



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ  
ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ  
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ  
ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



---

ΕΞΑΜΗΝΙΑΙΟ PROJECT 2024-2025

---

Τεχνολογία Λογισμικού



4<sup>ο</sup> ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

ΓΑΡΑΤΖΙΩΤΗ ΕΛΛΗ  
ΔΡΑΓΟΥΔΑΚΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ  
ΚΑΦΕΝΤΖΗ ΔΗΜΗΤΡΑ  
ΖΑΝΝΟΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΛΟΥΚΑΣ  
ΦΟΥΣΚΑΡΗΣ ΑΛΕΞΙΟΣ ΙΩΣΗΦ

# Project-description-v1.0

(είναι η έκδοση v0.1 χωρίς καμία αλλαγή - παραδοτέο 1)

## I. Αναλυτικά στοιχεία ομάδας:

Ονοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος
Γαρατζιώτη Έλλη	1100517	3 <sup>ο</sup>
Δραγουδάκης Αναστάσης	1100538	3 <sup>ο</sup>
Ζάννος Εμμανουήλ Λουκάς	1084543	5 <sup>ο</sup>
Καφεντζή Δήμητρα	1100578	3 <sup>ο</sup>
Φουσκαρής Αλέξιος Ιωσήφ	1100747	3 <sup>ο</sup>

## II. Ρόλοι σε αυτό το παραδοτέο

Report Editor: Γαρατζιώτη Έλλη

Project description: Φουσκαρής Αλέξιος Ιωσήφ

Sequence Diagram: Γαρατζιώτη Έλλη

Robustness Diagram: Φουσκαρής Αλέξιος Ιωσήφ

Use Cases and Use case diagram: Γαρατζιώτη Έλλη

Domain Model: Καφεντζή Δήμητρα, Ζάννος Εμμανουήλ Λουκάς

Class Diagram: Καφεντζή Δήμητρα, Ζάννος Εμμανουήλ Λουκάς

Project Code: Δραγουδάκης Αναστάσης, Καφεντζή Δήμητρα

Test cases: Φουσκαρής Αλέξιος Ιωσήφ, Δραγουδάκης Αναστάσης

## III. Κατανομή προσπάθειας

Η ομάδα συμφωνεί ομόφωνα ότι η προσπάθεια όλων των φοιτητών ήταν ισοδύναμη.

**Σημείωση:** Τα commits που εμφανίζονται στο github δεν είναι αντιπροσωπευτικά. Η συνεισφορά του κάθε μέλους εμφανίζεται αναλυτικά σε κάθε παραδοτέο στην ενότητα “Ρόλοι σε αυτό το παραδοτέο”.

## IV. FoundIt



Εικόνα 1 : Project logo

## V. Περιγραφή Project

Η **πρόταση** της ομάδας μας είναι η δημιουργία μίας πλατφόρμας αναζήτησης χαμένων αντικειμένων. **Σκοπός**, προφανώς, είναι να διευκολύνει τους χρήστες να ανακτήσουν αντικείμενα συναισθηματικής, οικονομικής ή χρηστικής αξίας (για παράδειγμα: ένα κόσμημα, ένα σετ ακουστικών ή γυαλιά οράσεως), να επιβραβεύσει τους χρήστες που βρίσκουν ένα χαμένο αντικείμενο και καταφέρνουν να το επιστρέψουν στον ιδιοκτήτη (μέσω υποχρεωτικού βραβείου ανάκτησης που ορίζει ο ιδιοκτήτης), να βοηθήσει

ιδιοκτήτες τοπικών επιχειρήσεων να γνωστοποιήσουν ευρύτερα το κατάστημά τους, λειτουργώντας σαν σημείο συνάντησης ή προσωρινής αποθήκευσης του αντικειμένου (drop-off point). Ταυτόχρονα, δίνεται η δυνατότητα, σε συγκεκριμένα και εγκεκριμένα μέλη της κοινότητας, να λειτουργούν ως moderators στην λίστα με τις αγγελίες, με στόχο την αποφυγή απάτης από κάποιον χρήστη (για παράδειγμα: παραλαβή ενός αντικειμένου που δεν του ανήκει) αλλά και την εξακρίβωση των στοιχείων των χρηστών.

Στην πλατφόρμα θα υπάρχουν **4 κατηγορίες χρηστών** με τις εξής δυνατότητες:

**1. Ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου (Lost item Owner)**

- Δημιουργεί την αγγελία (post) για το αντικείμενο που έχει χάσει
- Αξιολογεί χρήστες που του επέστρεψαν κάποιο αντικείμενο (finders)
- Ζητά ραντεβού για την ανάκτηση του αντικειμένου (meeting)
- Πληρώνει το βραβείο ανάκτησης που έθεσε (reward)

**2. Ευρετής (Finder)**

- Δημιουργεί την αγγελία για το αντικείμενο που βρήκε
- Επικοινωνεί με τους πιθανούς ιδιοκτήτες
- Κανονίζει ραντεβού
- Εισπράττει το βραβείο ανάκτησης

**3. Ιδιοκτήτης τοπικής επιχείρησης (Local Business Owner)**

- Δημιουργεί λογαριασμό με τα στοιχεία της επιχείρησης του (Local Business)
- Θέτει την επιχείρησή του, σαν σημείο συνάντησης και προσωρινής αποθήκευσης (drop-off point), στην πλατφόρμα
- Φυλάσσει τα αντικείμενα που του παραδίδουν οι ευρετές, μέχρι να τα ανακτήσει ο ιδιοκτήτης
- Ενημερώνει τους ιδιοκτήτες πως το αντικείμενο είναι στο κατάστημά του

**4. Moderator**

- Ελέγχει αναφορές
- Ζητάει κάποιο αποδεικτικό των στοιχείων του χρήστη
- Ελέγχει, επιβεβαιώνει και διαγράφει ευρετές

Ακολουθούν ενδεικτικές **mock-up screens** της πλατφόρμας μας, κατασκευασμένες στο περιβάλλον *canva.com* :



FoundIt

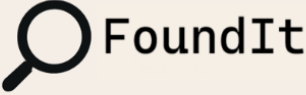
Username/Email:

Password:

Or if you don't have an account:


If you have a business you can provide it as a drop-off point:

Εικόνα 2 : Log in για ιδιώτες ή ιδιοκτήτες επιχειρήσεων




Email:  Phone Number:   
 Full Name:  City:   
 Username:  Address:   
 Password:    
 Confirm Password:

Εικόνα 3 : Sign up για ιδιώτες




Business Email:  Business Phone Number:   
 Business Name:  Business License Number:   
 Username:  Business Address:   
 Password:    
 Confirm Password:

Εικόνα 4 : Sign up για ιδιοκτήτες επιχειρήσεων

 Hello User ! Notifications My Posts Home Page Meet-ups Contact us About us	Lost item: Headphones Domain: Technology Colour: Black City: Cardiff I lost my headphones at the bus station near the castle. The brand is Sony and the model is WH-1000. <input type="button" value="Add Photo"/>	Found item: Jacket Domain: Clothing Colour: Denim City: Vienna I found the jacket near the St. Stephan's Cathedral . I will add the photo below. <input type="button" value="Add Photo"/>	Filters: Lost items Found items Domain Colour City Reward	
	Found item: Ring Domain: Jewellery Colour: Gold City: Madrid I found a golden ring at McDonald's close to Retiro Park. It has the names John and Mary carved on the inside. <input type="button" value="Add Photo"/>	Lost item: Wallet Domain: Essentials Colour: Brown City: Berlin I lost my leather brown wallet at Alexanderplatz. It has my id inside, please contact me. <input type="button" value="Add Photo"/>		<input type="button" value="Add Post"/>

Εικόνα 5 : Home page

 Hello User ! Notifications My Posts Home Page Meet-ups Contact us About us	<input type="radio"/> I lost an item What did you lose? <input type="button" value="Add"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clothes</li> <li>• Keys</li> <li>• Gadgets</li> <li>• Wallet</li> <li>• Other</li> </ul> Add Photo: Give a short description of the item and where you lost it: <input type="text"/> Add Reward: <input type="text"/>	<input type="radio"/> I found an item What did you lose? <input type="button" value="Add"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clothes</li> <li>• Keys</li> <li>• Gadgets</li> <li>• Wallet</li> <li>• Other</li> </ul> Add Photo: Give a short description of the item and where you found it: <input type="text"/>

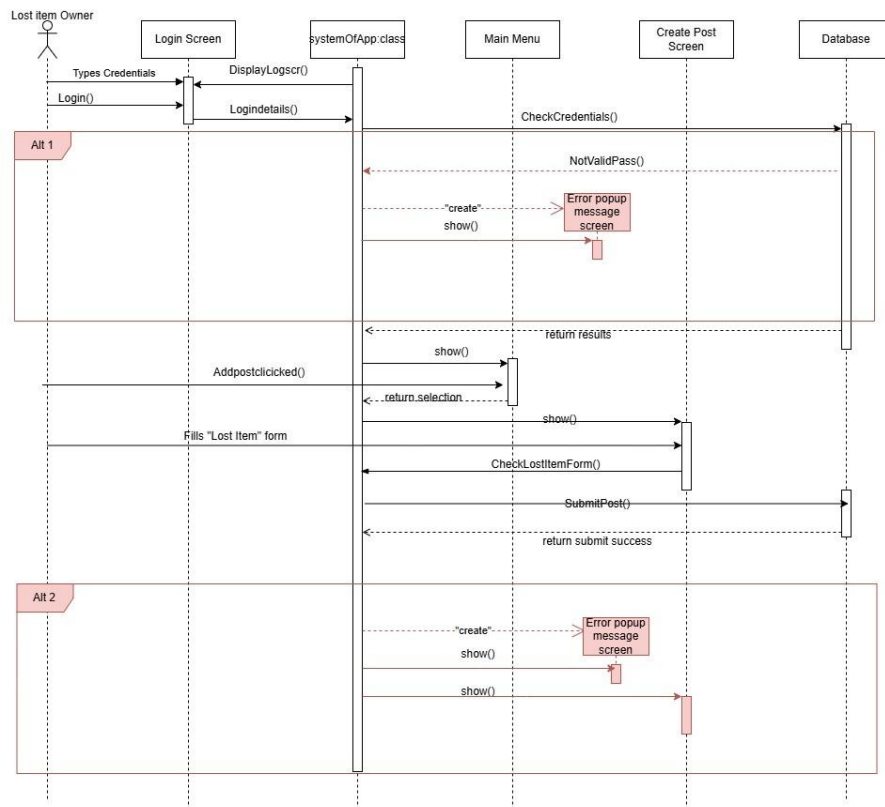
Εικόνα 6 : Προσθήκη αγγελίας

## Sequence-diagram-v1.0

(είναι η έκδοση v0.1 χωρίς καμία αλλαγή - παραδοτέο 3)

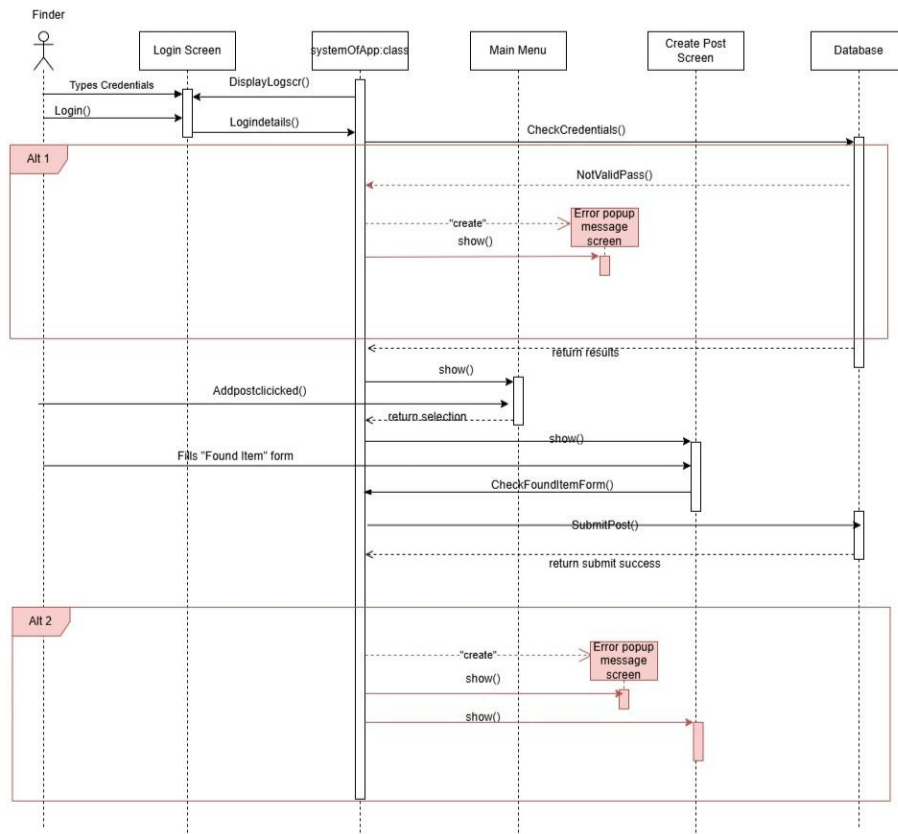
Ακολουθούν τα sequence diagrams, κατασκευασμένο στο περιβάλλον *draw.io*:

1



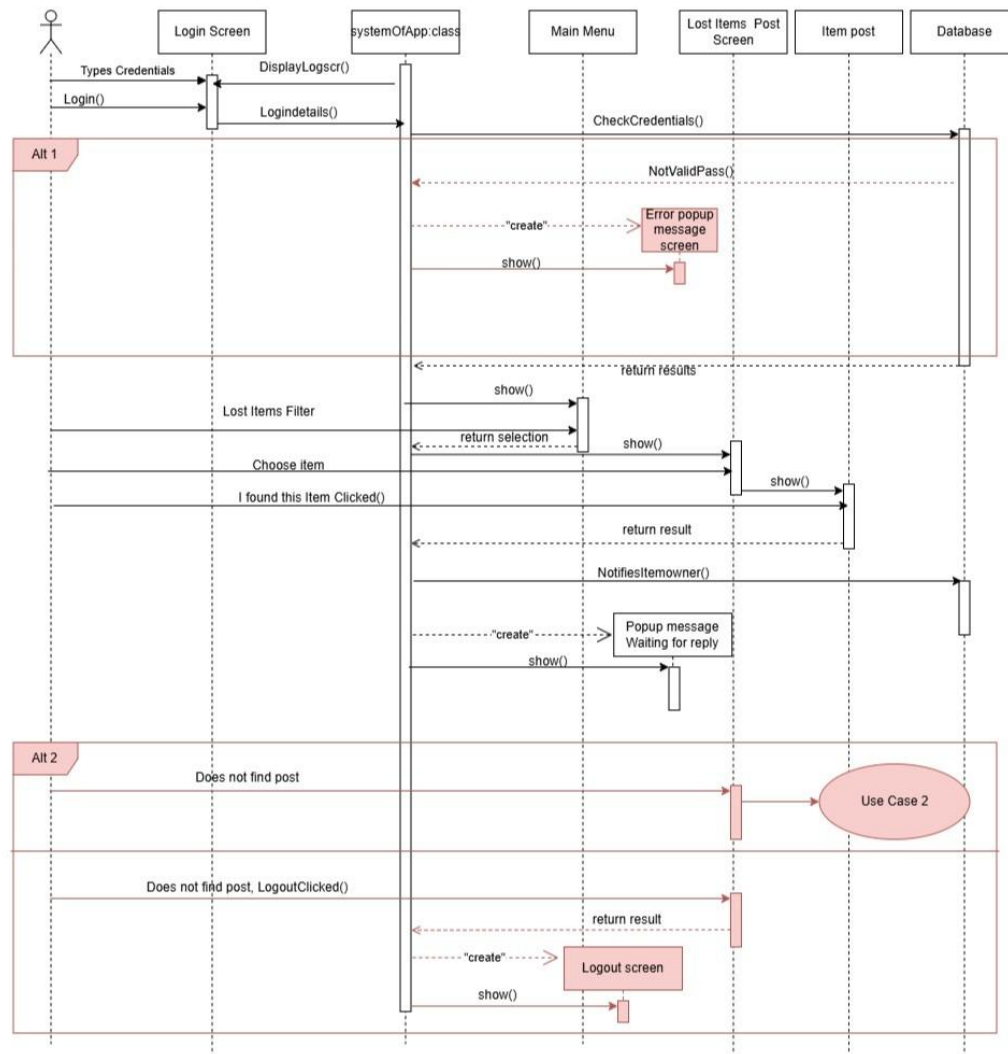
Εικόνα 7 : Sequence diagram For Use Case 1

