



## Class Diagram

v0.1

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 Σύνθεση Ομάδας.....	3
2 Σχεδιάγραμμα Class Diagram.....	4
3 Περιγραφές των κλάσεων.....	5
4 Εργαλεία.....	6

# Meet The Team

Behind The Creation of **ReadEase**



Γεώργιος Καραγιάννης  
1084586  
REVIEWER



Ευαγγελία Κολάγκη  
1084599  
STYLISTIC EDITOR



Μαρία Κουρή  
1084526  
CO-AUTHOR

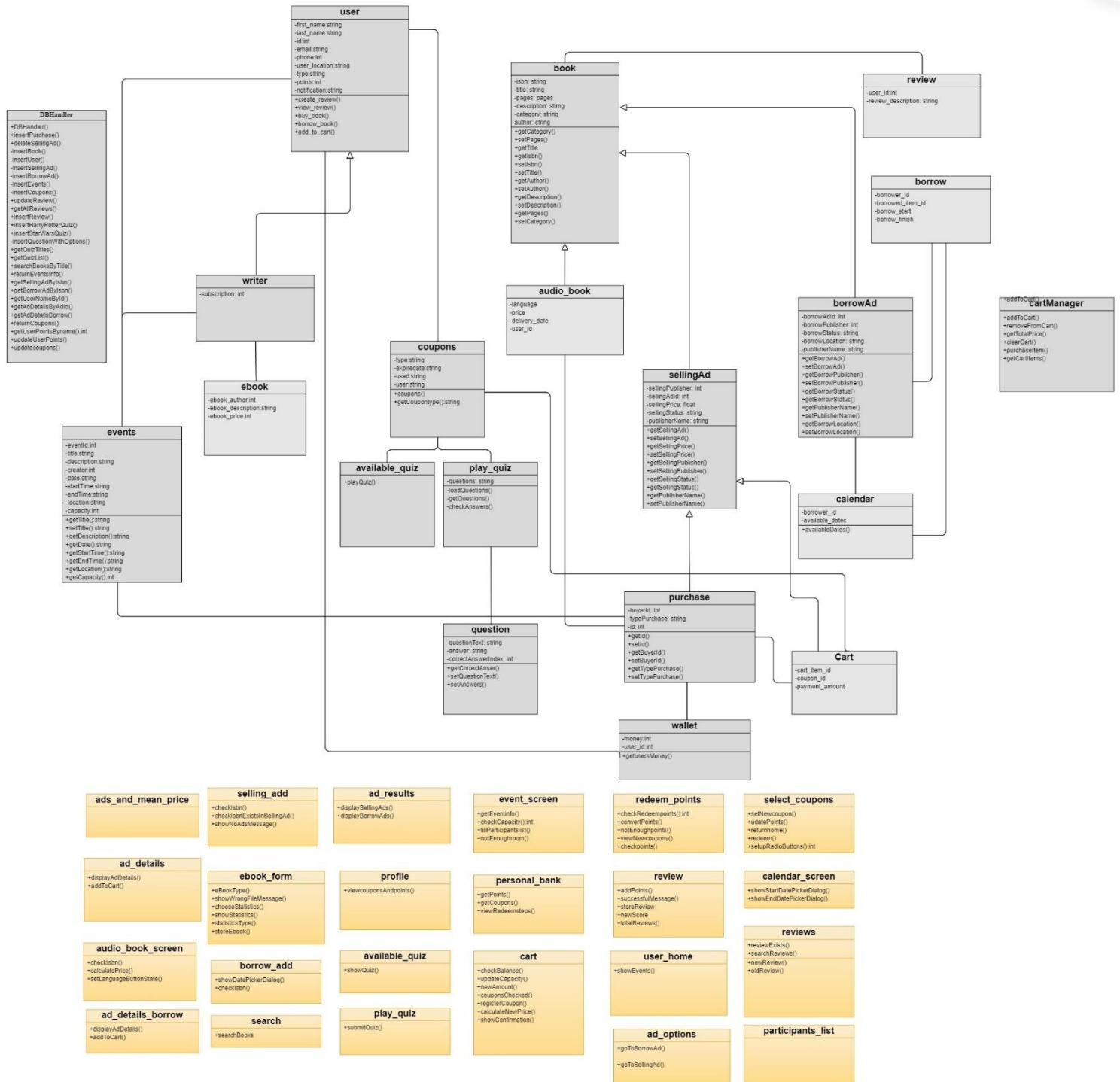


Μηλιτιάδης Μαντές  
1084661  
AUTHOR



Χρυσauγή Πατέλη  
1084513  
REVIEWER

## 2 Σχεδιάγραμμα Class Diagram



### 3 Περιγραφές των κλάσεων

Κλάση	Περιγραφή
<b>user</b>	Οντότητα στην οποία περιλαμβάνονται βασικές πληροφορίες ενός χρήστη όπως ονοματεπώνυμο , τηλέφωνο , email, πόντοι που έχει αποκτήσει αλλά και οι ενημερώσεις τους.
<b>writer</b>	Οντότητα στην οποία διαχωρίζονται οι συγγραφείς (συνδρομητές χρήστες), από τους απλούς χρήστες, αποκτώντας περαιτέρω προνόμια.
<b>ebook</b>	Οντότητα στην οποία περιλαμβάνονται τα στοιχεία των νέων eBook που αναρτώνται από τους συγγραφείς όπως η περιγραφή του, η τιμή του αλλά και το αρχείο που το περιέχει.
<b>analytics</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται τα στατιστικά παρακολούθησης των νέων eBook που αναρτήθηκαν.
<b>coupons</b>	Οντότητα η οποία αντιστοιχεί στα κουπόνια και περιέχονται πληροφορίες όπως για τους διάφορους τύπους κουπονιών, την ημερομηνία λήξης τους , αν έχουν χρησιμοποιηθεί αλλά και από ποιον χρήστη.
<b>quiz</b>	Οντότητα η οποία αποτελείται από τις ερωτήσεις που καλείται να απαντήσει ο χρήστης κατά την επίλυση quiz και τις σωστές απαντήσεις αυτών.
<b>question</b>	Οντότητα η οποία αντιστοιχεί στα παιχνίδια ερωτήσεων και περιέχονται σε αυτή οι ερωτήσεις κάθε quiz οι σωστές απαντήσεις αυτών , η ημερομηνία λήξης τους αλλά και το ιστορικό των χρηστών για κάθε quiz όπως οι συνολικές απαντήσεις τους αλλά και το ποιες από αυτές είναι σωστές,
<b>book</b>	Οντότητα η οποία αντιστοιχεί στα βιβλία της εφαρμογής και περιέχονται σε αυτή πληροφορίες όπως το ISBN τους, ο τίτλος , ο αριθμός σελίδων , η περιγραφή τους και η κατηγορία στην οποία ανήκουν καθώς και το πλήθος των αξιολογήσεων τους αλλά και ο βαθμός αξιολόγησης;
<b>ad</b>	Οντότητα η οποία αντιστοιχεί σε αγγελίες βιβλίων και περιέχονται σε αυτή όλες οι πληροφορίες για το βιβλίο που είναι σε αγγελία , η κατάσταση του και τέλος ο προσωπικός κωδικός αυτού που την έφτιαξε.
