



Embrace change with GYM FUELX
The ultimate shape changing experience

Απαιτήσεις Χρηστών και Προδιαγραφές Συστήματος

Version 2.0

Χρυσόστομος Κουμίδης chrysostk@ece.auth.gr

Δήμος Κομπιτσελίδης kompitse@ece.auth.gr

Ανδρέας-Ευστάθιος Ελευθεριάδης andreassee@ece.auth.gr

Αντρέας Θεοδώρου theoantr@ece.auth.gr

29/4/2023



Μέλη της Ομάδας Ανάπτυξης

Όνομα	ΟΑ	Email
Α. Συμεωνίδης	*	asymeon@issel.ee.auth.gr
Χρυσόστομος Κουμίδης	27	chrysostk@ece.auth.gr
Δήμος Κομπιτσελίδης	27	kompitse@ece.auth.gr
Ανδρέας-Ευστάθιος Ελευθεριάδης	27	andreassee@ece.auth.gr
Αντρέας Θεοδώρου	27	theoantr@ece.auth.gr



Περιεχόμενα

Λίστα Σχημάτων.....	4
1 Απαιτήσεις Συστήματος	5
1.1 Λειτουργικές απαιτήσεις (Σενάρια χρήσης).....	5
1.2 Χρήστες και εξωτερικά συστήματα	7
1.3 Σημαντικές Μη Λειτουργικές Απαιτήσεις.....	8
1.10 Λεξικογραφικοί Προσδιορισμοί	10
2 Σενάρια Χρήσης.....	11
2.1 Διάγραμμα σεναρίων χρήσης.....	11
2.2 Feature 1: Profile details Management (Feature με βάση την ορολογία Gherkin).....	11
2.3 Feature 2: Recipe Management (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	13
2.4 Feature 3: Calculate a gym and diet program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	15
2.5 Feature 4: Report a gym or diet program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	16
2.6 Feature 5: Manage recipes (Feature με βάση την ορολογία Gherkin).....	18
2.7 Feature 6: Edit the reports of recipes (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	20
2.8 Feature 7: Edit the reports of gym program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	21
2.9 Feature 8: View my gym program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	23
2.10 Feature 9: View my diet program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)	25
3 Επιδεικτικά γραφικά παράθυρα διεπαφής.....	26
3.1 Αρχική οθόνη	26
3.2 Εισαγωγή προσωπικών πληροφοριών για τον χρήστη	27
3.3 Υπολογισμός προγραμμάτων γυμναστικής και διατροφής για τον χρήστη	30
3.4 Κεντρική οθόνη χρήστη και προφίλ χρήστη	31
3.5 Οθόνες για την προβολή προγράμματος γυμναστικής στον χρήστη.....	32
3.5 Οθόνες για την προβολή προγράμματος διατροφής στον χρήστη.....	33
3.6 Οθόνες για την προβολή και αναζήτηση συνταγών γενικά στον χρήστη	35
3.7 Οθόνες για την προβολή και διαγραφή αναφορών στον γυμναστή	36
3.8 Κεντρική σελίδα διατροφολόγου με προβολή συνταγών και φόρμα εισαγωγής συνταγής	37
3.9 Σελίδες επεξεργασίας συνταγής για τον διατροφολόγο.....	38
3.10 Σελίδες προβολής αναφορών και διαχείριση αυτών στον διατροφολόγο.....	39
4 Στατική Μοντελοποίηση.....	40
4.1 <Πακέτο(α) λεξιλογίου σεναρίων υψηλής προτεραιότητας>	40
4.2 <Πακέτο(α) λεξιλογίου σεναρίων μέσης προτεραιότητας>.....	44
4.3 <Πακέτο(α) λεξιλογίου σεναρίων χαμηλής προτεραιότητας >.....	62
Παράρτημα I – Γλωσσάριο	70



Λίστα Σχημάτων

- Figure 1. Αρχική οθόνη με το κουμπί εισόδου στην εφαρμογή 28
- Figure 2. Επιλογή φύλου 29
- Figure 3. Εισαγωγή γενεθλίων 29
- Figure 4. Εισαγωγή ύψους 29
- Figure 5. Εισαγωγή βάρους 30
- Figure 6. Εισαγωγή προτιμήσεων 30
- Figure 7. Εισαγωγή στόχου για άντρες 30
- Figure 8. Εισαγωγή στόχου για γυναίκες 31
- Figure 9. Επιλογή επιπέδου δυσκολίας προπόνησης 31
- Figure 10 Προβολή μηνύματος ολοκλήρωσης εγγραφής με επιτυχία 31
- Figure 11. Προβολή εξέλιξης για ολοκλήρωση προγράμματος γυμναστικής 32
- Figure 12. Προβολή εξέλιξης για ολοκλήρωση προγράμματος διατροφής 32
- Figure 13. Οθόνη προβολής για ολοκλήρωση για διατήρηση διατροφής ή όχι 32
- Figure 14. Κεντρική οθόνη προβολής χρήστη με προβολή των στόχων του 33
- Figure 15. Σελίδα προφίλ χρήστη με δυνατότητα επεξεργασίας 33
- Figure 16. Προβολή μηνύματος ολοκλήρωσης ανανέωσης του προφίλ με επιτυχία 33
- Figure 17. Προβολή προγράμματος γυμναστικής 34
- Figure 18. Οθόνη προβολής μηνύματος αναφοράς προγράμματος γυμναστικής 34
- Figure 19. Προβολή επεξήγησης άσκησης γυμναστικής 34
- Figure 20 Προβολή προγράμματος διατροφής 35
- Figure 21. Προβολή υλικών συνταγής 35
- Figure 22. Προβολή οδηγιών εκτέλεσης συνταγής 35
- Figure 23. Προβολή μακροθερεπτικών στοιχείων συνταγής 36
- Figure 24. Οθόνη προβολής μηνύματος για αναφορά συνταγής ή όχι 36
- Figure 25. Οθόνη αναζήτησης διατροφής 37
- Figure 26. Οθόνη προβολής μηνύματος αποτυχίας αναζήτησης 37
- Figure 27: Προβολή λίστας αναφερώμενων προγραμμάτων γυμναστικής 38
- Figure 28: Οθόνη προβολής μηνύματος τερματισμού επεξεργασίας προγράμματος γυμναστικής 38
- Figure 29: Οθόνη προβολής μηνύματος για διαγραφή γυμναστικής 38
- Figure 30: Προβολή λίστας διατροφών με δυνατότητα προσθήκης ή αναφοράς διατροφής 39
- Figure 31: Φόρμα προσθήκης μίας συνταγής διατροφής με κουμπί προσθήκης 39
- Figure 32: Οθόνη προβολής μηνύματος απουσίας σημαντικών πληροφοριών συνταγής 39
- Figure 33: Προβολή λεπτομερειών διατροφής με δυνατότητα αναφοράς συνταγής 40
- Figure 34: Οθόνη επεξεργασίας συνταγών με 40
- Figure 35: Οθόνη προβολής μηνύματος διαγραφής συνταγής ή όχι 40
- Figure 36: Προβόλη λίστας αναφερώμενων προγραμμάτων διατροφής 41
- Figure 37: Οθόνη προβολής μυνήματος τερματισμού επεξεργασίας προγράμματος διατροφής 41
- Figure 38: Οθόνη προβολής μυνήματος για επεξεργασία προγράμματος διατροφής ή όχι 41



1 Απαιτήσεις Συστήματος

1.1 Λειτουργικές απαιτήσεις (Σενάρια χρήσης)

<ΛΑ- 1>

Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να αναζητά συνταγές και προγράμματα γυμναστικής

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να χρησιμοποιεί κλειδιά λέξεις για μια εύκολη αναζήτηση συνταγών και προγραμμάτων γυμναστικής.

User Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό ο χρήστης να μπορεί βρίσκει τις επιθυμητές συνταγές και προγράμματα γυμναστικής με ευκολία χρησιμοποιώντας λέξεις κλείδα .

Technical Priority : 3/5 Είναι σημαντικό το σύστημα να διαθέτει μια μηχανή αναζήτησης για μια τέτοια εύκολη αναζήτηση.

<ΛΑ- 2>

Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να λαμβάνει προγράμματα γυμναστικής και πρόγραμμα διατροφής βασισμένα σε προσωπικές πληροφορίες.

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να λαμβάνει εξατομικευμένα προγράμματα γυμναστικής και πρόγραμμα διατροφής βάση των προσωπικών πληροφοριών.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να δέχεται εξατομικευμένα προγράμματα.

Technical Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο το σύστημα να διαθέτει αλγόριθμο που να παίρνει τις προσωπικές λεπτομέρειες του χρήστη και να δημιουργεί εξατομικευμένα προγράμματα.

<ΛΑ- 3>

Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να δει τις θρεπτικές λεπτομέρειες για κάθε συνταγή

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να δει τα υλικά και τον διατροφικό πίνακα για κάθε συνταγή.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να έχει πρόσβαση στην διατροφική αξία και λίστα υλικών όλων των συνταγών.

Technical Priority : 3/5 Είναι σημαντικό στο σύστημα να καταχωρούνται αναλυτικές πληροφορίες για κάθε συνταγή για εύκολη διοχέτευση τους στον χρήστη.

<ΛΑ- 4>

Ο χρήστης θα πρέπει να μπορεί να δει πληροφορίες για κάθε άσκηση γυμναστικής

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να δει περιγραφή, βίντεο με οδηγίες για κάθε άσκηση και την περιοχή εκγύμνασης.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να έχει μια πλήρη καθοδήγηση για κάθε άσκηση ώστε να επιτυγχάνετε η σωστή άσκηση και αν αποφεύγετε το ενδεχόμενο τραυματισμού.



Technical Priority : 3/5 Είναι σημαντικό στο σύστημα να καταχωρούνται αναλυτικές πληροφορίες για κάθε άσκηση για την διευκόλυνση του χρήστη.

<ΛΑ- 5>

Ο χρήστης θα πρέπει να μπορεί να κάνει αναφορά σε συνταγές για τυχόν λάθη

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να έχει την δυνατότητα να κάνει αναφορά σε συνταγές στις οποίες βρήκε λάθος.

User Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό ο χρήστης να μπορεί να κάνει αναφορές στις συνταγές ώστε να αισθάνεται ότι υπάρχει έλεγχος ορθότητας για πιθανά λάθη.

Technical Priority : 3/5 Είναι σημαντικό το σύστημα να παρέχει στον χρήστη την δυνατότητα να κάνει αναφορά σε συνταγές ώστε να μπορούν να γίνουν διορθώσεις.

<ΛΑ- 6>

Ο χρήστης θα πρέπει να μπορεί να κάνει αναφορά σε προγράμματα γυμναστικής για τυχόν λάθη ή δυσαρέσκεια.

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να έχει την δυνατότητα να κάνει αναφορά σε προγράμματα γυμναστικής στα οποία βρήκε λάθος ή δεν ήταν ευχαριστημένος.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να μπορεί να κάνει αναφορές στα προγράμματα γυμναστικής για λάθη.

Technical Priority : 3/5 Είναι σημαντικό το σύστημα να παρέχει στον χρήστη την δυνατότητα να κάνει αναφορά σε προγράμματα γυμναστικής ώστε να μπορούν να γίνουν διορθώσεις.

<ΛΑ- 7>

Ο γυμναστής θα πρέπει να έχει την δυνατότητα να βλέπει και να διορθώνει τα προγράμματα γυμναστικής από τυχόν λάθη

Περιγραφή : Ο γυμναστής πρέπει να μπορεί να αξιολογεί τις αναφορές στα προγράμματα γυμναστικής και να προτείνει βελτιώσεις στους χρήστες.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο γυμναστής να μπορεί να βελτιώσει τα προβληματικά προγράμματα γυμναστικής.

Technical Priority : 3/5 Είναι σημαντικό το σύστημα να παρέχει στον γυμναστή την δυνατότητα να επεξεργάζεται τα προγράμματα γυμναστικής.

<ΛΑ- 8>

Ο διατροφολόγος πρέπει να μπορεί να διαχειρίζεται τις συνταγές.

Περιγραφή : Ο διατροφολόγος πρέπει να μπορεί να προσθέτει , διαγραφεί και επεξεργαστεί τα προγράμματα διατροφής.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο διατροφολόγος να μπορεί να δει και να διαχειριστεί τις συνταγές.

Technical Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό το σύστημα να παρέχει στον διατροφολόγο την δυνατότητα διαχείρισης προγραμμάτων διατροφής.

**<ΛΑ- 9>**

Ο διατροφολόγος πρέπει να μπορεί να βλέπει τις αναφορές που γίνονται από τους χρήστες στις συνταγές.

Περιγραφή : Ο διατροφολόγος πρέπει να μπορεί να βλέπει τις αναφορές που γίνονται από τους χρήστες για να μπορεί να κάνει τις ανάλογες διορθώσεις.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο διατροφολόγος να βλέπει τις αναφορές των συνταγών από τους χρήστες και να ελέγχει την ορθότητά τους.

Technical Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό το σύστημα να παρέχει την δυνατότητα στον διατροφολόγο να βλέπει τις αναφορές από τους χρήστες.

<ΛΑ- 10>

Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να προσθέτει προσωπικές πληροφορίες στο προφίλ του

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να προσθέτει τις προσωπικές του πληροφορίες.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να μπορεί να προσθέτει πληροφορίες έτσι ώστε να πάρει τα κατάλληλα εξατομικευμένα προγράμματα για τους στόχους του.

Technical Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο για το σύστημα να έχει πρόσβαση στις απαραίτητες πληροφορίες για να δημιουργεί το βέλτιστο πρόγραμμα γυμναστικής και διατροφής για τον χρήστη.

<ΛΑ- 11>

Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να επεξεργάζεται τις προσωπικές πληροφορίες στο προφίλ του.

Περιγραφή : Ο χρήστης πρέπει να μπορεί να τροποποιεί τις πληροφορίες του προφίλ του για ορθότητα. Ενημερώνοντας τις πληροφορίες του χρήστη, ενημερώνονται τα προτεινόμενα προγράμματά του ώστε να αντιπροσωπεύουν καλύτερα τις ανάγκες του και ενημερώνονται τα στατιστικά παρακολούθησης στόχων του.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να μπορεί να ενημερώνει τις πληροφορίες του προφίλ του.

Technical Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό το σύστημα να παρέχει την δυνατότητα στον χρήστη να τροποποιεί τις πληροφορίες προφίλ του για να τις κρατά ενημερωμένες

1.2 Χρήστες και εξωτερικά συστήματα

Η παρούσα εφαρμογή επιθυμεί τις προσωπικές πληροφορίες του χρήστη και προϋποθέτει την καταχώρηση της φαρμακευτικής αγωγής και της συνολικής ποσότητας νερού που πρέπει να καταναλώνει ημερησίως. Καταχωρώντας αυτές τις πληροφορίες, το σύστημα μπορεί να υπολογίσει το αντίστοιχο πρόγραμμα γυμναστικής και πρόγραμμα διατροφής και το χρόνο που απαιτείται για να την πραγματοποίηση τον στόχο του.

1.2.1 <Εγγεγραμμένος Χρήστης>

Αποτελεί την βασική κατηγορία χρηστών στο σύστημα. Ο χρήστης έχει ένα λογαριασμό και για να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή θα πρέπει να συνδεθεί στο σύστημα μέσω ενός λογαριασμού.



1.2.2 <Γυμναστής>

Αποτελεί μια ειδική κατηγορία χρηστών στο σύστημα. Ο γυμναστής έχει ένα λογαριασμό και για να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή θα πρέπει να συνδεθεί στο σύστημα μέσω ενός λογαριασμού ειδικά για τους γυμναστές.

1.2.3 <Διατροφολόγος>

Αποτελεί μια ειδική κατηγορία χρηστών στο σύστημα. Ο διατροφολόγος έχει ένα λογαριασμό και για να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή θα πρέπει να συνδεθεί στο σύστημα μέσω ενός λογαριασμού ειδικά για τους διατροφολόγους.

1.2.4 <Βάση δεδομένων>

Ένα αναγκαίο εξωτερικό σύστημα για την ύπαρξη της συγκεκριμένης εφαρμογής αποτελεί μία βάση δεδομένων, η οποία διατηρεί όλα τις προσωπικές πληροφορίες των χρηστών, δηλαδή περιλαμβάνει όνομα, επίθετο, υψός, βάρος, γενέθλια, φύλλο, διατροφικές προτιμήσεις, αλλεργίες, διατροφικοί περιορισμοί και στόχο στο προφίλ του χρήστη. Τέλος, διατηρεί ένα αρχείο προόδου του προγράμματος γυμναστικής που επέλεξε, του προγράμματος διατροφής και του στόχου που επέλεξε για τον κάθε χρήστη.

1.3 Σημαντικές Μη Λειτουργικές Απαιτήσεις

<ΜΛΑ- 1> (Απαιτήσεις λειτουργικότητας)

Το σύστημα πρέπει να δημιουργεί το πρόγραμμα γυμναστικής και διατροφής για τον χρήστη

Περιγραφή : Το σύστημα πρέπει να αξιοποιεί τις πληροφορίες του εκάστοτε χρήστη για να δημιουργεί εξατομικευμένα προγράμματα γυμναστικής και διατροφής.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο χρήστης να δέχεται εξατομικευμένα προγράμματα γυμναστικής και διατροφής, που είναι η βασική λειτουργία της εφαρμογής.

Technical Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο το σύστημα να διαθέτει κατάλληλους αλγορίθμους νευρωνικών δικτύων για την δημιουργία και κατάταξη, εξατομικευμένων προγραμμάτων γυμναστικής και διατροφής με βάση τις πληροφορίες του χρήστη.

<ΜΛΑ- 2> (Απαιτήσεις λειτουργικότητας)

Το σύστημα πρέπει να υπολογίζει μια εκτίμηση του χρόνου που απαιτείται για την ολοκλήρωση των στόχων του χρήστη.

Περιγραφή : Το σύστημα πρέπει να χρησιμοποιεί τις προσωπικές πληροφορίες του εκάστοτε χρήστη, το πρόγραμμα γυμναστικής που επέλεξε και τους στόχους που έχει θέσει ώστε να υπολογίζει μια εκτίμηση των βδομάδων που απαιτούνται για την επίτευξη των στόχων.

User Priority : 3/5 Είναι σημαντικό για τον χρήστη να μπορεί να βλέπει την πορεία των προσπαθειών του και να έχει μια ιδέα της διάρκειας του προγράμματος.

Technical Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό οι εκτιμήσεις του συστήματος να είναι σχετικά ακριβείς.

<ΜΛΑ- 3> (Απαιτήσεις επίδοσης)

Το σύστημα πρέπει να υποστηρίζει έως και 1000 ταυτόχρονα συνδεμένους χρήστες.



Περιγραφή : Το σύστημα πρέπει να μπορεί να διαχειριστεί πολλούς συνδεμένους χρήστες ταυτόχρονα.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο για τον χρήστη το σύστημα να είναι λειτουργικό όταν θέλει να το χρησιμοποιήσει και να μην χρειάζεται να περιμένει για μεγάλα χρονικά διαστήματα.

Technical Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο το σύστημα πρέπει να διαθέτει το κατάλληλο hardware ώστε να μπορεί να εξυπηρετεί έναν μεγάλο αριθμό χρηστών ταυτόχρονα.

<ΜΛΑ- 4>(Απαιτήσεις λειτουργικότητας)

Το σύστημα πρέπει να αναθέτει αναφορές συνταγών σε διατροφολόγο.

Περιγραφή : Όταν κάποιος χρήστης κάνει αναφορά μια συνταγή, το σύστημα πρέπει να την αναθέτει σε έναν διατροφολόγο ώστε να ελέγχει την συνταγή και για να μπορεί να την επικυρώσει, να την τροποποιήσει ή να προτείνει μια άλλη.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο διατροφολόγος να μπορεί να έχει πρόσβαση στις αναφορές, που είναι ο βασικός του ρόλος.

Technical Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό το σύστημα να αναθέσει την αναφορά άμεσα ώστε να επιλυθεί σύντομα το πρόβλημα που πιθανόν προέκυψε.

<ΜΛΑ- 5>

Το σύστημα πρέπει να αναθέτει αναφορές προγραμμάτων γυμναστικής σε γυμναστή.

Περιγραφή : Όταν κάποιος χρήστης αναφέρει πρόβλημα με κάποιο πρόγραμμα γυμναστικής, το σύστημα πρέπει να το αναθέσει σε έναν γυμναστή ώστε να μπορεί να ελέγχει το πρόγραμμα και να το επικυρώσει, να το τροποποιήσει ή να προτείνει κάποιο άλλο.

User Priority : 5/5 Είναι απαραίτητο ο γυμναστής να μπορεί να έχει πρόσβαση στις αναφορές, που είναι ο βασικός του ρόλος.

Technical Priority : 4/5 Είναι αρκετά σημαντικό το σύστημα να αναθέσει την αναφορά άμεσα ώστε να επιλυθεί σύντομα το πρόβλημα που πιθανόν προέκυψε.

<ΜΛΑ- 6>

Ασφάλεια: Το σύστημα πρέπει να κρυπτογραφεί τα δεδομένα των χρηστών.

Περιγραφή: Για να προστατεύει την προσωπική και την υγεία των πληροφοριών από μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση.

User Priority: 5/5 Η ασφάλεια των δεδομένων είναι ζωτικής σημασίας, ειδικά όταν χειρίζεται προσωπικές και υγειονομικές πληροφορίες των χρηστών.

Technical Priority: 5/5 Είναι αρκετά σημαντικό το σύστημα να προστατεύει με διάφορες τεχνικές κρυπτογράφησης τα προσωπικά στοιχεία των χρηστών του.



1.10 Λεξικογραφικοί Προσδιορισμοί

Χρήστης: Ο άνθρωπος που θα χρησιμοποιεί την εφαρμογή.

Γυμναστής: Ο γυμναστής που θα χρησιμοποιεί την εφαρμογή και θα μπορεί να ελέγχει την κατάσταση των αναφορών προγράμματος γυμναστικής και να διορθώνει τα αντίστοιχα προγράμματα γυμναστικής.

Διατροφολόγος: Ο διατροφολόγος που θα χρησιμοποιεί την εφαρμογή και θα μπορεί να ελέγχει την κατάσταση των αναφορών συνταγών και να προσθέτει, να διορθώνει και να διαγράφει τα αντίστοιχα προγράμματα γυμναστικής.

Προσωπικών Πληροφοριών: Περιλαμβάνει όνομα , επίθετο , ύψος , βάρος, γενέθλια, φύλλο, διατροφικές προτιμήσεις, αλλεργίες, διατροφικοί περιορισμοί, δυσκολία προγράμματος γυμναστικής και στόχο στο προφίλ του χρήστη.

Σύστημα: Αποτελεί τα μέρη που επιδρούν στην πραγμάτωση και στην ομαλή λειτουργία της εφαρμογής κατά τη διάρκεια χρήσης .

Προγράμματα Γυμναστικής: Εβδομαδιαία προγράμματα γυμναστικής τα οποία περιέχουν αναλυτικά το καθημερινό πρόγραμμα γυμναστικής με τις αντίστοιχες ασκήσεις.

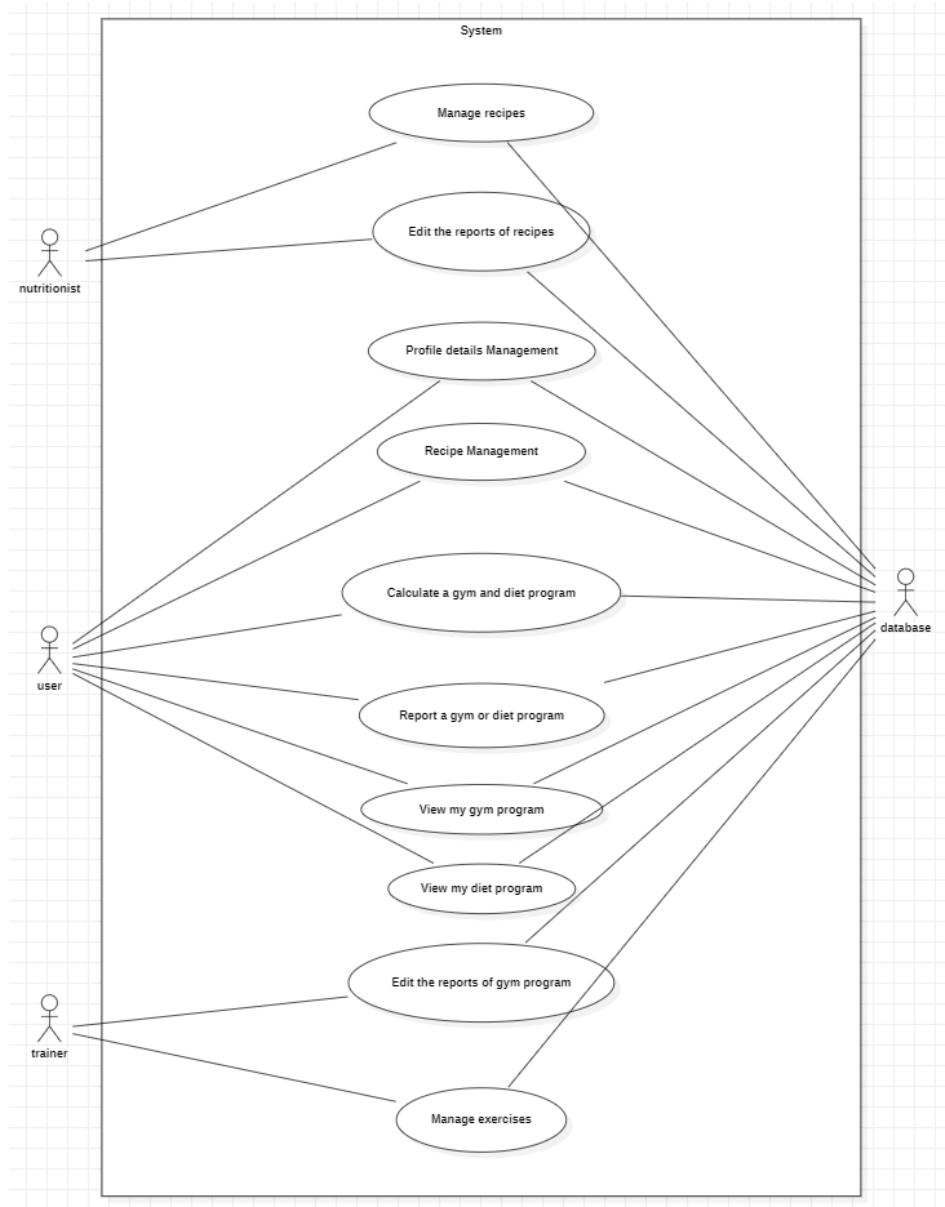
Πρόγραμμα διατροφής: Εβδομαδιαία πρόγραμμα διατροφής το οποίο περιέχει αναλυτικά το πρόγραμμα διατροφής για κάθε μέρα με τις αντίστοιχες συνταγές για πρωινό δεκατιανό, μεσημεριανό, απογευματινό, βραδινό.