2

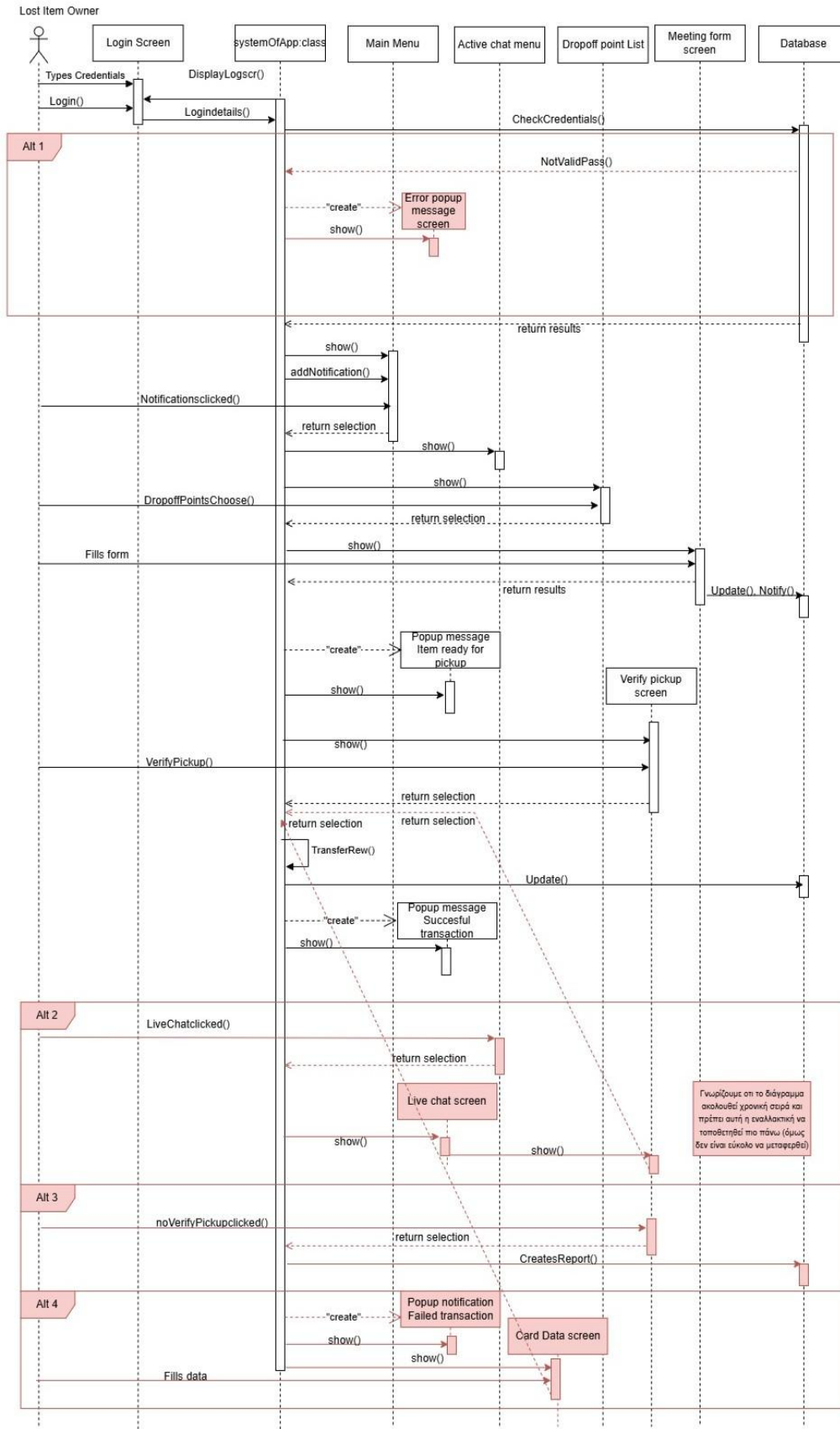


Εικόνα 8 : Sequence diagram For Use Case 2

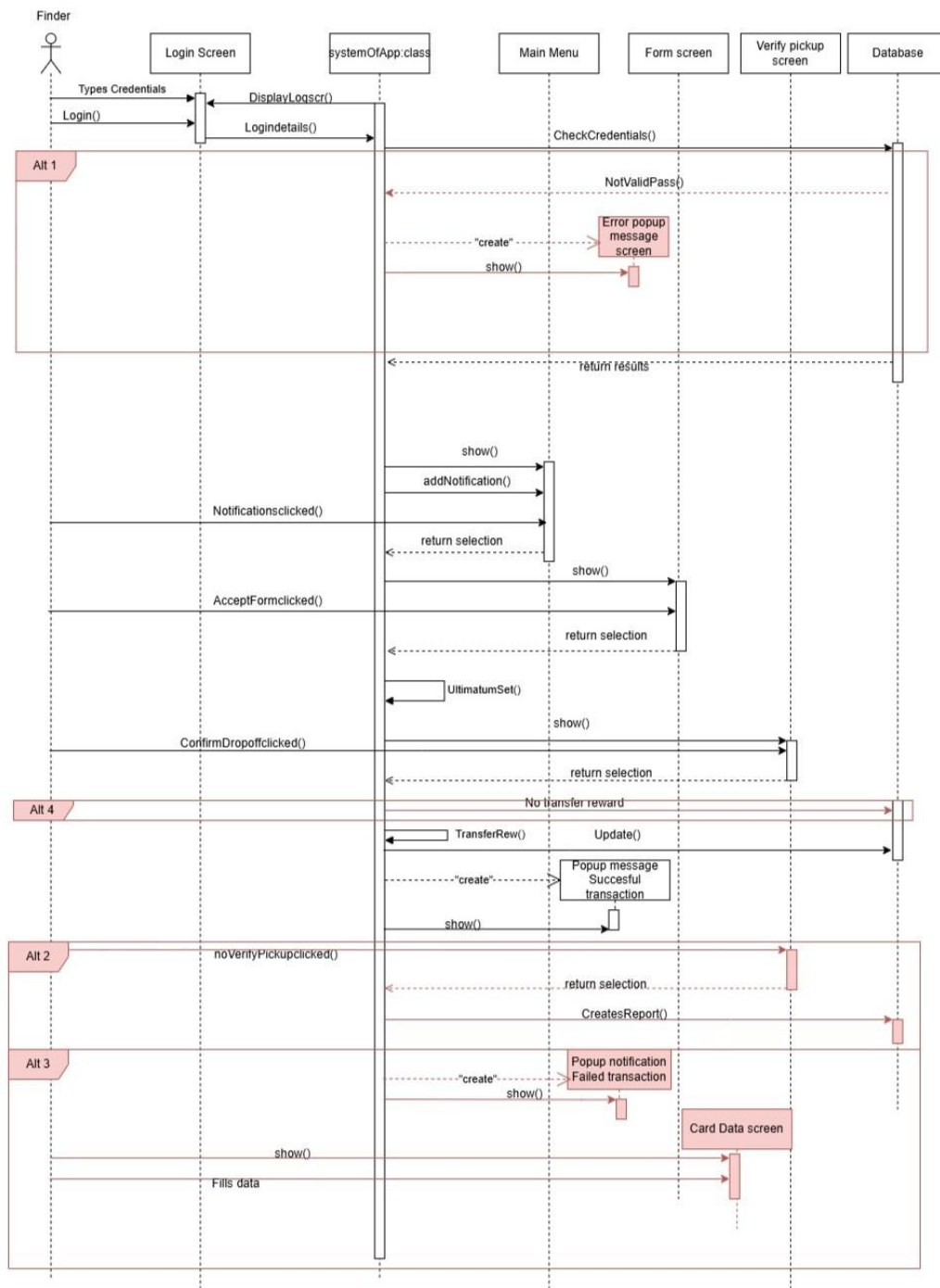
### 3 Finder



Εικόνα 9 : Sequence diagram For Use Case 3



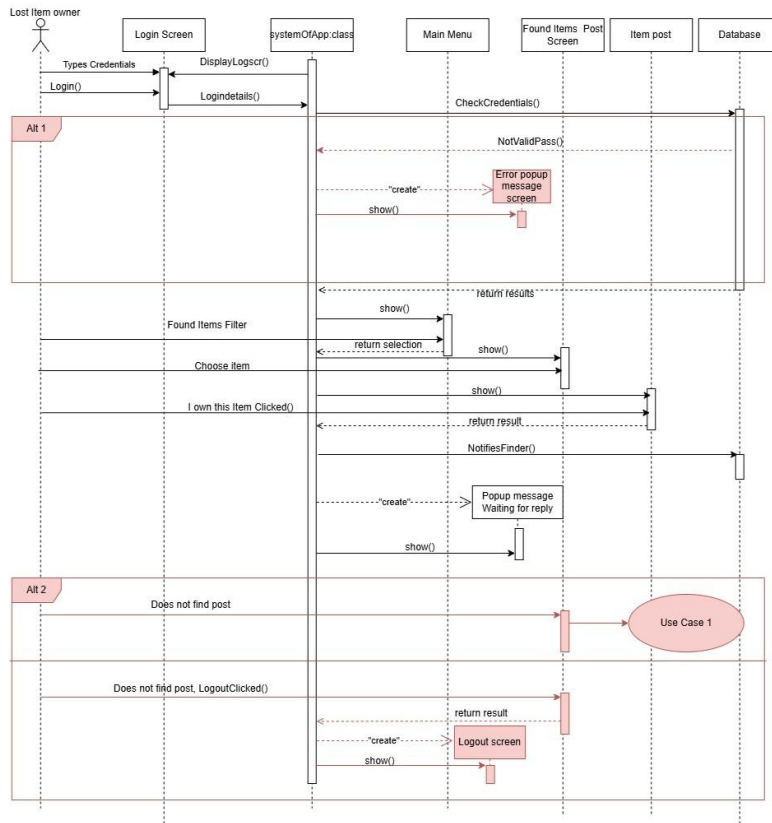
Εικόνα 10 : Sequence diagram For Use Case 4



