

# ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

**Project-description-v1.0**



**UniRate**

## **ΜΕΛΗ ΟΜΑΔΑΣ:**

**ΖΕΡΒΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ (ΑΜ: 1041744)**

**ΖΕΡΒΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ (ΑΜ: 1059692)**

**ΣΤΑΜΑΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ (ΑΜ: 1080450)**

**ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΓΑΒΡΙΗΛ (ΑΜ: 1072470)**

**ΜΟΣΧΟΝΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ (ΑΜ: 1072527)**

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΣΥΣΤΑΣΗ ΟΜΑΔΑΣ .....	4
2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	4
3. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΟΥ.....	5
4. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΡΓΟΥ .....	6
5. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΦΟΙΤΗΤΩΝ .....	7
7. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΡΓΟΥ.....	16
8. ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑΣ .....	16

## 1. ΣΥΣΤΑΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

Παρακάτω φαίνονται τα μέλη της ομάδας τα οποία εργάστηκαν σε αυτό το τεχνικό κείμενο:

ΜΟΣΧΟΝΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1072527
ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΓΑΒΡΙΗΛ	1072470
ΣΤΑΜΑΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ	1080450

### ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΑΠΟ ΕΚΔΟΣΗ v0.n ΣΕ ΕΚΔΟΣΗ

#### v0.n+1:

- Αλλαγές από την έκδοση v0.1 στην έκδοση v0.2: **Πράσινο χρώμα**
- Αλλαγές από την έκδοση v0.2 στην έκδοση v1.0: **Κόκκινο χρώμα**

Στην έκδοση v1.0 έχουν προστεθεί στα mock-up screens και οι υλοποιημένες οθόνες.

## 2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο συγκεκριμένο έγγραφο θα μιλήσουμε για το έργο το οποίο αποφασίσαμε να αναλάβουμε. Το έργο μας ονομάζεται «UniRate» και όλα τα μέλη της ομάδας μας θεωρούμε ότι είναι μια σύντομη αλλά ελκυστική και κατατοπιστική ονομασία. Η επιλογή ενός καλού έργου μας προβλημάτισε αρκετά αλλά ύστερα από μεγάλες συζητήσεις γεμάτες ιδέες, καταλήξαμε σε μια εφαρμογή για την οποία είμαστε ιδιαίτερα ενθουσιασμένοι καθώς είναι πολλά υποσχόμενη. Στόχος μας είναι ένα αποτέλεσμα με προοπτική να ξεχωρίσει, με όσον τον δυνατόν καλύτερη λειτουργία και ευχρηστία για τον χρήστη, καλύπτοντάς του κάθε επιθυμία όσον αφορά τις λειτουργίες της εφαρμογής.

### 3. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΟΥ

Όπως προαναφέραμε το έργο μας θα είναι μια εφαρμογή. Η εφαρμογή μας απευθύνεται σε φοιτητές και καθηγητές πανεπιστημίων, οι οποίοι θα μπορούν πλέον σύντομα και εύκολα να συνδεθούν σε μία διαδικτυακή κοινότητα όπου θα συνδυάζεται η αξιολόγηση μαθημάτων και η βέλτιστη δυνατή πληροφόρηση για αυτά. Οι χρήστες μεταξύ τους θα έχουν διαφορετικές δυνατότητες με βασική διαφορά εάν είναι φοιτητές ή καθηγητές και επιπλέον εφόσον είναι φοιτητές, ποια είναι η ακαδημαϊκή τους πρόοδος, το οποίο θα επιτυγχάνεται μέσω του ιδρυματικού λογαριασμού και θα εξηγήσουμε με παράδειγμα των λειτουργιών του έργου στην συνέχεια. Η εφαρμογή μας, θα θυμίζει τις σύγχρονες εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης, όπου μπορείς να αλληλεπιδράσεις με δημοσιεύσεις δηλώνοντας την αρέσκεια σου ή σχολιάζοντας από κάτω, σε συνδυασμό με πλατφόρμες ηλεκτρονικών καταστημάτων στις οποίες μπορείς να αξιολογήσεις και να γράψεις την κριτική σου για τα προϊόντα τους. ~~Τέλος σεβόμαστε ιδιαίτερα την ιδιωτικότητα και τα προσωπικά στοιχεία των φοιτητών και των καθηγητών, με αφορμή αυτό, κυρίως για τους φοιτητές οι οποίοι είναι οι ευάλωτοι χρήστες σε παρόμοιες εφαρμογές και πλατφόρμες αξιολόγησης μαθημάτων και ενημέρωσης για αυτά, θα διασφαλίσουμε ότι η δραστηριότητα κάθε χρήστη θα είναι ορατή σε αυτόν και μόνο αυτόν.~~