Διατροφικό Πίνακα: Αποτελείτε από θερμίδες , Λιπαρά , Κορεσμένα Λιπαρά, Υδατάνθρακες, Σάκχαρα, Πρωτεΐνη, Φυτικές Ίνες, Αλάτι.



2 Σενάρια Χρήσης

2.1 Διάγραμμα σεναρίων χρήσης



2.2 Feature 1: Profile details Management (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a user. I want to be able to input and edit my profile details.



Background:

Given I am registered.

Scenario: Input details

Given I haven't input my profile details.

When I log in

Then I am asked to provide Gender.

When I provide Gender.

And Click "Next".

Then I am asked to provide Birthday.

When I provide Birthday.

And Click "Next".

Then I am asked to provide Height.

When I provide Height.

And Click "Next".

Then I am asked to provide Weight.

When I provide Weight.

And Click "Next".

Then I am asked to provide Meal preferences, Allergies and Dietary restrictions.

When I provide Meal preferences, Allergies and Dietary restrictions.

And Click "Next".

Then I am asked to pick a goal.

When I pick a goal based on the gender.

And Click "Next".

Then I am asked to pick a difficulty level.

When I pick a difficulty level.

And Click "Next".

Then I am informed that my account details have been registered successfully.

And I am transferred to my profile page.

And I am able to edit or click continue only

When I click continue.

Then I am transferred to view my gym/diet program scenario.

Scenario: Update details

Given I have input my profile details

And I am at my profile page.

Then I click on edit.

Then I am asked to provide new information for Height and/or Weight and/or Meal preferences and/or Allergies and/or Dietary restrictions and/or difficulty of the exercise I am doing, or I am going to do.

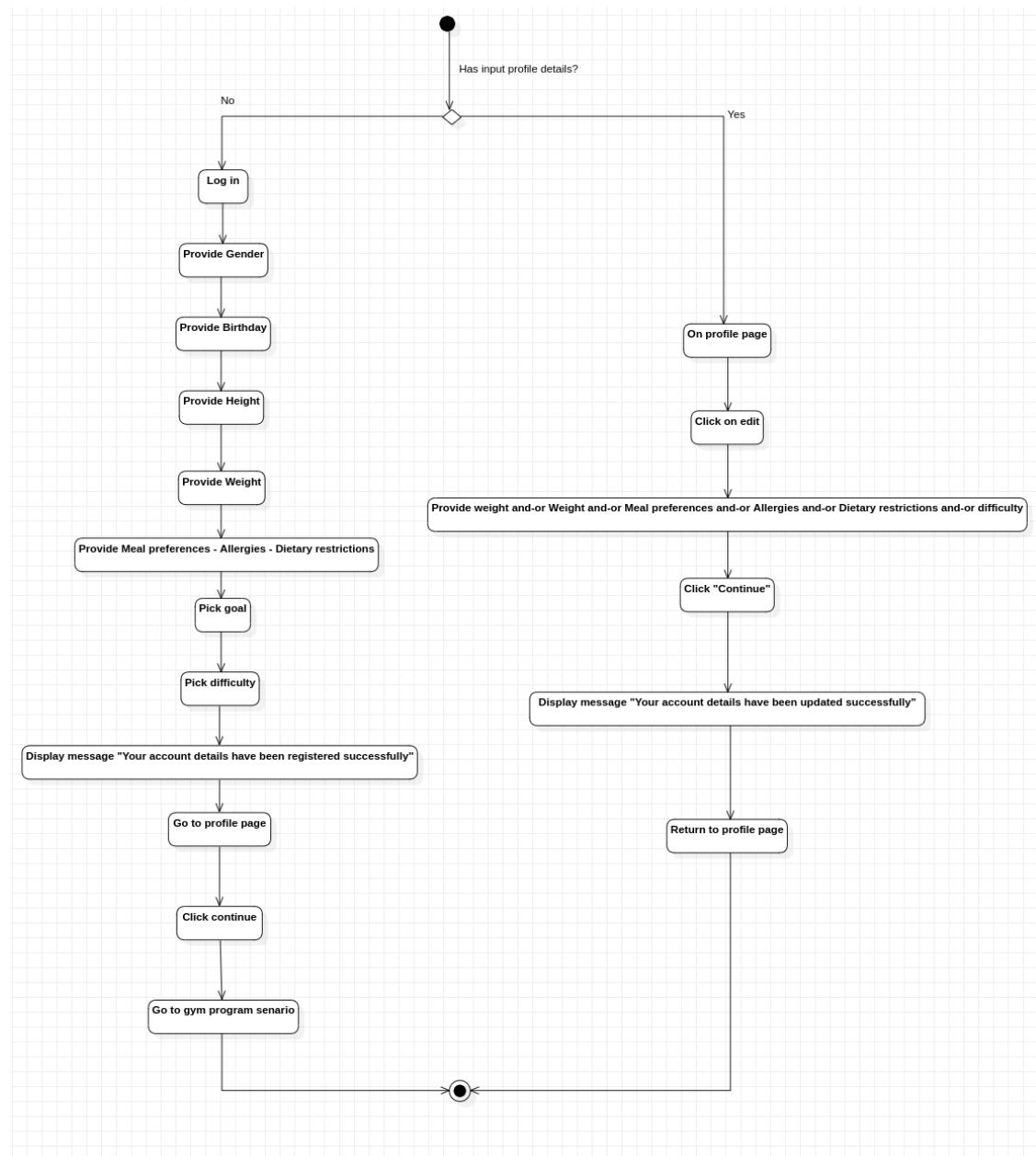
When I provide new information for Height and/or Weight and/or Meal preferences and/or

Allergies and/or Dietary restrictions and/or difficulty of the exercise I am doing, or I am going to do.

And I click "Continue".

Then I am informed that my account details have been updated successfully.

And I am transferred to my profile page.



2.3 Feature 2: Recipe Management (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a user. I want to view recipes. So that I can find new recipes to try

Background:

Given I am logged in.

And I have completed the profile details.

Scenario: View Recipes

Given I am on the home page.



When I click on the "View Recipes" button

Then I should see a list of recipes

And be able to return to home page.

Scenario: Search Recipes

Given I have clicked the View Recipes button and I am in the list of recipes page.

When I enter something that I want to find in the search bar

And I click on the "Search" button.

Then I should see a list of the recipes with the ingredient or name I wanted to find

Scenario: Search Recipes didn't find anything

Given I have putted something in the search bar in the view recipes page.

And I have clicked on the "Search" button.

But the new list is empty.

Then I should see message "I couldn't find something"

And be transferred to list of recipes.

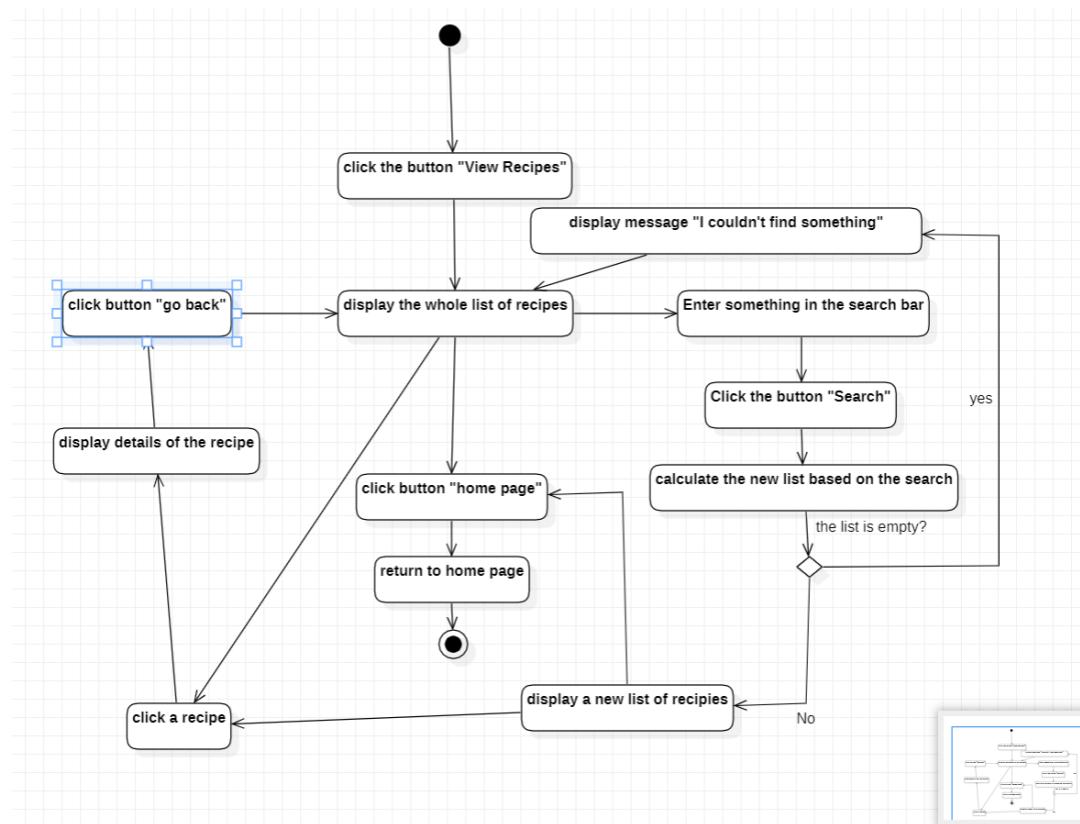
Scenario: View Recipe Information

Given I am in the list of recipes page.

When I click on a recipe from the list of recipes

Then I should see information about that recipe

And be able to return to the list of recipes.





2.4 Feature 3: Calculate a gym and diet program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a user. I want to view gym and diet program. So, I can use gym and diet program.

Background:

Given I am logged in.

Scenario: User wants gym program

Given I have just completed profile details.

Then I am asked if I want a gym program.

When I click yes.

Then the system calculates the suited gym program, based on the goals.

And I am informed that the gym program is calculated.

And I am transferred to scenario to calculate diet program based on the training I am doing from personal details and goals.

Scenario: User do not want a gym program

Given I have just completed profile details.

Then I am asked if I want a gym program.

When I click no.

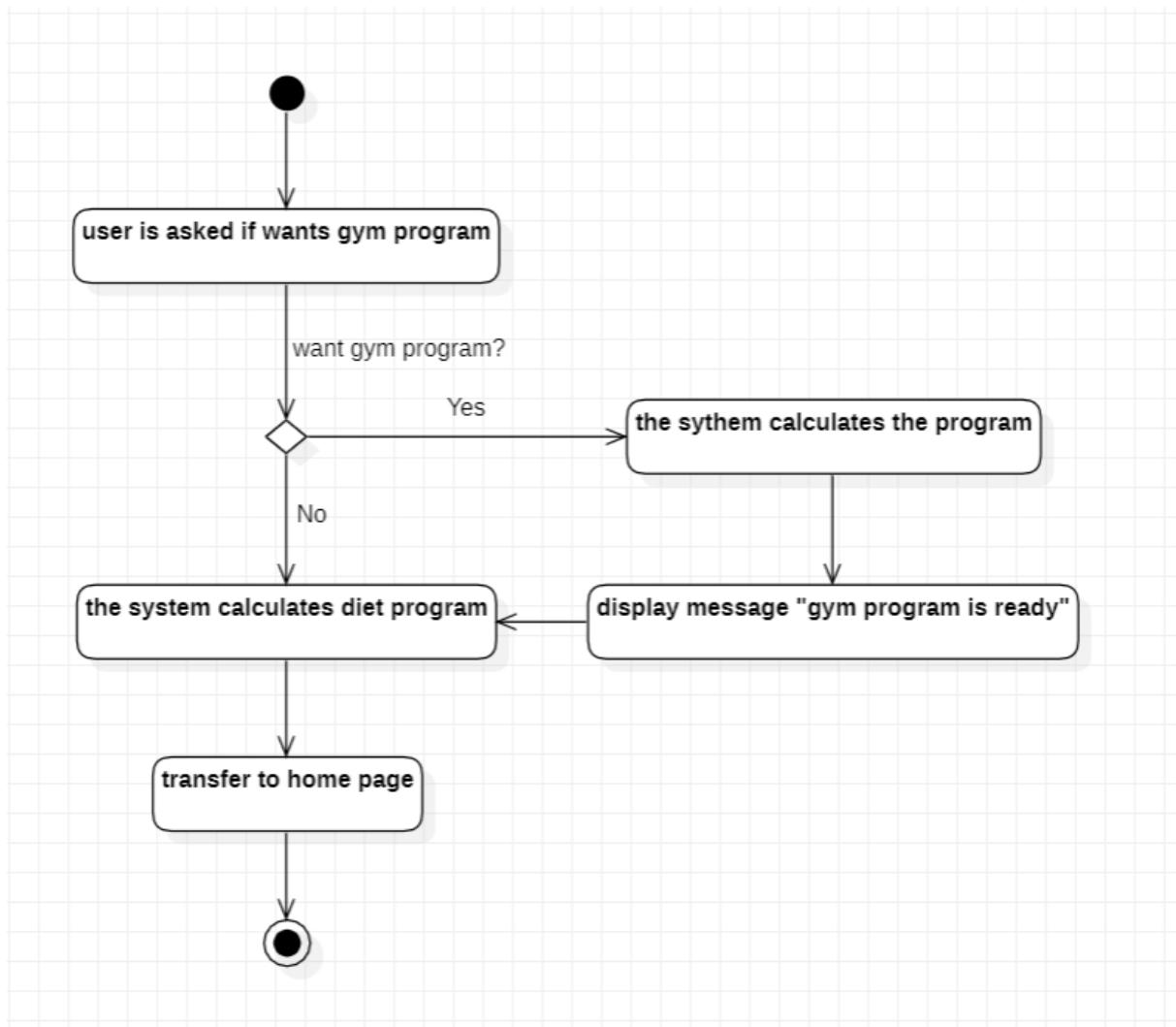
Then I am transferred to scenario to calculate diet program based on the training I am doing from personal details and goals.

Scenario: Calculate diet program

Given I have completed the process of gym program.

Then the system calculates the suited diet program, based gym program.

And I am transferred to Home page.



2.5 Feature 4: Report a gym or diet program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a user. I want to report a gym or diet program. So, that they can be checked.

Background:

- Given I am logged in.
- And I have completed the profile details.
- And I have been assigned a gym and diet program.

Scenario: Report gym program

- Given I am in home page.
- When I click in gym program.
- And I click report gym program.
- Then I am asked if I am sure I want to report the program for being unsuitable
- When I click yes
- Then the program is reported
- And I am transferred to home page.



Scenario: Cancel report gym program

Given I am in home page.

When I click in gym program.

And I click report gym program.

Then I am asked if I am sure I want to report the program for being unsuitable

When I click No

Then I am transferred to home page.

Scenario: Report recipe

Given I am in home page.

When I click in diet program.

And I click a recipe.

And I click report recipe.

Then I am asked if I am sure I want to report the recipe for being unsuitable

When I click yes

Then the recipe is reported.

And I am transferred to the home page.

Scenario: Cancel report diet program

Given I am in home page.

When I click in diet program.

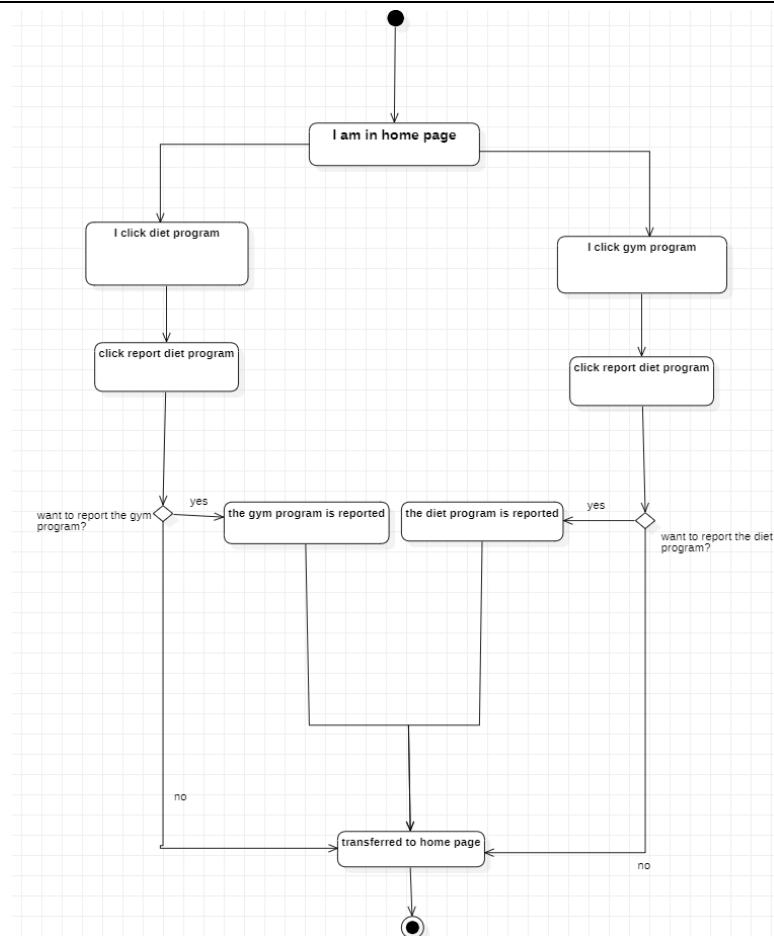
And I click a recipe.

And I click report recipe.

Then I am asked if I am sure I want to report the recipe for being unsuitable

When I click No.

Then I am transferred to the home page.



2.6 Feature 5: Manage recipes (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a nutritionist. I want to manage recipes (add, remove, edit).

Background:

Given that I am in the home page for nutritionist (all the recipes are displayed)

Scenario: Edit recipes

Given that I have clicked a recipe.

When I press edit

Then I can edit the information of a recipe

When I click finish

Then the info is changed

And I am transferred to home page.

Scenario: Edit recipes with missing information

Given I have edited the information of a recipe.

But information is invalid.

Then the system display "invalid info"

And I am transferred back to edit info.

Scenario: Add recipes

When I press add recipes

Then I can add a new recipe



And I am asked to fill a form for the recipe information.
When I provide the information
And click the button “Add Recipe”
Then I am transferred to the home page for nutritionist
And the new recipe is added.

Scenario: Add recipes with missing information

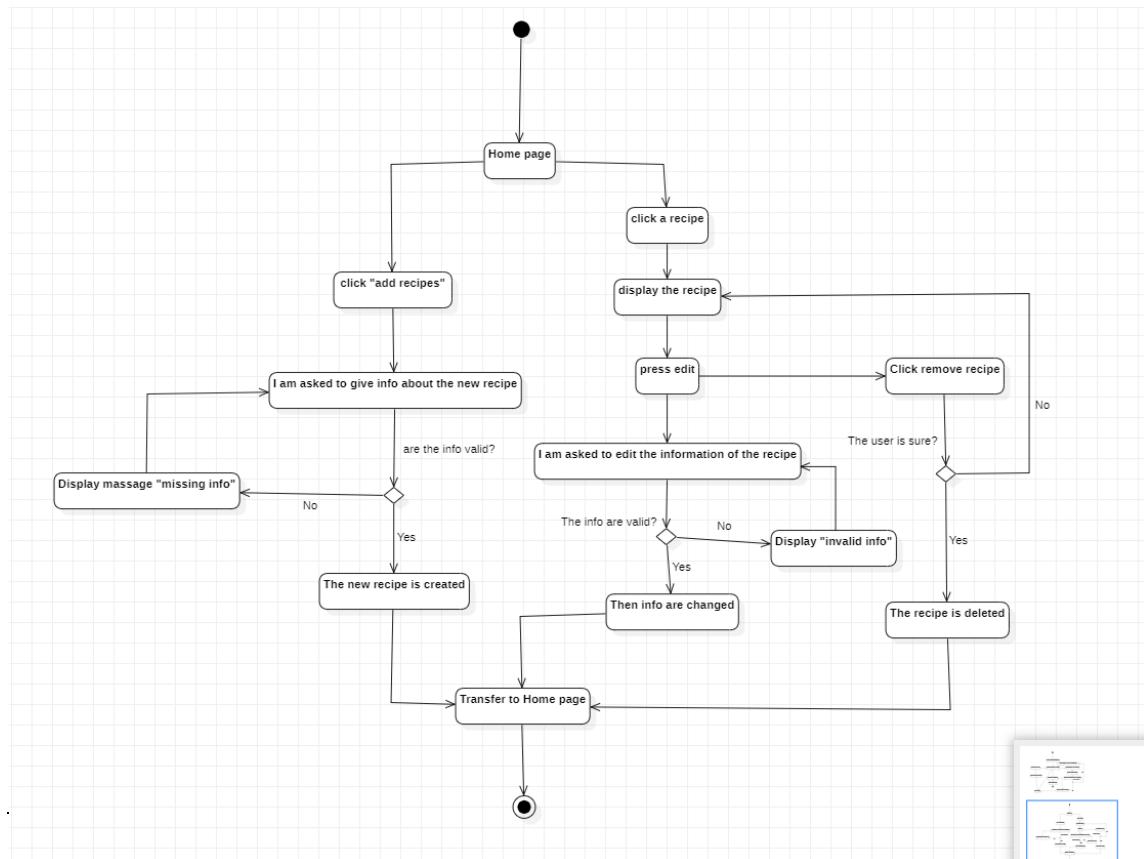
Given I have filled the form for the recipe information.
But important info is missing.
Then the system display “missing info”
And I am transferred back to add info.

Scenario: Remove recipes

When I have pressed a recipe
And I press edit.
And I press remove.
Then I am asked to confirm to remove this recipe
When I click yes
Then the recipe is deleted
And I am transferred to the home page.

Scenario: Cancel remove recipes

When I have pressed a recipe
And I press edit.
And I press remove.
Then I am asked to confirm to remove this recipe
When I click no
Then I am transferred to the recipe





2.7 Feature 6: Edit the reports of recipes (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a nutritionist. I want to view and manage the report of recipes (the users have done).

Background:

Given that I am in the home page for nutritionist (all the recipes are displayed)
And I have clicked “view reports.”
And I am transferred to the list of reports.

Scenario: View a report and cancel

When I click a report
Then I am transferred to the recipe that has been reported
And I am asked if I want to edit it.
When I click no
Then I am transferred to the list of reports

Scenario: View a report and edit

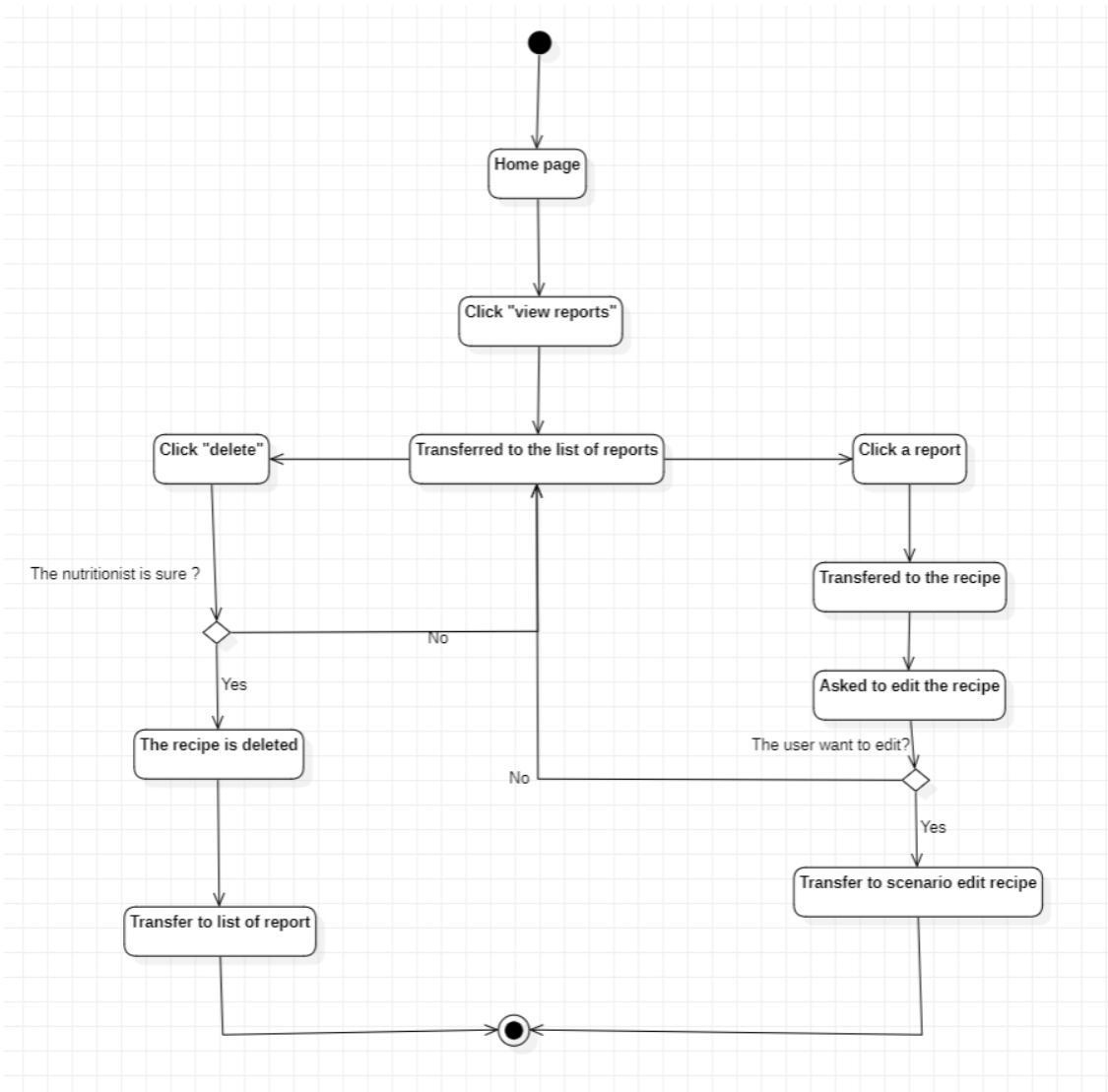
When I click a report
Then I am transferred to the recipe that has been reported
And I am asked if I want to edit it.
When I click Yes
Then I am transferred to scenario edit a recipe

Scenario: Delete a report

When I click the button “delete report” next to a report
Then I asked to confirm I want to delete the report
When I click Yes
Then the report is deleted
And I am transferred to the list of reports.

