

Συγγραφέας: <i>NerdWork</i>	Κωδικός: FR4455/NW/2
Έγκριση: FR99008	Ημερομηνία: 15/04/2022

Ομάδα 10

NerdWork

Έγγραφο Περιγραφής Απαιτήσεων
Λογισμικού

Συγγραφέας: <i>NerdWork</i>	Κωδικός:
Έγκριση:	Ημερομηνία: 15/04/2022

Ιστορικό

Ημερομηνία	Έκδοση	Περιγραφή	Συγγραφέας
11/04/2022	1.0	Δημιουργία ενότητας 1	Κ. Βακρατσάς Π. Κευσενίδης Γ. Τζελαλής
20/04/2022	1.0	Δημιουργία ενότητας 2	Κ. Βακρατσάς Π. Κευσενίδης Γ. Τζελαλής
22/04/2022	1.2	Τροποποίηση ενότητας 2	Κ. Βακρατσάς Π. Κευσενίδης Γ. Τζελαλής
13/04/2022	1.0	Δημιουργία Mock Up	Α. Ελευθεριάδης Σ. Κοκορότσικος Π. Μαυρομάτης Ι. Καρακούλα Π. Τσιώνης
9/04/2022	1.0	Δημιουργία διαγράμματος UML	Α. Ελευθεριάδης Σ. Κοκορότσικος Π. Μαυρομάτης Ι. Καρακούλα Π. Τσιώνης
10/04/2022	1.1	Τροποποίηση διαγράμματος UML	Α. Ελευθεριάδης Σ. Κοκορότσικος Π. Μαυρομάτης Ι. Καρακούλα Π. Τσιώνης
13/04/2022	2.0	Δημιουργία νέων Mock Up	Ι. Καρακούλα Γ. Χονδροματίδης
14/04/2022	2.1	Τροποποίηση Mock Up	Ι. Καρακούλα Γ. Χονδροματίδης

Συγγραφέας: <i>NerdWork</i>	Κωδικός:
Έγκριση:	Ημερομηνία: 15/04/2022

Πίνακας Περιεχομένων

1. Εισαγωγή	2
1.1 Σκοπός	2
1.2 Γενική Άποψη	2
1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες	2
1.4 Αναφορές	2
1.5 Επισκόπηση	2
2. Γενική Περιγραφή	4
2.1 Προοπτική του Προϊόντος	4
2.2 Χαρακτηριστικά Χρηστών	4
2.3 Περιορισμοί (μη – λειτουργικές απαιτήσεις)	4
2.4 Παραδοχές	5
3. Λειτουργικές Απαιτήσεις	6
3.1 Πεδίο Προβλήματος	6
3.2 Μοντέλο Περιπτώσεων Χρήσης	6
3.3 Περιπτώσεις Χρήσης	7
3.4 Ενδεικτικές Εικόνες	7

1. Εισαγωγή

1.1 Σκοπός

Σκοπός του ΕΠΑΛ είναι ο λεπτομερής προσδιορισμός όλων των απαιτήσεων του λογισμικού NerdWork κατά τρόπο κατανοητό, σαφή, πλήρη, συνεπή και επαληθεύσιμο. Το έγγραφο απευθύνεται στην ομάδα ανάπτυξης ώστε να έχει ένα σημείο αναφοράς για να ακολουθεί κατά τη διάρκεια ανάπτυξης του λογισμικού.

1.2 Γενική Άποψη

a) Τα προϊόντα λογισμικού που θα παραχθούν είναι:

1. Το λογισμικό NerdWork.jar,
2. Μια βάση δεδομένων
3. Ένας API server

b) Κάθε ένα από αυτά θα έχει τις εξής λειτουργίες:

1. **Βάση δεδομένων:** Η χρήση της βάσης δεδομένων θα περιορίζεται στην αποθήκευση και ανάκτηση των δεδομένων των χρηστών του προγράμματος, κατά την αλληλεπίδρασή τους με αυτό.
2. **API server:** Ο διακομιστής API θα χρησιμοποιηθεί για την αλληλεπίδραση της Java εφαρμογής με τη βάση δεδομένων.
3. **NerdWork.jar:** Οι φοιτητές, οι οποίοι θα χρησιμοποιούν την εφαρμογή Java θα έχουν τη δυνατότητα να προγραμματίζουν συναντήσεις με τους καθηγητές, να διαχειρίζονται τα μαθήματα τους και να αξιολογούν και τα δύο. Επιπλέον, οι καθηγητές θα μπορούν να διαχειρίζονται τις ώρες γραφείου τους και να ανταποκρίνονται στα αιτήματα συνάντησης των φοιτητών.

c) Με τη χρήση του λογισμικού οι φοιτητές του τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας, θα έχουν την δυνατότητα να προγραμματίζουν τις συναντήσεις περισσότερο αποτελεσματικά, αυτοματοποιημένα και ελεγχόμενα. Επίσης, μέσω της βαθμολογίας καθηγητών και μαθημάτων, θα δημιουργείται μία γενική εικόνα για τα προαναφερθέντα, που θα μπορούν να δουν οι φοιτητές, για καθένα από τα δύο. Από την άλλη, το NerdWork θα επιτρέπει τους καθηγητές να διαχειρίζονται τις συναντήσεις τους με τους φοιτητές με μεγαλύτερη ευκολία και οργάνωση.