## 4. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΡΓΟΥ

Ο χρήστης θα συνδέεται με τα στοιχεία που του ζητούνται και η εφαρμογή θα αναγνωρίζει αυτόματα εάν είναι ο διαχειριστής, φοιτητής ή καθηγητής και θα τον ανακατευθύνει στην κατάλληλη σελίδα. Ο διαχειριστής θα έχει την ικανότητα να διαγράφει αξιολογήσεις, ερωτήσεις και απαντήσεις και θα ειδοποιείται για δημοσιεύσεις στις οποίες υπάρχει κάποια παραβίαση των κανονισμών της εφαρμογής. Ο φοιτητής θα μπορεί να αξιολογεί μαθήματα, να θέτει ερωτήσεις ανώνυμα και θα μπορεί να σχολιάσει απαντά, να δηλώσει την αρέσκεια του και να κάνει αναφορά σε αξιολογήσεις, ερωτήσεις και απαντήσεις. Ο καθηγητής θα μπορεί να κάνει ερωτήσεις, να σχολιάσει απαντήσει σε ερωτήσεις φοιτητών, καθώς και να δηλώσει την αρέσκεια του σε ερωτήσεις και σχόλια απαντήσεις αυτών, όμως το όνομα του θα είναι πάντα φανερό σε όλους τους χρήστες της εφαρμογής. Θα μπορεί επίσης να κάνει αναφορά σε ερωτήσεις, αξιολογήσεις και σχόλια απαντήσεις και γενικότερα η μορφή της εφαρμογής δεν θα διαφέρει από αυτή του φοιτητή. Η εφαρμογή θα περιέχει όλα τα μαθήματα, τα οποία θα είναι ελεύθερα για αναζήτηση και επιλογή από όλους τους χρήστες, με μόνη διαφορά, ότι αξιολόγηση σε μάθημα θα μπορεί να κάνει μόνο όποιος φοιτητής το έχει περάσει. Θα προσφέρει στους χρήστες την δυνατότητα να περιηγούνται με ευκολία σε παλιές δικές τους δημοσιεύσεις ερωτήσεις και θα διασφαλίζει μια φιλική και εύχρηστη εμπειρία.

## 5. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΦΟΙΤΗΤΩΝ

Για τον φοιτητή:

- Προβολή Λίστας Μαθημάτων
- Αναζήτηση Μαθήματος
- Επιλογή Μαθήματος από την Λίστα Μαθημάτων
- Προβολή Μ.Ο. Μαθήματος
- Εμφάνιση Αξιολογήσεων, Ερωτήσεων και Απαντήσεων άλλων χρηστών
- Αξιολόγηση Μαθήματος
- Ανάρτηση Ερώτησης
- ~~Σχολιασμός Απάντησης~~ σε Ερώτηση, ~~Σχόλιο~~ και ~~Αξιολόγηση~~
- Προβολή και Διαγραφή των Ερωτήσεων, Σχολίων και Αξιολογήσεών του
- Δήλωση αρέσκειας σε Ερώτηση, ~~Σχόλιο~~ ~~Απάντηση~~ και Αξιολόγηση
- Αναφορά Ερώτησης, ~~Σχολίου~~ ~~Απάντησης~~ και Αξιολόγησης
- Προσθήκη μαθήματος στα «Αγαπημένα»
- Εμφάνιση προόδου

Για τον καθηγητή:

- Προβολή Λίστας Μαθημάτων
- Αναζήτηση Μαθήματος
- Επιλογή Μαθήματος από την Λίστα Μαθημάτων
- Προβολή Μ.Ο. Μαθήματος
- Προβολή Ερωτήσεων, ~~Σχολίων~~ ~~Απαντήσεων~~ και Αξιολογήσεων
- Απάντηση σε Ερώτηση
- ~~Ανάρτηση Ερώτησης~~
- Προβολή και Διαγραφή των ~~Ερωτήσεων~~ και ~~Σχολίων~~ ~~Απαντήσεων~~ του
- Αναφορά Ερώτησης, Σχολίου και Αξιολόγησης
- Προσθήκη μαθήματος στα «Αγαπημένα»