Εικόνα 11 : Sequence diagram For Use Case 5

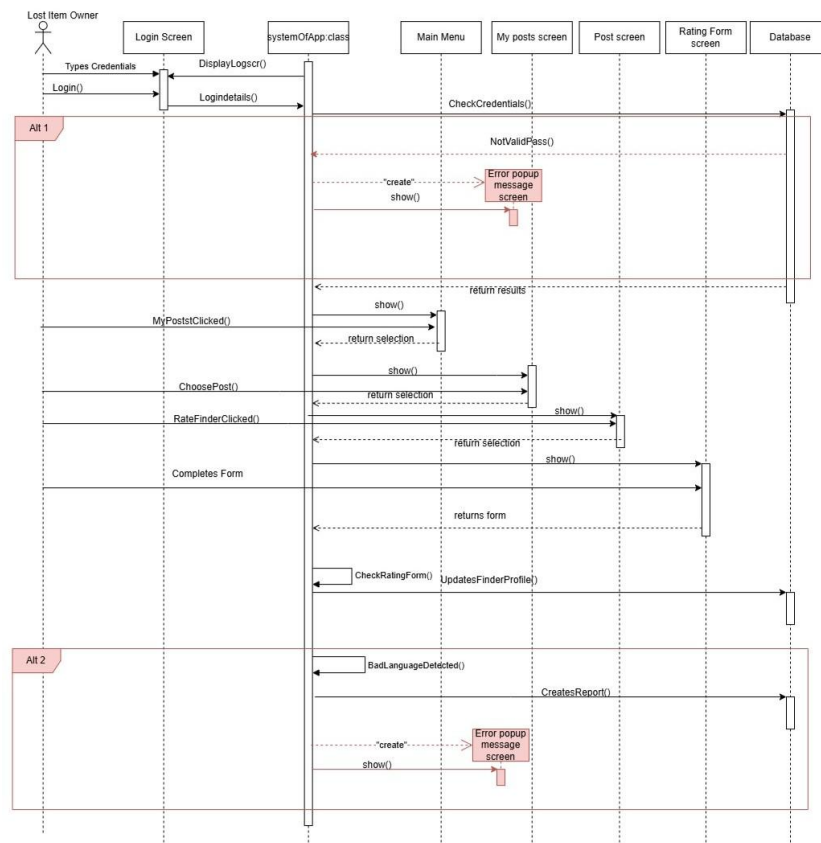


6

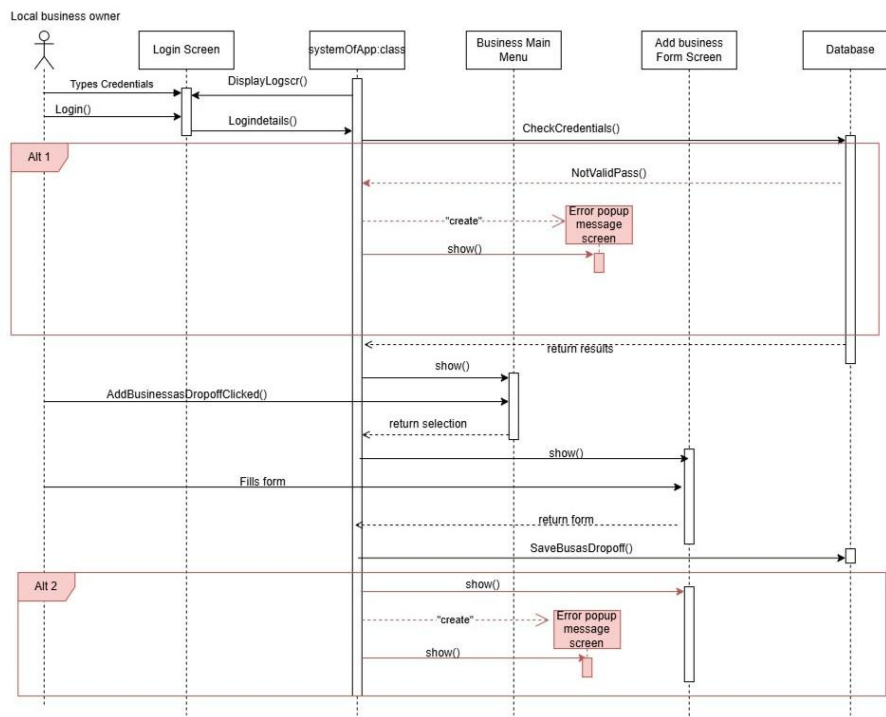


Εικόνα 12 : Sequence diagram For Use Case 6

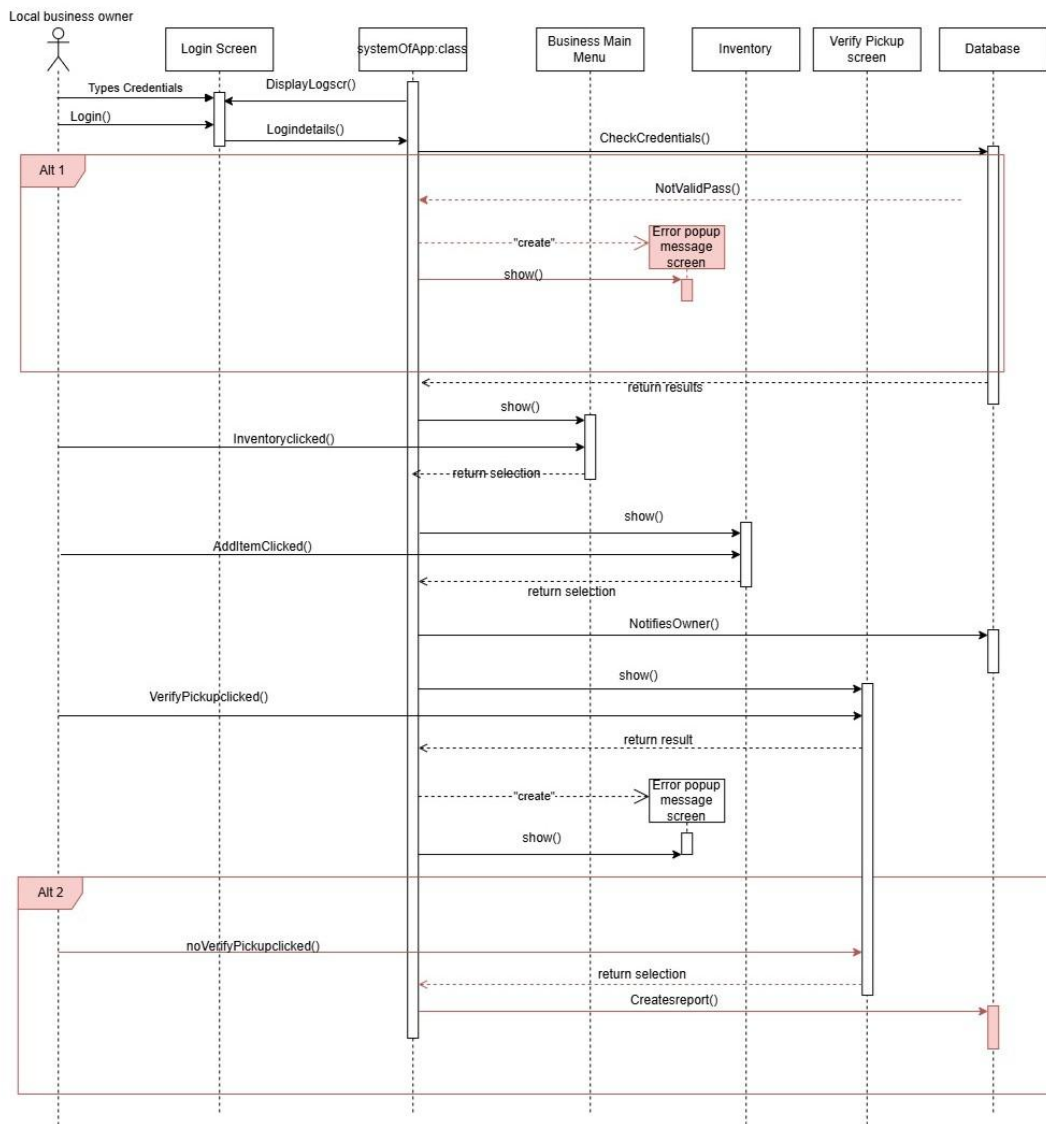
7



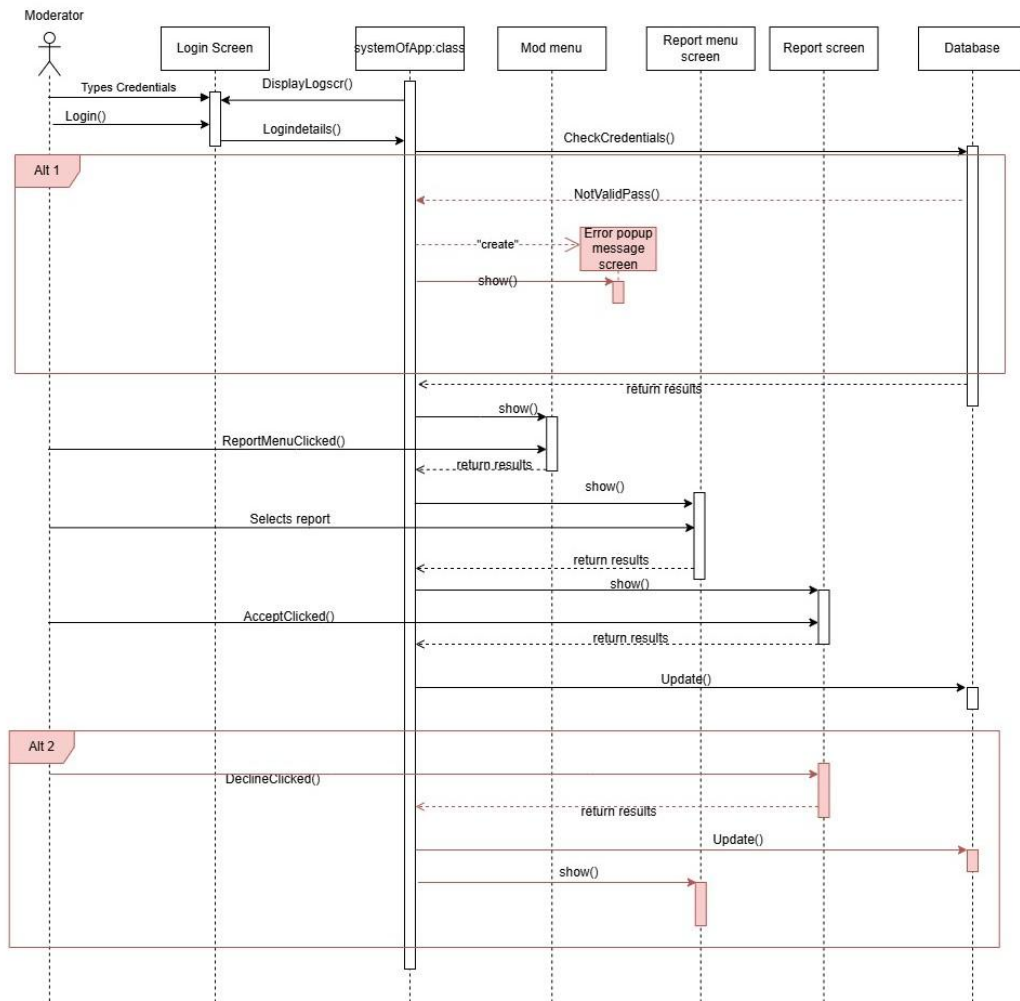
Εικόνα 13 : Sequence diagram For Use Case 7



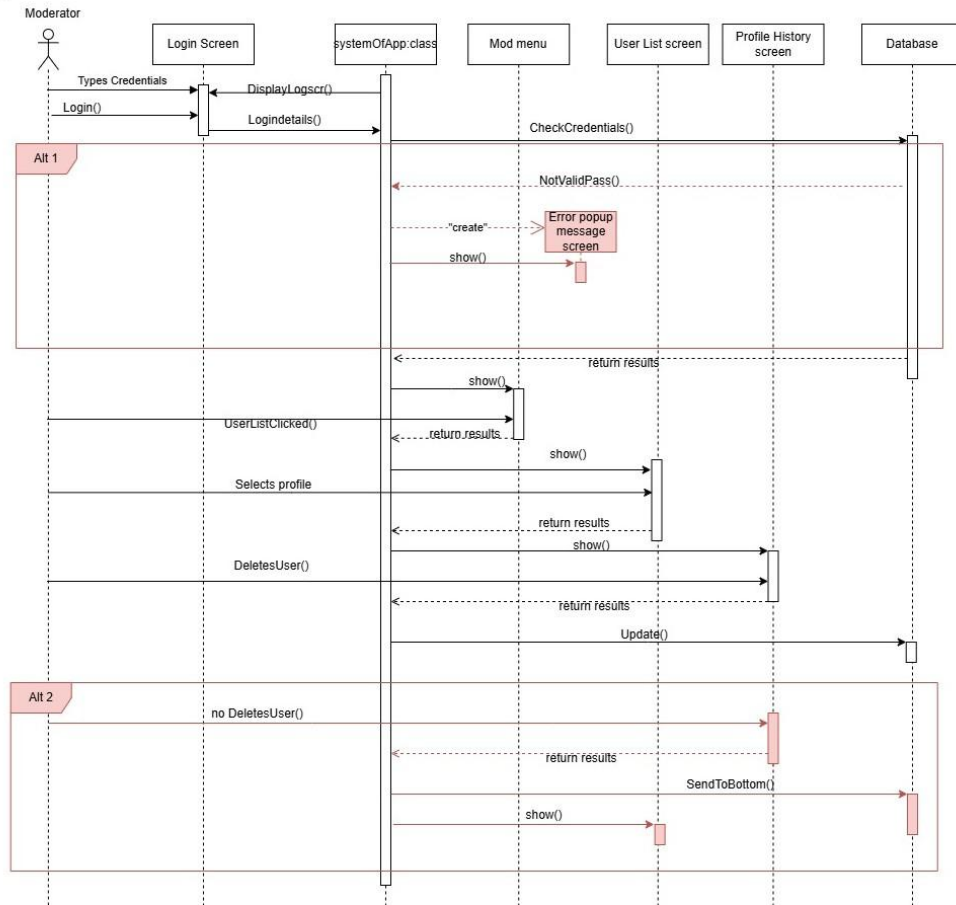
Εικόνα 14 : Sequence diagram For Use Case 8



Εικόνα 15 : Sequence diagram For Use Case 9



Εικόνα 16 : Sequence diagram For Use Case 10



Εικόνα 17 : Sequence diagram For Use Case 11

αν δεν εμφανίζονται καθαρά, μπορείτε να τα δείτε εδώ:

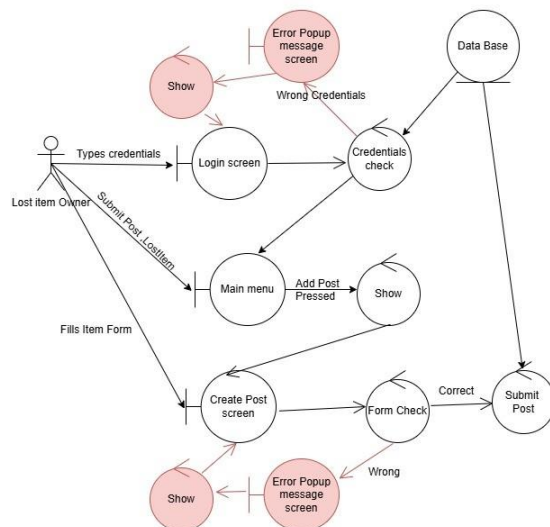
[https://github.com/Fouskaris/software\\_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/sequence%20diagram%20v.1.0.jpg](https://github.com/Fouskaris/software_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/sequence%20diagram%20v.1.0.jpg)

## Robustness-diagram-v1.0

(είναι η έκδοση v0.2 χωρίς καμία αλλαγή - παραδοτέο 3)

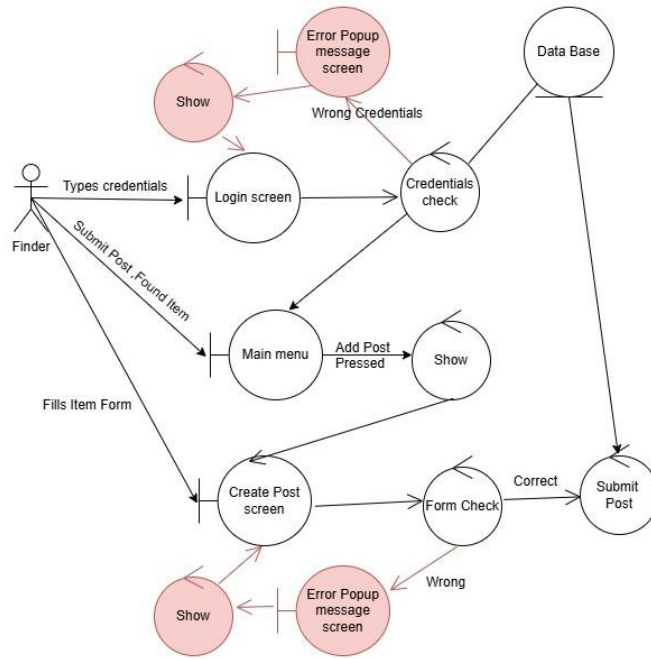
Ακολουθούν τα robustness diagrams που έχουν υποστεί αλλαγές (τα υπόλοιπα παραμένουν τα ίδια), κατασκευασμένο στο περιβάλλον *draw.io*:

1.



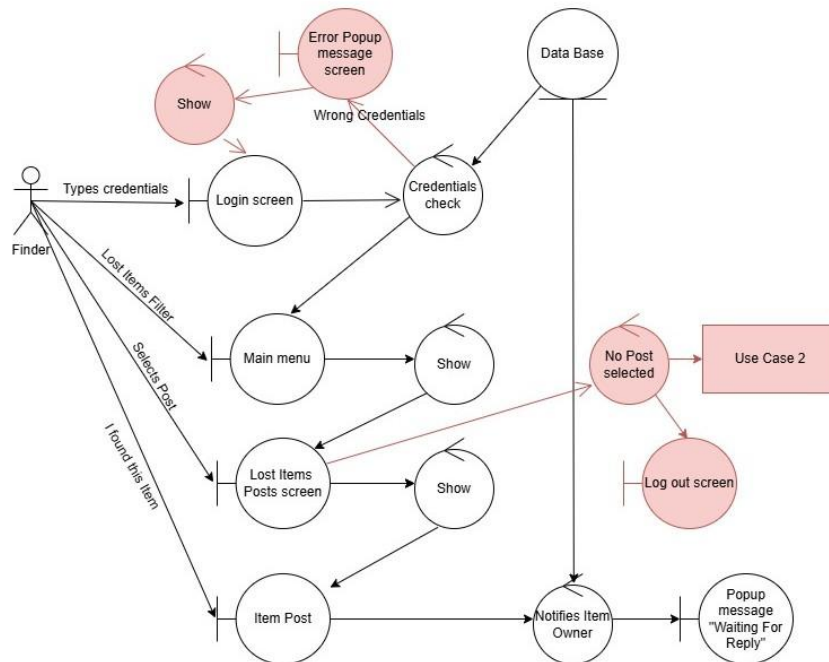
Εικόνα 18 : Robustness diagram For Use Case 1

2.