Scenario: Cancel delete a report

When I click the button “delete report” next to a report
Then I asked to confirm I want to delete the report
When I click No
Then I am transferred to the list of reports.



2.8 Feature 7: Edit the reports of gym program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a trainer. I want to view and manage the reports of gym programs (the users have done).

Background:

Given I am logged in as trainer.

And that I am in the home page for trainer (all the gym program reports are displayed)

Scenario: View a gym program report and exit

When I click a report

Then I am transferred to the gym program that has been reported

And I am asked if I want to edit it.

When I click no

Then I am transferred to the list of program reports

Scenario: View a gym program report and edit

When I click a gym program report



Then I am transferred to the gym program that has been reported

And I am asked if I want to edit it.

When I click Yes

Then I can edit the information of the program

When I click finish

Then the system asks "Are you sure about the changes"

When I click "confirm"

Then the info changes

And I am transferred to home page for trainer.

Scenario: View a gym program report and cancel edit

When I click a gym program report

Then I am transferred to the gym program that has been reported

And I am asked if I want to edit it.

When I click Yes

Then I can edit the information of the program

When I click finish

Then the system asks me to confirm everything

When I click "Cancel"

Then I am transferred to edit program.

Scenario: Delete a gym program report

When I click the button "delete gym program report" next to a report

Then I am asked to confirm I want to delete the gym program report

When I click Yes

Then the gym program report is deleted

And I am able to transferred to home page for trainer.

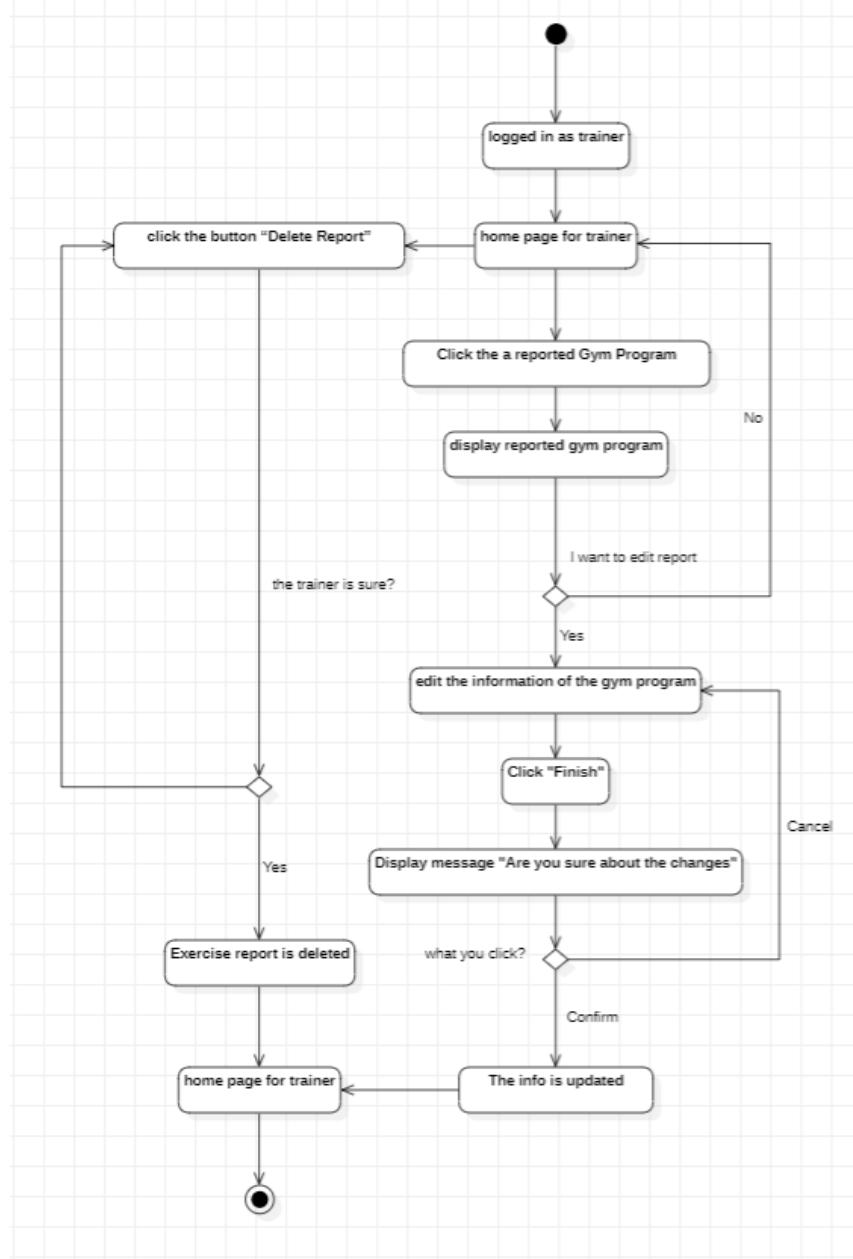
Scenario: Cancel delete a gym program report

When I click the button "delete gym program report" next to a report

Then I am asked to confirm I want to delete the gym program report

When I click No

Then I am able to transferred to home page for trainer.



2.9 Feature 8: View my gym program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a user. I want to view my gym program.

Background:

Given I am logged in.

And I have completed the profile details.

And I have a gym program.

And I am on the home page.

Scenario: View Gym program

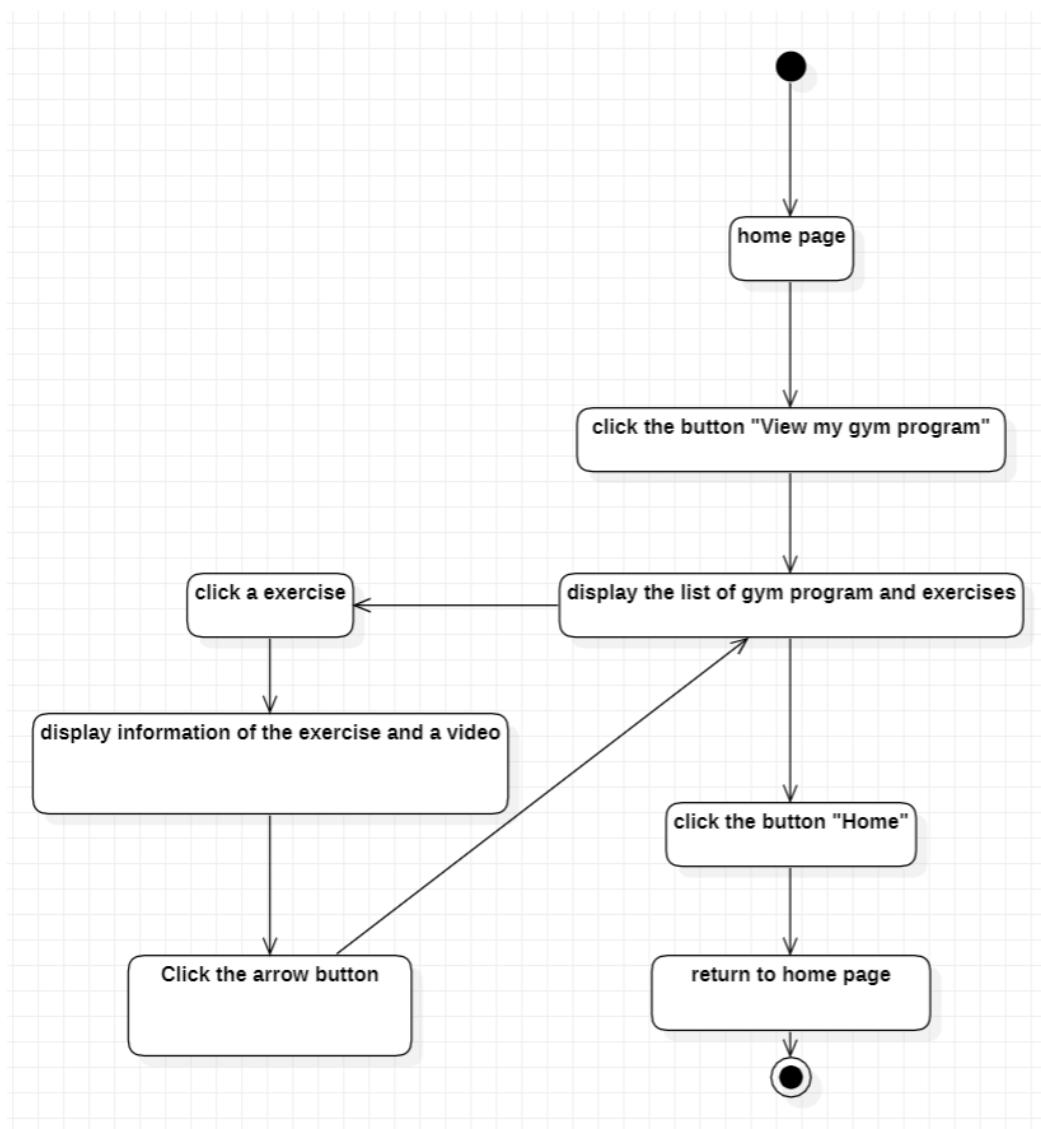
When I click on the "View my gym program" button



Then I am shown my gym program page with the exercises.
And I should be able to click on “Home” button
And return to home page.

Scenario: View Exercise

Given I am on my gym program page.
When I click on the Exercise.
Then I see Exercise details
And a video how to do it.
When I click the arrow button.
Then I return to my gym program page.





2.10 Feature 9: View my diet program (Feature με βάση την ορολογία Gherkin)

As a user. I want to view my diet program.

Background:

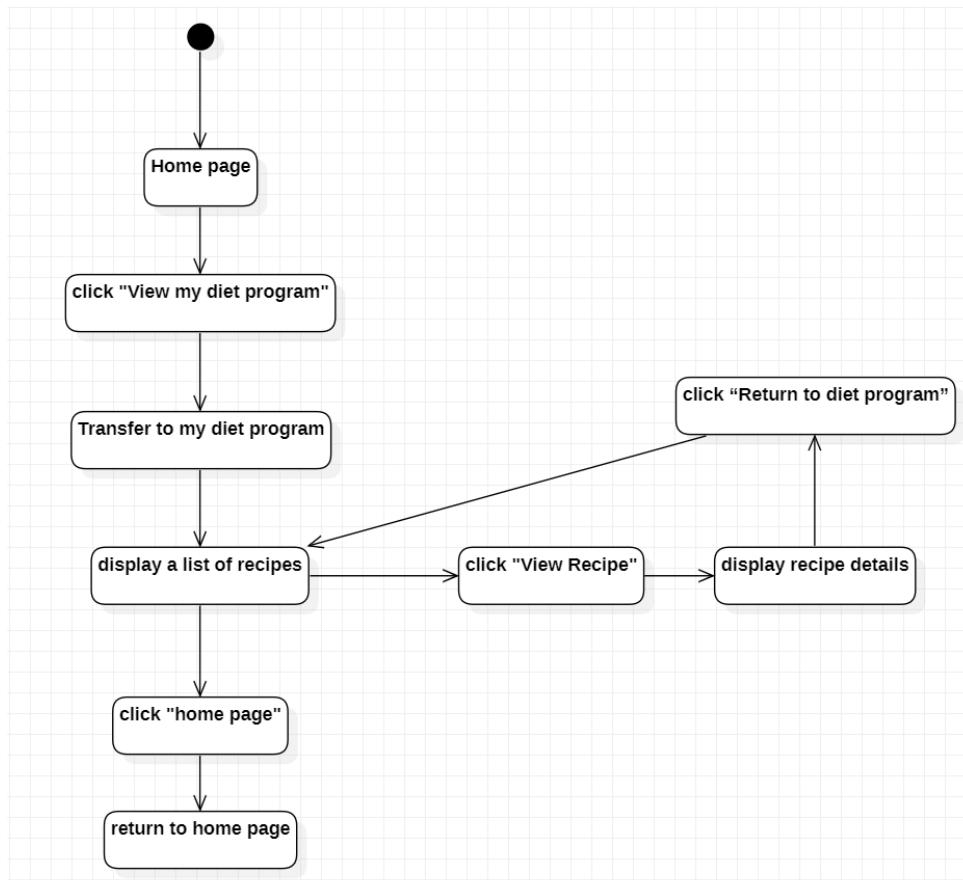
Given I am logged in.
And I have completed the profile details.
And I have a diet program.
And I am on the home page.

Scenario: View Diet program

When I click on the "View my diet program" button
Then I am shown my diet program page
And I should see a list of recipes.
And I should be able to return to home page.

Scenario: View Recipe

Given I am on my diet program page.
When I click on the "View Recipe" button
Then I see Recipe details
And a video how to do it.
When I click "Return to diet program" button
Then I return to my diet program page.





3 Επιδεικτικά γραφικά παράθυρα διεπαφής

3.1 Αρχική οθόνη



Figure 1: Αρχική οθόνη με το κουμπί εισόδου στην εφαρμογή



3.2 Εισαγωγή προσωπικών πληροφοριών για τον χρήστη

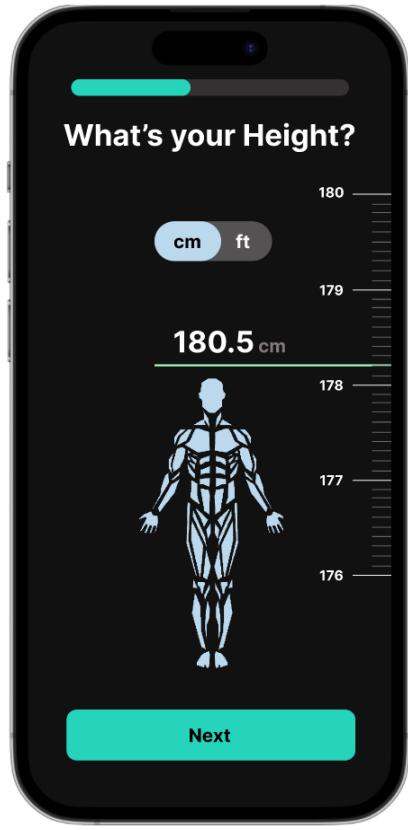
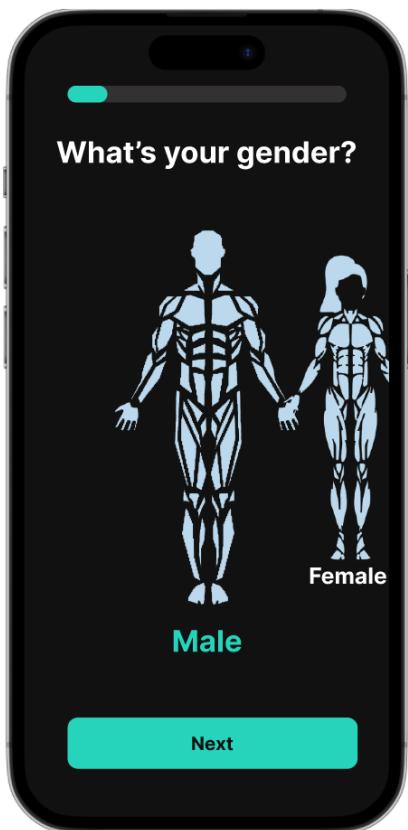


Figure 2: Επιλογή φύλου

Figure 3: Εισαγωγή γενεθλίων

Figure 4: Εισαγωγή ύψους

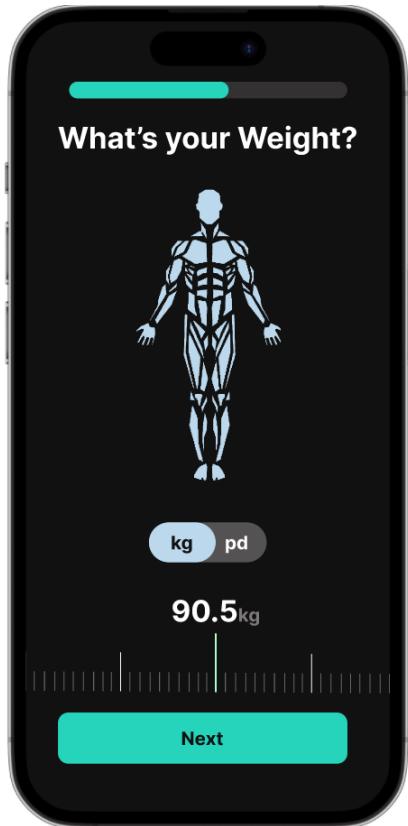


Figure 5: Εισαγωγή βάρους

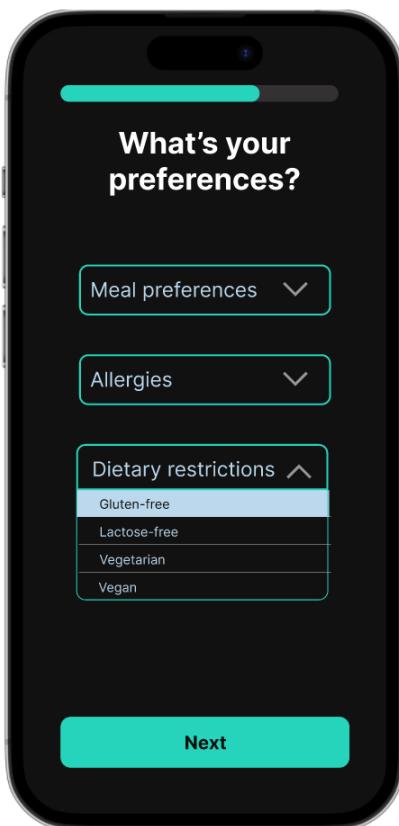


Figure 6: Εισαγωγή προτιμήσεων όπως διάφορες προτιμήσεις, αλλεργίες, διατροφικούς περιορισμούς

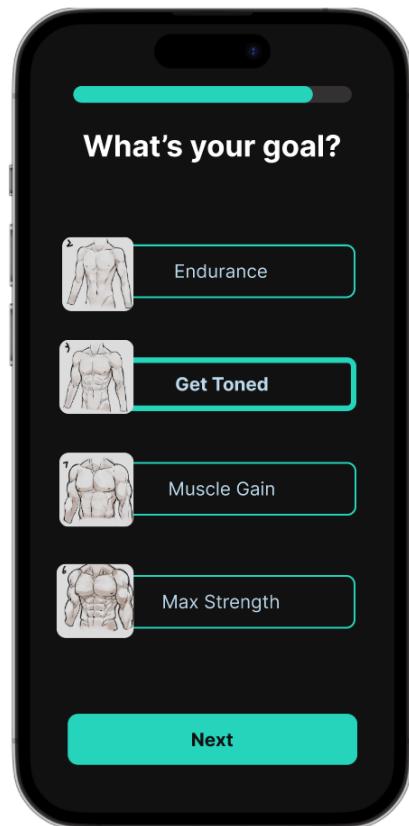


Figure 7: Εισαγωγή στόχου για άντρες

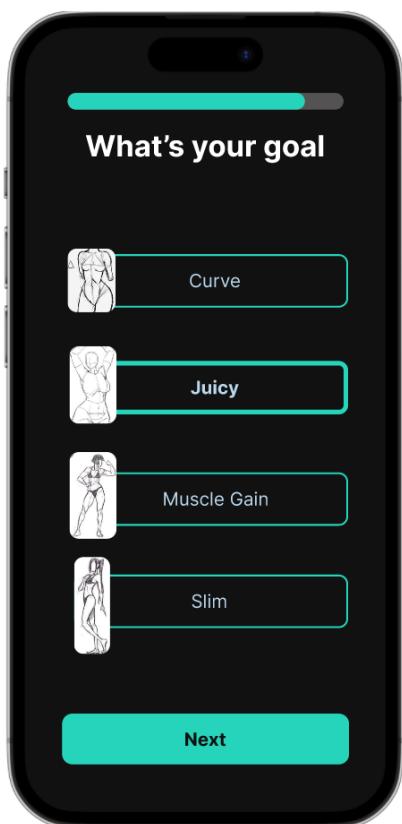


Figure 8 Εισαγωγή στόχου για γυναίκες

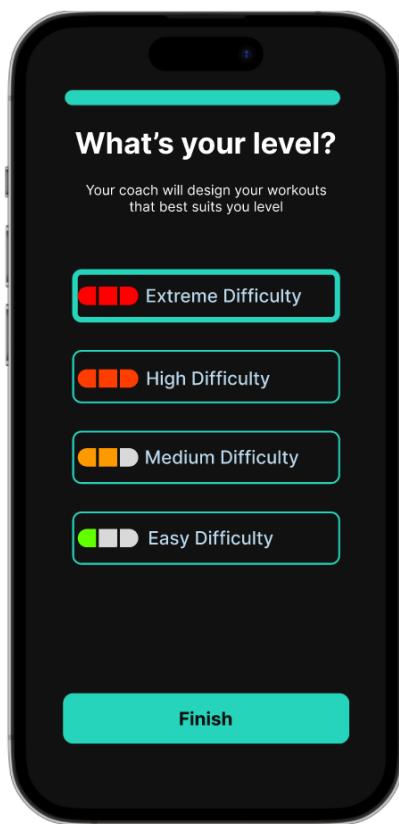


Figure 9: Επιλογή επιπέδου δυσκολίας προπόνησης

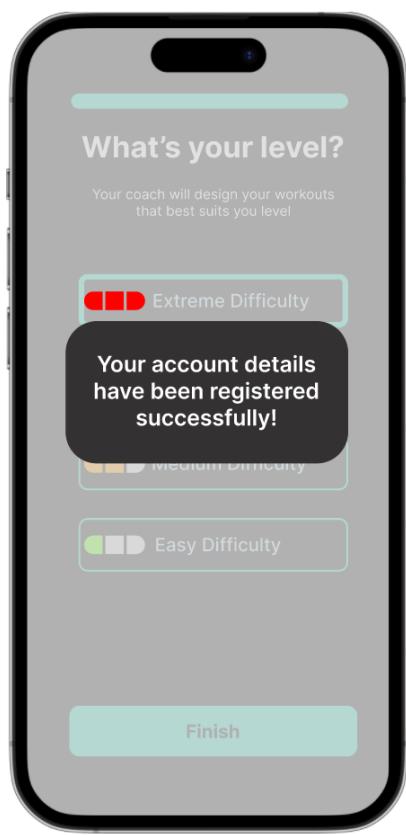


Figure 10: Προβολή μηνύματος ολοκλήρωσης εγγραφής με επιτυχία



3.3 Υπολογισμός προγραμμάτων γυμναστικής και διατροφής για τον χρήστη

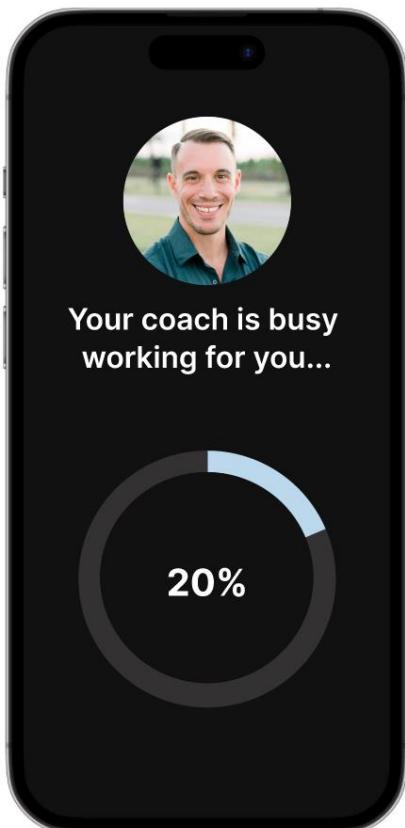


Figure 11: Προβολή εξέλιξης για ολοκλήρωση προγράμματος γυμναστικής

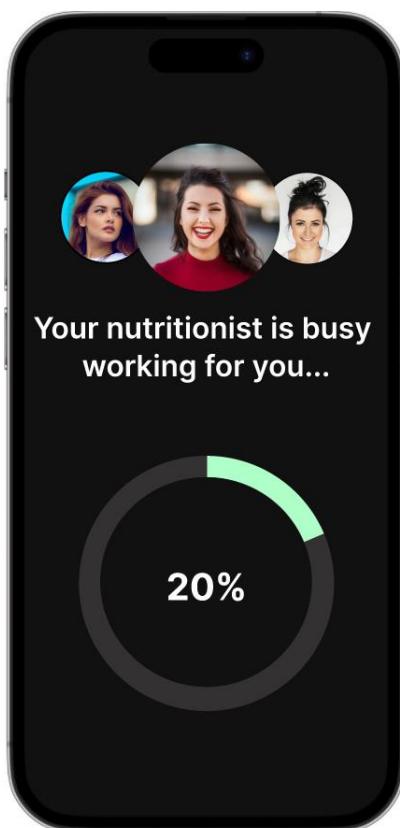


Figure 12: Προβολή εξέλιξης για ολοκλήρωση προγράμματος διατροφής



3.4 Κεντρική οθόνη χρήστη και προφίλ χρήστη

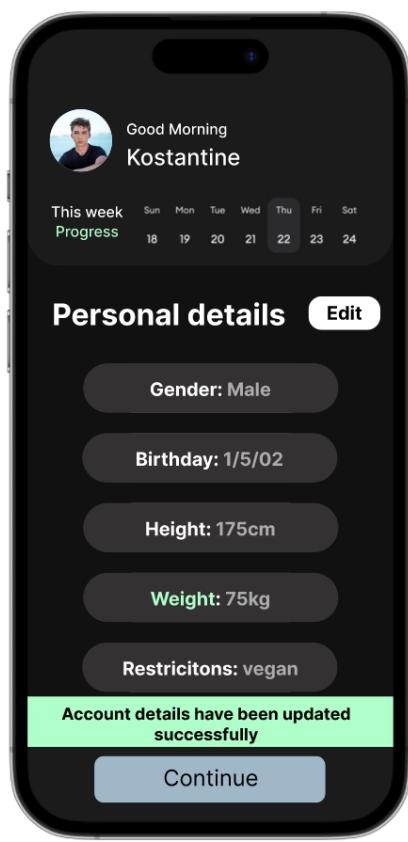
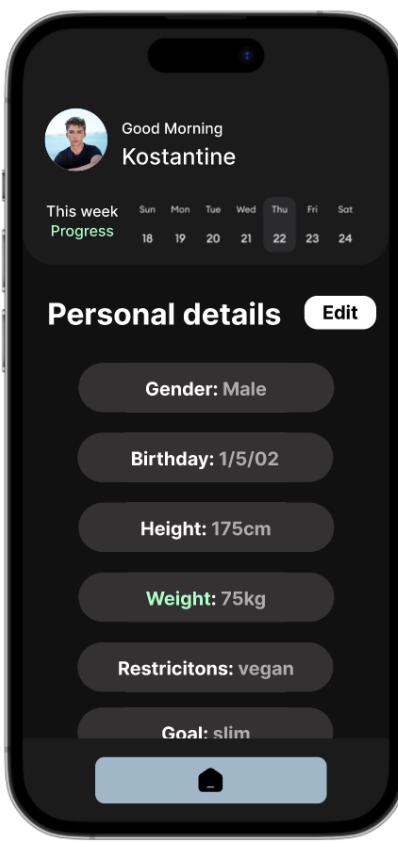
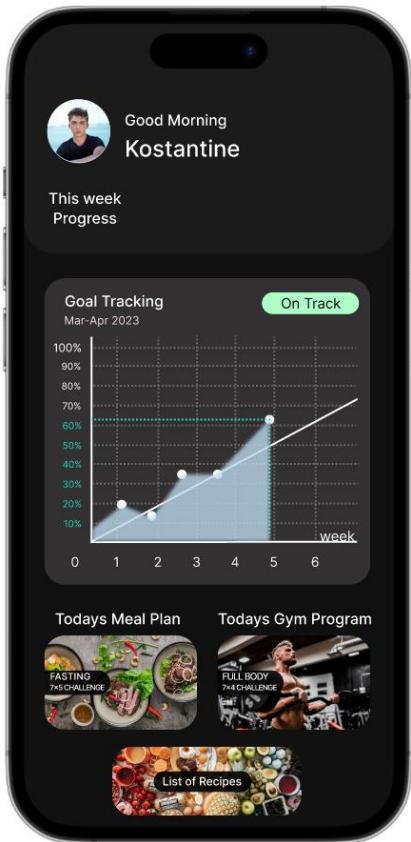