Για τον διαχειριστή:

- Προβολή Λίστας Μαθημάτων

- Αναζήτηση Μαθήματος
- Επιλογή Μαθήματος από την Λίστα Μαθημάτων
- Προβολή Μ.Ο Μαθήματος
- Προβολή Ερωτήσεων, ~~Σχολίων~~ Απαντήσεων και Αξιολογήσεων
- Προβολή και Διαγραφή Ερωτήσεων, Απαντήσεων και Αξιολογήσεων
- Προβολή και Διαγραφή Αναφερόμενων Ερωτήσεων, ~~Σχολίων~~ Απαντήσεων και Αξιολογήσεων



## 6. MOCKUP SCREENS

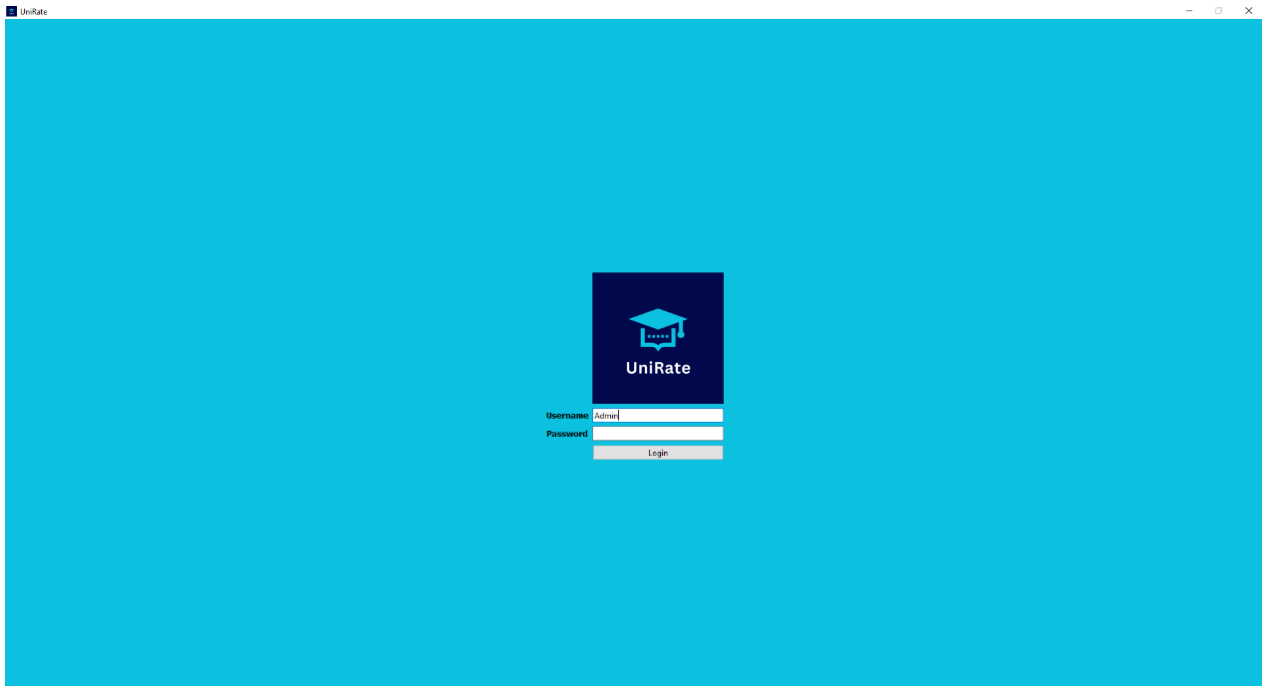
Οι παρακάτω εικόνες είναι ένα πολύ γενικό παράδειγμα από την μορφή της εφαρμογής και των βασικότερων δυνατοτήτων της για τους χρήστες.