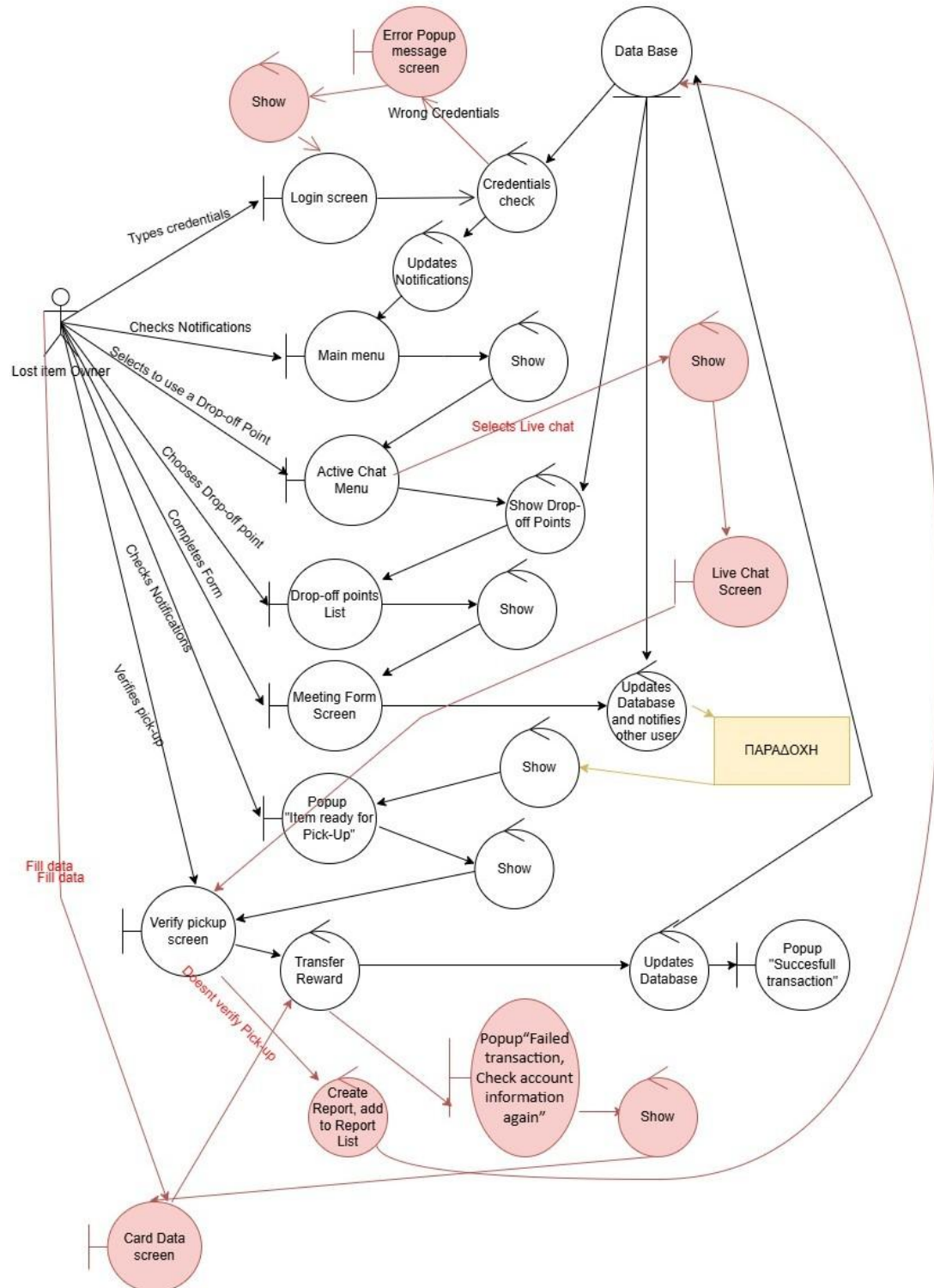
Εικόνα 19 : Robustness diagram For Use Case 2

3.

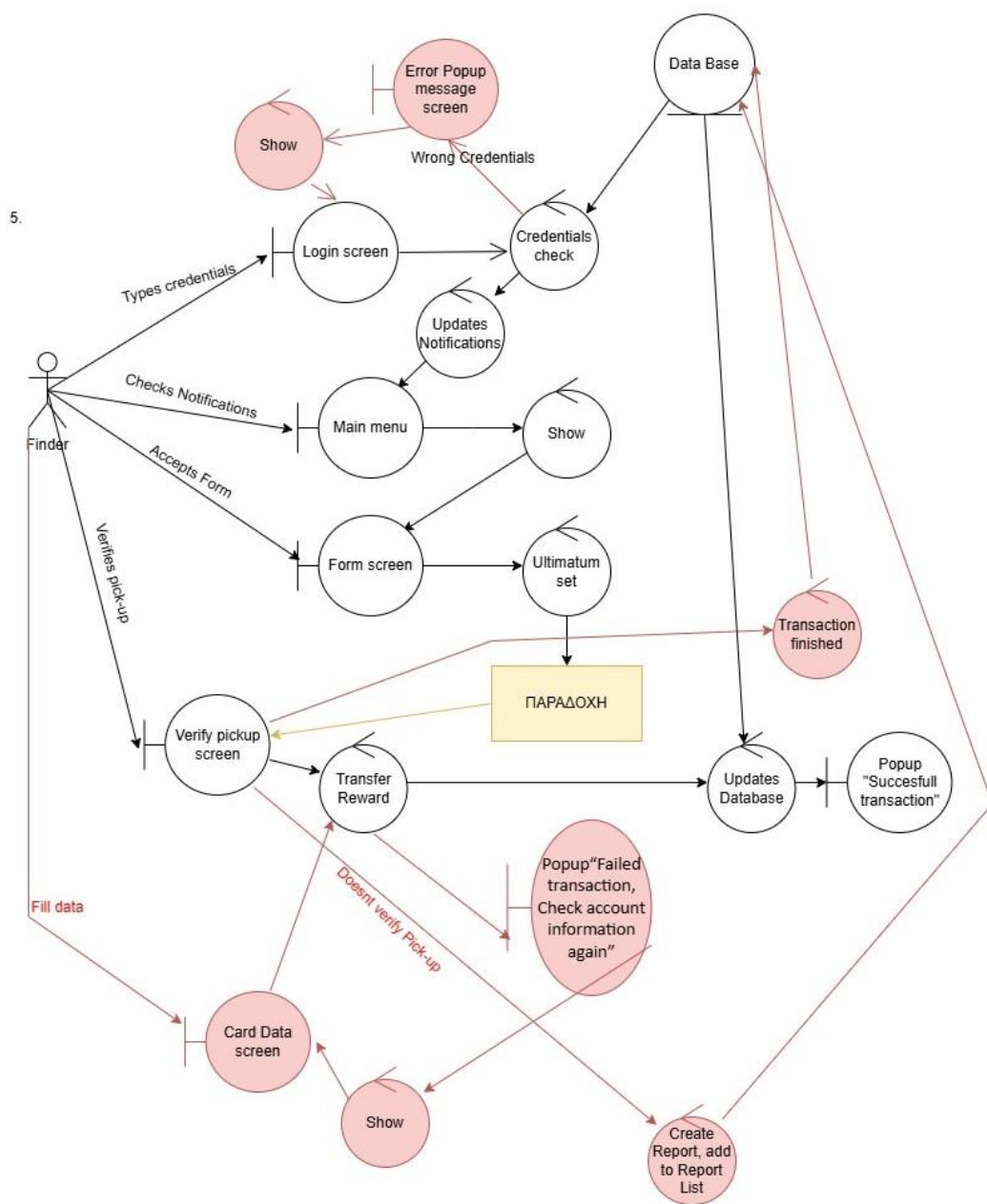


Εικόνα 20 : Robustness diagram For Use Case 3

4.



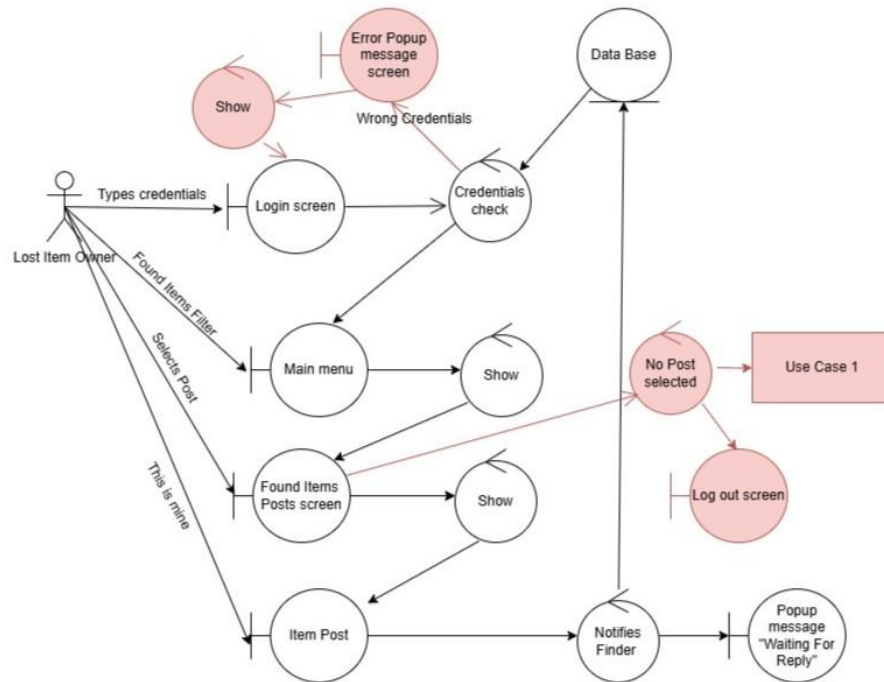
Εικόνα 21 : Robustness diagram For Use Case 4



Εικόνα 22 : Robustness diagram For Use Case 5

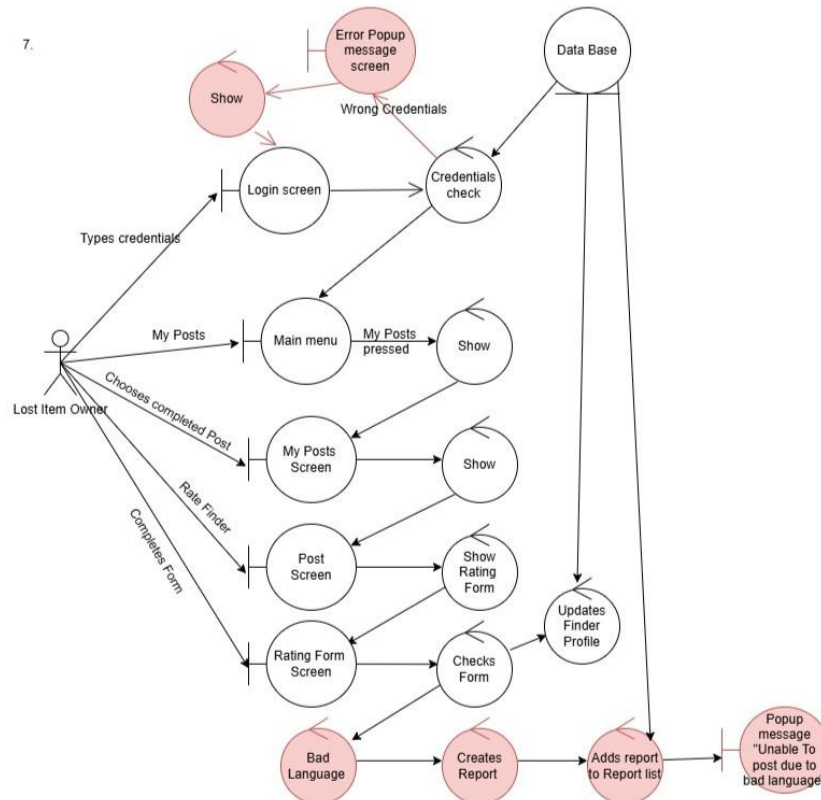


6.

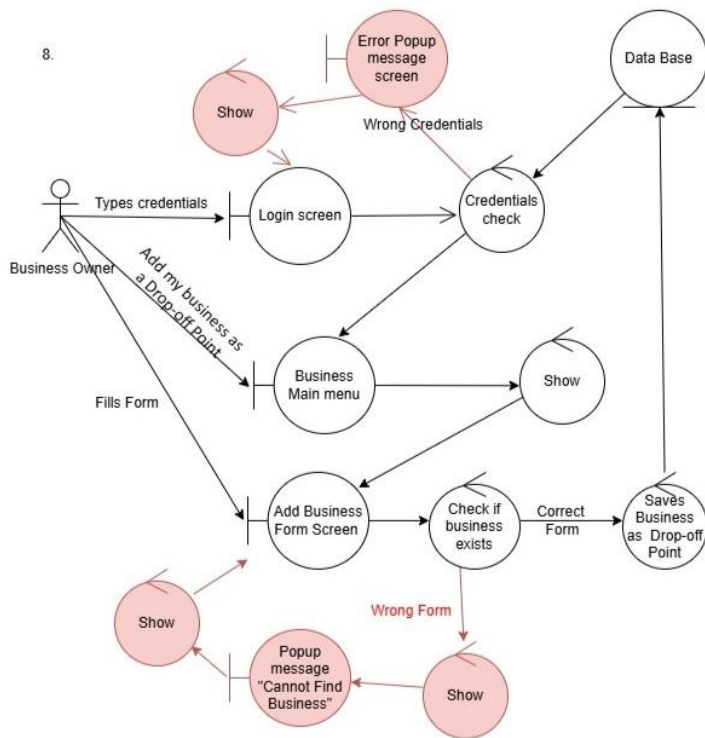


Εικόνα 23 : Robustness diagram For Use Case 6

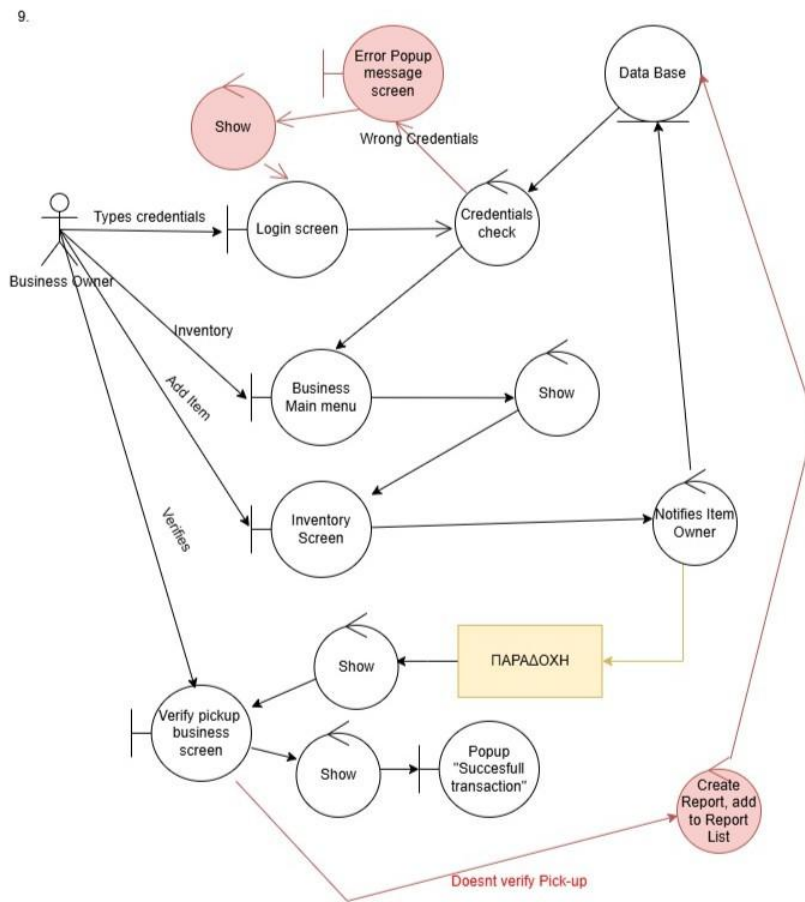
7.



