

**Use-cases-v1.0**

# **Let's Play Football**



## Μέλη ομάδας

A/A	Ονοματεπώνυμο	ΑΜ	Έτος σπουδών	email
1	Αντωνίου Πέτρος	1063017	4ο	<a href="mailto:up1063017@upnet.gr">up1063017@upnet.gr</a>
2	Κανελλόπουλος Κωνσταντίνος	1067493	4ο	<a href="mailto:up1067493@upnet.gr">up1067493@upnet.gr</a>
3	Πλέγας Ζαφείρης	1064029	5ο	<a href="mailto:up1064029@upnet.gr">up1064029@upnet.gr</a>
4	Χριστοδουλίδης Μιχάλης	1063020	4ο	<a href="mailto:up1063020@upnet.gr">up1063020@upnet.gr</a>

## Ρόλοι ομάδας

Όλα τα μέλη της ομάδας μας αποφάσισαν να εργαστούν σε όλα τα ζητούμενα του κάθε παραδοτέου με σκοπό το βέλτιστο αποτέλεσμα

## Εργαλεία

Η συγγραφή του παρόν αρχείου έγινε με την χρήση [Google Docs](#) και η δημιουργία των Use Cases έγινε με την χρήση του [Visual Paradigm Online](#). Για την επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας χρησιμοποιήθηκε το Skype

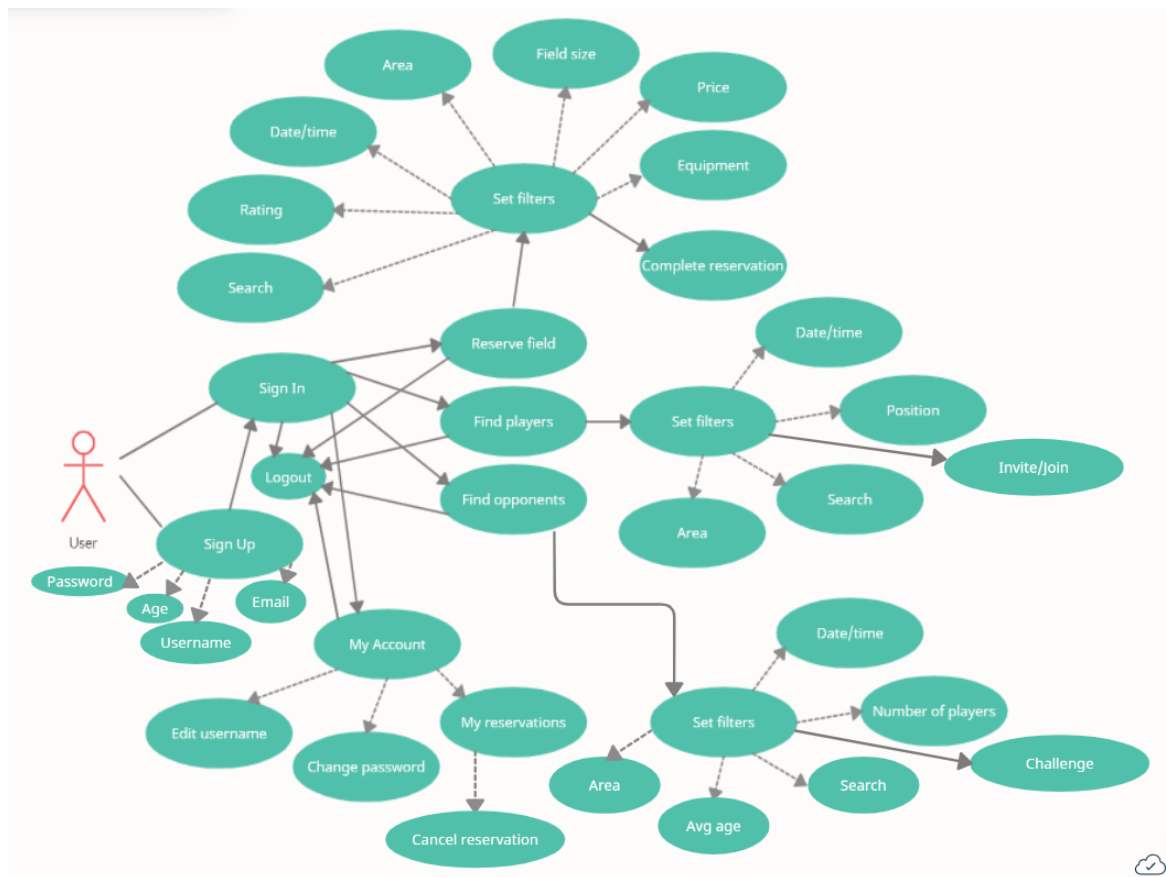
## Παρακολούθηση των αλλαγών από έκδοση v0.n σε έκδοση v0.n+1:

Η παρακολούθηση των αλλαγών στα τεχνικά κείμενα ακολουθεί τον κάτωθι χρωματικό κώδικα:

- Αλλαγές από την έκδοση v0.1 στην έκδοση v0.2: **Κόκκινο Χρώμα**
- Αλλαγές από την έκδοση v0.2 στην έκδοση v0.3: **Πράσινο Χρώμα**

**Η τελική έκδοση v1.0 είναι ίδια με την έκδοση v0.3**

## Use cases User



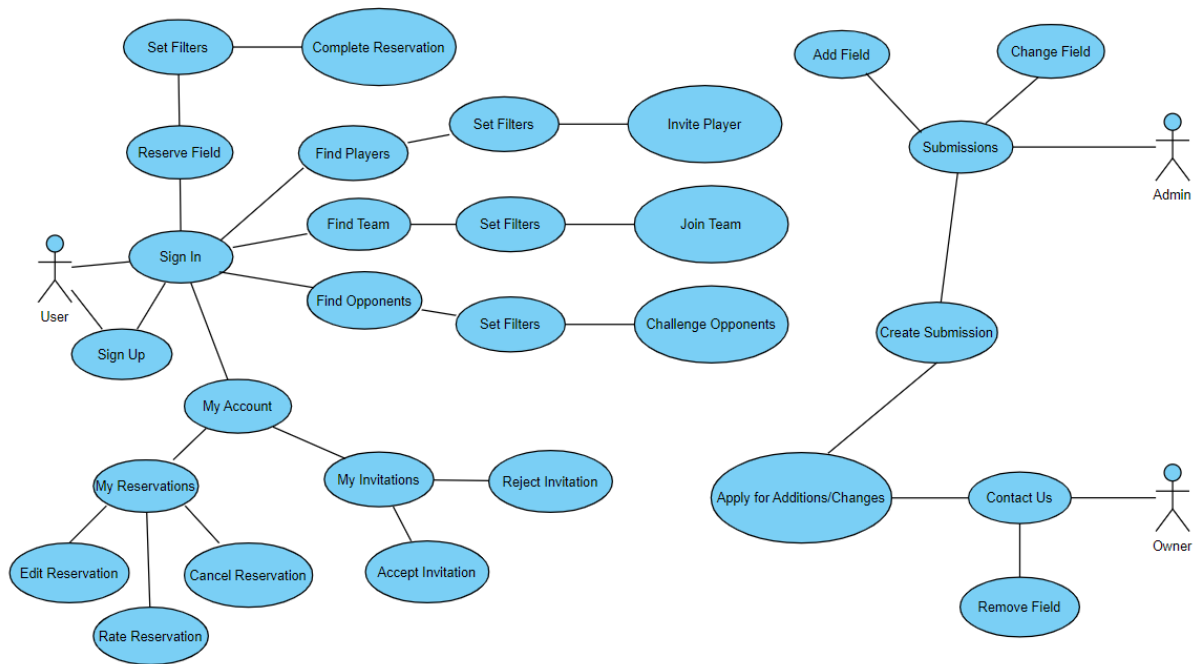
## Use cases Owner



## Use cases Admin



## Νέο διάγραμμα Use Cases



## Λεκτική Περιγραφή των Use-cases User

### 1) Λεκτική περιγραφή για Sign Up από τον User

#### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το "Sign Up"
2. Ο χρήστης εισάγει email, username, password και ηλικία
3. Η εγγραφή ολοκληρώνεται και ο χρήστης μεταφέρεται στην σελίδα του Sign In

#### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Ο χρήστης πληκτρολογεί στοιχεία που υπάρχουν ήδη
- 3.β Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον χρήστη και του ζητάει να πληκτρολογήσει διαφορετικά στοιχεία, τα οποία θα είναι μοναδικά