1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες

NerdWork: Η ονομασία του λογισμικού που θα αναπτυχθεί

UML: Unified Modeling Language

UCM: User Case Model

OCP: Open Close Principle

1.4 Αναφορές

- [Alhir, S. S. \(2006\). *Guide to Applying the UML*. Springer Science & Business Media.](#)
- [Xu, C. W., & Hughes, J. \(2005, July\). *Realizing the open-closed principle*. In *Fourth Annual ACIS International Conference on Computer and Information Science \(ICIS'05\)* \(pp. 274-279\). IEEE.](#)

1.5 Επισκόπηση

Στην επόμενη ενότητα του ΕΠΑΛ περιγράφονται οι δύο (2) τύποι χρηστών μαζί με τις λειτουργίες τους, οι περιορισμοί με τους οποίους θα πρέπει να συμμορφώνεται το λογισμικό και οι παραδοχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Στην τρίτη και τελευταία ενότητα, παρατίθενται το μοντέλο του λογισμικού σε διάγραμμα UML ακολουθώντας την τεχνική σχεδίασης OCP, οι χρήστες και οι βασικές τους λειτουργίες σε διάγραμμα UCM, η αναλυτική περιγραφή των περιπτώσεων χρήσης με αριθμημένα βήματα και συμπληρωμένες τις εναλλακτικές ροές-της κάθε βασικής ροής- και τέλος παρουσιάζονται οι υποτυπώδεις οθόνες που αναπαριστούν τη γραφική διασύνδεση της εφαρμογής.

2. Γενική Περιγραφή

2.1 Προοπτική του Προϊόντος

Το NerdWork είναι ένα αυτόνομο σύστημα που αλληλεπιδρά αποκλειστικά με μία βάση δεδομένων για πολύ περιορισμένες λειτουργίες, προορισμένες για ενδοπανεπιστημιακή χρήση.

2.2 Χαρακτηριστικά Χρηστών

Θα υπάρχουν δύο βασικά είδη Χρήστη: Φοιτητής (Student) και Καθηγητής (Professor), οι οποίοι θα ανήκουν στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας και συγκεκριμένα στο τμήμα της Εφαρμοσμένης Πληροφορικής.

Οι Χρήστες δεν χρειάζονται κάποιες προαπαιτούμενες γνώσεις για να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό. Παρόλα αυτά, για να το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να γνωρίζουν: Τα διαπιστευτήρια του λογαριασμού που έχουν δημιουργήσει στη διαδικασία του log in.

Για την πλήρη χρήση του λογισμικού οι Φοιτητές πρέπει να γνωρίζουν:

3.1 Την κατεύθυνσή (orientation) τους

3.2 Τις ονομασίες (name) των Μαθημάτων (Courses) που παρακολουθούν

3.3 Τα ονοματεπώνυμα των Καθηγητών (Professors) που διδάσκουν τα προαναφερόμενα Μαθήματα

Ενώ, οι Καθηγητές είναι σημαντικό να γνωρίζουν τα Μαθήματα που διδάσκουν και τις ώρες που μπορούν να διαθέσουν για συναντήσεις.

Γενικές λειτουργίες Χρηστών: Δημιουργία λογαριασμού, επεξεργασία βιογραφικού (bio), αλλαγή κωδικού πρόσβασης και εισαγωγή στην εφαρμογή

Λειτουργίες Φοιτητή:

- Δήλωση Μαθημάτων που παρακολουθεί
- Αίτηση/Ακύρωση Ραντεβού με Καθηγητή
- Βαθμολόγηση Μαθημάτων και Καθηγητών

Λειτουργίες Καθηγητή:

- Αποδοχή/Απόρριψη Ραντεβού με Φοιτητή
- Δήλωση Μαθημάτων που διδάσκει

2.3 Περιορισμοί (μη – λειτουργικές απαιτήσεις)

Καταγράφονται:

- Περιορισμοί απόδοσης:
 - Άμεση ενημέρωση του συστήματος για την αλλαγή κατάστασης ενός Ραντεβού.

- Ο χρόνος ταξινόμησης και εμφάνισης οποιασδήποτε κατηγορίας δεδομένων είναι αμελητέος.
- Περιορισμοί λογισμικού:
 - Απαιτείται σύνδεση στο Διαδίκτυο για τη χρήση του.
 - Το λογισμικό απαιτεί την εγκατάσταση της εφαρμογής του JRE της Java για να εκτελεστεί.
 - Το σύστημα προϋποθέτει την έκδοση JDK 6 Update 13 ως ελάχιστη προϋπόθεση και ως προτεινόμενη την έκδοση JDK 6 Update 14 και ανώτερη, έτσι ώστε να λειτουργεί η πλατφόρμα γραφικών JavaFX.
- Απαιτήσεις Ασφαλείας:
 - Ο κάθε Χρήστης θα αναγνωρίζεται μέσω user name και password. Το password θα περιλαμβάνει κωδικό με τουλάχιστον 8 ψηφία, εκ των οποίων έναν τουλάχιστον αριθμητικό χαρακτήρα, σύμβολο, πεζό και κεφαλαίο γράμμα.
 - Η δημιουργία λογαριασμού θα είναι εφικτή αποκλειστικά για άτομα που έχουν στην κατοχή τους έγκυρο, ακαδημαϊκό email @uom.edu.gr ή @uom.gr.