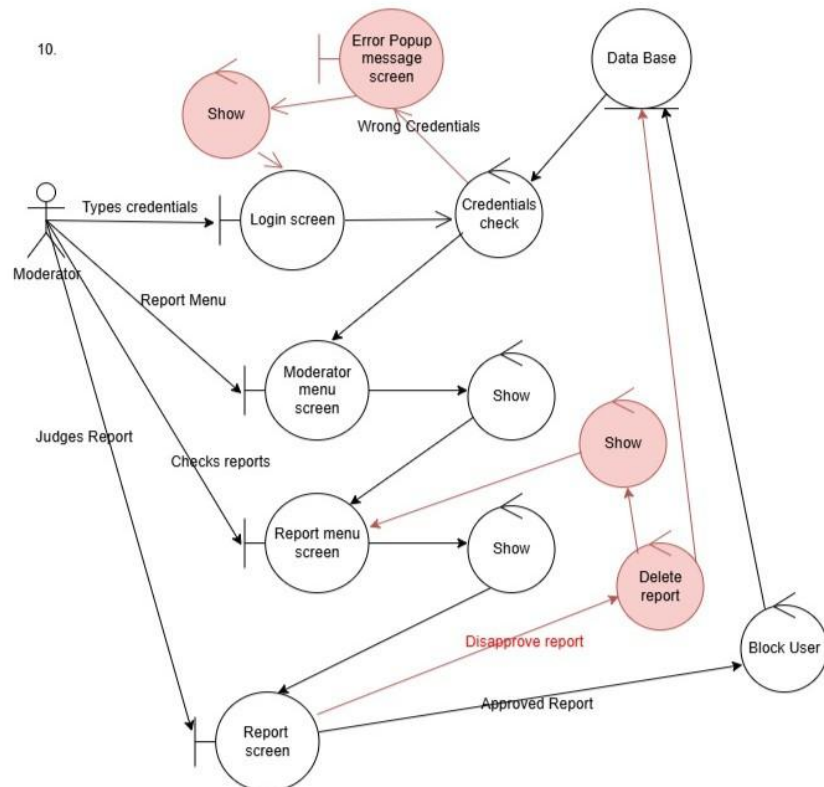
Εικόνα 24 : Robustness diagram For Use Case 7



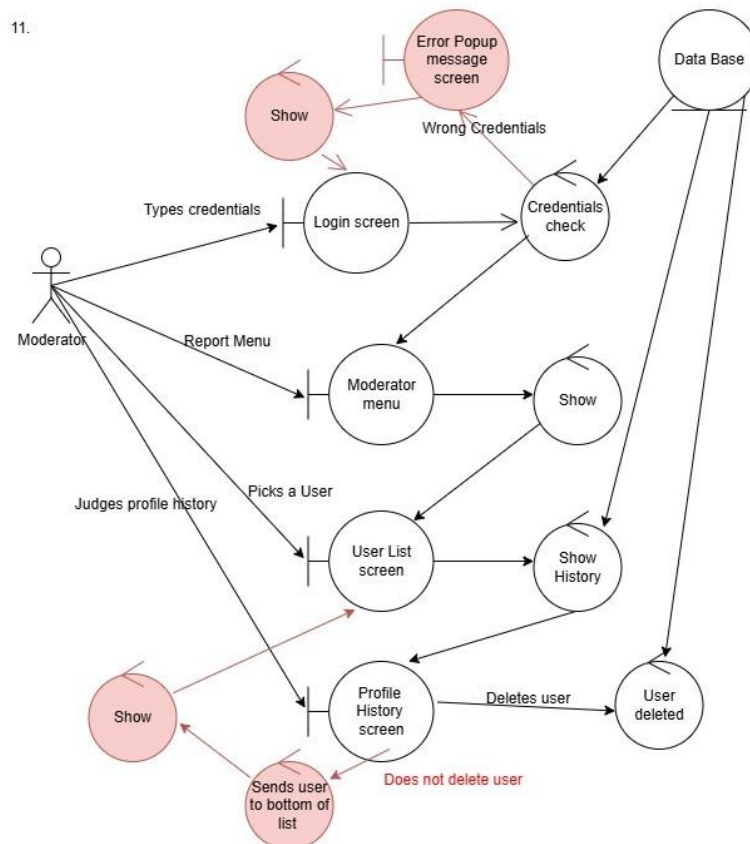
Εικόνα 25 : Robustness diagram For Use Case 8



Εικόνα 26 : Robustness diagram For Use Case 9



Εικόνα 27 : Robustness diagram For Use Case 10



Εικόνα 28 : Robustness diagram For Use Case 11

αν δεν εμφανίζονται καθαρά, μπορείτε να τα δείτε εδώ:

[https://github.com/Fouskaris/software\\_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/RobustnessDiagram%20v1.0.jpg](https://github.com/Fouskaris/software_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/RobustnessDiagram%20v1.0.jpg)

# Use-case-v1.0

(είναι η έκδοση v0.3 χωρίς καμία αλλαγή - παραδοτέο 3)

## I. Περιγραφή πιθανών χειριστών και το συνολικό μοντέλο περιπτώσεων χρήσης

Ακολουθούν τα use cases και το use case diagram, κατασκευασμένο στο περιβάλλον *draw.io*:

### 1. Δημοσίευση αγγελίας για χαμένο αντικείμενο (Lost item).

Χειριστές: Ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου (Lost Item Owner)

Περιγραφή: Όταν ο ιδιοκτήτης ενός αντικειμένου θέλει να δημοσιεύσει αγγελία για να δηλώσει την απώλειά του.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Lost Item Owner) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu).
3. Ο χρήστης επιλέγει «Add Post» και «I Lost an Item» στην οθόνη Create Post.
4. Το σύστημα εμφανίζει φόρμα για συμπλήρωση πληροφοριών (περιγραφή αντικειμένου, σημείο απώλειας, φωτογραφία, ποσό επιβράβευσης) στην οθόνη create post.
5. Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία και επιλέγει «Submit Post» το οποίο προστίθεται και στην Βάση Δεδομένων.
6. Το σύστημα κάνει έλεγχο για τυχόν ελλιπή πεδία.
7. Δεν υπάρχουν ελλιπή πεδία και το σύστημα προσθέτει την αγγελία στη λίστα αγγελιών και στην Βάση Δεδομένων.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popur message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 6.1 Αν κάποιο πεδίο είναι κενό ή μη έγκυρο, το σύστημα εμφανίζει Error Popur message στην οθόνη.

6.2 Ο χρήστης διορθώνει τα πεδία και επαναυποβάλλει τη φόρμα στην οθόνη create post.

## **2. Δημοσίευση αγγελίας εύρεσης αντικειμένου (Found Item).**

Χειριστές: Ευρετής (Finder)

Περιγραφή: Όταν ο ευρετής ενός αντικειμένου δημοσιεύει αγγελία για να δηλώσει την εύρεσή του.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Finder) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu).
3. Ο χρήστης επιλέγει «Add Post» και «I Found an Item» στην οθόνη Create Post.
4. Το σύστημα εμφανίζει φόρμα για συμπλήρωση πληροφοριών (περιγραφή αντικειμένου, σημείο απώλειας, φωτογραφία, ποσό επιβράβευσης) στην οθόνη create post.
5. Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία και επιλέγει «Submit Post» το οποίο προστίθεται και στην Βάση Δεδομένων.
6. Το σύστημα κάνει έλεγχο για τυχόν ελλιπή πεδία.
7. Δεν υπάρχουν ελλιπή πεδία και το σύστημα προσθέτει την αγγελία στη λίστα αγγελιών και στην Βάση Δεδομένων.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popur message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 6.1 Αν κάποιο πεδίο είναι κενό ή μη έγκυρο, το σύστημα εμφανίζει Error Popur message στην οθόνη.
- 6.2 Ο χρήστης διορθώνει τα πεδία και επαναυποβάλλει τη φόρμα στην οθόνη create post.

### 3. Συσχέτιση χαμένου αντικειμένου με αγγελία

Χειριστές: Ευρετής (Finder)

Περιγραφή: Όταν ο ευρετής ενός αντικειμένου αναζητεί, αν υπάρχει ήδη αγγελία για το αντικείμενο που βρήκε.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Finder) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu ).
3. Ο χρήστης εφαρμόζει φίλτρο “Lost Items” στο Main Menu screen.
4. Το σύστημα εμφανίζει όλες τις τρέχουσες αγγελίες χαμένων αντικειμένων στην Lost Items Posts Screen.
5. Ο χρήστης επιλέγει την αγγελία που αναφέρεται στο αντικείμενο που έχει βρει στην Lost Items posts screen.
6. Ο χρήστης επιλέγει “βρήκα το αντικείμενο” στην Item Post screen.
7. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον ιδιοκτήτη του χαμένου αντικειμένου (Lost Item Owner).
8. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα αναμονής απάντησης ιδιοκτήτη.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 5.a1 Εάν ο χρήστης δεν βρει αγγελία για το αντικείμενο στην Lost Items Posts Screen, τότε εκτελεί το use case 2.
- 5.b1 Εάν ο χρήστης δεν βρει αγγελία για το αντικείμενο στην Lost Items Posts Screen, τότε κλείνει την εφαρμογή σε Log Out Screen. Διευκρίνιση: Περίπτωση που περιμένει κάποιον να ανεβάσει αγγελία.

## 4. Η επικοινωνία από την πλευρά του Ιδιοκτήτη χαμένου αντικειμένου

Χειριστές: Ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου

Περιγραφή: Όταν ο ιδιοκτήτης του χαμένου αντικειμένου επικοινωνεί για την επανάκτηση του χαμένου του αντικειμένου.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Lost Item Owner) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu).
3. Το σύστημα προσθέτει εικονίδιο ενεργής συνομιλίας με Finder στην αρχική οθόνη.
4. Ο χρήστης ανοίγει την ενεργή συνομιλία και επιλέγει κατάλληλο drop-off point από την λίστα καταστημάτων από την βάση δεδομένων.
5. Ο χρήστης συμπληρώνει τη φόρμα συνάντησης (Meeting) με το συμφωνημένο σημείο παραλαβής και ημερομηνία και αποθηκεύεται στην βάση δεδομένων.

**ΠΑΡΑΔΟΧΗ:** Αφού ο ευρετής αποδεχτεί την φόρμα συνάντησης, παραδώσει το σωστό αντικείμενο στο drop-off point κατάστημα και η επιχείρηση πραγματοποιήσει τον κατάλληλο έλεγχο, τότε:

6. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον ιδιοκτήτη του αντικειμένου ότι αυτό είναι έτοιμο προς παραλαβή και εμφανίζει Popup "Item ready for Pick-Up".
7. Ο Ιδιοκτήτης (Lost Item Owner) "επιβεβαιώνει" την παραλαβή του αντικειμένου στο Verify Pickup screen.
8. Το σύστημα δεσμεύει και μεταφέρει το ποσό επιβράβευσης από τον λογαριασμό του ιδιοκτήτη χαμένου αντικείμενου και εμφανίζει popup "Successful Transaction".

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

4.1 Ο χρήστης ανοίγει την ενεργή συνομιλία Active chat menu και επιλέγει την δυνατότητα Live Chat με τον ευρετή (απευθείας επικοινωνία μεταξύ τους) και κανονίζουν συνάντηση στην οθόνη Live Chat Screen.

4.2 Επιστροφή στο βήμα 7.

Εναλλακτική Ροή 3:

7.1 Ο ιδιοκτήτης (Lost Item Owner) δεν “επιβεβαιώνει” την παραλαβή του αντικειμένου στην Verify Pickup screen, οπότε το σύστημα αναφέρει το γεγονός αυτόματα και το προσθέτει στην Report List της Database.

Εναλλακτική Ροή 4:

8.1 Το σύστημα εμφανίζει ειδοποίηση “Failed transaction, Check account information again”.

8.2 Ο χρήστης βάζει τα σωστά στοιχεία του στην οθόνη Card data.

8.3 Το σύστημα δοκιμάζει να εκτελέσει ξανά την δέσμευση και την μεταφορά των χρημάτων.

## **5. Η επικοινωνία από την πλευρά του Ευρετή χαμένου αντικειμένου**

Χειριστές: Finder

Περιγραφή: Όταν ο ευρετής του χαμένου αντικειμένου επικοινωνεί για την παράδοση του χαμένου αντικειμένου.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Finder) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu).
3. Το σύστημα προσθέτει εικονίδιο ενεργής συνομιλίας με ιδιοκτήτη χαμένου αντικειμένου στην αρχική οθόνη.
4. Ο χρήστης ανοίγει την ενεργή συνομιλία και αποδέχεται τη φόρμα συνάντησης (Meeting) με το συμφωνημένο σημείο παραλαβής και ημερομηνία (Form Screen).
5. Το σύστημα θέτει μια διορία για την παράδοση του αντικειμένου στην επιχείρηση.



6. Ο χρήστης παραδίδει το αντικείμενο στην επιχείρηση και “επιβεβαιώνει” την παράδοση του αντικειμένου στην Verify Pickup screen.

**ΠΑΡΑΔΟΧΗ:** Η επιχείρηση πραγματοποιεί τον κατάλληλο έλεγχο, ο ιδιοκτήτης του χαμένου αντικειμένου επιβεβαιώνει την παραλαβή του αντικειμένου του, τότε:

7. Το σύστημα μεταφέρει το ποσό επιβράβευσης από τον λογαριασμό του ευρετή χαμένου αντικείμενου και εμφανίζει popup “Successful Transaction”. (στην περίπτωση που η αγγελία έχει αναρτηθεί από τον ιδιοκτήτη χαμένου αντικείμενου- υπάρχει ποσό επιβράβευσης).

Εναλλακτική Ροή 1:

2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.

2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

6.1 Ο ιδιοκτήτης (Finder) δεν “επιβεβαιώνει” την παράδοση του αντικειμένου και αν λήξει η διορία το σύστημα αναφέρει το γεγονός αυτόματα και το προσθέτει στην Report List της Database.