### 2) Λεκτική περιγραφή για Sign In από τον User

#### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το "Sign In"
2. Ο χρήστης εισάγει username και password
3. Ο χρήστης μεταφέρεται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής

#### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Ο χρήστης πληκτρολογεί λάθος στοιχεία
- 3.β Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον χρήστη και του ζητάει να πληκτρολογήσει τα σωστά στοιχεία

### 3) Λεκτική περιγραφή για Reserve Field από τον User

#### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το "Reserve Field"
2. Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμα γήπεδα χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (όνομα γηπέδου, εύρος βαθμολογίας, περιοχή, διαθέσιμη ημερομηνία και ώρα, μέγεθος γηπέδου, εύρος τιμής και διαθέσιμος εξοπλισμός)
3. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον χρήστη και εμφανίζει τα διαθέσιμα γήπεδα
4. Ο χρήστης διαλέγει το γήπεδο της αρεσκείας του
5. Ο χρήστης επιλέγει την ώρα που τον ικανοποιεί
6. Ο χρήστης επιλέγει το "Complete Reservation"
7. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη
8. Ο χρήστης επιβεβαιώνει την επιλογή του
9. Το σύστημα δημιουργεί την κράτηση
10. Το σύστημα δημιουργεί επιβεβαιωτικό email και το στέλνει στον χρήστη

#### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμα γήπεδα με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης
- 3.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα επιλογής φίλτρων
- 8.α Ο χρήστης απορρίπτει την επιλογή του
- 8.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα με τα διαθέσιμα γήπεδα

#### 4) Λεκτική περιγραφή για Find Teammates από τον User

##### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το "Find Teammates"
2. Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμους παίκτες χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (username παίκτη, ηλικία και θέση που αγωνίζεται)
3. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον χρήστη και εμφανίζει τους διαθέσιμους παίκτες
4. Ο χρήστης επιλέγει τον παίκτη που θέλει να προσκαλέσει στην ομάδα του
5. Ο χρήστης επιλέγει το "Invite player"
6. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη
7. Ο χρήστης επιβεβαιώνει την επιλογή του
8. Το σύστημα στέλνει πρόσκληση στον παίκτη
9. Ο παίκτης αποδέχεται την πρόσκληση
10. Το σύστημα προσθέτει τον παίκτη στην ομάδα

##### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμοι παίκτες με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης
- 3.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα επιλογής φίλτρων
- 7.α Ο χρήστης απορρίπτει την επιλογή του
- 7.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα με τους διαθέσιμους παίκτες
- 9.α Ο παίκτης απορρίπτει την πρόσκληση και το σύστημα την διαγράφει

#### 5) Λεκτική περιγραφή για Find Team από τον User

##### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το "Find Team"
2. Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμες ομάδες χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (όνομα ομάδας, αριθμός παικτών, μ.ο. ηλικίας και θέση που αγωνίζεται ο χρήστης)
3. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον χρήστη και του εμφανίζει λίστα με τις διαθέσιμες ομάδες
4. Ο χρήστης επιλέγει την ομάδα στην οποία θέλει να αγωνιστεί
5. Ο χρήστης επιλέγει το "Join Team"
6. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη
7. Ο χρήστης επιβεβαιώνει την επιλογή του
8. Το σύστημα στέλνει αίτηση στην ομάδα
9. Η ομάδα αποδέχεται την αίτηση
10. Το σύστημα προσθέτει τον χρήστη στην ομάδα

##### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμες ομάδες με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης
- 3.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα επιλογής φίλτρων
- 7.α Ο χρήστης απορρίπτει την επιλογή του
- 7.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη την σελίδα με τις διαθέσιμες ομάδες
- 9.α Η ομάδα απορρίπτει την αίτηση και το σύστημα την διαγράφει

## 6) Λεκτική περιγραφή για Find Opponents από τον User

### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το “Find Opponents”
2. Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμες ομάδες αντιπάλων χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (όνομα αντίπαλης ομάδας, αριθμός παικτών και μ.ο. ηλικίας)
3. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον χρήστη και του εμφανίζει λίστα με τις διαθέσιμες ομάδες αντιπάλων
4. Ο χρήστης επιλέγει την ομάδα την οποία θέλει να προκαλέσει
5. Ο χρήστης επιλέγει το “Challenge team”
6. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη
7. Ο χρήστης επιβεβαιώνει την επιλογή του
8. Το σύστημα στέλνει πρόκληση στην ομάδα
9. Η ομάδα αποδέχεται την πρόκληση
10. Το σύστημα δημιουργεί αγώνα ανάμεσα στις δύο ομάδες

### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμες ομάδες αντιπάλων με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης
- 3.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα επιλογής φίλτρων
- 7.α Ο χρήστης απορρίπτει την επιλογή του
- 7.β Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα με τους διαθέσιμους αντιπάλους
- 9.α Η ομάδα απορρίπτει την πρόκληση και το σύστημα την διαγράφει

## 7) Λεκτική περιγραφή για Change Username/Password από τον User

### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το “My Account”
2. Ο χρήστης επιλέγει το “Change Username/Password”
3. Ο χρήστης εισάγει το νέο username/password που επιθυμεί
4. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον χρήστη
5. Το σύστημα αποδεχεται τις αλλαγές και ενημερώνει τα στοιχεία του χρήστη

### Εναλλακτική ροή:

- 5.α Ο χρήστης πληκτρολογεί ήδη υπάρχον username
- 5.β Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον χρήστη και του ζητάει να πληκτρολογήσει διαφορετικά στοιχεία, τα οποία θα είναι μοναδικά



## 8) Λεκτική περιγραφή για My Reservations από τον User

### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το “My Account”
2. Ο χρήστης επιλέγει το “My Reservations”
3. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη λίστα με τις τρέχουσες και παλαιές κρατήσεις του
4. Ο χρήστης επιλέγει την τρέχον κράτηση που θέλει να επεξεργαστεί
5. Ο χρήστης τροποποιεί την ώρα κράτησης
6. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη
7. Ο χρήστης επιβεβαιώνει την αλλαγή ώρας της κράτησης
8. Το σύστημα ενημερώνει την κράτηση με την νέα ώρα

### Εναλλακτική ροή 1:

- 4.α Ο χρήστης επιλέγει την τρέχον κράτηση που θέλει να ακυρώσει
- 4.β Ο χρήστης επιλέγει το “Cancel Reservation”
- 4.γ Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη
- 4.δ Ο χρήστης επιβεβαιώνει την ακύρωση της κράτησης
- 4.ε Το σύστημα ενημερώνει τις κρατήσεις

### Εναλλακτική ροή 2:

- 3.α Ο χρήστης επιλέγει μία από τις παλαιές κρατήσεις του
- 3.β Ο χρήστης αξιολογεί την κράτηση
- 3.γ Το σύστημα ενημερώνει την συνολική αξιολόγηση του γηπέδου που αφορά την κράτηση

## 9) Λεκτική περιγραφή για My Invitations από τον User

### Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το “My Account”
2. Ο χρήστης επιλέγει το “My Invitations”
3. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη λίστα με τις προσκλήσεις που του έχουν γίνει από άλλους χρήστες της εφαρμογής
4. Ο χρήστης επιλέγει την πρόσκληση την οποία θέλει να αποδεχτεί/απορρίψει
5. Ο χρήστης αποδέχεται την πρόσκληση
6. Το σύστημα προσθέτει τον χρήστη στην ομάδα

### Εναλλακτική ροή:

- 5.α Ο χρήστης απορρίπτει την πρόσκληση
- 5.β Το σύστημα διαγράφει την πρόσκληση
- 5.γ Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην σελίδα των προσκλήσεων του

## Λεκτική Περιγραφή των Use-cases Owner

### 10) Λεκτική περιγραφή για Add/Edit Field από τον Owner

#### Βασική ροή:

1. Ο ιδιοκτήτης επιλέγει το "Contact Us"
2. Ο ιδιοκτήτης επιλέγει το "Create submission"
3. Ο ιδιοκτήτης κάνει αίτηση για την προσθήκη νέου γηπέδου στην εφαρμογή θέτοντας τα χαρακτηριστικά του γηπέδου (όνομα γηπέδου, περιοχή, μέγεθος, ωράριο λειτουργίας, τιμή και διαθέσιμος εξοπλισμός)
4. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον ιδιοκτήτη
5. Τα σύστημα αποδέχεται τα στοιχεία που δόθηκαν
6. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον ιδιοκτήτη
7. Ο ιδιοκτήτης επιβεβαιώνει την αίτηση προσθήκης γηπέδου
8. Το σύστημα ενημερώνει τις αιτήσεις προσθήκης γηπέδου