### 6.1 Σύνδεση

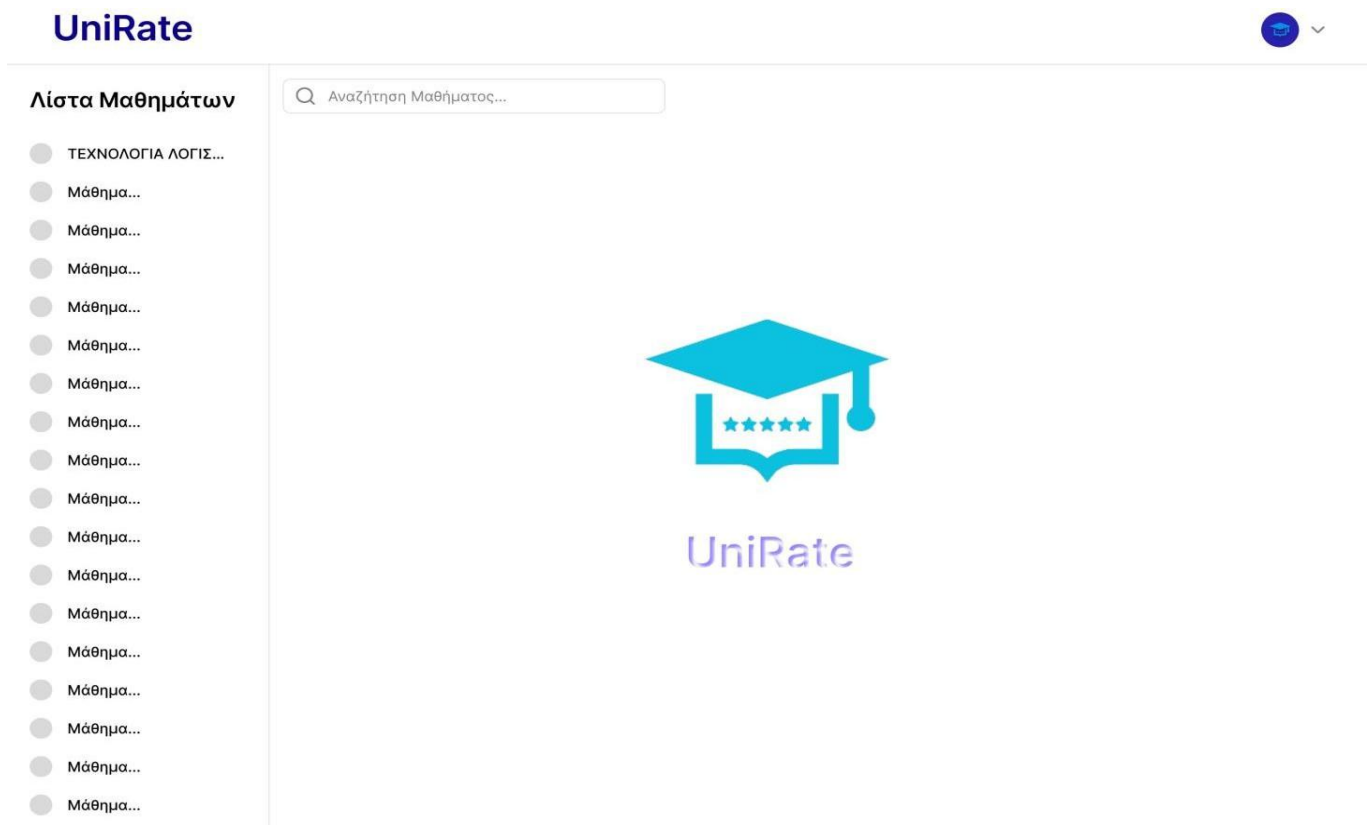
εδώ.'"/>

Ο χρήστης θα εισάγει τα στοιχεία του ιδρυματικού λογαριασμού του στα πλαίσια <<ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ>> και <<ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ>>. Η εφαρμογή εφόσον τον ταυτοποιήσει με κάποιον ιδρυματικό λογαριασμό θα τον οδηγεί αναλόγως στην αρχική σελίδα. Ο χρήστης θα μπορεί επιπλέον να διαβάσει τους κανόνες χρήσης της εφαρμογής πατώντας στο <<εδώ>>, ώστε να ενημερώνεται για την ιδιωτικότητα των στοιχείων του, αλλά και να τηρεί τους της εφαρμογής.