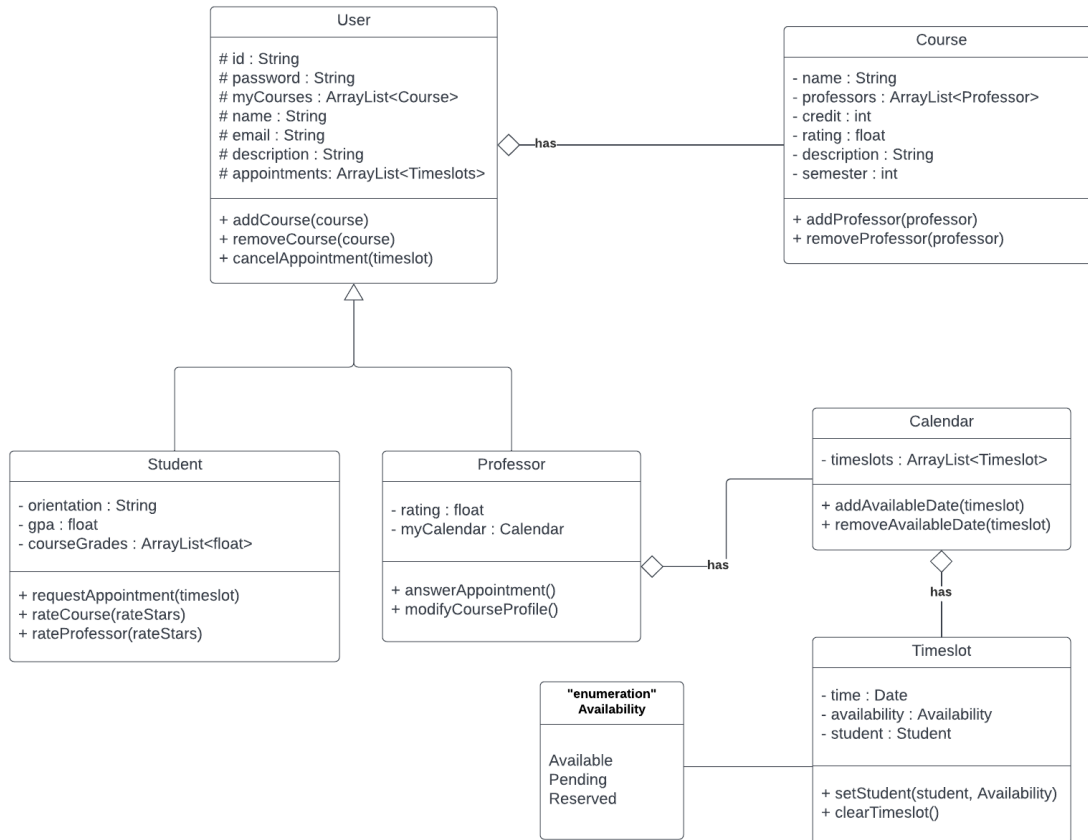
2.4 Παραδοχές

- Ο Χρήστης δεν θα επιχειρεί να κάνει σκόπιμα exploit bugs.
- Διαβεβαιώνεται η ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων των Χρηστών.
- Το λογισμικό δε θα παρέχεται σε άτομα εκτός του τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

3. Λειτουργικές Απαιτήσεις

3.1 Πεδίο Προβλήματος

Παρακάτω, παρατίθεται το διάγραμμα UML, του κυρίου μέρους του υπό ανάπτυξη προγράμματός μας:



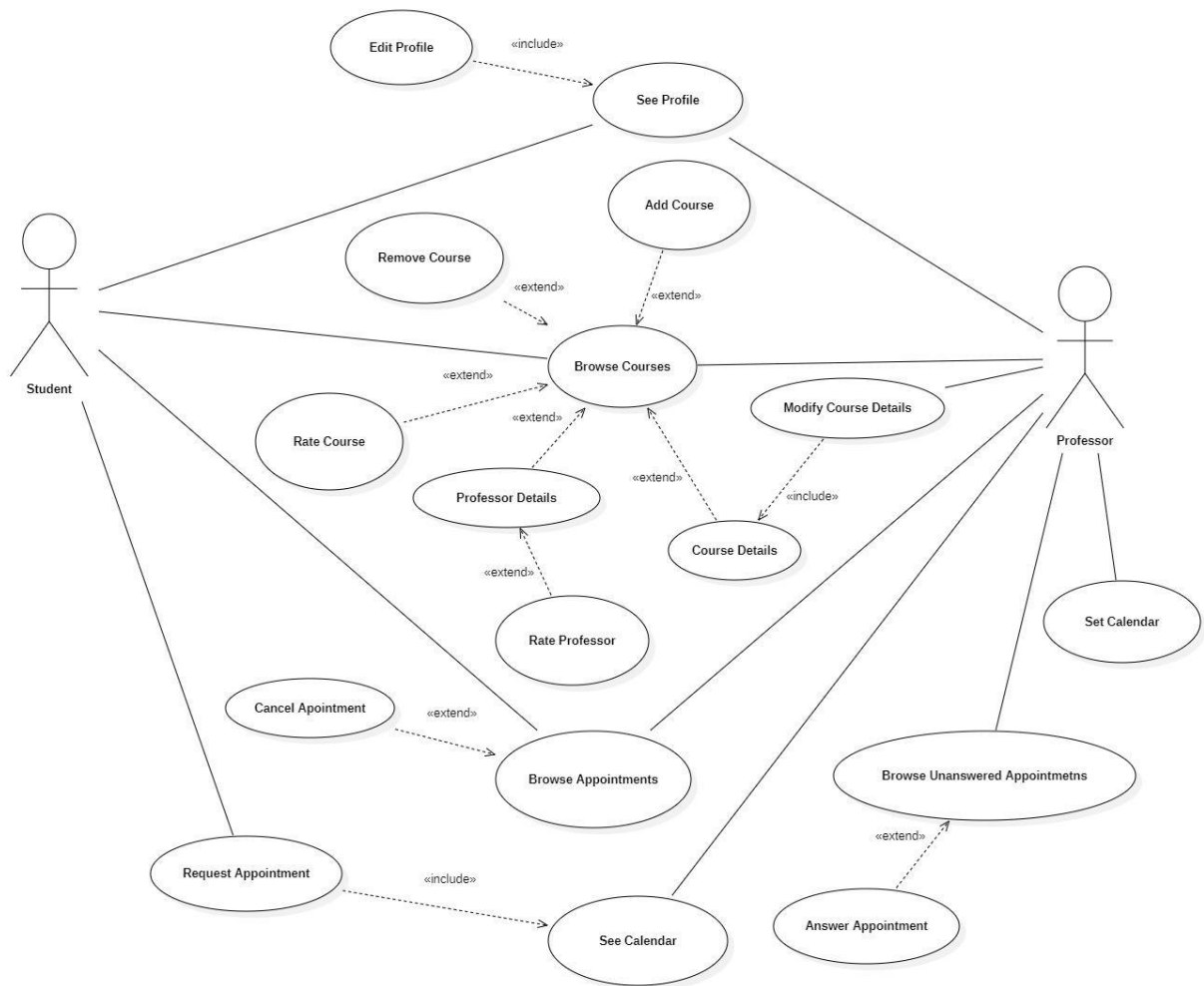
a. “enumeration” Availability:

- i. available, για τις ώρες διαθεσιμότητας του Καθηγητή (Professor),
- ii. pending, για τα ραντεβού τα οποία περιμένουν έγκριση Καθηγητή (Professor) και
- iii. reserved, τα ραντεβού τα οποία είναι κρατημένα από άλλους Φοιτητές (Student)

- b. Ο Φοιτητής (Student), θα μπορεί να έχει πρόσβαση στο ημερολόγιο με τις διαθέσιμες χρονοθυρίδες, μόνο έμμεσα και μέσω του εκάστοτε Καθηγητή (Professor). Αυτό εξασφαλίζεται με την μέθοδο, requestAppointment της κλάσης Student.