Figure 13: Κεντρική οθόνη χρήστη με προβολή των στόχων του

Figure 14: Σελίδα προφίλ χρήστη με δυνατότητα επεξεργασίας ή μετάβαση στην αρχική σελίδα

Figure 15: Προβολή μηνύματος ολοκλήρωσης ανανέωσης του προφίλ με επιτυχία



3.5 Οθόνες για την προβολή προγράμματος γυμναστικής στον χρήστη

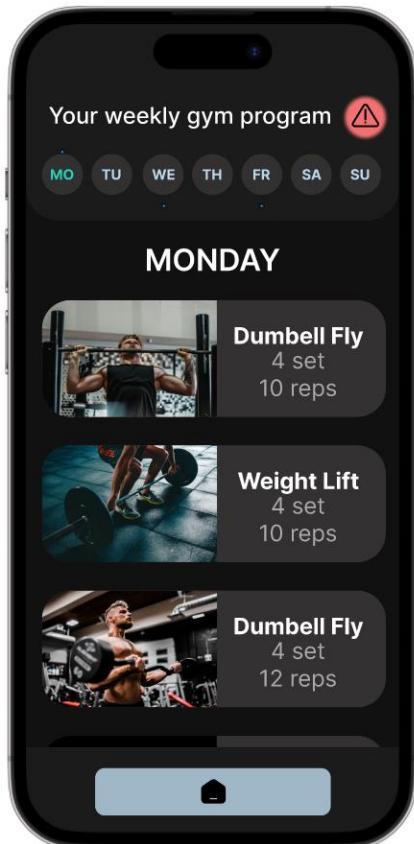


Figure 16: Προβολή προγράμματος γυμναστικής με δυνατότητα αναφοράς προγράμματος, προβολή άσκησης ή επιστροφή στην αρχική σελίδα

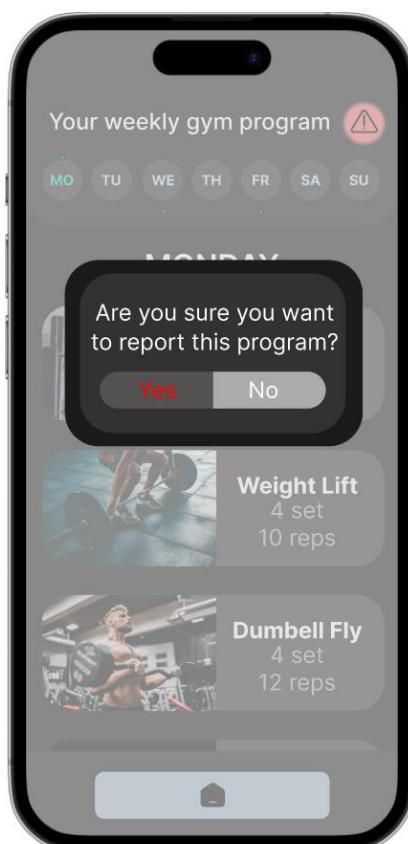


Figure 17: Οθόνη προβολής μηνύματος διαγραφής αναφοράς προγράμματος γυμναστικής

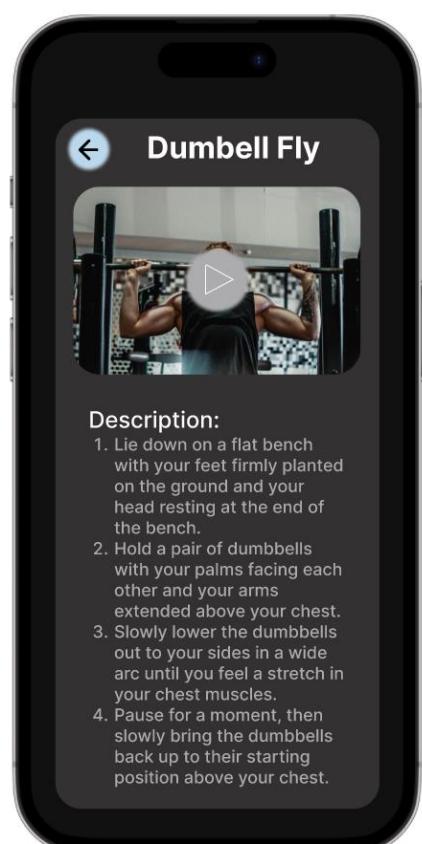


Figure 18: Προβολή επεξήγησης άσκησης γυμναστικής, με βίντεο.



3.5 Οθόνες για την προβολή προγράμματος διατροφής στον χρήστη

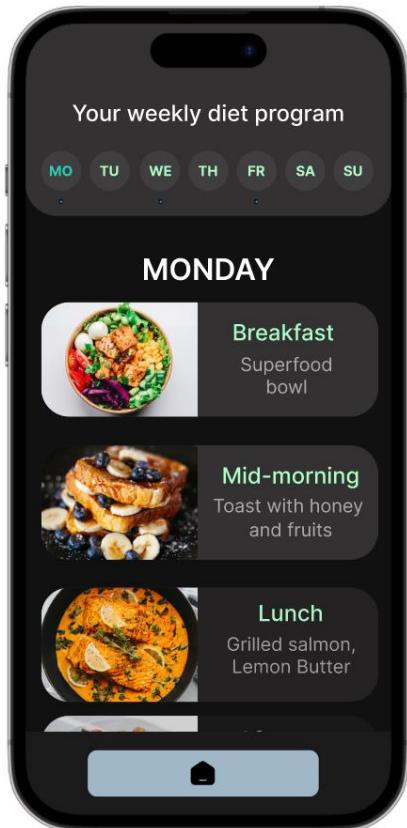


Figure 19: Προβολή προγράμματος διατροφής με δυνατότητα προβολής συνταγών ή επιστροφής στην αρχική σελίδα

Figure 20: Προβολή υλικών συνταγής

Figure 21: Προβολή οδηγιών εκτέλεσης συνταγής



Figure 22: Προβολή μακροθερπτικών στοιχείων συνταγής



Ingredients:

For the hummus:

- 1/2 cucumber
- 1 cup grape tomatoes
- 1/4 red onion
- 8 kalamata olives
- 1Tbsp chopped parsley
- 2 oz. feta, crumbled
- 4 pitas
- 1 cup hummus
- 2 tsp olive oil
- 1 pinch salt
- 1 pinch pepper

For the pita:

Figure 23: Οθόνη προβολής μηνύματος για αναφορά συνταγής ή όχι



3.6 Οθόνες για την προβολή και αναζήτηση συνταγών γενικά στον χρήστη

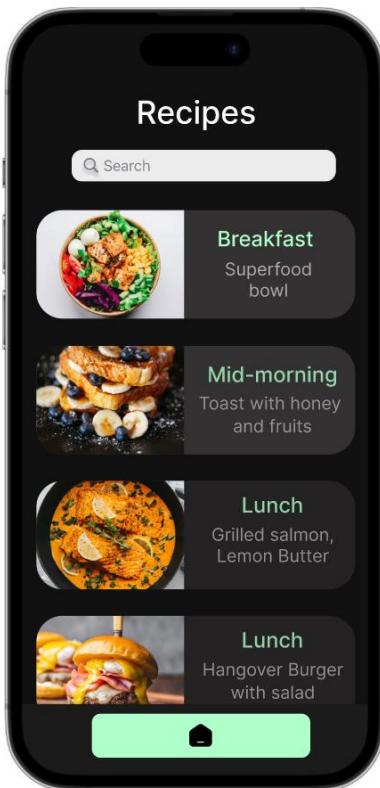


Figure 25: Οθόνη προβολής συνταγών με δυνατότητα αναζήτησης ή επιστροφής στην αρχική σελίδα



Figure 26: Οθόνη προβολής μηνύματος αποτυχίας αναζήτησης



3.7 Οθόνες για την προβολή και διαγραφή αναφορών στον γυμναστή

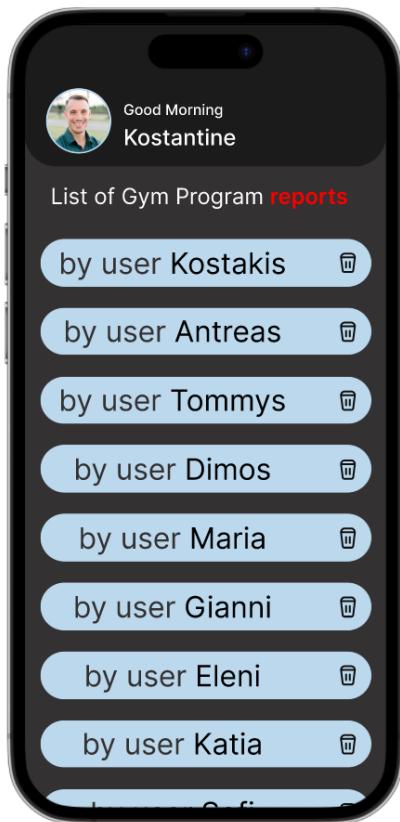


Figure 26: Προβολή λίστας αναφερόμενων προγραμμάτων γυμναστικής

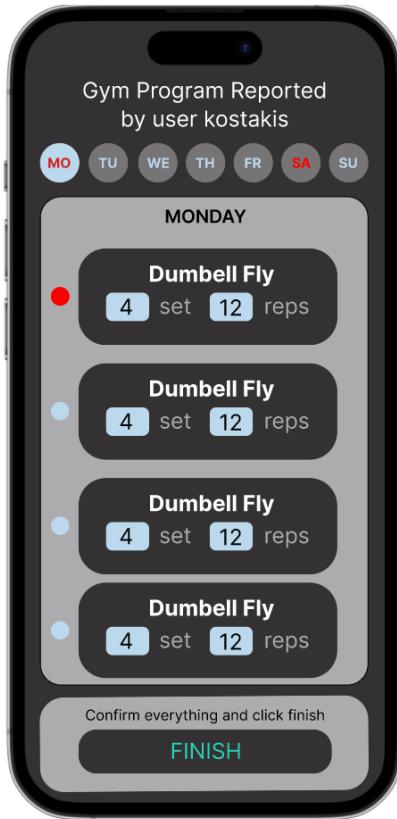


Figure 27: Οθόνη προβολής μηνύματος για τερματισμό επεξεργασίας προγράμματος γυμναστικής, όταν έχει επιλεχθεί κάποια αναφορά

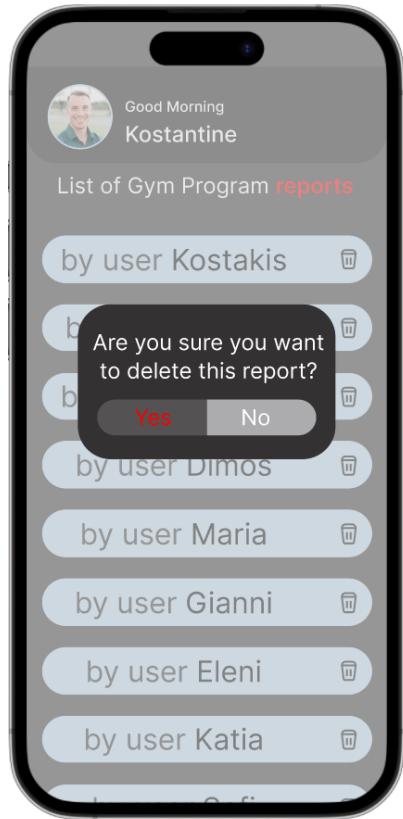


Figure 28: Οθόνη προβολής μηνύματος για διαγραφή αναφορά προγράμματος γυμναστικής ή όχι



3.8 Κεντρική σελίδα διατροφολόγου με προβολή συνταγών και φόρμα εισαγωγής συνταγής

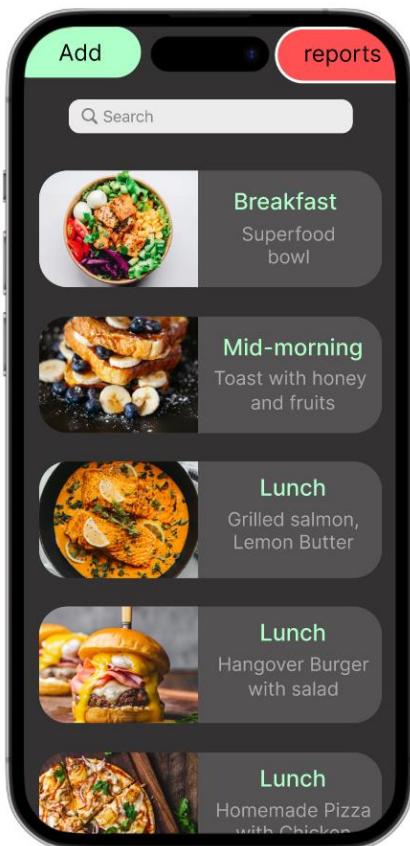


Figure 29: Προβολή λίστας συνταγών με δυνατότητα προσθήκης ή αναφοράς συνταγής

Time	Difficulty	Servings
5	Easy	10-12
10	Medium	
15	High	
20		

Quantity	Name

Steps	Description
1	
2	
3	

Figure 30: Φόρμα προσθήκης μίας συνταγής διατροφής όταν έχει πατηθεί το κουμπί προσθήκης

Time	Difficulty	Servings
5	Easy	10-12
10	Medium	
15	High	
20		

Quantity	Name

Steps	Description
1	
2	
3	

Figure 31: Οθόνη προβολής μηνύματος απουσίας σημαντικών πληροφοριών συνταγής όταν προσπαθεί να προστεθεί.



3.9 Σελίδες επεξεργασίας συνταγής για τον διατροφολόγο

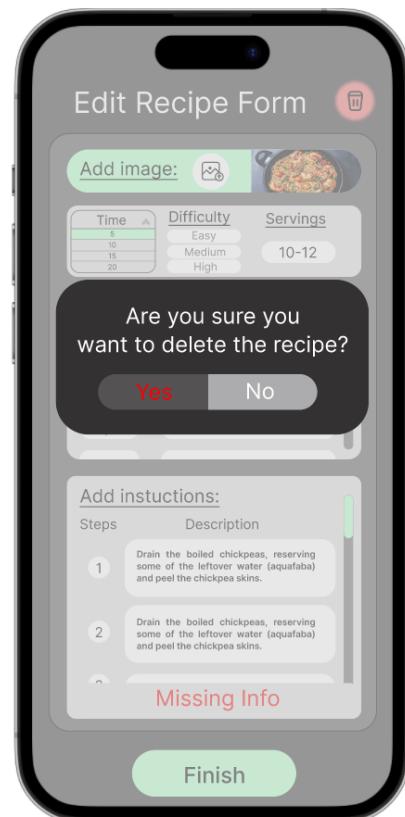


Figure 32: Προβολή λεπτομερειών διατροφής με δυνατότητα επεξεργασίας συνταγής

Figure 33: Οθόνη επεξεργασίας συνταγών με δυνατότητα επεξεργασίας, διαγραφής συνταγής και κουμπί τερματισμού

Figure 34: Οθόνη προβολής μηνύματος διαγραφής συνταγής ή όχι όταν έχει πατηθεί το κουμπί διαγραφής



3.10 Σελίδες προβολής αναφορών και διαχείριση αυτών στον διατροφολόγο



Figure 35: Προβολή λίστας αναφερόμενων προγραμμάτων διατροφής

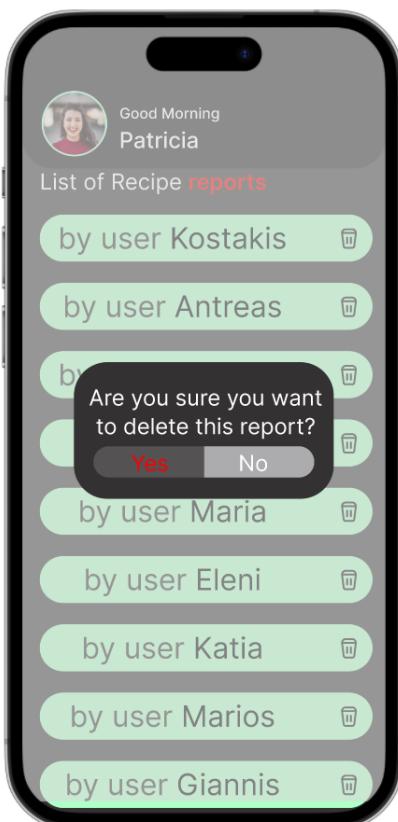


Figure 36: Οθόνη προβολής μηνύματος για την διαγραφή αναφοράς



Figure 37: Οθόνη προβολής μηνύματος για επεξεργασία προγράμματος διατροφής ή όχι, όταν πατηθεί μια αναφορά



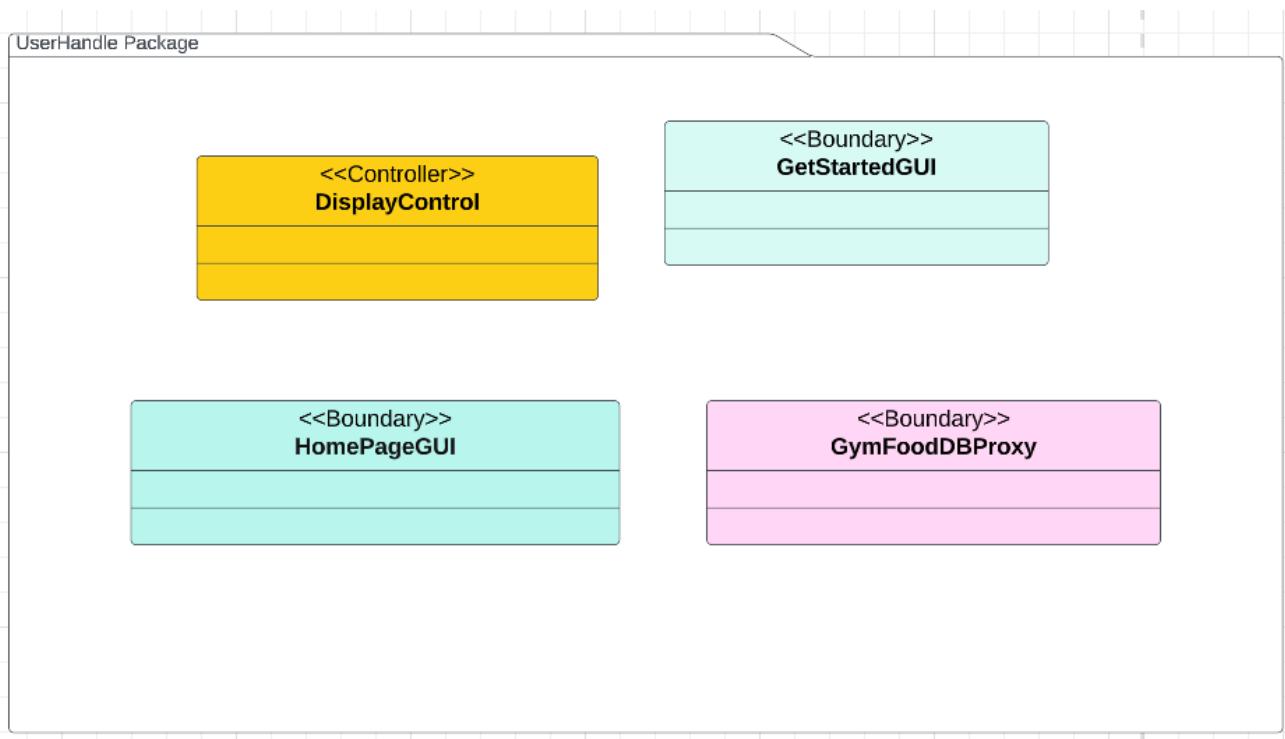
4 Στατική Μοντελοποίηση

4.1 <Πακέτο(α) λεξιλογίου σεναρίων υψηλής προτεραιότητας>

Αναγνωρίστε και ομαδοποιήστε τις κλάσεις του συστήματος που εμπλέκονται στα σενάρια υψηλής προτεραιότητας. Αναφέρετε κλάσεις οντοτήτων, οριακές και ελέγχου. Στη συνέχεια, δώστε μια γενική περιγραφή των κλάσεων και των συσχετίσεων σε κάθε πακέτο.

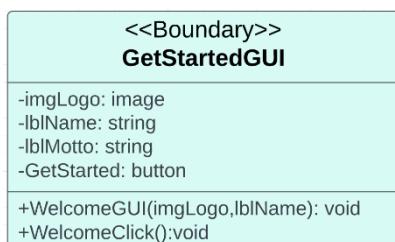
4.1.1 Πακέτο UserHandle

Το πακέτο αυτό περιλαμβάνει τις κλάσεις που έχουν σχέση με την οθόνη καλωσορίσματος, την κεντρική οθόνη, καθώς και έναν ελεγκτή ο οποίος ανακατευθύνει το χρήστη στην οθόνη ανάλογα με το είδος του χρήστη που είναι και έπειτα στην οθόνη που επιλέγει.



Boundary GetStartedGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας καλωσορίσματος του χρήστη, στο σύστημα της εφαρμογής.



Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgLogo* : Εικόνα λογότυπου της εφαρμογής.
- *lblName* : Επιγραφή ονομασίας της εφαρμογής.
- *lblMotto* : Επιγραφή μότο της εφαρμογής.
- *Get Started* : Κουμπί καλωσορίσματος για την είσοδο στην κεντρική οθόνη της εφαρμογής.

- **Μέθοδοι κλάσης**

- *WelcomeGUI(imgLogo, lblName, lblMotto)* : Συνάρτηση δόμησης της κλάσης WelcomeGUI.



- *WelcomeClick()* : Η συνάρτηση αυτή καλεί τη συνάρτηση *DisplayWelcomeStage(UserID : integer)* όπου ελέγχει αν ο χρήστης έχει λογαριασμό και αν είναι γυμναστής ή διατροφολόγος.

Boundary GymFoodDBProxy

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή με την βάση δεδομένων της εφαρμογής.