## Υλοποιημένη οθόνη:

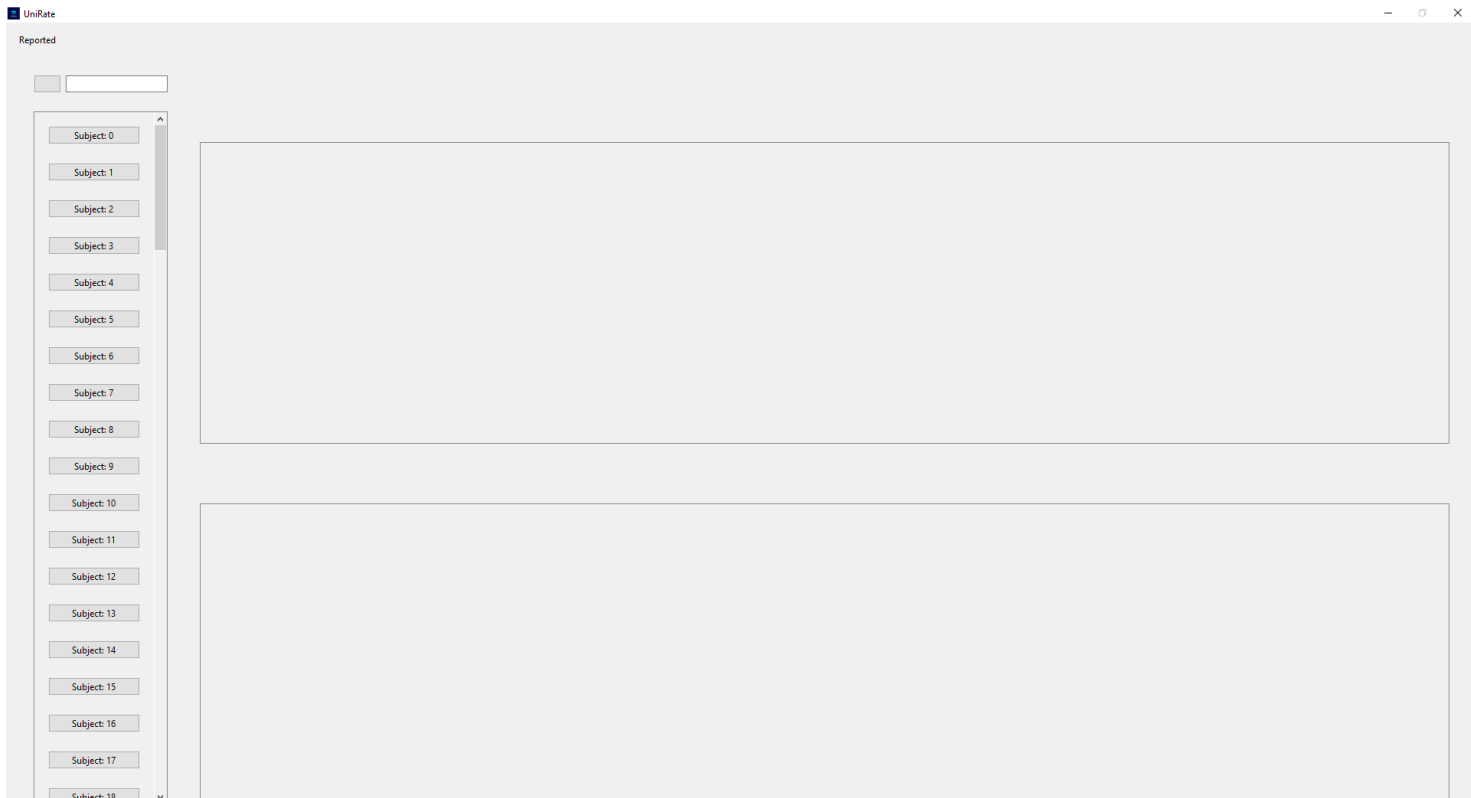


## 6.2 Αρχική Οθόνη

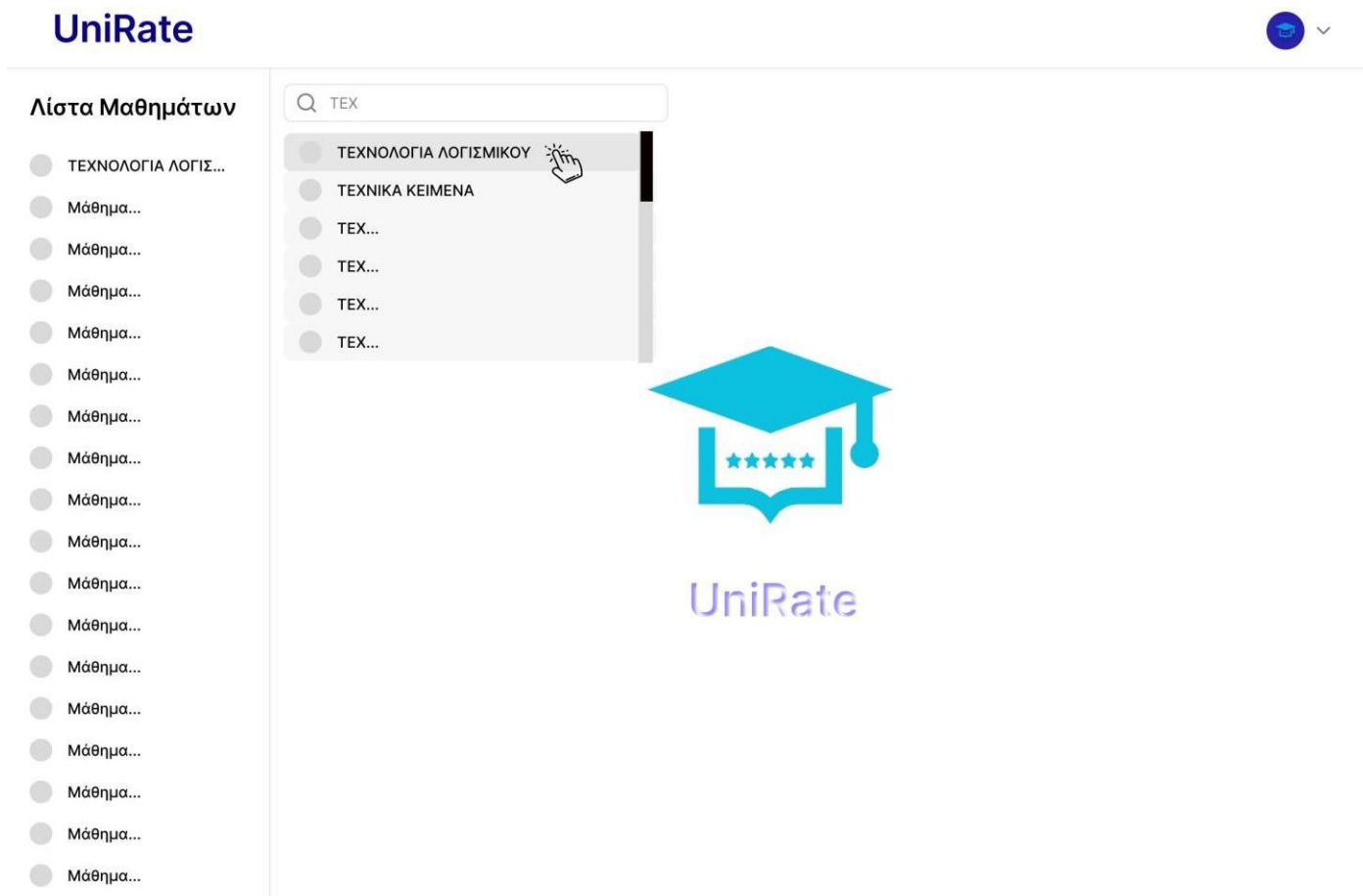


Αυτή θα είναι η αρχική εικόνα του χρήστη ύστερα από την είσοδο του στην εφαρμογή για πρώτη φορά. ~~Την ίδια εικόνα θα έχει κάθε φορά, μέχρι να επιλέξει τα μαθήματα που τον ενδιαφέρουν να αποθηκεύσει στην αρχική, ώστε να μεταβαίνει γρήγορα σε αυτά κατά την επιλογή του στο μέλλον.~~

### Υλοποιημένη οθόνη:



## 6.3 Αναζήτηση Μαθήματος



Ο χρήστης θα μπορεί σύντομα να αναζητήσει το μάθημα που τον ενδιαφέρει χωρίς να χρειάζεται να ψάχνει στην Λίστα Μαθημάτων. Κατά την αναζήτηση θα έχει την ευκαιρία να εκμεταλλευτεί την αυτόματη συμπλήρωση που θα του προσφέρει το πλαίσιο αναζήτησης μαθημάτων και να ψάξει μεταξύ των γρήγορων αποτελεσμάτων που βασίζονται στα μαθήματα που ξεκινούν με τα γράμματα που πληκτρολογήθηκαν.