3.2 Μοντέλο Περιπτώσεων Χρήσης

Ακολουθεί το Μοντέλο Περιπτώσεων Χρήσης (UCM), του προγράμματός μας



3.3 Περιπτώσεις Χρήσης

Περίπτωση Χρήσης 1: Εμφάνιση Λίστας Μαθημάτων

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Μαθήματα".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Μαθήματα μου".

Περίπτωση Χρήσης 2: Προσθήκη Μαθήματος

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Μαθήματα".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Μαθήματα μου".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Εγγραφή".
4. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Επιλογή Μαθημάτων".
5. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "+" στη στήλη εγγραφή για όσα Μαθήματα θέλει να προσθέσει.
6. Το σύστημα προσθέτει τα Μαθήματα στην λίστα Μαθημάτων του Χρήστη.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 3: Αφαίρεση Μαθήματος

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Μαθήματα".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Μαθήματα μου".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αφαίρεση Μαθήματος" που βρίσκεται δίπλα από κάθε Μάθημα.
4. Το σύστημα εμφανίζει προειδοποιητικό μήνυμα για την επιβεβαίωση αφαίρεσης του Μαθήματος.
5. Το σύστημα αφαιρεί το επιλεγμένο Μάθημα από την λίστα Μαθημάτων του Χρήστη.
6. Το σύστημα ενημερώνει τη λίστα Μαθημάτων του Χρήστη.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 4: Επεξεργασία email

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ρυθμίσεις".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ρυθμίσεις".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αλλαγή Email".
4. Ο Χρήστης πληκτρολογεί το email που επιθυμεί.
5. Το σύστημα ελέγχει την εγκυρότητα του καινούργιου email που δόθηκε.
6. Το σύστημα διαπιστώνει πως το email που δόθηκε από τον Χρήστη είναι έγκυρο.
7. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αποθήκευση" για να επιβεβαιώσει τις τροποποιήσεις που έκανε.
8. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική Ροή 1

- 5.α.1. Το σύστημα διαπιστώνει πως το email που δόθηκε από τον Χρήστη δεν είναι έγκυρο.
- 5.α.2. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα σφάλματος.
- 5.α.3. Η Περίπτωση Χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

Περίπτωση Χρήσης 5: Επεξεργασία Κωδικού Πρόσβασης

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ρυθμίσεις".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ρυθμίσεις".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αλλαγή Κωδικού".
4. Ο Χρήστης πληκτρολογεί το τρέχοντα και τον νέο κωδικό πρόσβασης.
5. Το σύστημα ελέγχει την εγκυρότητα του τρέχοντα και του νέου κωδικού πρόσβασης που δόθηκε.
6. Το σύστημα διαπιστώνει πως οι είσοδοι που δόθηκαν πληρούν τις κατάλληλες προϋποθέσεις.
7. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αποθήκευση" για να επιβεβαιώσει τις τροποποιήσεις που έκανε.
8. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική Ροή 1

- 5.α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι ο κωδικός πρόσβασης που δόθηκε δεν αντιστοιχεί με τον τρέχοντα κωδικό πρόσβασης του Χρήστη.
- 5.α.2. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα σφάλματος.
- 5.α.3. Το σύστημα επιστρέφει στο βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2

- 5.β.1. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο νέος κωδικός πρόσβασης που δόθηκε δεν πληροί τις κατάλληλες προϋποθέσεις.
- 5.β.2. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα σφάλματος.
- 5.β.3. Το σύστημα επιστρέφει στο βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 3

- 5.γ.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι ο νέος κωδικός πρόσβασης που δόθηκε δεν αντιστοιχεί με τον κωδικό που δόθηκε στο κελί επιβεβαίωσης νέου κωδικού.
- 5.γ.2. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα σφάλματος.
- 5.γ.3. Το σύστημα επιστρέφει στο βήμα 4 της βασικής ροής.

Περίπτωση Χρήσης 6: Επεξεργασία Bio

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ρυθμίσεις".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ρυθμίσεις".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αλλαγή Bio".
4. Ο Χρήστης πληκτρολογεί τις πληροφορίες που επιθυμεί να εμφανίζονται.
5. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αποθήκευση" για να επιβεβαιώσει τις τροποποιήσεις που έκανε.
6. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 7: Επεξεργασία Κατεύθυνσης

Βασική Ροή

1. Ο Φοιτητής επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ρυθμίσεις".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ρυθμίσεις".
3. Ο Φοιτητής επιλέγει το πλήκτρο "Αλλαγή Κατεύθυνσης".
4. Ο Φοιτητής επιλέγει την κατεύθυνση στην οποία βρίσκεται.
5. Ο Φοιτητής επιλέγει το πλήκτρο "Αποθήκευση" για να επιβεβαιώσει τις τροποποιήσεις που έκανε.
6. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 8: Επεξεργασία Ονόματος

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ρυθμίσεις".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ρυθμίσεις".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αλλαγή Ονόματος".
4. Ο Χρήστης πληκτρολογεί το όνομα που θέλει να εμφανίζεται.
5. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Αποθήκευση" για να επιβεβαιώσει τις τροποποιήσεις που έκανε.
6. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 9: Αίτημα Ραντεβού

Βασική Ροή

1. Ο Φοιτητής επιλέγει στην Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ραντεβού".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Ραντεβού μου".
3. Ο Φοιτητής επιλέγει το πλήκτρο "Αναζήτηση Ραντεβού".
4. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Αναζήτηση Ραντεβού".
5. Ο Φοιτητής επιλέγει τον Καθηγητή που θέλει να συναντήσει.
6. Το σύστημα εμφανίζει τις διαθέσιμες ώρες και ημερομηνίες για τον επιλεγμένο Καθηγητή.
7. Ο Φοιτητής διαλέγει από τις διαθέσιμες ώρες, αυτή που τον ενδιαφέρει και επιλέγει το πλήκτρο "Επιβεβαίωση".
8. Το σύστημα προσθέτει το επιλεγμένο ραντεβού στη λίστα ραντεβού του Φοιτητή και εμφανίζει την Οθόνη "Τα Ραντεβού μου".