<<Controller>> GymFoodDBProxy
<pre>+ storeDetails(PersonalDetails : PersonalDetailsEntity): void + loadDetails(userID: Integer): PersonalDetailsEntity + saveRecipe(recipeDetails: recipeDetailsEntity): void + deleteRecipe(recipeID: Integer): void + loadRecipe(recipeID: Integer): RecipeDetailsEntity + loadExcercise(exerciseID: Integer) : ExcerciseDetailsEntity + calcGymProgram(userID: Integer) : GymProgramID: Integer + setGymProgram(program: GymProgramDetailsEntity): void + loadGymProgram(GymProgramID: Integer): GymProgramDetailsEntity + calcDietProgram(userID: Integer) : DietProgramID: Integer + loadDietProgram(DietProgram: Integer): DietProgramDetailsEntity + calcProgress(userID: Integer) : Integer + storeReportedRecipe(recipeID : Integer, ByUser: String): void + LoadListOfReportedRecipes(recipeID: Integer): ReportDetailsEntity[0..*] + DeleteRecipeReport(recipeID: Integer): void + AddRecipeReport(recipeID: Integer, ByUser: String): void + AddGymReport(GymProgramID: Integer, ByUser: String): void + DeleteGymReport(GymProgramID: Integer): void + storeReportedGymPrograms(programID : Integer, ByUser: String): void + LoadListOfReportedPrograms(): ReportGymDetailsEntity[0..*]</pre>

Μέθοδοι κλάσης

- *StorePersonalDetails(PersonalDetails : PersonalDetailsEntity)*: Συνάρτηση αποθήκευσης των προσωπικών δεδομένων του χρήστη.
- *loadDetails(userID: Integer)*: Συνάρτηση ανάκτησης των προσωπικών δεδομένων του χρήστη.
- *saveRecipe(recipeDetails: recipeDetailsEntity)*: Συνάρτηση που αποθηκεύει λεπτομέρειες συνταγής.
- *deleteRecipe(recipeID: Integer)*: Συνάρτηση που διαγραφή μία συνταγή.
- *loadRecipe(recipeID: Integer)*: Συνάρτηση ανάκτησης λεπτομερειών συνταγής.

- *loadExcercise(exerciseID: Integer)*: Συνάρτηση ανάκτησης λεπτομερειών άσκησης.
- *calcGymProgram(userID: Integer)*: Συνάρτηση υπολογισμού προγράμματος γυμναστικής.
- *setGymProgram(program: GymProgramDetailsEntity)*: Συνάρτηση αποθήκευσης το πρόγραμμα γυμναστικής του χρήστη.
- *loadGymProgram(GymProgramID: Integer)*: Συνάρτηση ανάκτησης του προγράμματος γυμναστικής.
- *calcDietProgram(userID: Integer)*: Συνάρτηση υπολογισμού προγράμματος διατροφής.
- *loadDietProgram(GymProgramID: Integer)*: Συνάρτηση ανάκτησης του προγράμματος διατροφής.
- *calcProgress(userID: Integer)*: Συνάρτηση που επιστρέφει το ποσοστό προόδου της συνάρτησης calcGymProgram ή της συνάρτησης calcDietProgram .
- *storeReportedRecipe(recipeID: integer)*: Συνάρτηση που αποθηκεύει μία αναφορά συνταγής στην λίστα αναφορών.
- *LoadListOfReportedRecipe()*: Συνάρτηση ανάκτησης συνταγών που έχουν αναφερθεί .
- *DeleteRecipeReport()*: Συνάρτηση που διαγραφή την αναφορά συνταγής.
- *addRecipeReport()*: Συνάρτηση που δημιουργεί αναφορά σχετικά με μια συνταγή.
- *addGymReport()*: Συνάρτηση που δημιουργεί αναφορά σχετικά με ένα πρόγραμμα γυμναστικής.
- *deleteGymReport()*: Συνάρτηση που διαγραφή την αναφορά προγράμματος γυμναστικής.
- *storeReportedGymPrograms()*: Συνάρτηση που αποθηκεύει μία αναφορά προγράμματος γυμναστικής στην λίστα αναφορών.
- *LoadListOfReportedPrograms()*: Συνάρτηση ανάκτησης προγραμμάτων γυμναστικής που έχουν αναφερθεί.

Boundary HomePageGUI



Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της κεντρικής σελίδας της εφαρμογής που περιέχει την πρόοδο του προστόχου, πρόγραμμα γυμναστικής, πρόγραμμα διατροφής και λίστα συνταγών.

<<Boundary>> HomePageGUI
<pre>-imgPersonal: image -imgGymProgram:image -imgListRecipe:image -imgDietProgram:image -lblName: String -lblTitle: String -goalPlot: barPlot -dietButton: Button -gymButton: Button -recipesButton: Button -profileButton: Button +HomePageGUI(imgPersonal, imgGymProgram, imgDietProgram, Name, Title, GoalPlot); void +DietClick(): void +GymClick(): void +RecipesClick(): void +ProfileClick(): void</pre>

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgPersonal*: Εικόνα του χρήστη.
- *imgGymProgram*: Εικόνα του προγράμματος γυμναστικής.
- *imgListRecipe*: Εικόνα της λίστας συνταγών.
- *imgDietProgram*: Εικόνα του προγράμματος διατροφής.
- *lblName*: Επιγραφή ονόματος του χρήστη.
- *lblTitle*: Επιγραφή καλωσόρισμα του χρήστη.
- *goalPlot*: Εμφανίζει την πρόοδο του χρήστη σε ένα διάγραμμα.
- *dietButton*: Κουμπί για την μεταφορά στο DietProgramGUI.
- *gymButton*: Κουμπί για την μεταφορά στο GymProgramGUI.
- *recipesButton*: Κουμπί για την μεταφορά στο ListRecipeGUI.
- *profileButton*: Κουμπί για την μεταφορά στο PersonalDetailsGUI.

Μέθοδοι κλάσης

- *HomePageGUI(imgPersonal, imgGymProgram, imgDietProgram, Name, Title, GoalPlot)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης HomePageGUI
- *DietClick()*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayDiet()* του ελεγκτή *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα DietProgramGUI.
- *GymClick()*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayGym()* του ελεγκτή *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα GymProgramGUI.
- *RecipesClick()*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayRecipes()* του ελεγκτή *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα ListRecipeGUI.
- *ProfileClick()*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayProfile()* του ελεγκτή *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα PersonalDetailsGUI.

Controller DisplayControl

Η κλάση αύτη αποτελεί τον controller που συμβάλει σε πολλές σημαντικές διαδικασίες



<<Controller>>
DisplayControl
<pre>+ displayHomePage(userID: Integer, userType: String): void + displayWelcomeStage(userID: Integer): void + displayDiet(userID: Integer): void + displayGym(userID: Integer): void + displayExcercise(excerciseID: Integer): void + displayAddRecipeGUI(recipeID: Integer): void + displayReportedProgram(reportID: Integer): void + displayProfile(userID: Integer, progressID: Integer): void + displayListRecipe(): void + displayHomePageNutritionist(): void</pre>

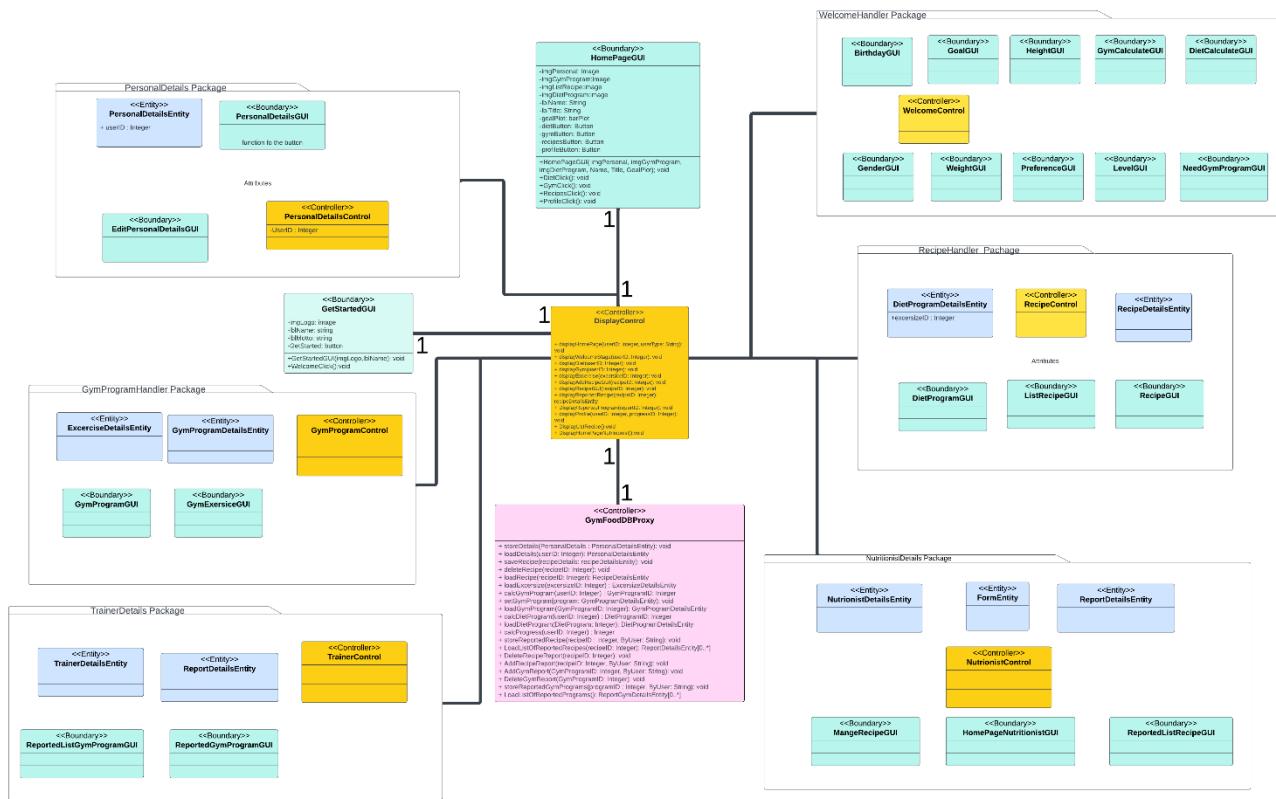
Μέθοδοι κλάσης

• *displayWelcomeStage(userID: Integer)*: Αυτή η συνάρτηση καλείται μετά το welcomeStage και ελέγχει τι είδους χρήστης έχει συνδεθεί (χρήστης, διατροφολόγος, γυμναστής) και έπειτα αν είναι χρήστης και δεν έχει συνδεθεί ποτέ ξανά προβάλει το GenderGUI αλλιώς αν έχει καλεί την συνάρτηση DisplayHomePage(). Αν είναι γυμναστής προβάλει την σελίδα ReportedListGymProgramGUI, ενώ αν είναι διατροφολόγος την HomePageNutritionistGUI.

- *displayHomePage(userID: Integer, userType: String)*: Αυτή η συνάρτηση προβάλει το homepage του εκάστοτε χρήστη, ανάλογα την ιδιότητα (userType) του (απλός χρήστης, διατροφολόγος, γυμναστής).
- *displayDiet(userID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα προγράμματος διατροφής του χρήστη (DietProgramGUI).
- *displayGym(userID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα προγράμματος γυμναστικής του χρήστη (GymProgramGUI).
- *displayExcercise(exerciseID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα πληροφοριών μιας άσκησης (GymExcerciseGUI).
- *displayAddRecipeGUI(recipeID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα προσθήκης νέα συνταγής (AddRecipeGUI).
- *displayRecipeGUI(recipeID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα πληροφοριών μιας συνταγής (RecipeGUI).
- *displayReportedRecipe(recipeID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα επεξεργασίας αναφοράς συνταγής (ReportedRecipeGUI).
- *displayReportedProgram(reportID: Integer)*: Προβάλει την σελίδα επεξεργασίας αναφοράς προγράμματος γυμναστικής (ReportedGymProgramGUI).
- *displayProfile(userID: Integer, progressID: Integer)*: Προβάλει το προφίλ του χρήστη με τις προσωπικές του πληροφορίες (PersonalDetailsGUI).
- *displayListRecipe()*: Προβάλει την σελίδα της λίστα των συνταγών (ListRecipeGUI).
- *displayHomePageNutritionist()*: Προβάλει την σελίδα της λίστα των συνταγών του διατροφολόγο (HomePageNutritionistGUI).



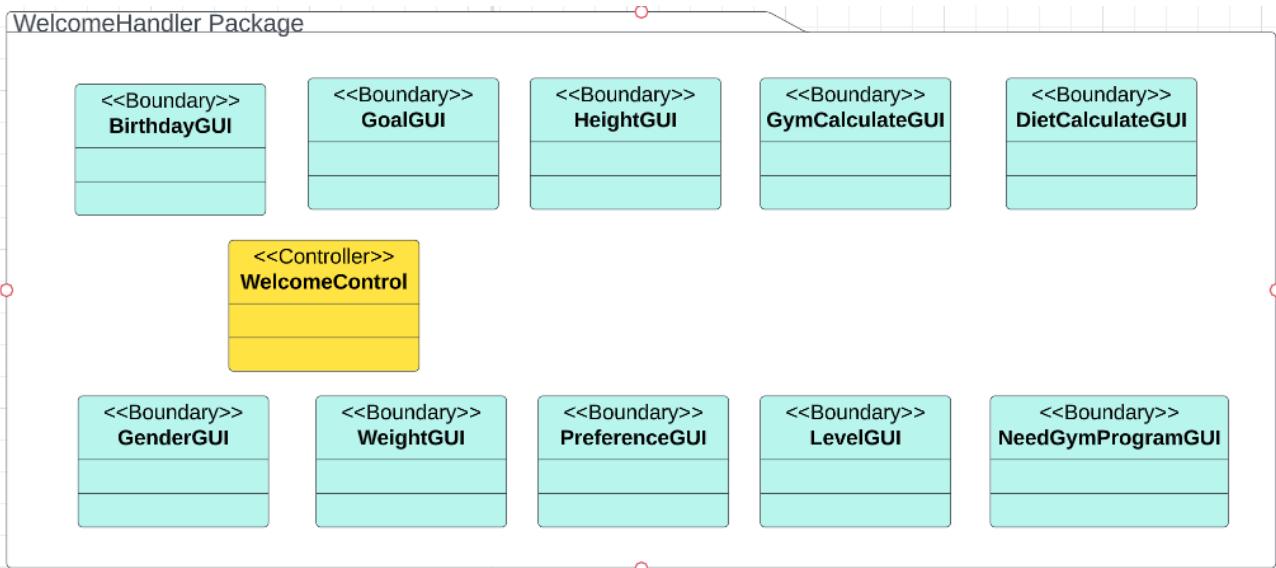
Διάγραμμα κλάσεων:



4.2 <Πακέτο(α) λεξιλογίου σεναρίων μέσης προτεραιότητας>

4.2.1 Πακέτο WelcomeHandler

Το πακέτο αυτό περιλαμβάνει τις κλάσεις που έχουν σχέση με την εισαγωγή προσωπικών πληροφοριών σε χρήστη που δεν έχει ξανασυνδεθεί, καθώς και έναν ελεγκτή ο οποίος ανακατευθύνει το χρήστη στις οθόνες προσωπικών πληροφοριών με την σειρά.





Boundary GenderGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής φύλου του χρήστη.

<<Boundary>> GenderGUI
<ul style="list-style-type: none"> - imgGenderFemale: Image - imgGenderMale: Image - lblTitle: String - lblMale: String - lblFemale: String - genderSelected: String - nextButton: Button - barProgress: Image - progressId: Integer = 1
+GenderGUI(imgGenderFemale, imgGenderMale, lblTitle, lblMale, lblFemale, barProgress) +NextClick(progressId, genderSelected): String

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgGenderFemale* : Εικόνα γυναικείας μορφής.
- *imgGenderMale*: Εικόνα αντρικής μορφής.
- *lblTitle* : Ερώτηση σχετικά με το τι φύλο είναι ο χρήστης.
- *lblMale*: Ερώτηση σχετικά με το τι φύλο είναι ο χρήστης.

- *lblFemale* : Ερώτηση σχετικά με το τι φύλο είναι ο χρήστης.
- *genderSelected*: Αποθηκεύει την επιλογή φύλου του χρήστη για να σταλεί στην *displayNext()*
- *nextButton* : Καλεί την *displayWelcomeStage* του *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *BirthdayGUI*.
- *barProgress*: Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *progressId* : Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *GenderGUI(imgGenderFemale, imgGenderMale, lblTitle, lblMale, lblFemale, barProgress)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *GenderGUI*.
- *NextClick(progressId, genderSelected) : String*. Καλεί την *DisplayNext* του *WelcomeControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *BirthdayGUI* και επιστρέφει το φύλο που επέλεξε ο χρήστης ώστε να αποθηκευτεί στο *GymFoodDBProxy* .

Boundary BirthdayGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής γενεθλίων του χρήστη.

<<Boundary>> BirthdayGUI
<ul style="list-style-type: none"> - imgCake : Image - lblTitle : String - nextButton : Button - barProgress : Image - birthday : Date - progressId: Integer = 2
+ BirthdayGUI(imgCake, lblTitle, barProgress): void + NextClick(progressId, birthday): date

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgCake* : Εικόνα τούρτας.
- *lblTitle* : Ερώτηση για τα γενέθλια του χρήστη.
- *nextButton* : Καλεί την *displayWelcomeStage* του *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *HeightGUI*.
- *barProgress* : Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *birthday* : Εισαγωγή ηλικίας.

- *progressId* : Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *BirthdayGUI(imgCake, lblTitle, barProgress)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *BirthdayGUI*.
- *NextClick(progressId, birthday)*: Καλεί την *DisplayNext* του *WelcomeControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *HeightGUI* και επιστρέφει την ημερομηνία γενεθλίων που επέλεξε ο χρήστης ώστε να αποθηκευτή στο *GymFoodDBProxy*.



Boundary HeightGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας εισαγωγής ύψους του χρήστη.

<<Boundary>> HeightGUI
<pre>-imgPerson: image -lblTitle: String -barProgress: Image -nextButton : Button -lblHeight : String -heightSlider: float -heightSelected: float -progressId: Integer = 3 +HeightGUI(imgPerson, lblTitle, barProgress): void +NextClick(progressId,heightSelected): float</pre>

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgPerson*: Εικόνα ατόμου που φαίνεται το ύψος του.
- *lblTitle*: Ερώτηση για το ύψος του χρήστη.
- *barProgress*: Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *nextButton* : Καλεί την *displayWelcomeStage* του *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *WeightGUI*.
- *lblHeight* : προβολή του ύψους που διαλέγει ο χρήστης στην οθόνη.
- *heightSlider*: επιλογή ύψους του χρήστη.
- *heightSelected*: εδώ αποθηκεύεται το ύψος του χρήστη για να σταλεί στην *displayNext()*
- *progressId*: Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *HeightGUI(imgCake, lblTitle, barProgress)* : Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *BirthdayGUI*.
- *NextClick(progressId, heightSelected)* : Καλεί την *DisplayNext* του *WelcomeControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *WeightGUI* και επιστρέφει το ύψος που επέλεξε ο χρήστης ώστε να αποθηκευτεί στο *GymFoodDBProxy*.

Boundary WeightGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής βάρους του χρήστη.

<<Boundary>> WeightGUI
<pre>- imgPerson : Image - lblTitle : String - metricButton : Button - barProgress : Image - lblWeight : String - weightSlider : Float - weightSelected : Float - nextButton : Button - progressId: Integer = 4 + WeightGUI(imgPerson, lblTitle, metricButton, barProgress): void + NextClick(progressId, weightSelected): float</pre>

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgPerson* : Εικόνα ανθρώπου.
- *lblTitle* : Ερώτηση για το βάρος του χρήστη.
- *metricButton* : Κουμπί για εναλλαγή συστήματος μετρήσεων.
- *barProgress* : Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *lblWeight* : Προβολή βάρους του χρήστη στην οθόνη.
- *weightSlider* : Επιλογή βάρους του χρήστη.
- *weightSelected* : Αποθηκεύει την επιλογή βάρους

του χρήστη για να σταλεί στην *displayNext()*.

- *nextButton* : Καλεί την *displayWelcomeStage* του *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *PreferenceGUI*.
- *progressId* : Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *HeightGUI(imgPerson, lblTitle, metricButton, barProgress)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *HeightGUI*.



- *NextClick(progressId, weightSelected)*: Καλεί την DisplayNext του WelcomeControl ώστε να προβληθεί η σελίδα PreferencesGUI και επιστρέφει το βάρος ώστε να αποθηκευτεί στην βάση δεδομένων.

Boundary PreferenceGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής προτιμήσεων του χρήστη.

<<Boundary>> PreferenceGUI
<pre>- lblTitle : String - barProgress : Image - mealPref : Dropdown - mealSelected : String - allergies: Dropdown - allergiesSelected : String - dietRest: Dropdown - dietSelected : String -nextButton : Button -progressId: Integer +PreferenceGUI(lblTitle, barProgress, mealPref, allergies, dietRest): void +NextClick(progressId, mealSelected, allergiesSelected, dietSelected): String[]</pre>

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *lblTitle* : Ερώτηση για τις προτιμήσεις του χρήστη.
- *barProgress* : Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *mealPref* : Πεδίο επιλογής προτιμήσεων γευμάτων του χρήστη.
- *mealSelected* : Αποθηκεύει την επιλογή προτιμήσεων γευμάτων του χρήστη.
- *allergies* : Πεδίο επιλογής αλλεργιών του χρήστη.
- *allergiesSelected* : Αποθηκεύει την επιλογή αλλεργιών του χρήστη.
- *dietRest* : Πεδίο επιλογής διατροφικών περιορισμών του χρήστη.

χρήστη.

- *dietSelected*: Αποθηκεύει την επιλογή διατροφικών περιορισμών του χρήστη για να σταλεί στην *displayNext()*.
- *nextButton* : Καλεί την *displayWelcomeStage* του *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα Goal-GUI.
- *progressId* : Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *PreferenceGUI(lblTitle, barProgress, mealPref, allergies, dietRest)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης PreferenceGUI.
- *NextClick(progressId, mealSelected, allergiesSelected, dietSelected)*: Καλεί την *DisplayNext* του *WelcomeControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα GoalGUI και στέλνει ένα πίνακα από string ώστε να αποθηκευτούν στην βάση δεδομένων.

Boundary GoalGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής στόχου του χρήστη.

<<Boundary>> GoalGUI
<pre>- imgsFemale: Image[0..3] - imgsMale: Image[0..3] - goalButtons: Button[0..3] - lblGoalMale: String[0..3] - goalSelected: String - gender: String -nextButton: Button -barProgress: Image -progressId: Integer = 6 +GoalGUI(imgsFemale[],imgsMale[] , lblGoalFemale[],lblGoalMale[],gender) +NextClick(progressId,goalSelected): String +isMale(gender):void</pre>

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgsFemale[]*: Πίνακας από εικόνες γυναικείας μορφής όπου δείχνουν το αντίστοιχο επιθυμητό σώμα.
- *imgsMale[]*: Πίνακας από εικόνες αντρικής μορφής όπου δείχνουν το αντίστοιχο επιθυμητό σώμα.
- *goalButtons* : Πίνακας από κουμπιά για την επιλογή του αντίστοιχου στόχου.
- *lblGoalFemale*: Πίνακας από ονόματα στόχων για το γυναικείο φύλο.
- *lblGoalMale*: Πίνακας από ονόματα στόχων για το αντρικό φύλο.



- *goalSelected*: Αποθηκεύει την επιλογή στόχων του χρήστη για να σταλεί στην *displayNext()*.
- *gender*: Αποθηκεύει το φύλο του χρήστη από το *genderSelected* όπου στέλνετε από την *displayNext()*.
- *nextButton* : Καλεί την *displayWelcomeStage* του *DisplayControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *LevelGUI*.
- *barProgress* : Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *progressId* : Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *GoalGUI(imgsFemale[], imgsMale[], lblGoalFemale[], lblGoalMale[], gender)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *GoalGUI* όπου καλεί την *isMale()*.
- *NextClick(progressId, goalSelected)* : Καλεί την *DisplayNext* του *WelcomeControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *LevelGUI* και επιστρέφει τον στόχο που επέλεξε ο χρήστης ώστε να αποθηκευτή στο *GymFoodDBProxy*.
- *isMale(gender:String)*: Καλείται από την συνάρτηση *GoalGUI* όπου με το αντίστοιχο όρισμα του *gender* εμφανίζει την σελίδα για τον χρήστη άντρα και για χρήστη γυναίκα.

Boundary LevelGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής στόχου του χρήστη.

<<Boundary>> LevelGUI
-lblLevel: String[0..3] -barProgress: Image -choicesButtons : Button[0..3] -imgChoices: Image[] -FinishButon: button -LevelSelected: String -description: String -progressId: Integer = 7
+LevelGUI(lblLevel, barProgress, choices, description, imgChoices): void +NextClick(progressId, LevelSelected):String

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *lblLevel*: πίνακας από string που έχει το κείμενο με τα διαθέσιμα επίπεδα δυσκολίας
- *barProgress*: Εικόνα προόδου διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *choicesButtons* : πίνακας από κουμπιά για το κάθε δυνατό επίπεδο δυσκολίας
- *imgChoices*: Πίνακας από εικόνες για το κάθε επίπεδο δυσκολίας
- *LevelSelected*: Αποθηκεύει την επιλογή επιπέδου του χρήστη για να σταλεί στο *GymFoodDBProxy*.
- *FinishButon*: Κουμπί για την ολοκλήρωση της διαδικασίας
- *description*: περιγραφή που βρίσκεται ακριβώς κάτω από τον τίτλο

- *progressId* : Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *GenderGUI(imgGenderFemale, imgGenderMale, lblTitle, lblMale, lblFemale, barProgress)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *GenderGUI*.
- *NextClick(progressId, LevelSelected)* : προβολή του μηνύματος ότι ολοκληρώθηκε η εγγραφή και έπειτα καλεί την συνάρτηση *DisplayNext* του *WelcomeControl* ώστε να προβληθεί η σελίδα *NeedGymProgramGUI* και στέλνει και ένα string με το επίπεδο δυσκολίας για να αποθηκευτεί στην βάση δεδομένων.



GymCalculateGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας υπολογισμού προγράμματος του χρήστη.

<<Boundary>>
GymCalculateGUI
-imgCouch: Image
-lblTitle: String
-progressId: Integer
-completedPercentage: float [0.0 1.0] = 0.0
+GymCalculateGUI(img Couch, lblTitle):void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgCouch*: αποτελεί την εικόνα του γυμναστή.
- *lblTitle*: περιέχει το κείμενο του τίτλου ότι υπολογίζεται το πρόγραμμα.
- *completedPercetage*: περιέχει το ποσοστό που έχει ολοκληρωθεί η δημιουργία του προγράμματος γυμναστικής.