#### Εναλλακτική ροή:

- 3.α Ο ιδιοκτήτης κάνει αίτηση για την αλλαγή υπάρχοντος γηπέδου
- 3.β Ο ιδιοκτήτης εισάγει το όνομα του γηπέδου για το οποίο επιθυμεί να κάνει αλλαγές
- 3.γ Ο ιδιοκτήτης εισάγει τις αλλαγές στα χαρακτηριστικά του γηπέδου
- 3.δ Το σύστημα επεξεργάζεται τα αλλαγές που έγιναν από τον ιδιοκτήτη
- 3.ε Τα σύστημα αποδέχεται τις αλλαγές που έγιναν
- 3.ζ Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον ιδιοκτήτη
- 3.η Ο ιδιοκτήτης επιβεβαιώνει την αίτηση αλλαγής στοιχείων γηπέδου
- 3.θ Το σύστημα ενημερώνει τις αιτήσεις τροποποίησης γηπέδου

### 11) Λεκτική περιγραφή για Remove Field από τον Owner

#### Βασική ροή:

1. Ο ιδιοκτήτης επιλέγει το "Contact Us"
2. Ο ιδιοκτήτης επιλέγει το "Remove Field"
3. Ο ιδιοκτήτης εισάγει το όνομα του γηπέδου το οποίο θέλει να διαγράψει από την εφαρμογή
4. Το σύστημα εμφανίζει το γήπεδο στον ιδιοκτήτη
5. Ο ιδιοκτήτης επιλέγει το "Remove"
6. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον ιδιοκτήτη
7. Ο ιδιοκτήτης επιβεβαιώνει την διαγραφή του γηπέδου
8. Το σύστημα διαγράφει το γήπεδο από την εφαρμογή

#### Εναλλακτική ροή:

- 7.α Ο ιδιοκτήτης απορρίπτει την διαγραφή του γηπέδου
- 7.β Το σύστημα επιστρέφει τον ιδιοκτήτη στην σελίδα διαγραφής γηπέδων

## Λεκτική Περιγραφή των Use-cases Admin

### 12) Λεκτική περιγραφή για Add/Edit Field από τον Admin

#### Βασική ροή:

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το "Submissions"
2. Το σύστημα εμφανίζει στον διαχειριστή λίστα με τις αιτήσεις προσθήκης/τροποποίησης γηπέδου
3. Ο διαχειριστής επιλέγει την αίτηση προσθήκης γηπέδου που επιθυμεί να εξετάσει
4. Ο διαχειριστής αποδέχεται την αίτηση και επιλέγει το "Accept submission"
5. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον διαχειριστή
6. Ο διαχειριστής επιβεβαιώνει την προσθήκη του γηπέδου στην εφαρμογή
7. Το σύστημα προσθέτει το γήπεδο στην εφαρμογή

#### Εναλλακτική ροή 1:

- 3.α Ο διαχειριστής επιλέγει την αίτηση τροποποίησης γηπέδου που επιθυμεί να εξετάσει
- 3.β Ο διαχειριστής αποδέχεται την αίτηση και επιλέγει το "Accept submission"
- 3.γ Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον διαχειριστή
- 3.δ Ο διαχειριστής επιβεβαιώνει την τροποποίηση του γηπέδου
- 3.ε Το σύστημα ενημερώνει τα στοιχεία του γηπέδου

#### Εναλλακτική ροή 2:

- 4.α Ο διαχειριστής απορρίπτει την αίτηση και επιλέγει το "Reject submission"
- 4.β Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον διαχειριστή
- 4.γ Ο διαχειριστής επιβεβαιώνει την απόρριψη της αίτησης
- 4.δ Το σύστημα εμφανίζει στον διαχειριστή την σελίδα εξήγησης απόρριψης
- 4.ε Ο διαχειριστής εισάγει τους λόγους για τους οποίους απέρριψε την αίτηση
- 4.ζ Το σύστημα ενημερώνει τον ιδιοκτήτη για τους λόγους για τους οποίους απορρίφθηκε η αίτηση του
- 4.η Το σύστημα διαγράφει την αίτηση