Περίπτωση Χρήσης 10: Ακύρωση Ραντεβού

Βασική Ροή

1. Ο Χρήστης επιλέγει στην Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ραντεβού".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Ραντεβού μου".
3. Ο Χρήστης επιλέγει το ραντεβού που τον ενδιαφέρει να ακυρώσει.
4. Ο Χρήστης επιλέγει το πλήκτρο "Ακύρωση".
5. Το σύστημα αφαιρεί το επιλεγμένο ραντεβού από την λίστα ραντεβού του Φοιτητή και του Καθηγητή.
6. Το σύστημα ενημερώνει τη λίστα ραντεβού του Φοιτητή και του Καθηγητή.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 11: Απάντηση Ραντεβού

Βασική Ροή

1. Ο Καθηγητής επιλέγει στην Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ραντεβού".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Ραντεβού μου".
3. Ο Καθηγητής επιλέγει το πλήκτρο "Ανεπιβεβαίωτα Ραντεβού".
4. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ανεπιβεβαίωτα Ραντεβού".
5. Ο Καθηγητής επιλέγει από το ραντεβού το πλήκτρο "Αποδοχή" ή "Απόρριψη".
6. Το σύστημα προσθέτει το ραντεβού που έκανε επιβεβαίωση ο Καθηγητής στη λίστα ραντεβού του.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Τα βήματα 5-7 επαναλαμβάνονται για όσα ραντεβού επιθυμεί να επιλέξει ο Καθηγητής.

Εναλλακτική Ροή 1

- 5.α.1 Ο Καθηγητής επιλέγει τα ραντεβού που δεν μπορεί να δεχτεί και επιλέγει το πλήκτρο "Απόρριψη".
- 5.α.2 Το σύστημα ακυρώνει το ραντεβού και αλλάζει την κατάσταση του ραντεβού στη λίστα του Φοιτητή σε "Ακυρο".

Περίπτωση Χρήσης 12: Ορισμός Ημερολογίου

Βασική Ροή

1. Ο Καθηγητής επιλέγει στην Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Ραντεβού".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Ραντεβού μου".
3. Ο Καθηγητής επιλέγει το πλήκτρο "Ορισμός Ημερολογίου".
4. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Ορισμός Ημερολογίου".
5. Ο Καθηγητής επιλέγει τις ημέρες και τις ώρες που διαθέτει ως ώρες γραφείου.
6. Το σύστημα εφαρμόζει τις επιλογές του Καθηγητή για όλο το εξάμηνο και τις εμφανίζει στους Φοιτητές ανά εβδομάδα.
7. Ο Καθηγητής επιλέγει το πλήκτρο "Επιβεβαίωση".
8. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

Περίπτωση Χρήσης 13: Αξιολόγηση Μαθήματος

Βασική Ροή

1. Ο Φοιτητής επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Μαθήματα".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Μαθήματα μου".
3. Ο Φοιτητής επιλέγει το πλήκτρο με το όνομα του Μαθήματος στη λίστα με τα Μαθήματα που είναι εγγεγραμμένος.
4. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Προφίλ Μαθήματος".

5. Ο Φοιτητής προσθέτει την αξιολόγηση κάτω από το όνομα του Μαθήματος.
6. Το σύστημα αποθηκεύει την αξιολόγηση και ενημερώνει την γενική αξιολόγηση του Μαθήματος.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

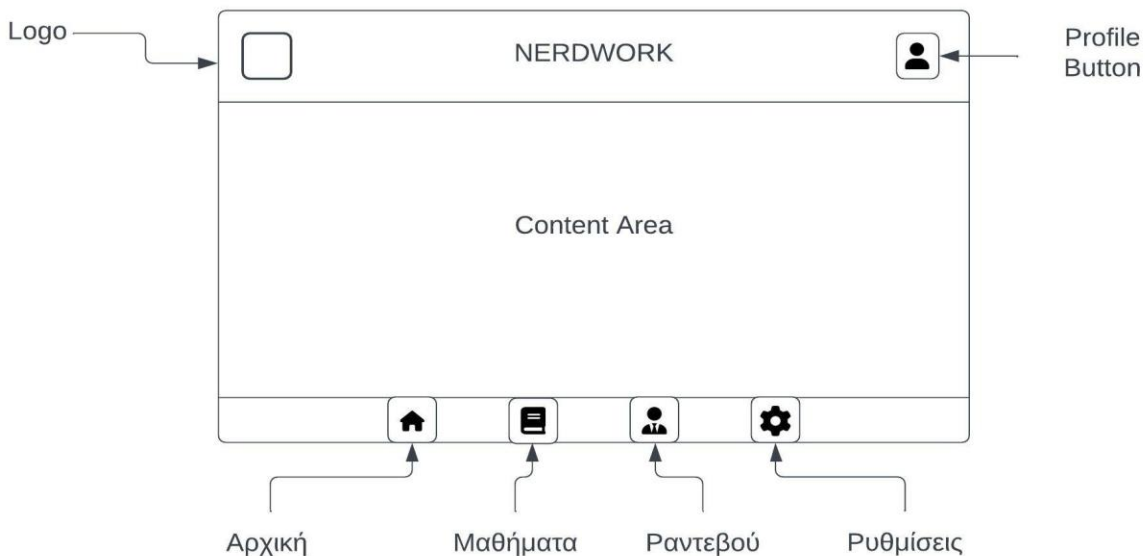
Περίπτωση Χρήσης 14: Αξιολόγηση Καθηγητή