Εναλλακτική Ροή 3:

7.1 Το σύστημα εμφανίζει ειδοποίηση “Failed transaction, Check account information again”.

7.2 Ο χρήστης βάζει τα σωστά στοιχεία του στην οθόνη Card data.

7.3 Το σύστημα δοκιμάζει να εκτελέσει ξανά την δέσμευση και την μεταφορά των χρημάτων.

Εναλλακτική ροή 4:

7.1 Το σύστημα δεν μεταφέρει κανένα ποσό επιβράβευσης στον λογαριασμό του ευρετή (περίπτωση όπου η αγγελία έχει αναρτηθεί από τον ευρετή - δεν έχει οριστεί ποσό επιβράβευσης).

7.2 Το σύστημα τερματίζει την διαδικασία επιβράβευσης και ενημερώνει την βάση δεδομένων.

## **6. Αναζήτηση χαμένου αντικειμένου(Lost Item) μέσω ήδη υπάρχουσας αγγελίας.**

Χειριστές: Ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου

Περιγραφή: Όταν ο ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου ενός αντικειμένου αναζητεί, αν υπάρχει ήδη αγγελία για το αντικείμενο που έχασε.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Lost Item Owner) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu).
3. Ο χρήστης εφαρμόζει φίλτρο “Found Items” στην αρχική οθόνη.
4. Το σύστημα εμφανίζει όλες τις τρέχουσες αγγελίες αντικειμένων που έχουν βρεθεί στην οθόνη Found Items Posts Screen.
5. Ο χρήστης επιλέγει την αγγελία που αναφέρεται στο αντικείμενο που έχει χάσει.
6. Ο χρήστης επιλέγει “το αντικείμενο μου ανήκει” στην οθόνη Item Post.
7. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον ευρετή του αντικειμένου (Finder).
8. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα αναμονής απάντησης Popup “Waiting For Reply”.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 5.a1 Εάν ο χρήστης δεν βρει αγγελία για το αντικείμενο στην Found Items Posts Screen, τότε εκτελεί το use case 1.
- 5.b1 Εάν ο χρήστης δεν βρει αγγελία για το αντικείμενο στην Found Items Posts Screen, τότε κλείνει την εφαρμογή σε Log Out Screen. Διευκρίνιση: Περίπτωση που περιμένει κάποιον να ανεβάσει αγγελία.

## **7. Αξιολόγηση Ευρετή (Finder).**

Χειριστές: Ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου (Lost Item Owner)

Περιγραφή: Όταν ο ιδιοκτήτης του χαμένου αντικειμένου θέλει να αξιολογήσει τον χρήστη που του επέστρεψε το αντικείμενο.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Lost Item Owner) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα (Main menu).
3. Ο χρήστης μεταβαίνει στο My posts Screen.
4. Ο χρήστης επιλέγει μια αγγελία που έχει ολοκληρωθεί και επιθυμεί να αξιολογήσει από την My posts Screen .
5. Το σύστημα εμφανίζει την αγγελία (Post screen).
6. Ο χρήστης επιλέγει να την αξιολογήσει, πατώντας Rate Finder.
7. Ο χρήστης συμπληρώνει φόρμα αξιολόγησης (βαθμολογία, σχόλια) στην Rating Form screen.
8. Το σύστημα ελέγχει τη φόρμα και αποθηκεύει την αξιολόγηση στο προφίλ του Finder στην Βάση Δεδομένων.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 8.1 Το σύστημα εντοπίζει άσχημη φρασεολογία.
- 8.2 Το σύστημα δημιουργεί μια αναφορά και την προσθέτει στην Report List και ενημερώνει την Βάση Δεδομένων.
- 8.3 Το σύστημα εμφανίζει Popup message "Unable To post due to bad language".

## **8. Ορισμός καταστήματος (Local Business) ως Drop-off Point.**

Χειριστές: Ιδιοκτήτης Τοπικής Επιχείρησης (Local Business Owner)

Περιγραφή: Ο επιχειρηματίας δηλώνει την επιχείρησή του ως σημείο συνάντησης ή προσωρινής αποθήκευσης αντικειμένων.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Local Business owner) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα επιχείρησης (Business Main menu).
3. Επιλέγει την επιλογή «Add my business as a Drop-off Point».
4. Το σύστημα εμφανίζει φόρμα καταχώρησης (διεύθυνση, ώρες λειτουργίας, όνομα επιχείρησης, φωτογραφία) στην οθόνη Add business Form screen.
6. Το σύστημα αποθηκεύει την επιχείρηση (Local Business) ως ενεργό Drop-off Point στην Βάση Δεδομένων.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 5.1 Ο χρήστης συμπληρώνει στοιχεία για επιχείρηση που δεν υπάρχει → το σύστημα εμφανίζει προειδοποίηση.
- 5.2 Ο χρήστης ανακατευθύνεται στην Add Business Form screen.

## **9. Αποθήκευση Αντικειμένου σε Επιχείρηση Drop-off Point.**

Χειριστές: Ιδιοκτήτης Τοπικής Επιχείρησης (Local Business Owner)

Περιγραφή: Η επιχείρηση παραλαμβάνει και φυλάσσει ένα αντικείμενο από έναν ευρετή.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης (Local Business owner) ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.

2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην αρχική σελίδα επιχείρησης (Business Main menu).

3. Ο ιδιοκτήτης της τοπικής επιχείρησης καταχωρεί το αντικείμενο στο Inventory του προφίλ της επιχείρησης του και στην Βάση δεδομένων.

4. Το σύστημα ενημερώνει τον ιδιοκτήτη του αντικειμένου ότι το αντικείμενο του φυλάσσεται στην επιχείρηση.

**ΠΑΡΑΔΟΧΗ:** Ο ευρετής έχει παραδώσει το σωστό αντικείμενο στο drop-off point κατάστημα, η επιχείρηση πραγματοποιεί τον κατάλληλο έλεγχο, τότε:

5. Ο ιδιοκτήτης της τοπικής επιχείρησης επιβεβαιώνει ότι ο ιδιοκτήτης του αντικειμένου παρέλαβε το αντικείμενο στο Verify Pickup Business screen και το σύστημα εμφανίζει Popup "Succesfull transaction".

Εναλλακτική Ροή 1:

2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.

2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

5.1 Ο ιδιοκτήτης της τοπικής επιχείρησης δεν επιβεβαιώνει ότι ο ιδιοκτήτης του αντικειμένου παρέλαβε το αντικείμενο.

5.2 Το σύστημα δημιουργεί μια αναφορά και την προσθέτει στην Report List και ενημερώνει την Βάση Δεδομένων.

## **10. Διαχείριση αναφορών.**

Χειριστές: Moderator

Περιγραφή: Ο moderator ελέγχει τη λίστα αναφορών για τυχόν απάτες.

Βασική Ροή:

1. Ο moderator ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.

2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην σελίδα moderator menu.

3. Επιλέγει το μενού «Report Menu» στην οθόνη moderator menu.

4. Το σύστημα εμφανίζει Report Menu screen.

5. Ο moderator επιλέγει μια αναφορά από το Report Menu screen.
6. Το σύστημα εμφανίζει λεπτομέρειες αναφοράς στην οθόνη report screen.
7. Ο moderator μπλοκάρει κάποιον χρήστη από την είσοδό του στην εφαρμογή και το σύστημα ενημερώνει την Βάση Δεδομένων.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.
- 2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 7.1 Ο moderator δεν αποδέχεται την αναφορά.
- 7.2 Το σύστημα διαγράφει την αναφορά από την βάση δεδομένων.
- 7.3 Ο moderator ανακατευθύνεται στο report menu screen.

## **11. Διαγραφή/Μπλοκάρισμα χρηστών.**

Χειριστές: Moderator

Περιγραφή: Τυχαιός έλεγχος προφίλ για τυχόν απάτες ή κακή συμπεριφορά.

Βασική Ροή:

1. Ο moderator ανοίγει την εφαρμογή στην Οθόνη Login.
2. Το σύστημα ελέγχει τα credentials από την βάση δεδομένων και τον οδηγεί στην σελίδα moderator menu.
3. Ο moderator μεταβαίνει στη User list screen.
4. Το σύστημα εμφανίζει λίστα με τους χρήστες.
5. Ο moderator επιλέγει τυχαίο χρήστη από την User list screen.
6. Εμφανίζει ιστορικό και καταγγελίες από Βάση δεδομένων στην Profile History screen.
7. Επιλέγει «Διαγραφή Προφίλ» στην Profile History screen.
8. Το σύστημα εκτελεί την ενέργεια στον επιλεγμένο χρήστη και ενημερώνει την Βάση Δεδομένων.

Εναλλακτική Ροή 1:

2.1 Τα credentials δεν είναι σωστά, το σύστημα εμφανίζει Error Popup message στην οθόνη → ο χρήστης παραπέμπεται στην Οθόνη Login.

2.2 Ο χρήστης εισάγει τα credentials του στην Οθόνη Login.

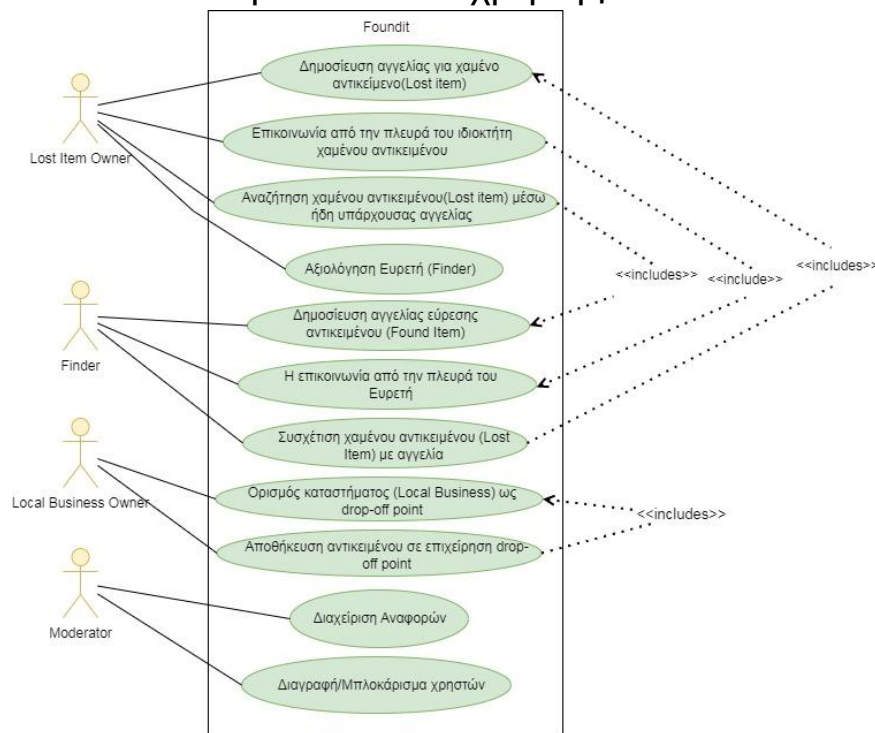
Εναλλακτική Ροή 2:

7.1 Δεν υπάρχουν επαρκείς καταγγελίες για τον συγκεκριμένο χρήστη, οπότε ο Moderator δεν εκτελεί κάποια ενέργεια εις βάρος του χρήστη.

7.2 Το σύστημα στέλνει το προφίλ του χρήστη που εξετάστηκε στο τέλος της λίστας.

7.3 Ο moderator ανακατευθύνεται στην User List screen.

## II. Μοντέλο περιπτώσεων χρήσης



Εικόνα 29 : Use Case Diagram

## Domain-model-v1.0

Το **Domain Model** της εφαρμογής υλοποιήθηκε με το εργαλείο Draw.io και αποτελεί μια αφαιρετική απεικόνιση των βασικών οντοτήτων και των μεταξύ τους σχέσεων ανεξάρτητα από τεχνικές λεπτομέρειες υλοποίησης.

Το διάγραμμα περιλαμβάνει τις βασικές κλάσεις του συστήματος καθώς και τις κύριες μεταξύ τους σχέσεις με σημειογραφία **UML**. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται:

- Οι **κλάσεις** με τα βασικά τους **attributes**, συνοδευόμενα από το **visibility** τους (+ για public, - για private) και τον **τύπο δεδομένων**.
- Οι **σχέσεις** μεταξύ των κλάσεων, όπως **associations**, **aggregations**, **compositions** και **inheritance**, ανάλογα με τη λογική συνάφεια των αντικειμένων.

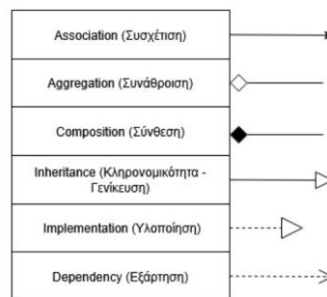
- Οι **πολλαπλότητες (multiplicities)** στις σχέσεις, όπου κρίνονται απαραίτητες, με στόχο να αποδοθεί το πλήθος των εμπλεκόμενων αντικειμένων σε κάθε σύνδεση.

Όσον αφορά τις **κλάσεις διεπαφής (GUI / Screens)**, δεν περιλαμβάνονται στο σύνολό τους στο domain model, καθώς παρουσιάζονται αναλυτικότερα στο **Class Diagram**.

Παρ' όλα αυτά, επιλεγμένες βασικές οθόνες έχουν ενσωματωθεί στο μοντέλο για λόγους πληρότητας και αναγνωρίζονται εύκολα στο διάγραμμα με **κόκκινο χρώμα**.

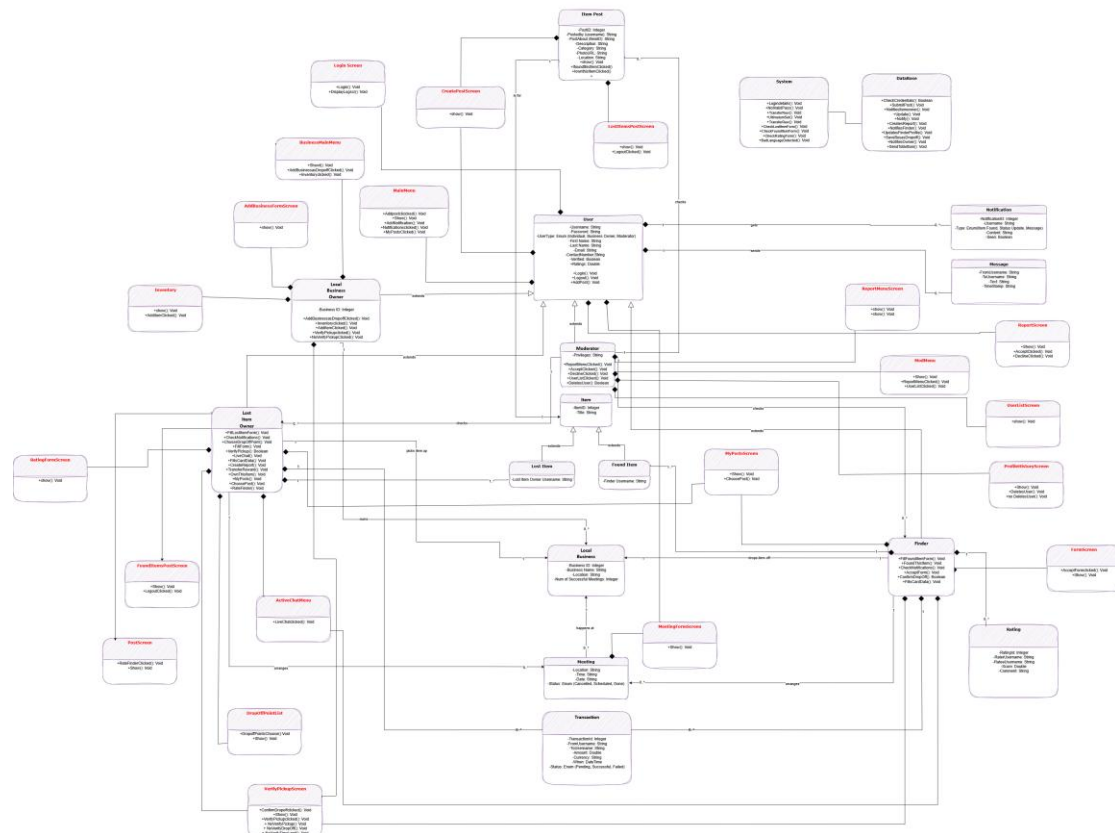
Στις εν λόγω οθόνες, οι πολλαπλότητες **παραλείπονται**, καθώς θεωρείται ότι κάθε οθόνη εμφανίζεται **μία φορά, κάθε φορά** κατά την εκτέλεση της εφαρμογής και δεν υπάρχουν ταυτόχρονες εμφανίσεις ή πολλαπλά στιγμιότυπα των ίδιων. Για τον λόγο αυτόν, θεωρείται πως πρόκειται για **σχέσεις ένα προς ένα**.

