**FITNESS APP**

**CLASS\_DIAGRAM v1.0**

**ONOMATΕΠΩΝΥΜΟ:** ΣΕΙΤΑΝΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ **ΑΜ:** 1072553

**ONOMATΕΠΩΝΥΜΟ:** ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ **ΑΜ:** 1072582

**ONOMATΕΠΩΝΥΜΟ:** ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ **ΑΜ:** 1072583

**ONOMATΕΠΩΝΥΜΟ:** ΒΛΑΧΟΣ ΣΤΑΜΑΤΙΟΣ **ΑΜ:** 1072623

Στη συγγραφή του παρόντος τεχνικού κειμένου συμμετέχουν όλα τα μέλη της ομάδας.

Οι αλλαγές μεταξύ των εκδόσεων v0.1 και της τελικής v1.0 σημειώνονται με κόκκινο χρώμα. Επίσης το τεχνικό κείμενο αυτό είναι η συνέχεια του domain model(το οποίο για αυτό το λόγο δεν παραδίνεται στο τελικό παραδοτέο) του οποίου η τελευταία μορφή (v0.3) είχε παραδοθεί στο 4ο παραδοτέο και από το 5ο εξελίχθηκε σε class diagram.

Υποψήφιες κλάσεις του έργου είναι οι εξής:

* User: οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε πραγματικού χρήστη της εφαρμογής.
* User\_Profile: κλάση με την οποία ο χρήστης συνδέεται στην εφαρμογή και δημιουργεί το προφίλ του.
* Food,Drink: οντότητες που έχουν ως χαρακτηριστικά θρεπτικά στοιχεία όπως θερμίδες.
* Meal: οντότητες που αποτελούνται από φαγητά, ποτά και έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά.
* Food\_Plan: Κλάση η οποία δημιουργεί το πλάνο φαγητού ενός χρήστη.
* Exercise: οντότητες που έχουν χαρακτηριστικά όπως επαναλήψεις ,θερμίδες που καίγονται.
* Exercise\_Plan: Κλάση η οποία δημιουργεί το πλάνο γυμναστικής ενός χρήστη.
* EShop: οντότητα που περιλαμβάνει το μενού επιλογών για την διαχείριση του eshop από τον διαχειριστή.
* Order: οντότητα που εκφράζει τα σύνολα των προϊόντων που παρήγγειλε κάθε χρήστης.
* Products: οντότητα που θα περιλαμβάνει το σύνολο των προϊόντων του eshop, καθώς και τις μεθόδους για την διαχείριση των προϊόντων από τον διαχειριστή (μόνο για τον διαχειριστή).
* Categories: οντότητα που θα περιλαμβάνει το σύνολο των κατηγοριών του eshop καθώς και τις μεθόδους για την τοποθέτηση των προϊόντων σε αυτές από τον διαχειριστή.
* Post: οντότητα που περιλαμβάνει τις μεθόδους για την διαχείριση των δημοσιεύσεων των χρηστών.
* Message: οντότητα που περιλαμβάνει τις μεθόδους για την διαχείριση των εισερχομένων μηνυμάτων ενός χρήστη.
* Profile\_page: οντότητα που περιλαμβάνει την λίστα των προφίλ των χρηστών της εφαρμογής και διαχειρίζεται την σύνδεση δύο προφίλ μεταξύ τους μέσω επιλογής follow.
* Feed: οντότητα που δείχνει στον χρήστη τις δημοσιεύσεις όσων προφίλ ακολουθεί
* Forum: οντότητα που απεικονίζει το χώρο upload και αλληλεπίδρασης των χρηστών και των δημοσιεύσεών τους.
* Calorie\_Counter: Κλάση από την οποία ξεκινά η λειτουργία θερμιδομετρητή.
* Consume\_Count: οντότητα που υπολογίζει τις θερμίδες που έχουν τα γεύματα που καταναλώνει ο χρήστης.
* Burnt\_Count: οντότητα που υπολογίζει τις θερμίδες που καίει ο χρήστης κατά την εκγύμναση του.
* Mini\_Workout: Ασκήσεις που είναι καθημερινοί στόχοι και απονέμουν πόντους κατά την εκπλήρωση τους.
* Shopping\_Cart: Το καλάθι των προϊόντων του καταστήματος.
* Plan: Κλάση από την οποία ξεκινά η λειτουργία δημιουργίας πλάνου γυμναστικής και φαγητού ενός χρήστη.
* Orders: Κλάση στην οποία αρχικοποιείται η κάθε παραγγελία
* Order Tracker: Κλάση στην οποία εμφανίζεται μια λίστα με τις παραγγελίες , δίνονται λεπτομέρειες της παραγγελίας και γίνεται η παρακολούθηση της.
* Rewards: Κλάση στην οποία βάσει της δραστηριότητας του ο χρήστης συμπληρώνει ορισμένους πόντους που θα του δώσουν κάποια έκπτωση στο κατάστημα.
* Products: Κλάση που αρχικοποιούνται τα προϊόντα
* Shop: Κλάση στην οποία πραγματοποιείται η κάθε παραγγελία
* Eshop Menu: Κλάση με την αρχική οθόνη της παραγγελίας που επιλέγεται είτε παρακολούθηση είτε πραγματοποίηση της παραγγελίας
* Checkout payment: Κλάση στην οποία πραγματοποιείται η πληρωμή με κάθε αγορά
* Main\_Menu: Κλάση από την οποία καλείται η main συνάρτηση, αρχικοποιούνται οι λίστες με τα δεδομένα και η οποία αποτελεί το βασικό μενού της εφαρμογής.

Παρακάτω παραθέτουμε και σχηματικά το class\_diagram:

**V1.0:**