Βασική Ροή

1. Ο Φοιτητής επιλέγει από την Κύρια Οθόνη το πλήκτρο "Μαθήματα".
2. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Τα Μαθήματά μου".
3. Ο Φοιτητής επιλέγει το πλήκτρο με το όνομα του Καθηγητή στη λίστα με τα Μαθήματα που είναι εγγεγραμμένος.
4. Το σύστημα εμφανίζει την Οθόνη "Προφίλ Καθηγητή".
5. Ο Φοιτητής προσθέτει την αξιολόγηση κάτω από το όνομα του Καθηγητή.
6. Το σύστημα αποθηκεύει την αξιολόγηση και ενημερώνει την γενική αξιολόγηση του Καθηγητή.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας.

3.4 Ενδεικτικές Εικόνες

1. Αρχική οθόνη, γενική δομή εφαρμογής



2. Τα Μαθήματα μου

NERDWORK

Τα Μαθήματα μου

Εγγραφή

Μαθήματα	Διδάσκοντες	ETC	Ωρες διδασκαλίας
⊗ Αρχιτεκτονική Υ/Η	Μάνος Ρουμελιώτης	5	3
⊗ Προγραμματισμός διαδικτύου	Θεόδωρος Κασκάλης	5	3
⊗ Ανάλυση Αλγορίθμων	Νικόλαος Σαμαράς	5	3

3. Τα Μαθήματα μου / Εγγραφή σε μάθημα

NERDWORK

⬅ Τα μαθηματά μου / Εγγραφή

Το μάθημα προστέθηκε με επιτυχία

Εγγραφή	Μάθημα	Εκπαιδευτής
⊕	Βάσεις Δεδομένων(AIC202)	ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΕΥΑΓΓΕΛΙΔΗΣ - ΓΕΩΡΓΙΑ ΚΟΛΩΝΙΑΡΗ
⊕	Γραμμική Άλγεβρα	ΑΓΓΕΛΟΣ ΣΙΦΑΛΕΡΑΣ
⊕		
⊕		

4. Τα Μαθήματα μου / Διαγραφή μαθήματος

NERDWORK

Τα Μαθήματα μου

Εγγραφή

Μαθήματα	ΝerdWorkWarning	Ώρες διδασκαλίας
<input checked="" type="checkbox"/> Αρχιτεκτονική Υ/Η	Σίγουρα θέλεις να αφαιρέσεις αυτό το μάθημα; <div>Όχι</div> <div>Ναι</div>	3
<input checked="" type="checkbox"/> Προγραμματισμός διαδ		3
<input checked="" type="checkbox"/> Ανάλυση Αλγορίθμων		3