Για τις σχέσεις έχει χρησιμοποιηθεί η εξής σημειογραφία:



Εικόνα 30 : Σημειογραφία

Το παρακάτω Domain model αποτελεί την τελική έκδοση, κατασκευασμένη στο *draw.io*.



Εικόνα 31 : Domain model diagram

**αν δεν εμφανίζεται καθαρά, μπορείτε να το δείτε εδώ:**

[https://github.com/Fouskaris/software\\_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/DomainModel4.jpg](https://github.com/Fouskaris/software_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/DomainModel4.jpg)



## Class-diagram-v1.0

Το διάγραμμα κλάσεων της εφαρμογής υλοποιήθηκε με το εργαλείο **StarUML** και αποτελεί μία πιο αναλυτική και τεχνική απεικόνιση του προηγουμένως υλοποιημένου **Domain Model**. Εστιάζει κυρίως στην περιγραφή της εσωτερικής δομής του συστήματος από πλευράς κώδικα, καθώς και στις σχέσεις μεταξύ των επιμέρους κλάσεων.

Οι κλάσεις που περιλαμβάνονται στο διάγραμμα έχουν κατασκευαστεί με απόλυτη αντιστοιχία προς τον πηγαίο κώδικα, όσον αφορά τη δομή, τις ορατότητες (visibility types), τις μεθόδους και τα πεδία (attributes). Οι κληρονομήσεις (inheritance) έχουν αποδοθεί, όπως ακριβώς υλοποιούνται στον κώδικα, αντικατοπτρίζοντας την ιεραρχία των κλάσεων και την επαναχρησιμοποίηση συμπεριφοράς.

Αντιθέτως, οι σχέσεις **aggregation**, **composition**, **association** δεν βασίζονται αποκλειστικά στον πηγαίο κώδικα, αλλά έχουν ενσωματωθεί σύμφωνα με τη **λογική λειτουργίας του συστήματος**. Για παράδειγμα, έχει αποδοθεί σχέση composition μεταξύ της κλάσης User και της κλάσης Message, καθώς, σε επίπεδο σχεδιασμού, θεωρείται ότι η διαγραφή ενός χρήστη συνεπάγεται και τη διαγραφή των μηνυμάτων του — παρότι αυτό δεν υλοποιείται ρητά στον τρέχοντα κώδικα.

Με τον τρόπο αυτό, το διάγραμμα κλάσεων αποτυπώνει την σχεδίαση του συστήματος.

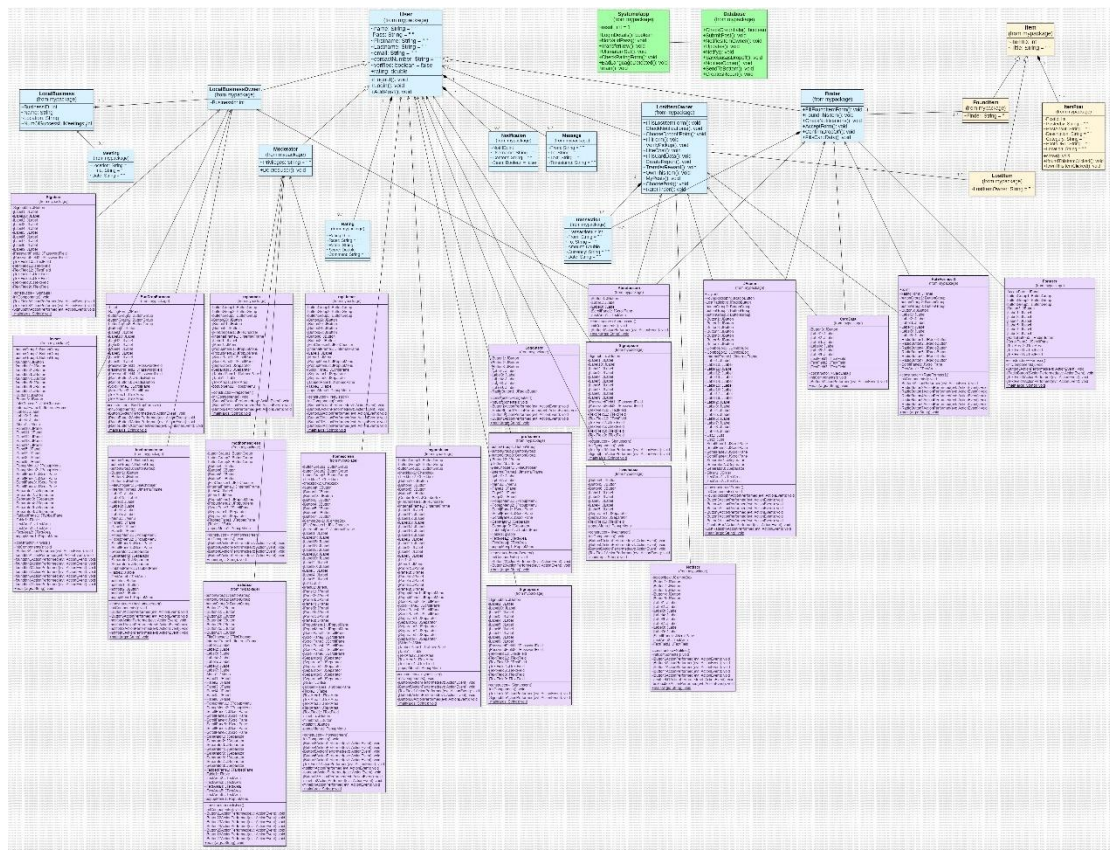
Όλες οι κλάσεις gui είναι συγκεντρωμένες στο κάτω μέρος του διαγράμματος με **μωβ** χρώμα.

Οι υπόλοιπες κλάσεις έχουν οργανωθεί με αυτές του υψηλότερου επιπέδου αφαίρεσης στην κορυφή και οι συναφείς κλάσεις έχουν ομαδοποιηθεί χρωματικά, με αυτές που σχετίζονται άμεσα με τον User να εμφανίζονται **μπλε** και αυτές που σχετίζονται άμεσα με τα αντικείμενα να εμφανίζονται **κίτρινες**.

Θεωρούμε πως οι κλάσεις SystemofApp και Database συνδέονται και σχετίζονται με όλες τις κλάσεις, αλλά αυτό παραλείπεται από το διάγραμμα για να διατηρηθεί ευανάγνωστο.

Τα multiplicities παραλείπονται από τις κλάσεις που αναπαριστούν οθόνες διότι θεωρούμε πως κάθε οθόνη μπορεί να εμφανιστεί μια φορά κάθε φορά (δηλαδή είναι 1 προς 1).

Ακολουθεί το Class Diagram:



Εικόνα 32 : Class diagram

**αν δεν εμφανίζεται καθαρά, μπορείτε να το δείτε εδώ:**

[https://github.com/Fouskaris/software\\_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/classDiagram.jpg](https://github.com/Fouskaris/software_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/classDiagram.jpg)

## Project-code-v1.0

Στην τελική έκδοση του κώδικα, έχουν προστεθεί νέες κλάσεις και συναρτήσεις με σκοπό την αποτύπωση του στόχου που πρέπει να υποστηρίξει το σύστημα. Αρκετές από τις συναρτήσεις παραμένουν μη υλοποιημένες (κενές), καθώς σκοπός τους είναι να δείξουν τον σχεδιασμό και τη μελλοντική κατεύθυνση της ανάπτυξης. Η παρουσία τους αποσκοπεί στην κατανόηση των δυνατοτήτων του συστήματος σε πλήρη λειτουργία. Η λειτουργία των στιγμιότυπων που παρατίθενται, περιγράφεται αναλυτικά στα Use cases.

Για την καλύτερη και πιο ξεκάθαρη παρουσίαση των λειτουργιών, υπάρχουν διαφορετικά προφίλ χρηστών.

Για την είσοδο στην εφαρμογή τα Username και το Password είναι :

- “test” : για προφίλ χρήστη
- “own” : για προφίλ ιδιοκτήτη αντικείμενου (στον οποίο έχει έρθει ειδοποίηση, ότι έχει βρεθεί το αντικείμενο του)
- “fin” : για προφίλ ευρετή αντικείμενου (στον οποίο έχει έρθει ειδοποίηση ότι το αντικείμενο που βρήκε, ανήκει σε κάποιον)
- “bus” : για προφίλ ιδιοκτήτη επιχείρησης

- “mod” : για προφίλ moderator

Η βοηθητική κλάση Globals (η οποία δεν περιλαμβάνεται στα διαγράμματα domain και class diagram) εξυπηρετεί αποκλειστικά προγραμματιστικούς σκοπούς και δεν θα υπήρχε σε μια τελική, πλήρως λειτουργική έκδοση της εφαρμογής. Η κλάση αυτή περιέχει ένα δημόσιο ακέραιο μεταβλητό μέλος (public integer), το οποίο χρησιμοποιείται για να αποθηκεύει μια τιμή σχετική με το προφίλ του χρήστη που εισέρχεται στο σύστημα (με βάση τα στοιχεία εισόδου, username και password). Η τιμή αυτή αξιοποιείται από τις υπόλοιπες κλάσεις ώστε να προσαρμόζεται κατάλληλα η συμπεριφορά της εφαρμογής ανάλογα με τον ρόλο του εκάστοτε χρήστη.

Ακολουθούν τα στιγμιότυπα του προγράμματος:

Design Preview [NewFrame]

!Log in screen!

# FoundIt

Username/ Email :

Password :  For testing purposes Username/pass = " test"!

Log in

user account-> test  
item owner with notification-> own  
business owner-> bus  
finder with notification-> fin  
moderator -> mod

Or if you dont have an account :

If you have a business you can provide it as a drop-off point

Εικόνα 33 : Log in Screen

Design Preview [Frame]

create post screen!

☒ I Lost an item

What did you lose:

Clothes and personal items  
Jewellery and accesories  
Keys

Location: Πάτρα

!To see error popup set location "Καλαμάτα"

Add photo:

!Add photos!

Give a short description about the item :

Add Reward:

0 2000

Submit Post

Hello user!

Notifications

My Posts

Home Page

Log-out


Contact us

About us

Εικόνα 34 : Create Post Screen

Design Preview [Notifscr] Preview Design

!Notification screen!



Choose a Drop-off point from the available local businesses:

!!To see error popup choose business 2!

Set a date for the Drop-off:

Fill Credit card info:


Or chat with the person that found your Item

When you have completed the form press Submit Form.  
When you pick up your item press pickup verified. After that the reward will be transferred to the person that found your item and you will have the option to rate his profile.

Εικόνα 35 : Notification Screen

Design Preview [BusDropFormscr]

!Add business Form s...



<--

Add Business as Drop-off Point

Days and hours open:

☐ Business does not have a profile

Additional Comments


Password:

☐ Add Business

Εικόνα 36 : Add Business Form Screen

Design Preview [Logoutscr]

!Log out screen!

 FoundIt

ARE YOU SURE YOU WANT TO LOG OUT?


☐ SUBSCRIBE TO OUR NEWSLETTER

SEE YOU SOON :)

Εικόνα 37: Log Out Screen

Design Preview [CardData]

!Card Data screen!



Card number:


Name on the card:

CSV number:

Εικόνα 38 : Card Data Screen

Design Preview [Formscr]

!Form screen!



Form

Drop-off point chosen:

Drop-off date chosen:


Additional Comments

☐ Accept Form

Εικόνα 39 : Form Screen

Design Preview [RateFormscr1]

!Form screen!



Rate user !username!

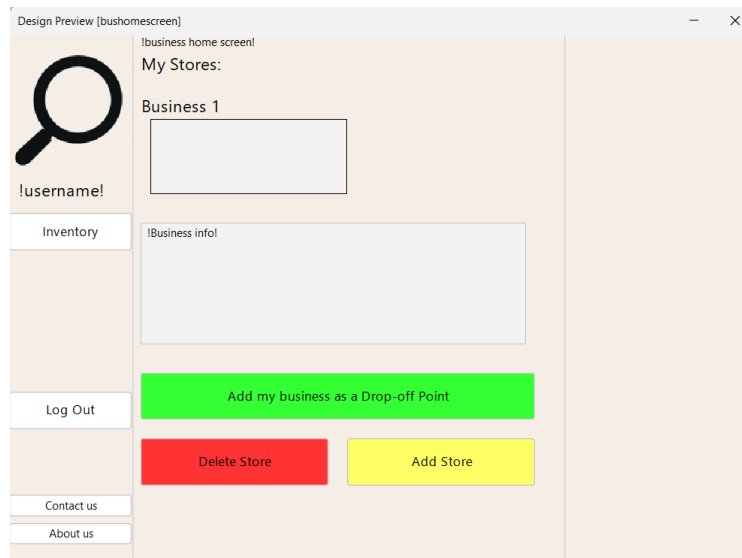
Stars: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

!To see error popup rate 1 star!

