:

Περιέχει όλα τα στοιχεία του φιλάθλου.

- feedback:

Είναι μια φόρμα που συμπληρώνει ο χρήστης για να δώσει πληροφορίες στους διαχειριστές εφαρμογής σχετικά με bugs και άλλα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίζουν.

- ticket_scanner:

Είναι η ενεργοποίηση της κάμερας από τη συσκευή του ελεγκτή εισιτηρίων και κατά την σάρωση θα γίνεται προβολή των στοιχείων του εισιτηρίου του φιλάθλου και προβολή των στοιχείων του μαζί με το αν είναι έγκυρο ή άκυρο.

Class Diagram:

