



Domain Model

v0.1



ΝΙΚΟΛΑΣ ΠΟΤΑΜΙΑΝΟΣ (1084537)

1084537@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

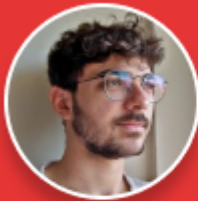
Ρόλος: Peer reviewer



ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ (1084522)

1084522@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

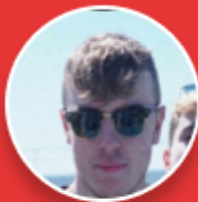
Ρόλος: Co-editor



ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΑΡΚΑΚΗΣ (1084541)

1084541@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

Ρόλος: Main contributor



ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ (1084538)

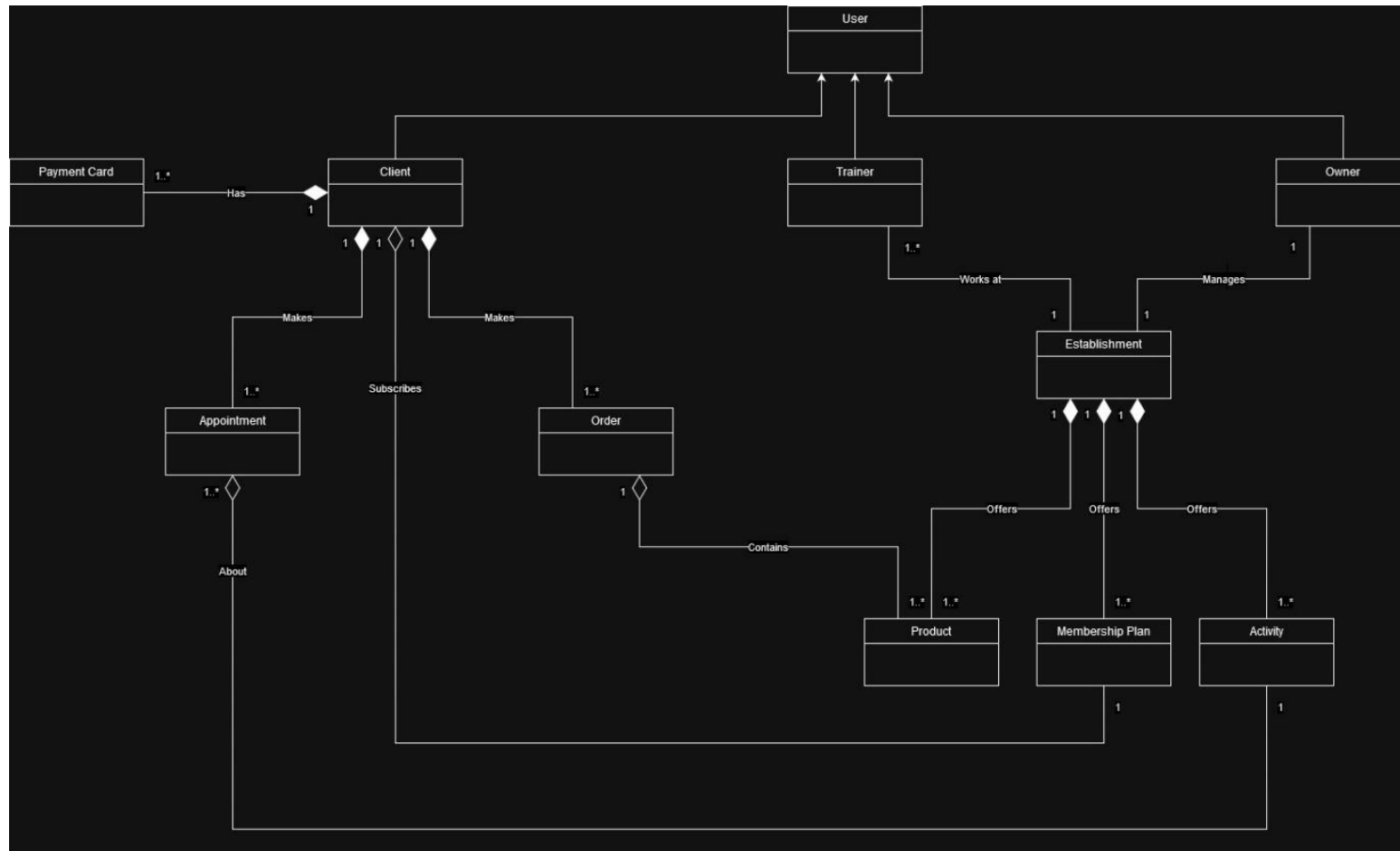
1084538@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

Ρόλος: Co-editor

Περιεχόμενα

UML Class Diagram	4
Περιγραφή Κλάσεων.....	5

UML Class Diagram



Εικόνα 1: Πρώτο class diagram για την έκδοση v0.1 του τεχνικού κειμένου Domain-model

Περιγραφή Κλάσεων

- **User:** Η γενική οντότητα που αναπαριστά έναν χρήστη(User) της εφαρμογής. Περιέχει βασικά γνωρίσματα που μοιράζονται όλα τα είδη χρηστών, όπως στοιχεία ταυτοποίησης.
- **Client:** Ειδίκευση του user, η οποία αναπαριστά τον απλό χρήστη που αξιοποιεί τις δυνατότητες της εφαρμογής σαν πελάτης(Client).
- **Trainer:** Ειδίκευση του user, που αφορά έναν εργαζόμενο προπονητή(Trainer) ενός establishment. Πέρα από τα βασικά γνωρίσματα του user, αναφέρει επίσης ειδικότητα γυμναστή, μια σύντομη περιγραφή και τα activities στα οποία προπονεί.
- **Owner:** Ειδίκευση του user, που αναπαριστά έναν ιδιοκτήτη(Owner) ενός establishment.
- **Establishment:** Αντιπροσωπεύει κάθε επιχείρηση(Establishment) που είναι μέλος της εφαρμογής και εμφανίζεται μέσω αυτής σε clients. Πέρα από ιδιότητες προς την ταυτοποίηση της, όπως επωνυμία και διεύθυνση, περιλαμβάνει επίσης περιγραφή και χρήσιμες πληροφορίες για τα είδη των παροχών που προσφέρει.
- **Activity:** Μια δραστηριότητα(Activity) ενός establishment. Περιέχει πληροφορίες όπως περιγραφή της δραστηριότητας, υπεύθυνο trainer και διαθεσιμότητα στο πρόγραμμα.
- **Appointment:** Το ραντεβού(Appointment) που κλείνει ένας client σε κάποιο establishment. Αφορά ένα συγκεκριμένο activity για συγκεκριμένη ημερομηνία και ώρα.
- **Membership Plan:** Αναπαριστά ένα πακέτο συνδρομής(Membership Plan) που παρέχει ένα establishment. Χαρακτηρίζεται από χρηματικό κόστος, παροχές και διάρκεια.
- **Product:** Ένα προϊόν(Product) που διατίθεται προς πώληση από κάποιο establishment. Παρέχει πληροφορίες και περιγραφή του προϊόντος, κόστος και διαθεσιμότητα.

- Order: Μια παραγγελία(Order) που έχει εκτελέσει ο χρήστης για συγκεκριμένα products. Έχει ιδιότητες όπως αναγνωριστικό και ημερομηνία παραγγελίας, την εξέλιξη της παραγγελίας, σύνολο κόστους, εκτιμώμενη αναμονή, το establishment από το οποίο έγινε η παραγγελία και επιλεγμένη μέθοδο πληρωμής.
- Payment Card: Η κάρτα πληρωμής(Payment Card) που έχει επιλέξει ο χρήστης για να εκτελεί τις πληρωμές εντός της εφαρμογής. Περιλαμβάνει τα στοιχεία της κάρτας.