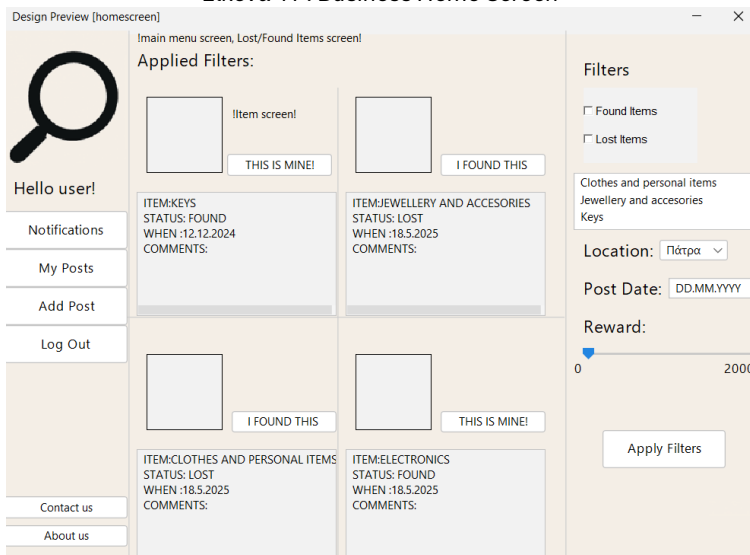
Additional Comments

☐ Submit Rating

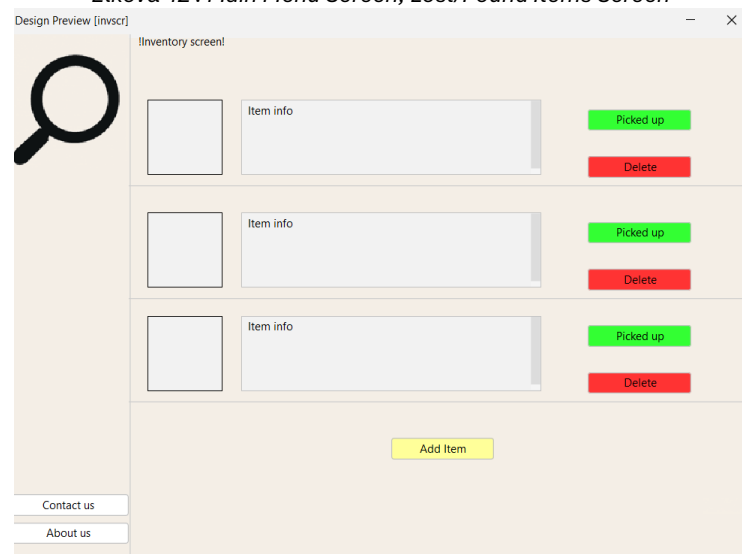
Εικόνα 40: Rating Screen



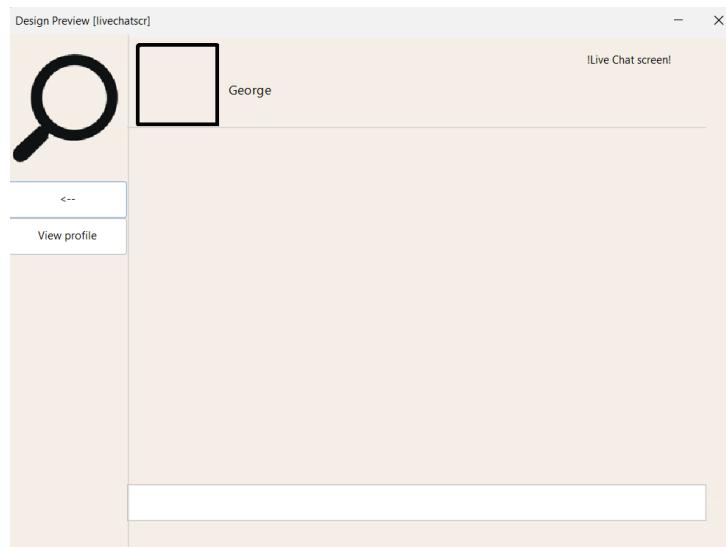
Εικόνα 41 : Business Home Screen



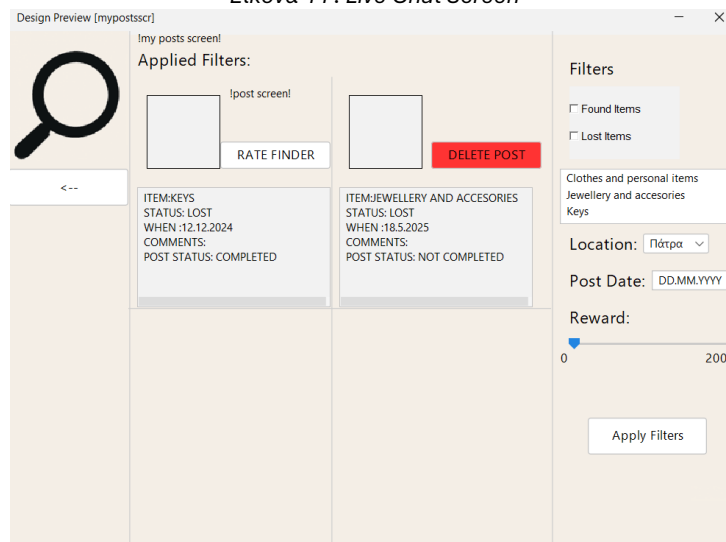
Εικόνα 42 : Main Menu Screen, Lost/Found Items Screen



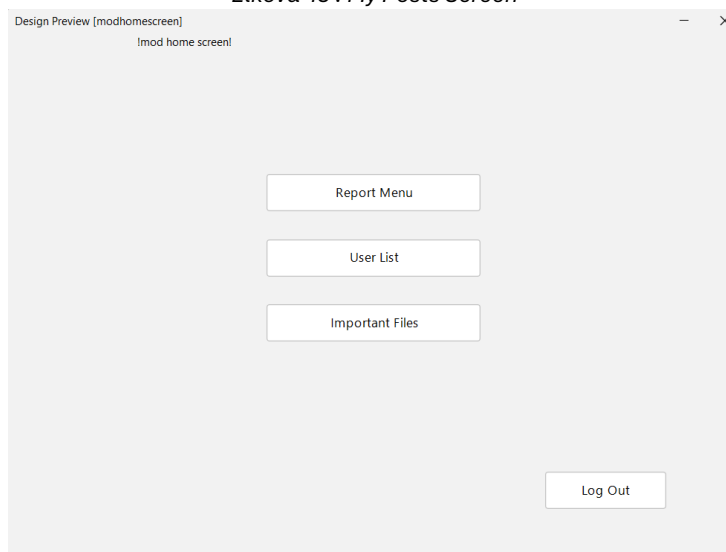
Εικόνα 43 : Inventory Screen



Εικόνα 44 : Live Chat Screen



Εικόνα 45 : My Posts Screen



Εικόνα 46 : Moderator Home Screen

Design Preview [profscreen]

!Profile History screen!

Username:

User info

<--

Profile History

Ban and delete user

**Εικόνα 47 : Profile History Screen**

Design Preview [repListscr]

!Report list screen!

<--

Log Out

!Report Info!

!Report Info!

!Report Info!

!Report Info!

**Εικόνα 48 : Report List Screen**

Design Preview [repscreen]

!report screen!

<--

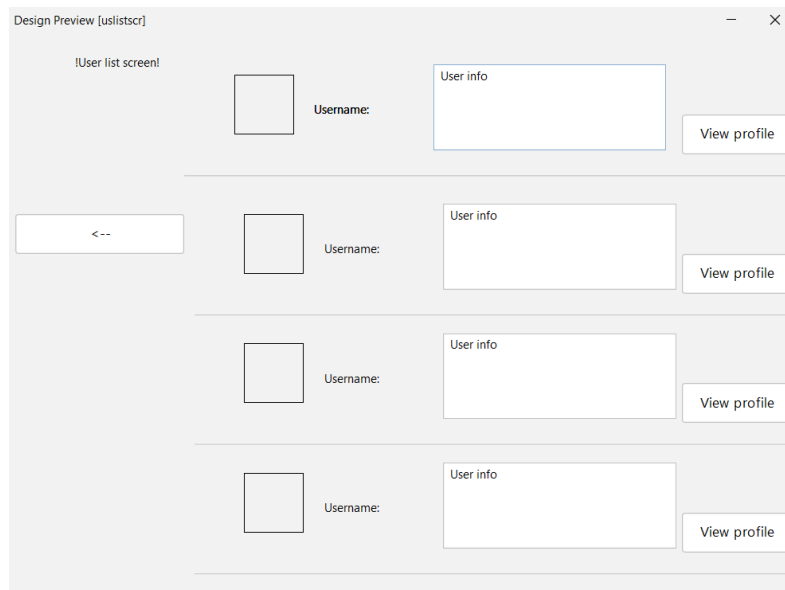
Report info: ...  
Users involved: ...  
Additional Comments: ...

Accept Report

Decline Report

**Εικόνα 49 : Report Screen**





Εικόνα 50 : User List Screen

**μπορείτε να δείτε τον κώδικα εδώ:**

[https://github.com/Fouskaris/software\\_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/JavaApplication3%20\(2\).zip](https://github.com/Fouskaris/software_technology/blob/main/4th%20Turn%20in/JavaApplication3%20(2).zip)

## Test-cases-v1.0

### **Testcase #1**

Testcase ID: 1

Περιγραφή: Ο χρήστης δημιουργεί και δημοσιεύει αγγελία για αντικείμενο που έχασε.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή Add Post
4. Επιλογή I lost an item
5. Συμπλήρωση φόρμας
6. Επιλογή Submit post

Είσοδοι:

Username: test, fin, own

Password: test, fin, own

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Η αγγελία δημοσιεύεται και εμφανίζεται στην αρχική σελίδα.

Κατάσταση: Fail

### **Testcase #2**

Testcase ID: 2

Περιγραφή: Ο χρήστης δημιουργεί και δημοσιεύει αγγελία για αντικείμενο που βρήκε.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή Add Post

4. Επιλογή I found an item
5. Συμπλήρωση φόρμας
6. Επιλογή Submit post

Είσοδοι:

Username: test, fin, own

Password: test, fin, own

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Η αγγελία δημοσιεύεται και εμφανίζεται στην αρχική σελίδα.

Κατάσταση: Fail

### **Testcase #3**

Testcase ID: 3

Περιγραφή: Ο ευρετής ενός αντικειμένου αναζητεί αν υπάρχει ήδη αγγελία με το αντικείμενο που βρήκε.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή φίλτρου lost items.
4. Επιλογή αγγελίας που ταιριάζει στο αντικείμενο που βρήκε.
5. Επιλογή I found this item.

Είσοδοι:

Username: test, fin, own

Password: test, fin, own

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Στέλνεται ειδοποίηση στον ιδιοκτήτη του αντικειμένου πως το αντικείμενο βρέθηκε.

Κατάσταση: Pass

### **Testcase #4**

Testcase ID: 4

Περιγραφή: ο ιδιοκτήτης του χαμένου αντικειμένου επικοινωνεί για την επανάκτηση του χαμένου του αντικειμένου.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in.
3. Επιλογή ενεργής συνομιλίας με τον ευρετή του αντικειμένου.
4. Επιλογή drop-off point από την λίστα.
5. Συμπλήρωση φόρμας συνάντησης.
6. Παραλαβή αντικειμένου από το drop-off point.
7. Επιβεβαίωση παραλαβής αντικειμένου.

Είσοδοι:

Username: own

Password: own

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Το αντικείμενο παραλαμβάνεται από τον ιδιοκτήτη του και ο ευρετής λαμβάνει το χρηματικό ποσό που αναγράφεται στην αγγελία.

Κατάσταση: Pass

## **Testcase #5**

Testcase ID: 5

Περιγραφή: Ο ευρετής του χαμένου αντικειμένου επικοινωνεί για την παράδοση του χαμένου αντικειμένου.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή προβολής notification από ιδιοκτήτη του αντικειμένου.
4. Αποδοχή φόρμας συνάντησης.
5. Παράδοση αντικειμένου στο επιλεγμένο drop-off point εντός της ορισμένης διορίας.
6. Επιλογή Verify Drop-off.

Είσοδοι:

Username: fin

Password: fin

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Ο ιδιοκτήτης παραλαμβάνει το αντικείμενο που έχασε και ο ευρετής λαμβάνει το χρηματικό ποσό που αναγράφεται στην αγγελία.

Κατάσταση: Pass

## **Testcase #6**

Testcase ID: 6

Περιγραφή: Ο ιδιοκτήτης χαμένου αντικειμένου, αναζητά αν υπάρχει ήδη αγγελία για το αντικείμενο που έχασε.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή φίλτρου found items
4. Επιλογή αγγελίας που ταιριάζει στο αντικείμενο που έχασε
5. Επιλογή I own this item

Είσοδοι:

Username: test, fin, own

Password: test, fin, own

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Στέλνεται σχετική ειδοποίηση στον ευρετή.

Κατάσταση: Pass

## **Testcase #7**

Testcase ID: 7

Περιγραφή: Ο ιδιοκτήτης του χαμένου αντικειμένου θέλει να αξιολογήσει τον χρήστη που του επέστρεψε το αντικείμενο.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή My Posts

4. Επιλογή αγγελίας
5. Επιλογή Rate Finder
6. Συμπλήρωση φόρμας

Είσοδοι:

Username: own

Password: own

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Μετά από έλεγχο της φόρμας, αυτή αναρτάται στο προφίλ του ευρετή.

Κατάσταση: Pass

### **Testcase #8**

Testcase ID: 8

Περιγραφή: Ο επιχειρηματίας δηλώνει την επιχείρησή του ως σημείο συνάντησης ή προσωρινής αποθήκευσης αντικειμένων.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή Add My Business as a Drop-off point
4. Συμπλήρωση φόρμας
5. Επιλογή Add business

Είσοδοι:

Username: bus

Password: bus

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Αποθήκευση της επιχείρησης στο σύστημα ως drop-off point.

Κατάσταση: Fail

### **Testcase #9**

Testcase ID: 9

Περιγραφή: Η επιχείρηση παραλαμβάνει και φυλάσσει ένα αντικείμενο από έναν ευρετή.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή Inventory
4. Καταχώρηση αντικειμένου

Είσοδοι:

Username: bus

Password: bus

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Στέλνεται σχετική ειδοποίηση στον ιδιοκτήτη του χαμένου αντικειμένου πως το αντικείμενο είναι έτοιμο προς παραλαβή.

Κατάσταση: Pass

### **Testcase #10**

Testcase ID: 10

Περιγραφή: Ο moderator ελέγχει τη λίστα αναφορών για τυχόν απάτες.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή Report menu
4. Επιλογή αναφοράς
5. Έλεγχος αν ευσταθούν οι αναφορές
6. Επιλογή Block User

Είσοδοι:

Username: mod

Password: mod

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Ο χρήστης που μπλοκαρίστηκε, δεν γίνεται να ξανασυνδεθεί στο σύστημα.

Κατάσταση: Pass

## **Testcase #11**

TestcaseID: 11

Περιγραφή: Ο moderator ελέγχει ένα προφίλ χρήστη για απάτη ή κακή συμπεριφορά.

Precondition: Ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος στο σύστημα.

Βήματα εκτέλεσης:

1. Εισαγωγή των credentials
2. Επιλογή log in
3. Επιλογή User list
4. Επιλογή χρήστη
5. Έλεγχος ιστορικού καταγγελιών και συμπεριφοράς του χρήστη
6. Επιλογή Delete Profile

Είσοδοι:

Username: mod

Password: mod

Αναμενόμενο αποτέλεσμα: Ο χρήστης που διαγράφηκε, δεν γίνεται να ξανασυνδεθεί στο σύστημα.

Κατάσταση: Pass

**\*\***

**μπορείτε να δείτε το *github* μας εδώ:**

[https://github.com/Fouskaris/software\\_technology](https://github.com/Fouskaris/software_technology)

**\*\***