Μέθοδοι κλάσης

- *GymCalculateGUI(imgCouch, lblTitle)*: αποτελεί την συνάρτηση δόμησης της κλάσης.

Boundary DietCalculateGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας υπολογισμού διατροφής του χρήστη.

<<Boundary>>
DietCalculateGUI
-imgNutritionist: Image[0..2]
-lblTitle: String
-completedPercentage: float[0.0 1.0] = 0.0
-progressId: Integer = 10
+DietCalculateGUI(imgNutritionist, lblTitle):void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgNutritionist*: Πίνακας από εικόνες διατροφολόγους.
- *lblTitle*: Τίτλος για τον υπολογισμό της διατροφής του χρήστη.
- *completedPercentage*: περιέχει το ποσοστό που έχει ολοκληρωθεί η δημιουργία του προγράμματος διατροφής.

Μέθοδοι κλάσης

- *DietCalculateGUI(imgNutritionist, lblTitle, completedPercentage)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *DietCalculateGUI*.

Boundary NeedGymProgramGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας επιλογής προγράμματος γυμναστικής του χρήστη.

<<Boundary>>
NeedGymProgramGUI
- lblTitle : String
- imgStrongMan : Image
- yesButton : Button
- noButton : Button
- progressId: Integer = 8
- NeedGymProgramGUI(lblTitle, imgStrongMan) : void
-needGymProgram() : Boolean

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *lblTitle* : Ερώτηση για αν ο χρήστης θέλει πρόγραμμα γυμναστικής.
- *imgStrongMan*: Εικόνα αρσιβαρίστα.
- *yesButton* : Κουμπί για επιλογή προγράμματος γυμναστικής και την συνέχεια στο επόμενο βήμα.
- *noButton* : Κουμπί για απόρριψη προγράμματος γυμναστικής και την συνέχεια στο επόμενο βήμα.

Μέθοδοι κλάσης

- *NeedGymProgramGUI (lblTitle, imgStrongMan)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης *NeedGymProgramGUI*
- *needGymProgram()*: Συνάρτηση που επιστρέφει boolean true αν επιλέξει ότι θέλει πρόγραμμα γυμναστικής και false αν δεν θέλει και καλεί την *GymProgramCalc* για τον υπολογισμό ή όχι του προγράμματος γυμναστικής.



Controller WelcomeControl

<<Controller>> WelcomeControl
-UserID: Integer -progressId: Integer -personalDetails: PersonalDetailsEntity -finishID: Integer
+WelcomeControl(UserID:integer) : void +DisplayNext(processID,personalDetails): void +GymProgramCalc(valid: Boolean): void +DietProgramCalc(valid: Boolean): void

Η κλάση αυτή εκφράζει τον ελεγκτή του WelcomeHandlerPackage.

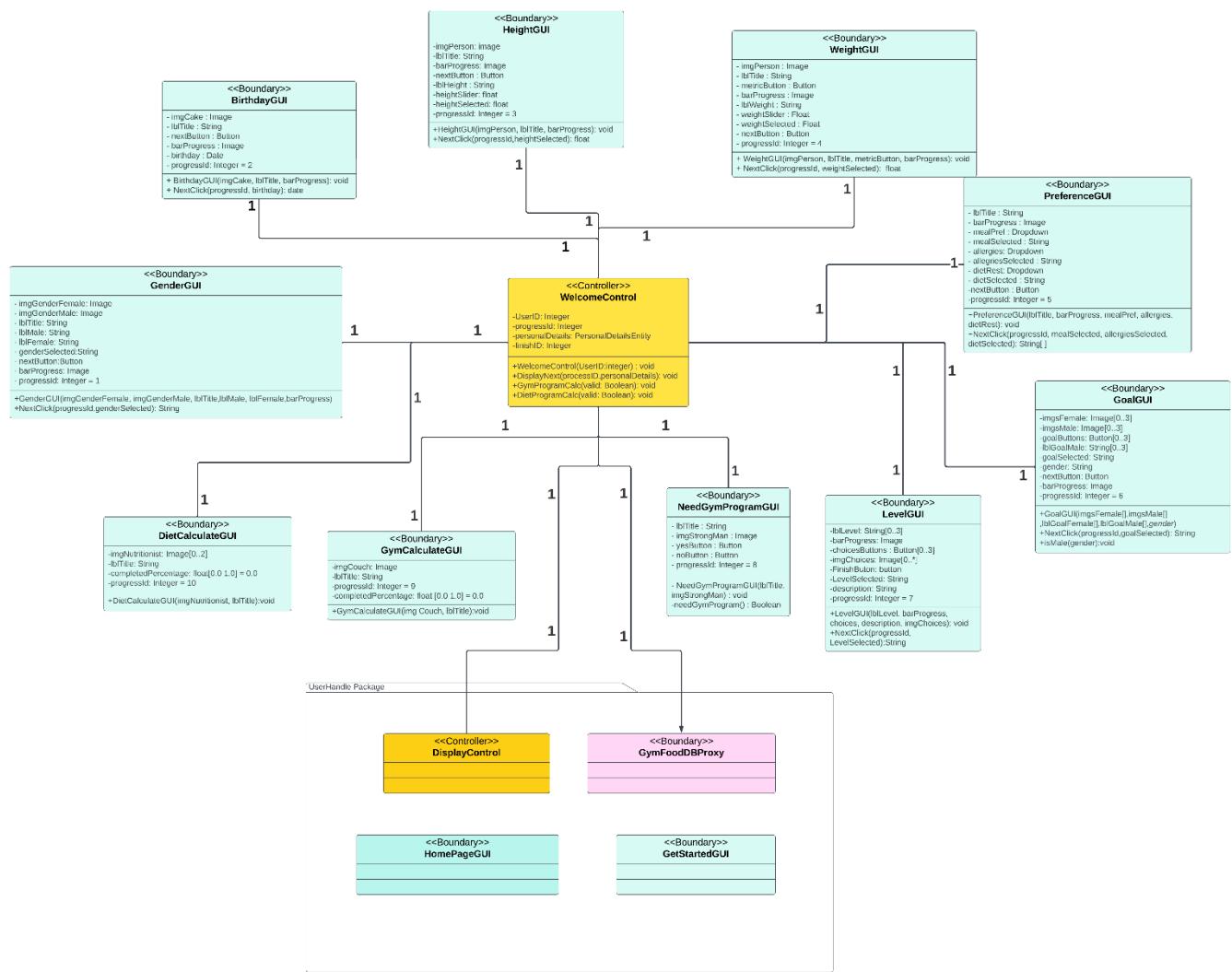
Χαρακτηριστικά κλάσης

- *UserID* : Αναγνωριστικό του χρήστη.
- *progressId*: Αναγνωριστικό του σταδίου της διαδικασίας εισαγωγής πληροφοριών.
- *personalDetails*: Αποθήκευση των στοιχείων του χρήστη.

Μέθοδοι κλάσης

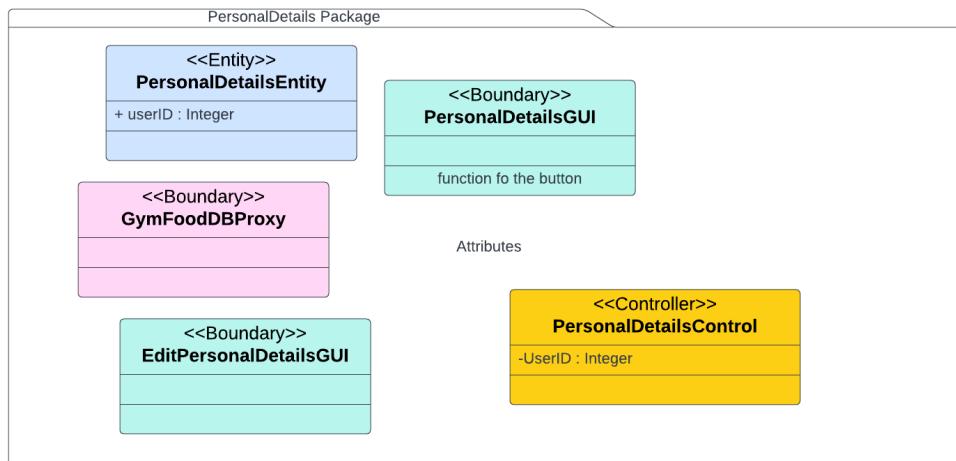
- *WelcomeControl(UserID : integer)*: Συνάρτηση δόμησης του controller.
- *GymProgramCalc(valid: Boolean)*: Συνάρτηση που καλεί την συνάρτηση calcGymProgram του Gym-FoodDBProxy.
- *DietProgramCalc(valid: Boolean)*: Συνάρτηση που καλεί την συνάρτηση calcDietProgram του Gym-FoodDBProxy.
- *DisplayNext(processID, personalDetails)*: Η συνάρτηση καλείτε κάθε φορά που ο χρήστης ολοκληρώνει ένα στάδιο για την εισαγωγή των προσωπικών στοιχείων και προτιμήσεων του ώστε να προβάλει την επόμενη σελίδα με βάσει το processID (Όταν το processID είναι ίσο με 1 θα προβάλει την BirthdayGUI με progressID ίσο με 2). Ακόμη όταν καλείτε αποθηκεύει τα στοιχεία που δίνει ο χρήστης στο personalDetails. Τέλος όταν δεχτεί progressId ίσο με 7 τότε αποθηκεύει το τελευταίο στοιχείο στο personalDetails και καλεί την storeDetails του GymFoodDBProxy για αποθήκευση όλων των στοιχείων του χρήστη.

Διάγραμμα κλάσεων:



4.2.2 Πακέτο PersonalDetails

Το πακέτο αυτό περιλαμβάνει τις κλάσεις που σχετίζονται με την προσθήκη και τροποποίηση των προσωπικών στοιχείων του χρήστη.





PersonalDetailsGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας προσωπικών πληροφοριών της εφαρμογής.

<<Boundary>> PersonalDetailsGUI	
- imgProf: Image - lblName: String - lblTitle: String - PersonalDetails : PersonalDetailsEntity - editButton: Button - homeButton: Button	<ul style="list-style-type: none">• imgProf: Εικόνα του χρήστη που χρησιμοποιεί την εφαρμογή.• lblName: Το όνομα του χρήστη.• lblTitle: Ο τίτλος στην οθόνη καλωσορίσματος.• PersonalDetails : Ο οντότητα(κλάση) των προσωπικών δεδομένων του χρήστη που θα χρησιμοποιείται για να προβληθούν τα attributes της στον χρήστη.• editButton: Κουμπί το οποίο καλεί την συνάρτηση editDetails().• homeButton: Κουμπί το οποίο καλεί την returnHome().
+ PersonalDetailsGUI(imgProf, lblName, lblTitle, PersonalDetailsEntity): void + editDetails(): void + returnHome(): void	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- **imgProf:** Εικόνα του χρήστη που χρησιμοποιεί την εφαρμογή.
- **lblName:** Το όνομα του χρήστη.
- **lblTitle:** Ο τίτλος στην οθόνη καλωσορίσματος.
- **PersonalDetails :** Ο οντότητα(κλάση) των προσωπικών δεδομένων του χρήστη που θα χρησιμοποιείται για να προβληθούν τα attributes της στον χρήστη.
- **editButton:** Κουμπί το οποίο καλεί την συνάρτηση editDetails().
- **homeButton:** Κουμπί το οποίο καλεί την returnHome().

Μέθοδοι κλάσης

- **PersonalDetailsGUI(imgProf, lblName, lblTitle, PersonalDetailsEntity):** αποτελεί συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- **editDetails():** Καλεί την DisplayEditPersonalDetails του PersonalDetailsControl controller ώστε να προβληθεί η σελίδα EditPersonalDetailsGUI.
- **returnHome():** Καλεί την συνάρτηση displayHomePage του displayControl controller ώστε να προβληθεί η κεντρική οθόνη.

Entity PersonalDetailsEntity

<<Entity>> PersonalDetailsEntity	
+ userID : Integer - username: String - birthday : Date - gender : String - height : Float - weight : Float - meal : String - allergies: String - restrictions: String - level : String - goal : String	
+PersonalDetails(userID, username, birthday, gender, height, weight, meal, allergies, restrictions, level, goal): void +getPersonalDetails(): PersonalDetailsEntity +setPersonalDetails(PersonalDetails: PesonalDetailsEntity): void	

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα προσωπικών λεπτομεριών του χρήστη.

Χαρακτηριστικά κλάσης

- **userID:** Αναγνωριστικό του χρήστη.
- **Username:** Το username του χρήστη.
- **birthday :** Γενέθλια χρήστη.
- **gender:** Φύλο του χρήστη.
- **height:** Ύψος του χρήστη.



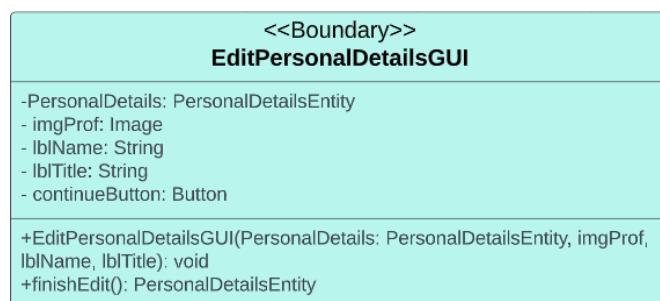
- *weight*: Βάρος του χρήστη.
- *meal*: Προτιμήσεις γευμάτων του χρήστη.
- *allergies*: Αλλεργίες του χρήστη.
- *restrictions*: Διατροφικοί περιορισμοί του χρήστη.
- *level*: Επίπεδο άσκησης του χρήστη.
- *goal*: Στόχος του χρήστη.

Μέθοδοι κλάσης

- *PersonalDetails(userID, username, birthday, gender, height, weight, meal, allergies, restrictions, level, goal)*: Συνάρτηση δόμησης της οντότητας.
- *getPersonalDetails()*: Συνάρτηση ανάκτησης των προσωπικών πληροφοριών του χρήστη.
- *setPersonalDetails(PersonalDetails: PersonalDetailsEntity)*: Συνάρτηση αποθήκευσης των προσωπικών πληροφοριών του χρήστη. Καλεί την *savePersonalDetails* του *PersonalDetailsControl*.

Boundary EditPersonalDetailsGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει την διεπαφή επεξεργασίας προσωπικών πληροφοριών του χρήστη.



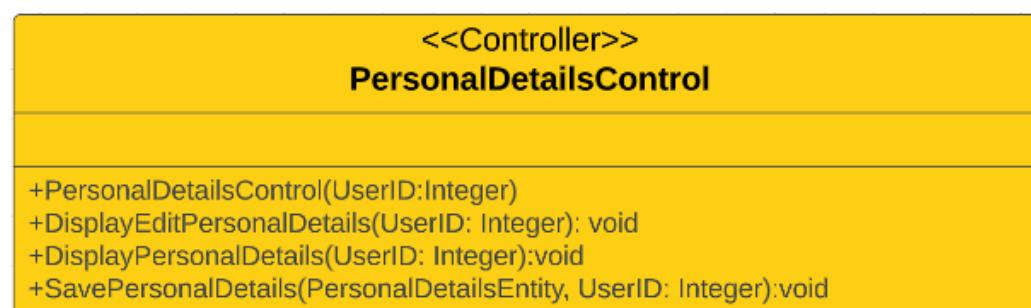
Χαρακτηριστικά κλάσης

- *PersonalDetails*: Οι προσωπικές πληροφορίες του χρήστη.
- *continueButton*: Κουμπί για ολοκλήρωση της επεξεργασίας το οποίο καλεί την *FinishEdit()*.
- *imgProf*: Η εικόνα προφίλ.
- *lblName*: Το όνομα του χρήστη.
- *lblTitle*: Τίτλος επεξεργασίας σελίδας πληροφοριών.

Μέθοδοι κλάσης

- *EditPersonalDetailsGUI(PersonalDetails: PersonalDetailsEntity, imgProf, lblName, lblTitle)*: Συνάρτηση δόμησης της *EditPersonalDetailsGUI*
- *FinishEdit()* : Συνάρτηση που καλεί την *SavePersonalDetails* του *PersonalDetailsControl*.

Controller PersonalDetailsControl



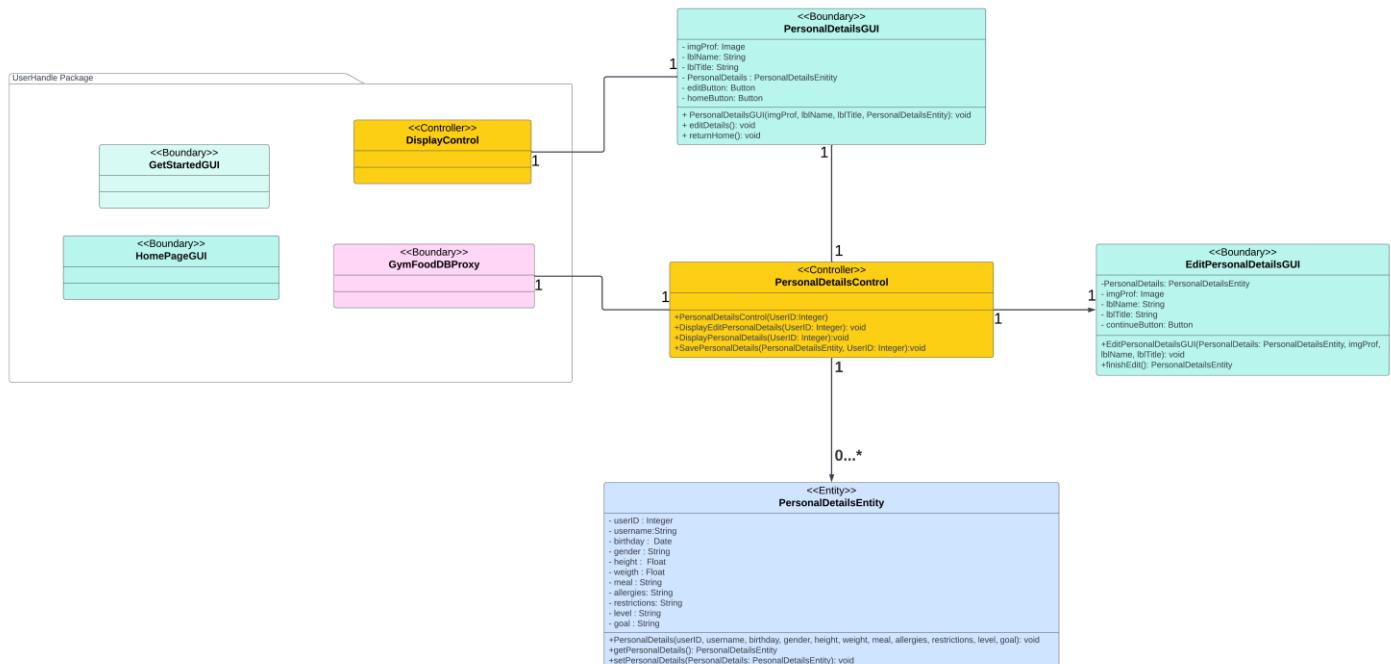
Μέθοδοι κλάσης

- *PersonalDetailsControl(UserID:Integer)*: Αποτελεί συνάρτηση δόμησης της κλάσης



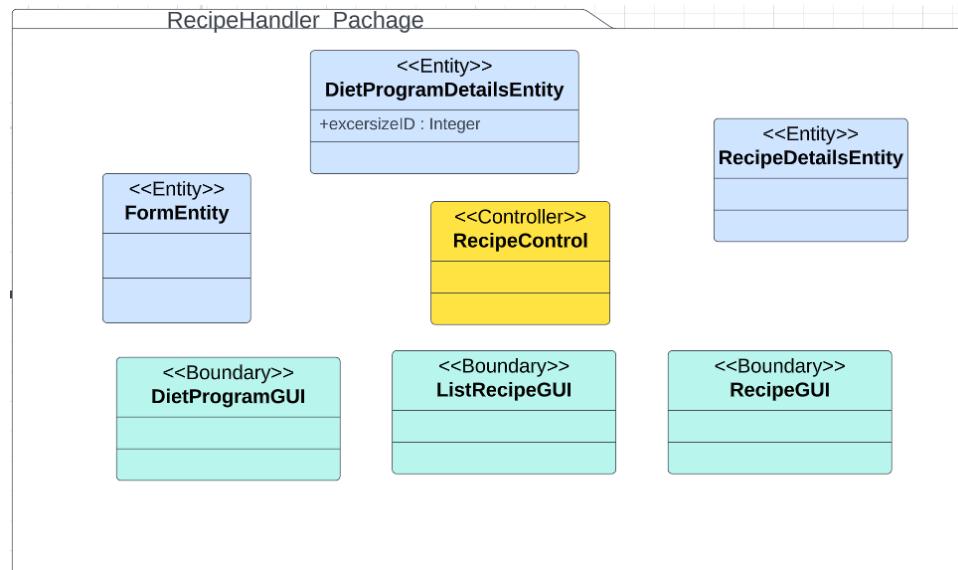
- `DisplayEditPersonalDetails(UserID: Integer)`: Μεταφέρει την χρήστη στην οθόνη `EditPersonalDetails`
- `DisplayPersonalDetails(UserID: Integer)`: Μεταφέρει τον χρήστη στην οθόνη του προφίλ με τα προσωπικά δεδομένα του χρήστη.
- `SavePersonalDetails(PersonalDetailsEntity, UserID: Integer)`: καλεί την συνάρτηση `StoreDetails()` του `GymFoodDBProxy` ώστε να αποθηκευτούν τα αρχεία στην βάση δεδομένων και σύγχρονος καλεί την συνάρτηση `setPersonalDetails()` του `PesonalDetailsEntity` ώστε να αποθηκευτούν τα στοιχεία και εκεί. Έπειτα μεταφέρει τον χρήστη πίσω στην σελίδα `PersonalDetailsGUI`

Διάγραμμα κλάσεων:



4.2.3 Πακέτο RecipeHandle

Το πακέτο αυτό περιλαμβάνει τις κλάσεις που σχετίζονται για την προβολή της λίστας των συνταγών καθώς και την προβολή των λεπτομερειών της συνταγής.





Boundary ListRecipeGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας συνταγών της εφαρμογής που περιέχει λίστα συνταγών και ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει συνταγές.

<<Boundary>>	ListRecipeGUI
-recipe:RecipeDetailsEntity[0..*]	
-imgRecipe:Image[0..*]	
-imgButtonRecipe:Button[0..*]	
-lblDescription:String[0..*]	
-recipeType:String[0..*]	
-lblTitle:String	
-homeButton:Button	
-searchBar:Textbox	
-searchInput:String	
+ListRecipeGUI(recipe): void	
+SearchBar(searchInput:String): void	
+RecipeClick(): void	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *recipe*: Πίνακας από αντικείμενα τα οποία περιέχουν όλα τα στοιχεία μια συγκεκριμένης συνταγής.
- *imgRecipe*: Πίνακας από εικόνες των συνταγών.
- *imgButtonRecipe[]*: Πίνακας από κουμπιά πάνω σε κάθε εικόνα της συνταγής.
- *lblDescription*: Πίνακας από string που περιέχει κείμενο με τον τίτλο της συνταγής.
- *lblTitle*: Ο τίτλος της σελίδας.
- *lblRecipeType[]*: Πίνακας από string που περιέχει το είδος της συνταγής.

- *homeButton*: Κουμπί το οποίο καλεί την DisplayHomePage του DisplayControl controller.
- *searchBar*: Μπάρα αναζήτησης για αναζήτηση συνταγών.
- *searchInput*: Περιεχόμενο αναζήτησης.

Μέθοδοι κλάσης

- *ListRecipeGUI(imgRecipe, lblDescription, lblTitle, lblRecipeType, searchBar)*: Συνάρτηση δόμησης της ListRecipeGUI.
- *searchBar(searchInput: String)*: Καλεί την συνάρτηση SearchRecipe του RecipeControl για να προβληθούν οι συνταγές που ταιριάζουν στο searchInput.
- *recipeClick()*: Καλεί την συνάρτηση DisplayRecipes(recipeID) του ελεγκτή DisplayControl ώστε να προβληθεί η σελίδα RecipeGUI της αντίστοιχης συνταγής.

Boundary RecipeGUI

<<Boundary>>	RecipeGUI
-backButton:Button	
-reportButton:Button	
-imgRecipe:Image	
-imgTime:Image	
-recipeTitle:String	
-imgDifficulty:Image	
-lblDifficulty: String	
-imgServings:Image	
-lblServings:String	
-imgPreferences:Image[0..*]	
-lblTime: Integer	
-scrollBar: ScrollBar	
-lblIngredients:String	
-lblInstructions:String	
-IngredientsQuantityDetails:String[0..*]	
-IngredientsNameDetails:String[0..*]	
-instructionDetails:String[0..*]	
-idInstructionDetails:Integer[0..*]	
-lblNutritionalTable:String	
-lblPerServing:String	
-imgNutritionalTable:Image[0..*]	
+RecipeGUI(imgRecipe, imgTime, recipeTitle, imgDifficulty, lblDifficulty, imgServings, lblServings, imgPreferences, lblTime, imgscrollBar, lblIngredients, lblInstructions, IngredientsQuantityDetails[], IngredientsNameDetails[], instructionDetails[], idInstructionDetails[], lblNutritionalTable, imgNutritionalTable[], lblPerServing): void	
+ReportClick():void	
+BackClick():void	



Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας συνταγής της εφαρμογής που περιέχει λεπτομέρειες, υλικά, οδηγίες και των διατροφικό πίνακα της συνταγής.