5.Τα Μαθήματα μου / Διαγραφή μαθήματος, μήνυμα επιτυχίας

NERDWORK

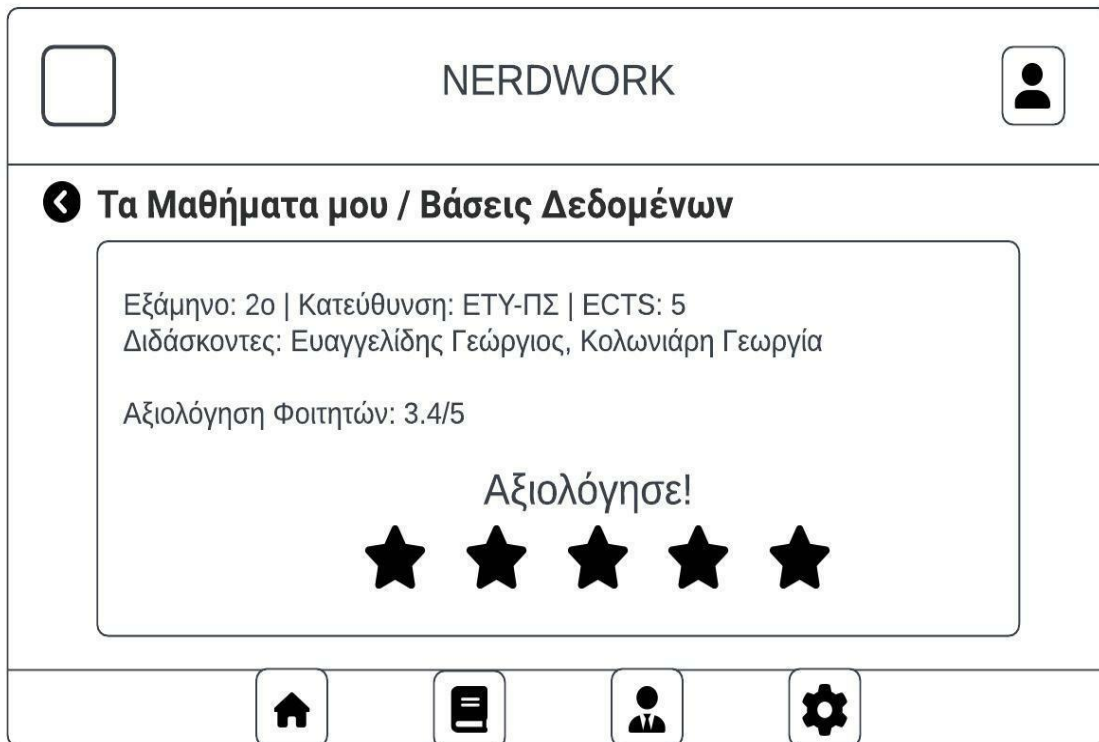
Τα μαθήματα μου

Το μάθημα διαγράφηκε με επιτυχία

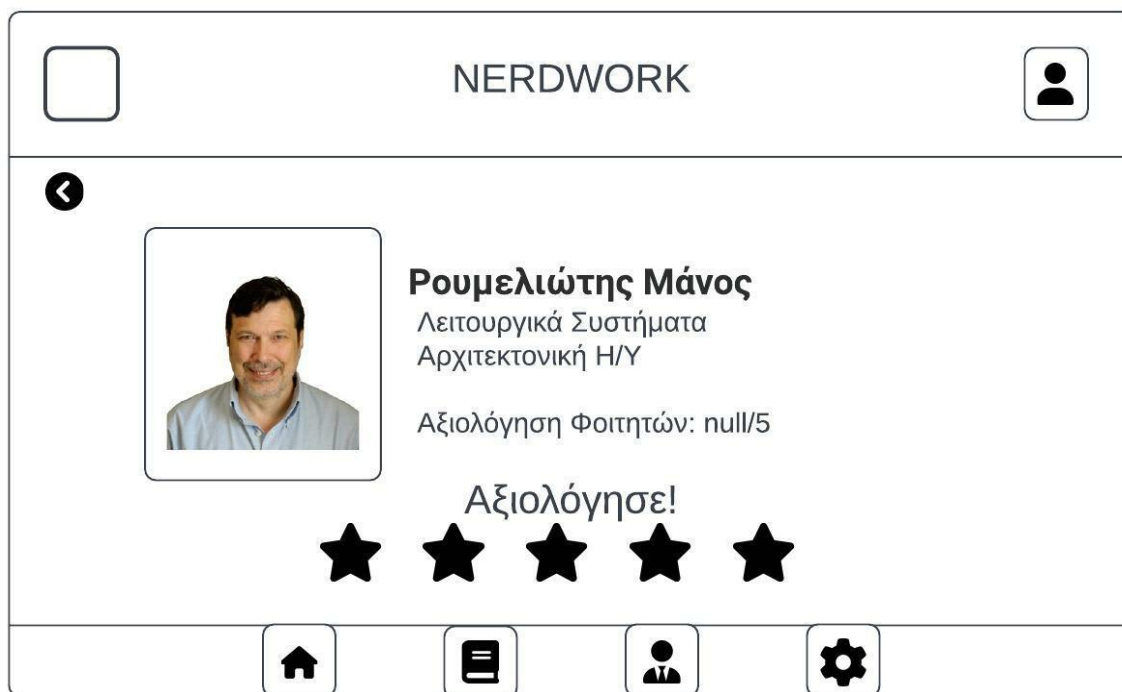
Εγγραφή

Μαθήματα	Διδάσκοντες	ETC	Ώρες διδασκαλίας
<input checked="" type="checkbox"/> Αρχιτεκτονική Υ/Η	Μάνος Ρουμελιώτης	5	3
<input checked="" type="checkbox"/> Προγραμματισμός διαδ	Θεόδωρος Κασκάλης	5	3
<input checked="" type="checkbox"/> Ανάλυση Αλγορίθμων	Νικόλαος Σαμαράς	5	3

5. Προφίλ Μαθήματος



6. Προφίλ Καθηγητή



7. Τα Ραντεβού μου(Προβολή φοιτητή)

NERDWORK

Τα Ραντεβού μου

Αναζήτηση Ραντεβού

Κατάσταση	Καθηγητής	Ημερομηνία	Ενέργεια
Επιβεβαιωμένο	Ρουμελιώτης Μάνος	27/03/2022 16:50-17:20	Ακύρωση

8. Τα Ραντεβού μου / Αναζήτηση Ραντεβού

NERDWORK

◀ Τα ραντεβού μου / Αναζήτηση Ραντεβού

Καθηγητής

Ρουμελιώτης Μάνος

Επιβεβαίωση

◀

Δευτέρα
11/3

11:00-11:30

10:30-11:00

Τρίτη
12/3

11:00-11:30

13:30-14:00

Τετάρτη
13/3

11:00-11:30

11:30-12:00

Πέμπτη
14/3

11:00-11:30

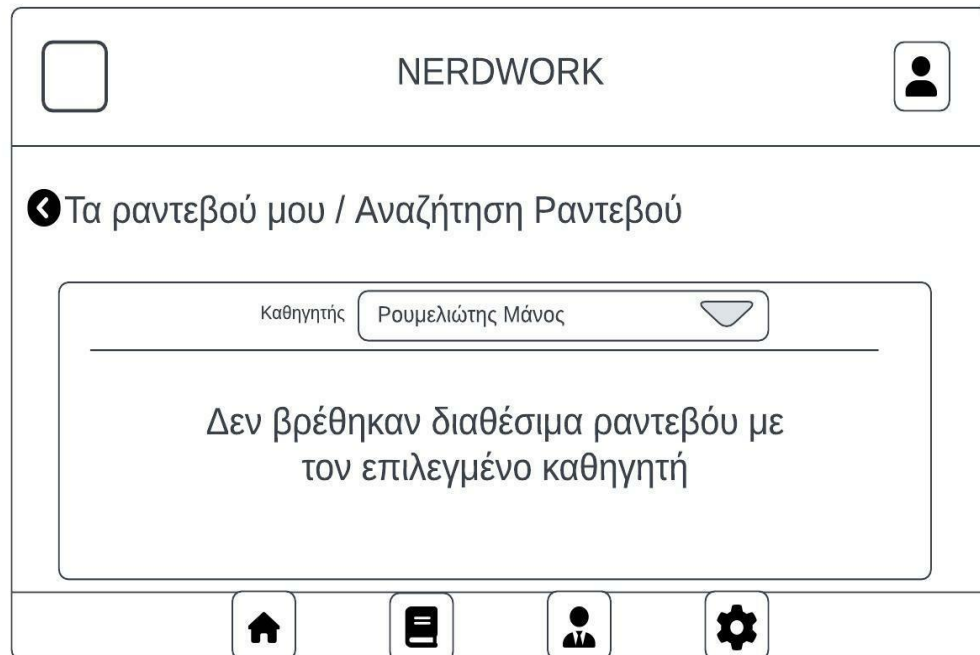
11:30-12:00

Παρασκευή
11/3

Μη
Διαθέσιμο


▶


9. Τα Ραντεβού μου / Αναζήτηση Ραντεβού(Μη διαθέσιμο ραντεβού)