<b>review</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται πληροφορίες για την περιγραφή των αξιολογήσεων των χρηστών.
<b>audio_book</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται πληροφορίες για τα audio books της εφαρμογής όπως η γλώσσα στην οποία είναι κατασκευασμένα καθώς, η τιμή τους καθώς και η ημερομηνία παράδοσης τους σε κάποιον χρήστη της εφαρμογής.
<b>borrow_add</b>	Οντότητα στην οποία υπάρχουν πληροφορίες για το αν είναι διαθέσιμο το βιβλίο προς ενοικίαση αλλά και η τοποθεσία στην οποία θα γίνει ανταλλαγή.
<b>selling_Add</b>	Οντότητα στην οποία υπάρχουν πληροφορίες στην για την τιμή του βιβλίου που είναι προς αγγελία.
<b>events</b>	Οντότητα στην οποία περιλαμβάνονται βασικές πληροφορίες για τα ανερχόμενα events όπως την τοποθεσία που θα διεξαχθεί, την χωρητικότητα των ατόμων, τον συγγραφέα που το δημιούργησε αλλά και τα στοιχεία των παρευρισκόμενων.
<b>borrow</b>	Οντότητα στην οποία δείχνει τα χαρακτηριστικά του δανειστή και πιο συγκεκριμένα υπάρχουν πληροφορίες του δανειστή ,το βιβλίο που δανείζει αλλά και το διαθέσιμο διάστημα δανεισμού.
<b>calendar</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται οι διαθέσιμες ημερομηνίες δανεισμού από τους χρήστες.
<b>cart</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται πληροφορίες για τα προϊόντα που έχει προσθέσει στο καλάθι αγορών, τα πιθανά κουπόνια που έχει εισάγει καθώς και το πληρωτέο ποσό.
<b>purchase</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται πληροφορίες για το ιστορικό των αγορών του χρήστη με πληροφορίες όπως του τύπου της αγοράς αλλά και του αντικειμένου που αγόρασε.
<b>wallet</b>	Οντότητα στην οποία περιέχονται η πληροφορία για το ποσό των χρημάτων που κατέχει ο χρήστης.
<b>quiz_game</b>	Οντότητα στην οποία ο χρήστης συλλέγει πόντους εξαργύρωσης απαντώντας ερωτήσεις σε διάφορες κατηγορίες Quiz.
<b>claim_points</b>	Οντότητα στην οποία ο χρήστης εξαργυρώνει πόντους για την αγορά εκπαιδευτικών κουπονιών.

## 4 Εργαλεία



### **MS Word**

Θα χρησιμοποιηθεί για την σύνταξη και την επεξεργασία όλων των τεχνικών κειμένων



### **Visual Paradigm**

Θα χρησιμοποιηθεί για την εξαγωγή του Domain-Model.



### **Canva**

Θα χρησιμοποιηθεί για τον σχεδιασμό του λογότυπου της εφαρμογής και των γραφικών.