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *backButton*: Κουμπί επιστροφής στην λίστα συνταγών, που καλεί την συνάρτηση BackClick().
- *editButton*: Κουμπί που καλεί την EditClick για επεξεργασία της συνταγής όταν είναι ο διατροφολόγος.
- *reportButton*: Κουμπί αναφοράς συνταγής, που καλεί την συνάρτηση ReportClick().
- *imgRecipe*: Εικόνα της συνταγής.
- *imgTime*: Εικόνα του αναμενόμενου χρόνου ολοκλήρωσης της συνταγής.
- *recipeTitle*: Τίτλος της συνταγής.
- *imgDifficulty*: Εικόνα της δυσκολίας της συνταγής.
- *lblDifficulty*: Επιγραφή της δυσκολίας της συνταγής.
- *imgServings*: Εικόνα για της μερίδες της συνταγής.
- *lblServings*: Επιγραφή για το πόσες μερίδες βγάζει η συνταγή.
- *imgPreferences[]*: Πίνακας από εικόνες για της προτίμησης του χρήστη.
- *lblTime*: Επιγραφή του αναμενόμενου χρόνου ολοκλήρωσης της συνταγής.
- *scrollBar*: Η μπάρα κύλισης της σελίδας.
- *lblIngredients*: Επιγραφή του τίτλου υλικών.
- *lblInstructions*: Επιγραφή του τίτλου οδηγιών.
- *IngredientsQuantityDetails[]*: Πίνακας από επιγραφή της ποσότητα του υλικού.
- *IngredientsNameDetails[]*: Πίνακας από επιγραφή του ονόματος του υλικού.
- *instructionDetails[]*: Πίνακας από επιγραφή της περιγραφής των οδηγιών.
- *idInstructionDetails[]*: Πίνακας από επιγραφή της σειράς των περιγραφών των οδηγιών.
- *lblNutritionalTable*: Επιγραφή του τίτλου διατροφικού πίνακα.
- *lblPerServing*: Επιγραφή της περιγραφής ανά μερίδα.
- *imgNutritionalTable[]*: Πίνακας από εικόνες σχετικά με τον διατροφικό πίνακα.

Μέθοδοι κλάσης

- *RecipeGUI(imgRecipe, imgTime, recipeTitle, imgDifficulty, lblDifficulty, imgServings, lblServings, imgPreferences, lblTime, imgscrollBar, lblIngredients, lblInstructions, IngredientsQuantityDetails[], IngredientsNameDetails[], instructionsDetails[], idInstructionDetails[], lblNutritionalTable, imgNutritionalTable[], lblPerServing)*: Συνάρτηση δόμησης της RecipeGUI που αντίστοιχα με το αν είναι χρήστης ή διατροφολόγος .
- *ReportClick()*: Καλεί την συνάρτηση ReportRecipe() του ελεγκτή RecipeControl ώστε να προβληθεί στη σελίδα RecipeGUI ένα μήνυμα να επαλήθευση αν θέλει να αναφέρει την συνταγή και να δημιουργηθεί η αναφορά.
- *EditClick()*: Καλεί την συνάρτηση EditRecipe() του ελεγκτή NutritionistControl Controller ώστε να προβληθεί η σελίδα ListRecipeGUI.
- *BackClick()*: Καλεί την συνάρτηση DisplayListRecipe() του ελεγκτή DisplayControl ώστε να προβληθεί η σελίδα ListRecipeGUI αν είναι ο χρήστης αλλιώς αν είναι ο διατροφολογός καλεί την συνάρτηση displayHomePageNutrinionist του DisplayControl ώστε να προβληθεί η σελίδα EditRecipeGUI.

Controller RecipeControl

Η κλάση αυτή εκφράζει τον controller του πακέτου RecipeHandler.



<<Controller>> RecipeControl
<pre>+ RecipeControl(recipeID:integer) :void + SearchRecipe(searchInput: String):void + ReportRecipe(recipeID:integer):void + saveRecipeDetails(RecipeDetailsEntity): void + getDietProgramDetails(dietProgramID: Integer): DietProgramDetailsEntity + getRecipeDetails(recipeID: Integer): RecipeDetailsEntity</pre>

- προβάλει τη σελίδα RecipeGUI με ένα μήνυμα για να επαλήθευση ο χρήστης αν είναι σίγουρος ότι θέλει να αναφέρει την συνταγή και ακολούθως στέλνει το recipeID και το όνομα του χρήστη στον GymFoodDBProxy μέσω της συνάρτησης storeReportedRecipe(recipeID: Integer, ByUser: String)
- *saveRecipeDetails(RecipeDetails: RecipeDetailsEntity)*: Καλεί την saveRecipe του GymFoodDBProxy για να αποθηκευτούν οι πληροφορίες της συνταγής.
 - *GetDietProgramDetails(dietProgramID: Integer)*: Καλεί την συνάρτηση loadExcercise του GymFoodDBProxy και επιστρέφει το αντικείμενο της άσκησης που θα πάρει από την βάση δεδομένων.
 - *getRecipeDetails(recipeID: Integer)*: Καλεί την συνάρτηση loadRecipe του GymFoodDBProxy και επιστρέφει το αντικείμενο πληροφοριών συνταγής που θα πάρει από την βάση δεδομένων.

Entity RecipeDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα λεπτομερειών σχετικά με την συνταγή.

<<Entity>> RecipeDetailsEntity
<pre>- recipeID : Integer - recipeType: String - imgRecipe : Image - Instructions :String[] - IngredientsName : String[] - NutritionalTable : String[] - IngredientsQuantity : String[] - Time: Integer - Difficulty: String - Servings : String +RecipeDetails(recipeID,recipeType,imgRecipe,Instructions,IngredientsName,NutritionalTable,IngredientsQuantity,IngredientsQuantity,Difficulty,Servings): void +getRecipeDetails(recipeID: Integer): RecipeDetailsEntity +setRecipeDetails(RecipeDetails: RecipeDetailsEntity): void</pre>

κας με οδηγίες εκτέλεσης συνταγής.

- *IngredientsName*: Ονόματα υλικών συνταγής.
- *NutritionalTable[]*: Πίνακας με θρεπτικά συστατικά.
- *IngredientsQuantity[]*: Πίνακας από την ποσότητα του κάθε υλικού
- *Time*: Αναμενόμενου χρόνου ολοκλήρωσης της συνταγής
- *Difficulty*: Δυσκολία της συνταγής.
- *Allergies*: Αλλεργίες του χρήστη.
- *Servings*: Μερίδες που βγάζει η συνταγή.

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *recipeID*: Αναγνωριστικό τής συνταγής.
- *recipeType*: Τύπος γεύματος της ημέρας.
- *imgRecipe*: Εικόνα συνταγής.
- *Instructions[]*: Πίνα-

Μέθοδοι κλάσης

- *RecipeDetails(recipeID, imgRecipe, Instructions, IngredientsName, NutritionalTable, IngredientsQuantity, IngredientsQuantity, Difficulty, Servings)*: Συνάρτηση δόμησης της οντότητας.
- *getRecipeDetails(recipeID: Integer)*: Συνάρτηση ανάκτησης των πληροφοριών της συνταγής που καλεί την getRecipeDetails του RecipeControl controller.



- `setRecipeDetails(RecipeDetails: RecipeDetailsEntity)`: Συνάρτηση αποθήκευσης των πληροφοριών της συνταγής που καλεί την `saveRecipeDetails` του `RecipeControl` controller.

Boundary DietProgramGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας προγράμματος διατροφής στον χρήστη.

<<Boundary>> DietProgramGUI	
-DietProgram: DietProgramDetailsEntity	
-Title: String	
-Date: Date	
-Recipes: Button[0...4]	
-HomeButton: Button	
+DietProgram(DietProgram, Title, Date): void	
+RecipesClick(recipe: integer): void	
+SetRecipes(DietProgram, Date): void	
+DisplayHomePage(): void	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- `DietProgram`: μια οντότητα (κλάση) που περιέχει όλες τις λεπτομέρειες και μεταβλητές του προγράμματος διατροφής για να προβληθούν στον χρήστη.
- `Title`: περιέχει τον τίτλο στο πάνω μέρος της οθόνης.
- `Date`: περιέχει την ημερομηνία αυτής της μέρας.
- `HomeButton`: κουμπί το οποίο θα καλεί την συνάρτηση `DisplayHomePage()` του `DisplayControl` ώστε να προβληθεί η κεντρική σελίδα.
- `Recipes`: μια λίστα από `recipes` για την συγκεκριμένη μέρα (θα ορίζεται από την συνάρτηση `setRecipes()` που παίρνει τα ορίσματα το αντικείμενο προγράμματος και την συγκεκριμένη μέρα και αποθηκεύει τις συνταγές με την σειρά και ορίζει την λίστα με την συνταγές που θα γίνουν προβολή).

που παίρνει τα ορίσματα το αντικείμενο προγράμματος και την συγκεκριμένη μέρα και αποθηκεύει τις συνταγές με την σειρά

Μέθοδοι κλάσης

- `DietProgram(DietProgram, Title, Date)`: Αποτελεί συνάρτηση δόμησης της κλάσης
- `RecipesClick(recipeid: integer)`: καλεί την συνάρτηση `DisplayRecipe` του controller `RecipeControl` για την προβολή της αντίστοιχης συνταγής.
- `SetRecipes(DietProgram, Date)`: παίρνει τα ορίσματα το αντικείμενο προγράμματος και την συγκεκριμένη μέρα και αποθηκεύει τις συνταγές με την σειρά και ορίζει την λίστα με την συνταγές που θα γίνουν προβολή.
- `DisplayHomePage()`: Καλεί την συνάρτηση `DisplayHomePage` του `DisplayControl` για την προβολή της κεντρικής οθόνης.

Entity DietProgramDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα λεπτομερειών σχετικά με το πρόγραμμα διατροφής.

<<Entity>> DietProgramDetailsEntity	
-dietProgramID: Integer	
-RecipeIDs: Integer[]	
-dayDietProgramIDs: RecipeIDs[0..4] []	
+DietProgramDetails(RecipeIDs, dayDietProgram, monthDietProgram): void	
+getDietProgramDetails(dietProgramID: Integer): DietProgramDetailsEntity	

είναι το αναγνωριστικό των 5 συνταγών που περιέχει η κάθε μέρας και σαν δεύτερο όρισμα της μέρες που διαρκεί το πρόγραμμα διατροφής.

Μέθοδοι κλάσης

- `DietProgramDetails(RecipeIDs[], dayDietProgram[][][])`: Συνάρτηση δόμησης της οντότητας.
- `getDietProgramDetails(dietProgramID: Integer)`: Συνάρτηση ανάκτησης των πληροφοριών του προγράμματος διατροφής που καλεί την `getDietProgramDetails` του `RecipeControl` controller.

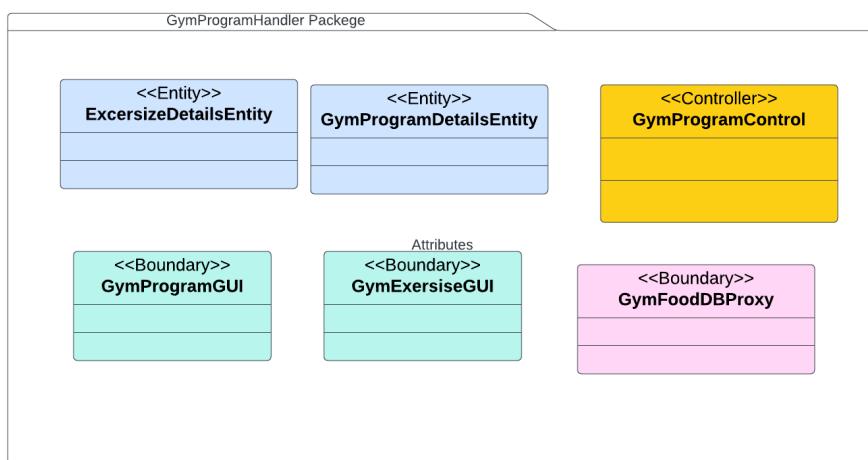
Χαρακτηριστικά κλάσης

- `dietProgramID`: Αναγνωριστικό του πρόγραμματος διατροφής.
- `recipeIDs[]`: Πίνακας από αναγνωριστικό των συνταγών που περιέχει το πρόγραμμα διατροφής.
- `dayDietProgramIDs[5][]`: Δισδιάστατος πίνακας όπου το πρώτο όρισμα



Διάγραμμα κλάσεων:

4.2.4 Πακέτο GymProgramHandler



Boundary GymExerciseGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας προγράμματος γυμναστικής στον χρήστη.

<<Boundary>> GymExerciseGUI
-Exercise: ExcerciseDetailsEntity -BackButton: Button -ExerciseTitle: String -ExerciseDescription: String -ExplanationVideo: Video +GymExerciseGUI(Exercise): void +GoBack(): void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *Exercise*: Αντικείμενο το οποίο περιέχει όλα τα στοιχεία μια συγκεκριμένης άσκησης.
- *BackButton*: Κουμπί που καλεί την GoBack() για την επιστροφή στην σελίδα GymProgramGUI.
- *ExerciseTitle*: Ο τίτλος-όνομα της άσκησης.
- *ExerciseDescription*: Η περιγραφή της άσκησης.
- *ExplanationVideo*: Το επεξηγηματικό βίντεο για την σωστή εκτέλεση της άσκησης.

Μέθοδοι κλάσης

- *GymExercise(Exercise)*: Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης που παίρνει τα στοιχεία από το αντικείμενο Exercise και τα θέτει στις διάφορες μεταβλητές.
- *GoBack()* : Η συνάρτηση αυτή καλεί την συνάρτηση DisplayGym() του DisplayControl για την προβολή της σελίδας με της ασκήσεις.

Boundary GymProgramGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει τη διεπαφή της σελίδας προγράμματος γυμναστικής στον χρήστη.



<<Boundary>> GymProgramGUI	
- reportButton: Button	
- dayButton: Button[0..6]	
- homeButton: Button	
- exerButton: Button[]	
- imgExer: Image[]	
- exercises : GymProgramDetailsEntity	
- lblTitle: String	
- lblName: String	
+ GymProgramGUI(imgExer, exercises, lblTitle, lblName): void	
+ returnHome(): void	
+ displayExerDetails(): excersiceID	
+ report(GymProgramDetails: GymProgramDetailsEntity): void	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *reportButton*: Κουμπί για αναφορά του προγράμματος.
- *dayButton*: Κουμπιά για επιλογή μέρα της βδομάδας.
- *homeButton*: Κουμπί επιστροφής στην αρχική σελίδα.
- *exerButton*: Κουμπιά για προβολή των λεπτομερειών της άσκησης.
- *imgExer*: Εικόνες των ασκήσεων.
- *exercises*: Αντικείμενο τύπου *GymProgramDetailsEntity* που περιέχει τις πληροφορίες του προγράμματος γυμναστικής του χρήστη.

- *lblTitle*: Τίτλος σελίδας.
- *lblName*: Επιλεγμένη ημέρα.

Μέθοδοι κλάσης

- *GymProgramGUI(imgExer, exercises, lblTitle, lblName)*: Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- *returnHome()*: Συνάρτηση που καλεί την *displayHomePage* του *displayControl* για επιστροφή στην αρχική σελίδα του χρήστη.
- *displayExerDetails()*: Συνάρτηση που καλεί την *displayExercise* του *displayControl* για την προβολή των λεπτομερειών της άσκησης.
- *report(GymProgramDetails:GymProgramEntity)* : Συνάρτηση που καλεί την *ReportGymProgram* του *GymProgramControl* για την δημιουργία αναφοράς για το πρόγραμμα γυμναστικής.

Entity GymProgramDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα λεπτομερειών του προγράμματος γυμναστικής.

<<Entity>> GymProgramDetailsEntity	
- gymProgramID: Integer	
- gymProgramDetails: excersiceID[]	
+ GymProgramDetailsEntity(gymProgramDetails): void	
+ getGymProgram(): GymProgramDetailsEntity	
+ setGymProgram(GymProgramEntity): void	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *gymProgramID*: Αναγνωριστικό του πρόγραμματος γυμναστικής.
- *gymProgramDetails []*: Πίνακας από αναγνωριστικό των ασκήσεων που περιέχει το πρόγραμμα γυμναστικής.

Μέθοδοι κλάσης

- *GymProgramDetailsEntity(gymProgramDetails)*: Συνάρτηση δόμησης της οντότητας.
- *getGymProgram()*: Συνάρτηση που καλεί την *getGymProgram* του *GymProgramControl Controller*.
- *setGymProgram (GymProgramEntity)*: Συνάρτηση που καλεί την *setGymProgram* του *GymProgramControl Controller*.

Entity ExceriseDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα λεπτομερειών άσκησης.



<<Entity>> ExcerciseDetailsEntity	
- exerciseID: Integer	
- exerciseTitle: String	
- exerciseDescription: String	
- explanationVideo: Video	
+ ExcersizeDetailsEntity(exerciseID, exerciseTitle, exerciseDescription, exerciseVideo): void	
+ getExerciseDetails(): ExcerciseDetailsEntity	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *exerciseID*: Αναγνωριστικό της άσκησης.
- *exerciseTitle*: Τίτλος άσκησης.
- *exersiceDescription*: Περιγραφή άσκησης.
- *explanationVideo*: Βίντεο

επιδεικνυτές σωστής εκτέλεσης άσκησης.

Μέθοδοι κλάσης

- *ExerciseDetailsEntity(exerciseID, exerciseTitle, exerciseDescription, exerciseVideo)*: Η συνάρτηση δόμησης της οντότητας.
- *getExerciseDetails()*: Συνάρτηση που καλεί την *getExcersiceDetails* του *GymProgramController*.

Controller GymProgramControl

Η κλάση αυτή εκφράζει τον controller *GymProgramControl* για το *GymProgramPackage*

<<Controller>> GymProgramControl	
+ <i>GymProgramControl(gymProgramID:integer)</i> : void	
+ <i>getGymProgram()</i> : <i>GymProgramEntity</i>	
+ <i>setGymProgram(GymProgramDetails: GymProgramEntity)</i> : void	
+ <i>getExcerciseDetails()</i> : <i>ExcerciseDetailsEntity</i>	
+ <i>ReportGymProgram()</i> : void	

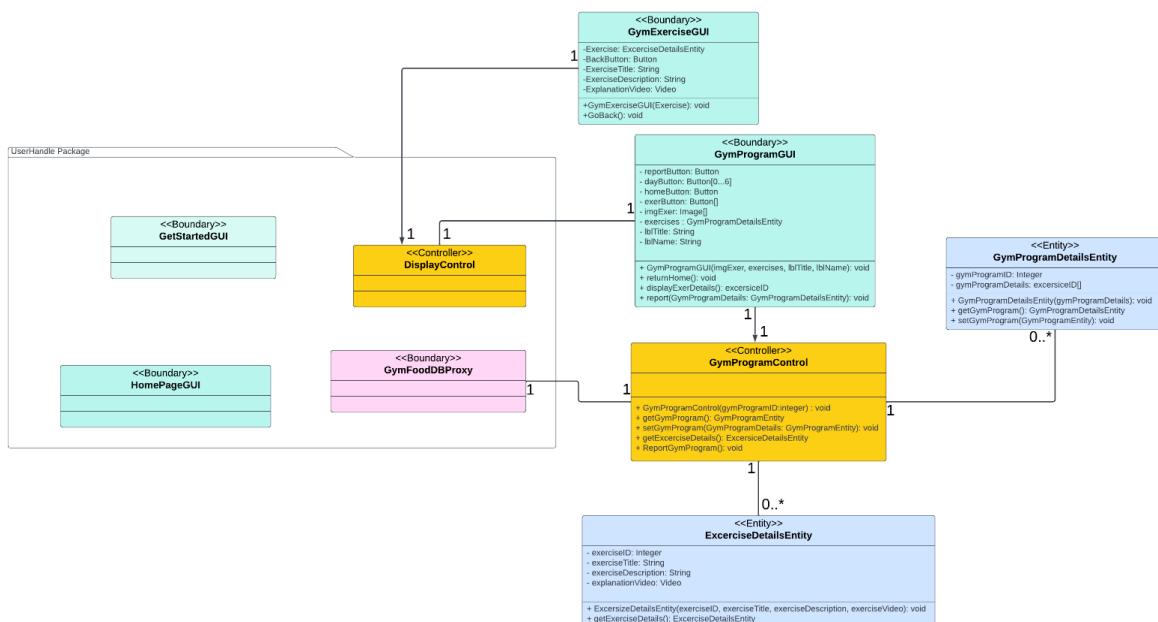
Μέθοδοι κλάσης

- *GymProgramControl(gymProgramID: integer)* : Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- *getGymProgram()*: Συνάρτηση ανάκτησης των πληροφοριών του προγράμματος γυμναστικής η οποία καλεί την συνάρτηση *loadGymProgram* του *GymFoodDBProxy* και επιστρέφει το αντικείμενο που θα πάρει .

- *setGymProgram(GymProgramDetails: GymProgramEntity)*: Συνάρτηση αποθήκευσης των πληροφοριών σχετικά με το πρόγραμμα γυμναστικής και τις ασκήσεις που το απαρτίζει, καλεί την συνάρτηση *setGymProgramBD* της βάσης δεδομένων και στέλνει το αντικείμενο του προγράμματος.
- *getExcerciseDetails()*: Καλεί την συνάρτηση *loadExcercise* του *GymFoodDBProxy* και επιστρέφει το αντικείμενο της άσκησης που θα πάρει από την βάση δεδομένων.
- *ReportGymProgram(programID, ByUser)*: Συνάρτηση δημιουργίας αναφοράς για το πρόγραμμα γυμναστικής όπου καλεί την συνάρτηση *ReportGymDetailsEntity* και θέτει της τιμές της και έπειτα καλεί την συνάρτηση *storeReportedGymPrograms* ώστε να αποθηκευτεί η αναφορά στο database.



Διάγραμμα κλάσεων:

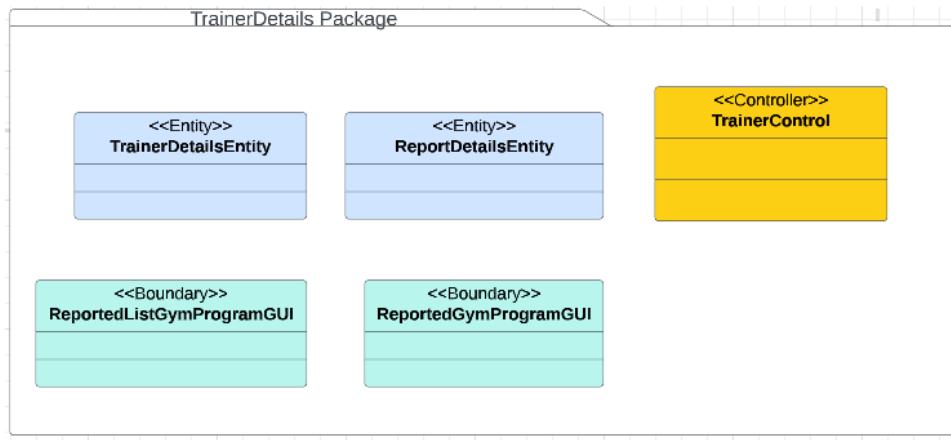


4.1.2 Διαγράμματα κλάσεων

Δώστε τα διαγράμματα κλάσεων για κάθε πακέτο λεξιλογίου.

4.3 <Πακέτο(α) λεξιλογίου σεναρίων χαμηλής προτεραιότητας >

4.3.1 Πακέτο TrainerDetails



Entity TrainerDetailsEntity



Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα λεπτομερειών του γυμναστή.

<<Entity>>
TrainerDetailsEntity
+ trainerID: Integer
- username: String
+ TrainerDetailsEntity(trainerID, username): void
+ getTrainerDetails(): TrainerDetailsEntity

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *trainerID*: Αναγνωριστικό του γυμναστή.
- *username*: Username γυμναστή.

Μέθοδοι κλάσης

- *getTrainerDetails()*: Συνάρτηση που καλεί την συνάρτηση *getTrainerDetails* του *TrainerControl controller*.

Entity ReportGymDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα αναφορών στα διάφορα προγράμματα γυμναστικής.

<<Entity>>
ReportGymDetailsEntity
-programID: Integer
-ByUser: String
+ReportGymDetailsEntity(programID, ByUser) : void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *programID* : το id του προγράμματος που έχει αναφερθεί.
- *ByUser*: Το όνομα του χρήστη που ανέφερε το πρόγραμμα.

Μέθοδοι κλάσης

- *ReportGymDetailsEntity(programID, ByUser)*: αποτελεί την συνάρτηση δόμησης της κλάσης

Boundary ReportedListGymProgramGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει την διεπαφή λίστας των αναφορών προγραμμάτων γυμναστικής.

<<Boundary>>
ReportedListGymProgramGUI
-imgTrainer: Image
-lblTrainerName: String
-lblWelcome: String
-lblTitle: String
-lblUserName: String[0..*]
-deleteReportButton: Button[0..*]
-reportButtons: Button[0..*]
-reportedlist: ReportGymDetailsEntity[0..*]
+ ReportedListGymProgramGUI(reportedlist): void
+ deleteClick(programID: Integer): void
+ ExerciseClick(programID: Integer): void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgTrainer*: εικόνα του γυμναστή που έχει συνδεθεί.
- *lblTrainerName*: το όνομα του Γυμναστή.
- *lblWelcome*: το κείμενο υποδοχής του γυμναστή στην οθόνη.
- *lblTitle*: Ο τίτλος ότι προβάλλεται λίστα με αναφορές.
- *lblUserName*: ένας πίνακας από τα ονόματα όλων των χρηστών που έχουν κάνει αναφορά, ορίζεται από την συνάρτηση δόμησης
- *deleteReportButton*: κουμπί που καλεί την συνάρτηση *deleteClick* για διαγραφή της συγκεκριμένης αναφοράς

- *reportButtons*: ένας πίνακας από όλες τις αναφορές με τα ID τους που καλεί την συνάρτηση *ExerciseClick*.
- *reportedlist*: ένας πίνακας από τα αντικείμενα των αναφορών.

Μέθοδοι κλάσης

- *ReportedRecipeGUI(reportedlist)*: αποτελεί την συνάρτηση δόμησης που δέχεται ως όρισμα μια λίστα από αντικείμενα αναφορών και θέτει κάθε μια από τις τιμές της λίστας στους αντίστοιχους πίνακες της κλάσης.