Υλοποιημένη οθόνη:

UniRate

Reported

4

Subject: 4

Subject: 14

Subject: 24

Subject: 34

Subject: 40

Subject: 41

Subject: 42

Subject: 43

Subject: 44

Subject: 45

Subject: 46

Subject: 47

Subject: 48

Subject: 49

Subject: 54

Subject: 64

Subject: 74

Subject: 84

Subject: 94

## Λίστα Μαθημάτων

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



9.6/10

## Προβολή Αξιολογήσεων ▾

☆☆☆☆☆

03/04/2025 17:21

- Το μάθημα είναι πολύ ενδιαφέρον και ο καθηγητής ιδιαίτερα κατατοπιστικός

☆☆☆☆☆



77 Like

10 απαντήσεις



26/03/2025 09:53

- Το μάθημα.....

☆☆☆☆☆



145 Like

57 απαντήσεις



25/03/2025 22:11

- Το υάθημα.....

☆☆☆☆☆



## Ερωτήσεις ▾

03/04/2025 17:21

- Γνωρίζει κανείς πόσα mock up screens είναι αρκετά για το project?

Απάντηση



27 Απαντήσεις

Μόλις ο χρήστης επιλέξει το μάθημα της επιλογής του, θα εισέρχεται στην σελίδα του μαθήματος όπου θα μπορεί να δει το Μ.Ο. αυτού και να χρησιμοποιήσει πλήρως τις δυνατότητες της εφαρμογής. Δηλαδή θα μπορεί να προσθέσει αξιολόγηση εάν έχει περάσει το μάθημα και εάν όχι θα μπορεί να δει αναλυτικά τις αξιολογήσεις να δηλώσει ότι του αρέσουν και να δει τις απαντήσεις σε κάθε αξιολόγηση και να απαντήσει και ο ίδιος. Θα μπορεί να δει τις ερωτήσεις που έχουν γίνει από άλλους χρήστες για το μάθημα και να απαντήσει σε αυτές ή να δει τις υπάρχουσες απαντήσεις. Επίσης ο χρήστης πατώντας το κόκκινο θαυμαστικό θα μπορεί να κάνει αναφορά για κάποια δημοσίευση που παραβιάζει τους κανόνες της εφαρμογής.

Υλοποιημένη οθόνη:

UniRate

My ProgressFavorites

Subject: 0

Subject: 1

Subject: 2

Subject: 3

Subject: 4

Subject: 5

Subject: 6

Subject: 7

Subject: 8

Subject: 9

Subject: 10

Subject: 11

Subject: 12

Subject: 13

Subject: 14

Subject: 15

Subject: 16

Subject: 17

Subject: 18

Subject: 0

Rating: 0/10

Rachel Williams

6/10

Meet my network kid feel. Such news should act. Term back Mr. Still itself yourself very fall crime. Public for own establish middle with. Speak realize charge. Site church perhaps available again.

Like

Likes: 31

Comment

Report

Eric Smith

3/10

Day reach base say ball. Myself speech different meet whole. This feel by sea.

Like

Likes: 23

Comment

Report

QnA:

Ask Something

Rachel Williams

Meet my network kid feel. Such news should act. Term back Mr. Still itself yourself very fall crime. Public for own establish middle with. Speak realize charge. Site church perhaps available again.

Like

Likes: 11

Answers

Report

Eric Smith

Day reach base say ball. Myself speech different meet whole. This feel by sea.

Like

Likes: 34

Answers

Report

Justin Richards

One believe something not usual. One teacher has muddled. Many are doing something else than teach.

## 7. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΡΓΟΥ

Για την υλοποίηση του έργου έχουν χρησιμοποιηθεί τα εξής εργαλεία:

- Για την συγγραφή του τεχνικού κειμένου χρησιμοποιήθηκε το Microsoft Word.
- Για την ανάπτυξη του κώδικα της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκε το VS Code.
- Για την σχεδίαση των διαγραμμάτων της εργασίας χρησιμοποιήθηκε το Drawio.
- Για την σχεδίαση των mock-up screens της εργασίας χρησιμοποιήθηκε το Figma.

## 8. ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑΣ

Η προσπάθεια όλων των μελών της ομάδας ήταν ισοδύναμη.