10. Τα Ραντεβού μου (Προβολή Καθηγητή)


NERDWORK





 Τα ραντεβού μου / Ανεπιβεβαίωτα


Αναζήτηση Ραντεβού

Φοιτητής	Ημερομηνία	Ενέργεια
ics221076	27/03/2022 16:50-17:20	<div>✓</div> <div>X</div>









12.Ο Χρήστης ακυρώνει ραντεβού και το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας

NERDWORK

Τα ραντεβού μου

Το ραντεβού ακυρώθηκε ✕

Αναζήτηση Ραντεβου

Κατάσταση	Καθηγητής	Ημερομηνία	Ενέργεια
Επιβεβαιωμένο	Ρουμελιώτης Μάνος	27/03/2022 16:50-17:20	Ακύρωση
Ακυρωμένο	Νικόλαος Σαμαράς	28/4/2022 15:30-15:45	
Επιβεβαιωμένο	Μάγια Σατρατζέμη	04/4/2022 17:30-17:45	Ακύρωση

13.Ορισμός ημερολογίου από καθηγητή

NERDWORK

◀ Ορισμός Ημερολογίου

Ημέρα

Δευτέρα

Ωρα Έναρξης

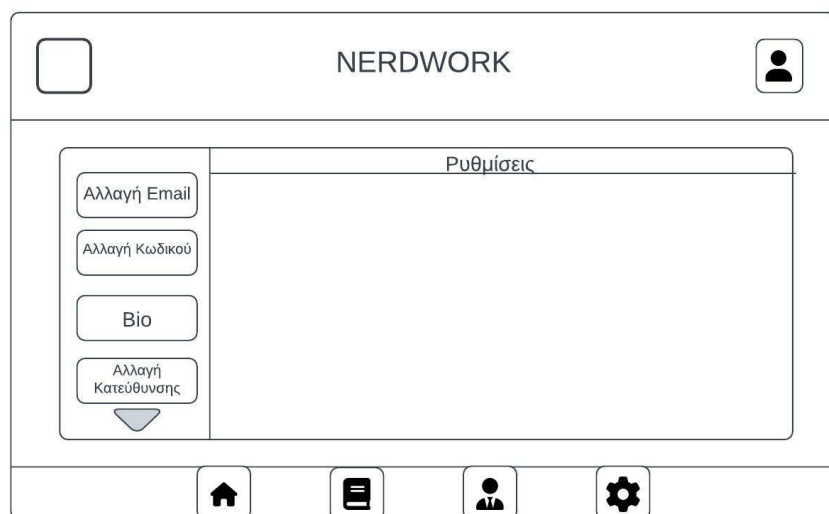
00:00

Ωρα Τέλους

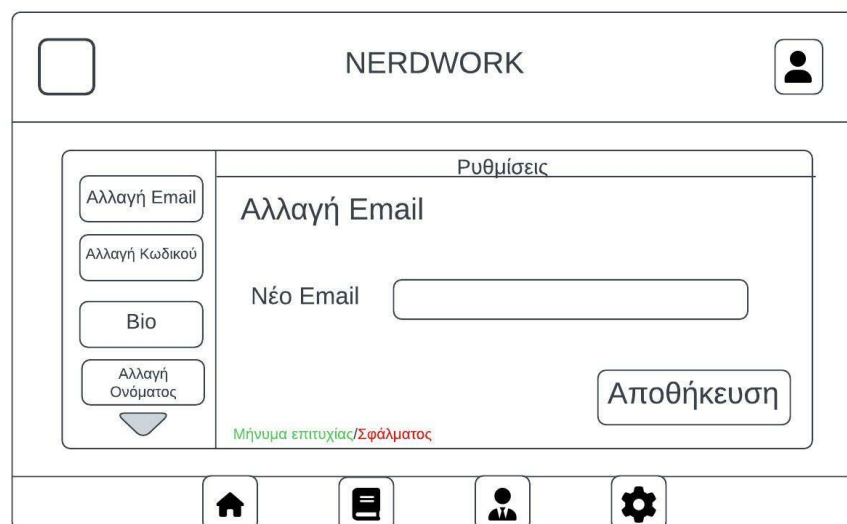
24:00

Επιβεβαίωση

14.Ρυθμίσεις



15.Αλλαγή email



16.Αλλαγή κωδικού

NERDWORK

Αλλαγή Email

Αλλαγή Κωδικού

Bio

Αλλαγή Ονόματος

Ρυθμίσεις

Αλλαγή Κωδικού

Παλιός

Νέος

Επιβεβαίωση Νέου

Αποθήκευση

Μήνυμα επιτυχίας/Σφάλματος

17.Επεξεργασία bio

NERDWORK

Αλλαγή Email

Αλλαγή Κωδικού

Bio

Αλλαγή Ονόματος

Ρυθμίσεις

Γράψε λίγα πράγματα για εσένα(max 300 χαρακτήρες)

Εφαρμογή

Μήνυμα επιτυχίας/Σφάλματος

18.Αλλαγή ονόματος

NERDWORK

Αλλαγή Email

Αλλαγή Κωδικού

Bio

Αλλαγή Ονόματος

Ρυθμίσεις

Αλλαγή Ονόματος

Νέο Όνομα

Εφαρμογή

Μήνυμα επιτυχίας/Σφάλματος

🏠

📄

👤

⚙️

19.Αλλαγή κατεύθυνσης

NERDWORK

Αλλαγή Κωδικού

Bio

Αλλαγή Ονόματος

Αλλαγή Κατεύθυνσης

Ρυθμίσεις

Αλλαγή Κατεύθυνσης

Κατεύθυνση

Εφαρμογή

Μήνυμα επιτυχίας/Σφάλματος

🏠

📄

👤

⚙️

20. Το προφίλ μου