- `deleteClick(recipeID: Integer)`: Καλεί την συνάρτηση `DeleteReport()` του controller ώστε να διαγραφεί η συγκεκριμένη αναφορά.
- `RecipeClick(recipeID: Integer)`: Καλεί την συνάρτηση `DisplayReportedProgram()` για την μεταφορά στην σελίδα της αναφοράς.

Boundary ReportedGymProgramGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει την διεπαφή της σελίδας αναφοράς προγράμματος γυμναστικής με τον γυμναστή.

<<Boundary>> ReportedGymProgramGUI
- <code>dayButton: Button[0...6]</code> - <code>exerButton: Button[]</code> - <code>exercises : GymProgramDetailsEntity</code> - <code>reportedDot: Image[]</code> - <code>lblTitle: String</code> - <code>lblConfirm: String</code> - <code>finishButton: Button</code> + <code>EditGymProgramGUI(form):void</code> + <code>editGymProgram(programID:Integer):void</code> + <code>finishClick()</code>

Χαρακτηριστικά κλάσης

- `dayButton`: Κουμπιά για επιλογή μέρα της βδομάδας.
- `exerButton`: Κουμπιά για προβολή των λεπτομερειών της άσκησης.
- `exercises`: Αντικείμενο τύπου `GymProgramDetailsEntity` που περιέχει τις πληροφορίες του προγράμματος γυμναστικής του χρήστη.
- `reportedDot`: Γίνακας από εικόνες που αντιπροσωπεύουν αν μία άσκηση γυμναστικής είναι αναφερόμενη
- `lblTitle`: Τίτλος σελίδας.
- `lblConfirm`: Επιγραφή για έλεγχο των δεδομένων.
- `finishButton`: Κουμπί για την ολοκλήρωση της αναφοράς της σελίδας που καλεί την `finishClick()`

Μέθοδοι κλάσης

- `ReportedGymProgramGUI (form: FormEntity)`: Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- `editReportedGymProgram (programID: Integer)`: Η συνάρτηση καλεί την `editProgram` του `TrainerControl`
- `finishClick ()`: Όταν πατηθεί το κουμπί “Finish” η συνάρτηση καλεί την `displayReportedGymProgram` του `TrainerControl` ώστε να εμφανίσει το αντίστοιχο μήνυμα για επεξεργασία της αναφοράς προγράμματος γυμναστικής.

Controller TrainerControl

Αυτή η κλάση αποτελεί τον controller `TrainerControl` για το πακέτο `TrainerDetails`

<<Controller>> TrainerControl
+ <code>TrainerControl(trainerID: Integer): void</code> + <code>getTrainerDetails(trainerID: Integer): TrainerDetailsEntity</code> + <code>editProgram(GymProgramID: Integer): void</code> + <code>DeleteReport(GymProgramID: Integer): void</code> + <code>displayReportedGymProgram():void</code>

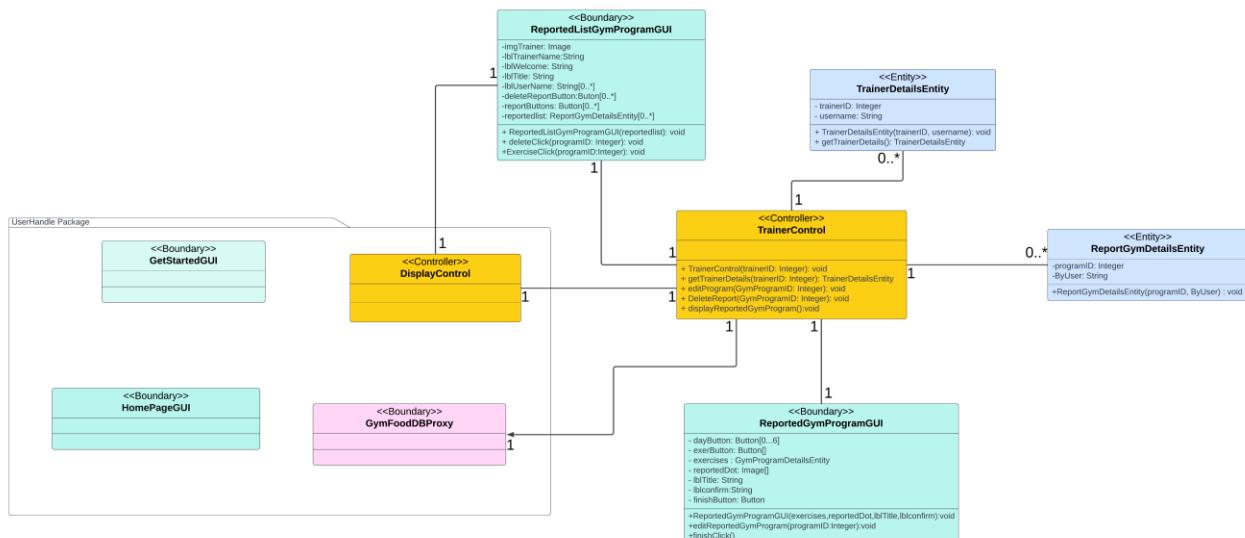
Μέθοδοι κλάσης

- `TrainerControl(trainerID: Integer)`: Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- `getTrainerDetails(trainerID: Integer)`: Η συνάρτηση ανάκτησης των πληροφοριών του γυμναστή (Θα συσχετίζεται με την εγγραφή του και το προσπεράσμα).
- `editProgram(GymProgramID: Integer)`: Η συνάρτηση ολοκλήρωσης επεξεργασίας/αποθήκευσης αλλαγών προγράμματος γυμναστικής. Καλεί την συνάρτηση `setGymProgram` του `GymFoodDBProxy`.
- `DeleteReport(GymProgramID: Integer)`: Η συνάρτηση διαγραφής αναφοράς προγράμματος γυμναστικής. Καλεί την `DeleteGymReport` του `GymFoodDBProxy`.

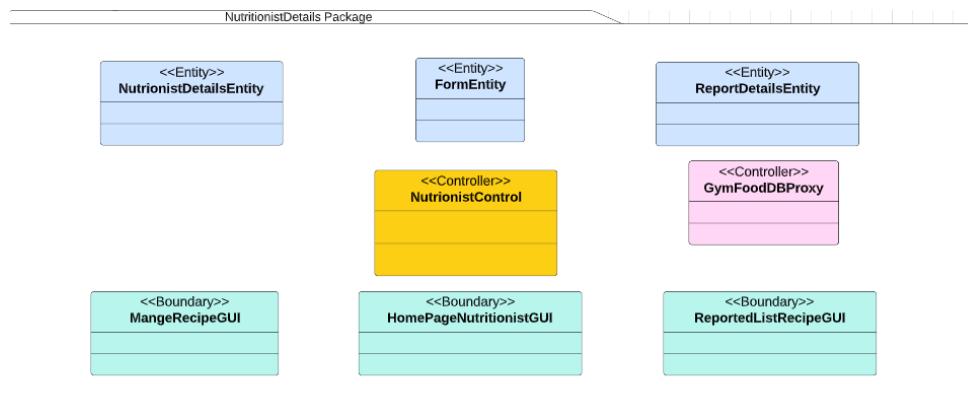


- displayReportedGymProgram() : Η συνάρτηση εμφανίζει μάνυμα προς τον γυμναστή αν είναι σίγουρος για την επεξεργασία που έκανε στην αναφορά προγράμματος γυμναστικής. Αν πατήσει “confirm” καλεί την συνάρτηση editProgram() για να αποθηκευτούν η αλλαγές αλλιώς αν πατήσει “No” των επιστρέφει πίσω στο ReportedGymProgramGUI.

Διάγραμμα κλάσεων:



4.3.2 Πακέτο NutritionistDetails



Boundary HomePageNutritionistGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει την κεντρική οθόνη του διατροφολόγου.



<<Boundary>> HomePageNutritionistGUI	
-AddButton: Button	
-ReportButton: Button	
-searchBar: TextBox	
-searchInput: String	
-recipe: RecipeDetailsEntity[0..*]	
-imgRecipe: Image[0..*]	
-imgButtonRecipe: Button[0..*]	
-lblDescription: String[0..*]	
-recipeType: String[0..*]	
+ HomePageNutritionist(recipe): void	
+ AddClick(): void	
+ ReportClick(recipeID): void	
+ RecipeClick(recipeID): void	
+ SearchBar(searchInput: String): void()	

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *AddButton*: Κουμπί το οποίο Καλεί την συνάρτηση *AddClick()*.
- *ReportButton*: Κουμπί το οποίο Καλεί την συνάρτηση *ReportClick()*.
- *searchBar*: Μπάρα αναζήτησης για αναζήτηση συνταγών.
- *searchInput*: Περιεχόμενο αναζήτησης.
- *recipe*: Πίνακας Αντικείμενων ο οποίος περιέχει μια λίστα από όλες τις συνταγές και τα στοιχεία τους.
- *imgRecipe*: Ο πίνακας με τις εικόνες όλων των συνταγών.
- *imgButtonRecipe[]*: Πίνακας από κουμπιά πάνω σε κάθε εικόνα της συνταγής.
- *lblDescription*: Πίνακας από string που περιέχει κείμενο με τον τίτλο της συνταγής.

Μέθοδοι κλάσης

- *HomePageNutritionist(recipe: RecipeDetailsEntity)*: Αποτελεί την συνάρτηση δόμησης της κλάσης που παίρνει ως όρισμα έναν πίνακα αντικειμένων *recipe* και θέτει τις αντίστοιχες μεταβλητές από αυτών στις υπόλοιπες μεταβλητές της κλάσης.
- *AddClick()*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayAddRecipe()* του *NutritionistControl* ώστε να μεταφέρει τον χρήστη στην σελίδα *AddRecipeGUI()*
- *ReportClick(recipeID)*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayReportedRecipe()* του *DisplayControl* ώστε να μεταφέρει την χρήστη(διατροφολόγο) στην σελίδα *ReportedRecipeGUI*.
- *RecipeClick(recipeID)*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayRecipe()* του *NutritionistControl* ώστε να μεταφέρει την χρήστη(διατροφολόγο) στην σελίδα *NutritionistRecipeGUI*.
- *SearchBar()*: Φίλτράρει τής συνταγές από το με βάσει το *searchInput* που έδωσε ο χρήστης.

Entity ReportDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα αναφορών στις διάφορες συνταγές.

<<Entity>> ReportDetailsEntity	
- recipeID: Integer	
- ByUser : String	

+ReportDetailsEntity(recipeID,ByUser)

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *recipeID*: το id της συνταγής που έχει αναφερθεί
- *ByUser*: Το όνομα του χρήστη που ανέφερε την συνταγή

Μέθοδοι κλάσης

- *ReportDetailsEntity(recipeID,ByUser)*: αποτελεί την συνάρτηση δόμησης της κλάσης

Entity NutritionistDetailsEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την οντότητα λεπτομερειών του διατροφολόγου.



<<Entity>>
NutritionistDetailsEntity
+ nutritionistID: Integer
- username: String

+ NutritionistDetailsEntity(nutritionistID, username): void
+ getNutritionistDetails(): NutritionistDetailsEntity

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *nutritionistID*: Αναγνωριστικό του διατροφολόγου.
- *username*: Username διατροφολόγου.

Μέθοδοι κλάσης

- *NutritionistDetailsEntity(nutritionistID, username)*: Συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- *getNutritionistDetails()*: Συνάρτηση που καλεί την συνάρτηση *getNutritionistDetails* του *NutritionistControl* controller.

Boundary ManageRecipeGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει την διεπαφή προσθήκης/επεξεργασίας/αναφοράς μιας συνταγής.

<<Boundary>>
ManageRecipeGUI
-lblEditRecipeTitle:String -lblAddRecipeTitle:String -lblReportedRecipeTitle:String -form:FormEntity -deleteButton:Button -addButton:button -finishButton:Button
+ManageRecipeGUI(form):void +ValidInfo():void +deleteRecipe(recipeID:Integer):void +editRecipe(recipeID:Integer):void +deleteReportedRecipe(recipeID:Integer):void +editReportedRecipe(recipeID:Integer):void +addRecipe(): FormEntity +finishClick() +deleteClick()

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *lblEditRecipeTitle*: Όνομα της σελίδας επεξεργασίας συνταγής.
- *lblAddRecipeTitle*: Όνομα της σελίδας προσθήκης συνταγής.
- *lblReportedRecipeTitle*: Όνομα της σελίδας αναφοράς συνταγής.
- *form*: Μια οντότητα form που περιέχει όλες τις λεπτομέρειες της συνταγής.
- *deleteButton*: Κουμπί διαγραφής της συνταγής το οποίο καλεί την *deleteClick()*.
- *addButton*: Κουμπί ολοκλήρωσης προσθήκης συνταγής που καλεί την *addRecipe*
- *finishButton*: Κουμπί ολοκλήρωσης επεξεργασίας της συνταγής το οποίο καλεί την *finishClick()*.

Μέθοδοι κλάσης

- *ManageRecipeGUI(form: FormEntity)*: Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης που αντίστοιχα εμφανίζει τα στοιχεία.
- *validInfo()*: Ελέγχει αν άφησε κάποιο στοιχείο ο διατροφολόγος κενό όταν πατήσει το κουμπί *finish* και αν έχει αφήσει κάτι κενό εμφανίζει το μήνυμα “Missing Info”.
- *deleteRecipe(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση εμφανίζει ένα κουτί που ρωτάει τον διατροφολόγο αν είναι σιγουρος ότι θέλει να διαγράψει την συνταγή. Αν ναι καλή την συνάρτηση *deleteRecipe* του *NutritionistControl* για να διαγράψει την συνταγή αλλιώς αν όχι των επιστρέφει στο *NutritionistRecipeGUI*.
- *editRecipe(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση που καλεί την *editRecipe* του *NutritionistControl* Controller.
- *deleteReportedRecipe(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση εμφανίζει ένα κουτί που ρωτάει τον διατροφολόγο αν είναι σιγουρος ότι θέλει να διαγράψει την αναφορά συνταγής. Αν ναι καλή την συνάρτηση *deleteRecipe* του *NutritionistControl* για να διαγράψει την αναφορά συνταγής αλλιώς αν όχι των επιστρέφει στο *ReportedListRecipeGUI*.
- *editReportedRecipe(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση καλεί την *displayReportedRecipe* του *DisplayControl* ώστε να εμφανίσει το αντίστοιχο μήνυμα για επεξεργασία της αναφοράς συνταγής.
- *addRecipe()*: Η συνάρτηση που καλεί την *addRecipe* του *NutritionistControl* Controller.
- *finishClick()*: Όταν πατηθεί το κουμπί “Finish” η συνάρτηση καλεί την *editRecipe* του *NutritionistControl* ώστε να αναρτηθεί η επεξεργασμένη συνταγή.
- *deleteClick()*: Καλεί την *deleteRecipe* του *NutritionistControl* για να διαγραφεί η συνταγή.



Boundary ReportedListRecipeGUI

Η κλάση αυτή εκφράζει την διεπαφή λίστας των αναφορών συνταγών.

<<Boundary>> ReportedListRecipeGUI	
-imgNutritionist: Image	
-lblNutritionistName: String	
-lblWelcome: String	
-lblTitle: String	
-lblUserName: String[0..*]	
-deleteReportButton: Button[0..*]	
-reportButtons: Button[0..*]	
-reportedlist: ReportDetailsEntity[0..*]	

+ ReportedListRecipeGUI(*reportedlist*): void
+ deleteClick(*recipeID*: Integer): void
+ RecipeClick(*recipeID*: Integer): void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *imgNutritionist*: εικόνα του διατροφολόγου που συνδέθει
- *lblNutritionistName*: το όνομα του διατροφολόγου
- *lblWelcome*: το κείμενο υποδοχής του διατροφολόγου στην οθόνη
- *lblTitle*: Ο τίτλος ότι προβάλλεται λίστα με αναφορές
- *lblUserName*: ένας πίνακας από τα ονόματα όλων των χρηστών που έχουν κάνει αναφορά, ορίζεται από την συνάρτηση δόμησης
- *deleteReportButton*: κουμπί που καλεί την συνάρτηση *deleteClick* για διαγραφή της συγκεκριμένης αναφοράς
- *reportButtons*: ένας πίνακας από όλες τις αναφορές με τα ID τους που καλεί την συνάρτηση *RecipeClick*.
- *reportedlist*: ένας πίνακας από τα αντικείμενα των αναφορών.

Μέθοδοι κλάσης

- *ReportedRecipeGUI(*reportedlist*)*: αποτελεί την συνάρτηση δόμησης που δέχεται ως όρισμα μια λίστα από αντικείμενα αναφορών και θέτει κάθε μια από τις τιμές της λίστας στους αντίστοιχους πίνακες της κλάσης.
- *deleteClick(*recipeID*: Integer)*: Καλεί την συνάρτηση *DeleteReport()*: του controller ώστε να διαγραφεί η συγκεκριμένη αναφορά
- *RecipeClick(*recipeID*: Integer)*: Καλεί την συνάρτηση *DisplayReportedRecipe()* του *DisplayControl* για την μεταφορά στην σελίδα της αναφοράς.

Entity FormEntity

Η κλάση αυτή εκφράζει την φόρμα με τις λεπτομέριες μίας διατροφής που προβάλλεται στον διατροφολόγο.

<<Entity>> FormEntity	
-addImageButton: Image	
-lblAddImage: String	
-timeDropdown: Dropdown	
-lblDifficultTitle: String	
-lblDifficultLevel: String[0..2]	
-lblServingTitle: String	
-lblServing: String	
-lblIngredientsTitle: String	
-lblQuantityIngredientsTitle: String	
-quantityIngredients: TextBox[]	
-lblNameIngredientsTitle: String	
-nameIngredients: TextBox[]	
-ingredientsScrollBar: ScrollBar	
-lblInstructionsTitle: String	
-lblStepsInstructions: String	
-lblDescriptionInstructions: String	
-stepsInstructions: String[]	
-descriptionInstructions: String[]	
-instructionsScrollBar: ScrollBar	

+ FormEntity(*addImageButton*, *lblAddImage*, *timeDropdown*, *lblDifficultTitle*, *lblDifficultLevel*, *lblServingTitle*, *lblServing*, *lblQuantityIngredientsTitle*, *quantityIngredients*, *lblNameIngredientsTitle*, *nameIngredients*, *ingredientsScrollBar*, *lblInstructionsTitle*, *lblStepsInstructions*, *lblDescriptionInstructions*, *stepsInstructions*, *descriptionInstructions*, *instructionsScrollBar*): void

Χαρακτηριστικά κλάσης

- *addImageButton*: Κουμπί πρόσθεσης εικόνας.
- *lblAddImage*: Τίτλος κουμπιού.
- *timeDropdown*: Μία dropdown φόρμα εισαγωγής δεδομένων.
- *lblDifficultTitle*: Επικεφαλίδα δυσκολίας.
- *lblDifficultLevel*: Πίνακας

από strings για προκαθορισμό δυσκολίας συνταγής.

- *lblServingTitle*: Επικεφαλίδα μεριδών.
- *lblServing*: Ποσότητα μεριδών μίας συνταγής.



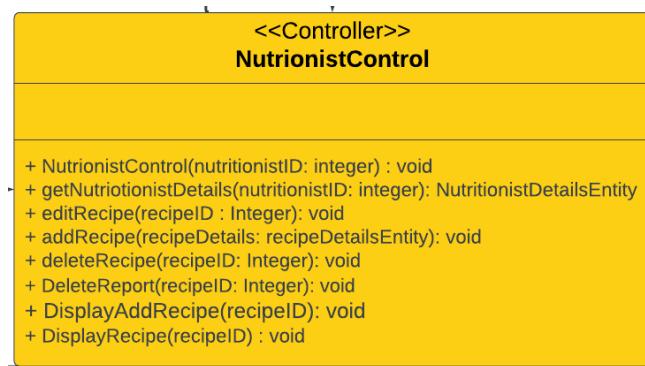
- *lblIngredientsTitle*: Επικεφαλίδα υλικών.
- *lblQuantityIngredientsTitle*: Επικεφαλίδα ποσότητας υλικών.
- *quantityIngredients*: Κείμενο που περιέχει την ακριβή ποσότητα υλικών.
- *lblNameIngredientsTitle*: Επικεφαλίδα ονομάτων των υλικών.
- *nameIngredients*: Κείμενο με τα ονόματα των υλικών απαραίτητα για την συνταγή.
- *IngredientsScrollBar*: Η μπάρα κύλισης της ενότητας υλικών.
- *lblInstructionsTitle*: Επικεφαλίδα οδηγιών.
- *lblStepsInstructions*: Επικεφαλίδα βημάτων εκτέλεσης.
- *lblDescriptionInstructions*: Επικεφαλίδα επεξήγησης βημάτων εκτέλεσης.
- *stepsInstructions*: Κείμενο απαραίθμηση βημάτων εκτέλεσης συνταγής.
- *descriptionInstructions*: Κείμενο αναλυτικής επεξήγησης βημάτων εκτέλεσης συνταγής.
- *InstructionsScrollBar*: Η μπάρα κύλισης της ενότητας οδηγιών.

Μέθοδοι κλάσης

- *FormEntity(addImageButton, lblAddImage, timeDropdown, lblDifficultTitle, lblDifficultLevel, lblServingTitle, lblServing, lblIngredientsTitle, lblQuantityIngredientsTitle, quantityIngredients, lblNameIngredientsTitle, nameIngredients, IngredientsScrollBar, lblInstructionsTitle, lblStepsInstructions, lblDescriptionInstructions, stepsInstructions, descriptionInstructions, InstructionsScrollBar)* : Αποτελεί την συνάρτηση δόμησης της κλάσης.

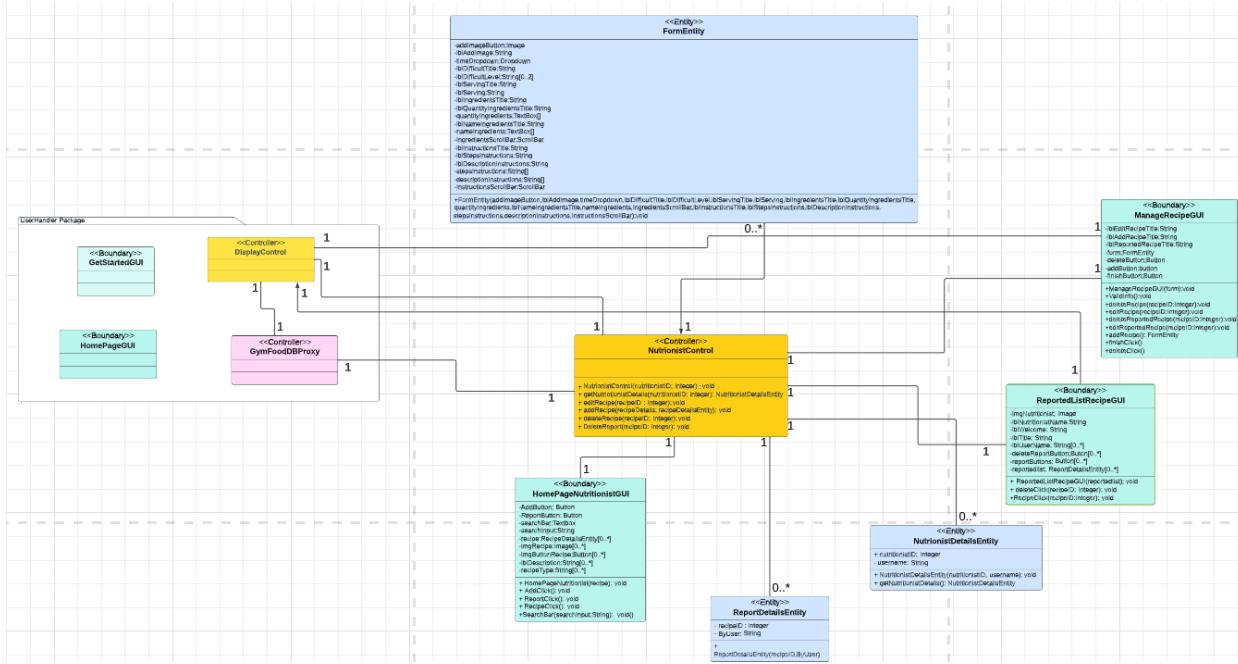
Controller NutritionistControl

Αυτή η κλάση αποτελεί τον controller NutritionistControl για το πακέτο NutritionistDetails.



Μέθοδοι κλάσης

- *NutritionistControl(nutritionistID: Integer)*: Η συνάρτηση δόμησης της κλάσης.
- *getNutritionistDetails(nutritionistID: Integer)*: Η συνάρτηση ανάκτησης των πληροφοριών του διατροφολόγου (θα συσχετίζεται με την εγγραφή του και το προσπεράσμα).
- *editRecipe(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση ολοκλήρωσης επεξεργασίας/αποθήκευσης αλλαγών συνταγής.
- *addRecipe(recipeDetails: recipeDetailsEntity)*: Η συνάρτηση προσθήκης νέας συνταγής όπου καλεί την συνάρτηση saveRecipe του GymFoodDBProxy.
- *deleteRecipe(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση διαγραφής συνταγής καλεί την συνάρτηση deleteRecipe του GymFoodDBProxy για την διαγραφή μιας συνταγής.
- *DeleteReport(recipeID: Integer)*: Η συνάρτηση διαγραφής αναφοράς συνταγής όπου καλεί την συνάρτηση DeleteRecipeReport.
- *DisplayAddRecipe(recipeID)*: προβολή της σελίδας AddRecipeGUI.
- *DisplayRecipe(recipeID)*: προβολή της NutritionistRecipeGUI.

**Διάγραμμα κλάσεων:****Παράρτημα I – Γλωσσάριο**

Το σετ των ακρωνυμίων που χρησιμοποιείτε στο έγγραφο

ΛΑ-xx Λειτουργική Απαίτηση xx

ΜΛΑ-xx Μη Λειτουργική Απαίτηση xx