

Use-cases-v0.1

Let's Play Football



Μέλη ομάδας

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

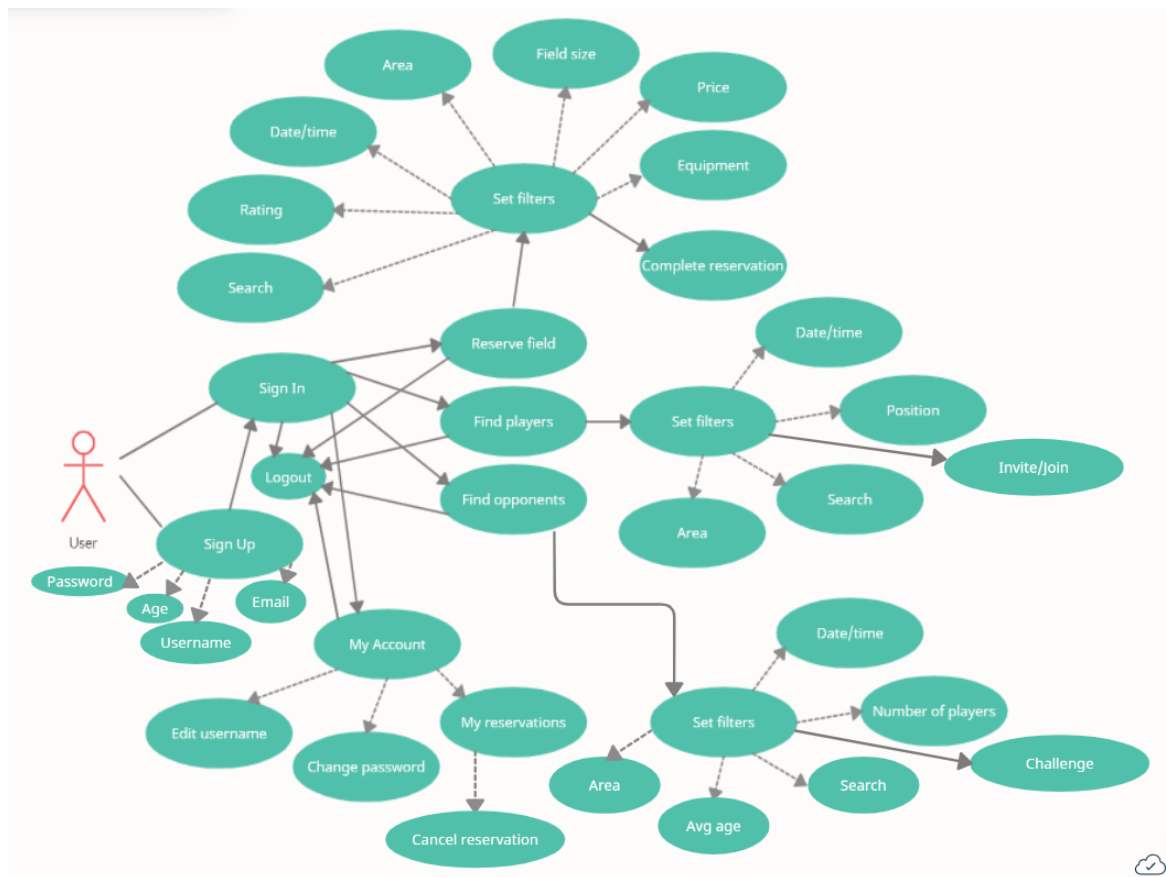
Ρόλοι ομάδας

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 [Creately](#). Για την επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας χρησιμοποιήθηκε το Skype.

Use cases User



Use cases Owner



Use cases Admin



Λεκτική Περιγραφή των Use-cases User

1) Λεκτική περιγραφή για Sign Up από τον User

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Create Account"
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 Εμφανίζεται μήνυμα στον χρήστη και του ζητείται να πληκτρολογήσει διαφορετικά στοιχεία, τα οποία θα είναι μοναδικά

2) Λεκτική περιγραφή για Sign In από τον User

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης εισάγει username και password
2. Ο χρήστης μεταφέρεται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής

Εναλλακτική ροή:

- 2.α Ο χρήστης πληκτρολογεί λάθος στοιχεία
- 2.β Εμφανίζεται μήνυμα στον χρήστη και του ζητείται να πληκτρολογήσει τα σωστά στοιχεία

3) Λεκτική περιγραφή για Reserve field από τον User

Βασική ροή:

1. 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)
2. Το σύστημα επεξεργάζεται τα στοιχεία που δόθηκαν από τον χρήστη και εμφανίζει τα διαθέσιμα γήπεδα
3. Ο χρήστης διαλέγει το γήπεδο της αρεσκείας του, επιλέγοντας ταυτόχρονα την ώρα που τον ικανοποιεί
4. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον χρήστη για την ολοκλήρωση της κράτησης και ταυτόχρονα στέλνει στον χρήστη μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με τα στοιχεία της κράτησης

Εναλλακτική ροή:

- 2.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμα γήπεδα με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης, οπότε θα πρέπει να πραγματοποιήσει νέα αναζήτηση με νέα φίλτρα

4) Λεκτική περιγραφή για Find Players από τον User

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμους παίκτες χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (username παίκτη, περιοχή, διαθέσιμη ημερομηνία και ώρα και θέση που αγωνίζεται)
2. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη λίστα με τους διαθέσιμους παίκτες και του δίνεται η επιλογή να τους προσκαλέσει στην ομάδα του

Εναλλακτική ροή:

- 1.α Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμες ομάδες χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (όνομα ομάδας, περιοχή, διαθέσιμη ημερομηνία και ώρα και θέση που αγωνίζεται ο χρήστης)
- 1.β Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη λίστα με τις διαθέσιμες ομάδες και του δίνεται η επιλογή να υποβάλει αίτημα στην ομάδα να τον δεχτούν
- 2.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμοι παίκτες με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης, οπότε θα πρέπει να πραγματοποιήσει νέα αναζήτηση με νέα φίλτρα

5) Λεκτική περιγραφή για Find Opponents από τον User

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης ψάχνει για διαθέσιμες ομάδες αντιπάλων χρησιμοποιώντας τα φίλτρα αναζήτησης (όνομα αντίπαλης ομάδας, περιοχή, αριθμός παικτών, διαθέσιμη ημερομηνία και ώρα και μ.ο. ηλικίας)
2. Το σύστημα εμφανίζει λίστα με τις διαθέσιμες ομάδες αντιπάλων και δίνεται η επιλογή στον χρήστη να τους προκαλέσει για αγώνα

Εναλλακτική ροή:

- 2.α Δεν υπάρχουν διαθέσιμες ομάδες αντιπάλων με βάση τα φίλτρα που καταχώρησε ο χρήστης, οπότε θα πρέπει να πραγματοποιήσει νέα αναζήτηση με νέα φίλτρα

6) Λεκτική περιγραφή για My Account από τον User

Βασική ροή:

1. Δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να πραγματοποιήσει αλλαγές στα στοιχεία του (username, password)
2. Η αλλαγή στοιχείων ολοκληρώνεται και ο χρήστης μεταφέρεται στην σελίδα του My Account
3. Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "My reservations"
4. Εμφανίζεται λίστα με τις τρέχουσες και παλαιές κρατήσεις του και του δίνεται η επιλογή ακύρωσης κάποιας από τις τρέχουσες κρατήσεις.

Εναλλακτική ροή:

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

Λεκτική Περιγραφή των Use-cases Owner

7) Λεκτική περιγραφή για Add/edit field από τον Owner

Βασική ροή:

1. Ο ιδιοκτήτης, μετά από επικοινωνία με τους διαχειριστές, μπορεί να αιτηθεί την προσθήκη νέου ή την τροποποίηση υπάρχοντος γηπέδου θέτοντας τα χαρακτηριστικά του γηπέδου (όνομα γηπέδου, περιοχή, μέγεθος, ωράριο λειτουργίας, τιμή και διαθέσιμος εξοπλισμός)
2. Η αίτηση πραγματοποιείται και ο ιδιοκτήτης περιμένει την απάντηση των διαχειριστών
3. Δίνεται η έγκριση και το γήπεδο προστίθεται/ενημερώνεται στην εφαρμογή

Εναλλακτική ροή:

- 2.α Δεν εγκρίνεται η αίτηση από τους διαχειριστές

8) Λεκτική περιγραφή για Remove field από τον Owner

Βασική ροή:

1. Ο ιδιοκτήτης, μετά από επικοινωνία με τους διαχειριστές, μπορεί να αιτηθεί την αφαίρεση γηπέδου/ων από την εφαρμογή δίνοντας το όνομα του γηπέδου
2. Το σύστημα εμφανίζει επιβεβαιωτικό μήνυμα στον ιδιοκτήτη και οριστικοποιεί την αφαίρεση του
3. Η διαγραφή του γηπέδου πραγματοποιείται

Εναλλακτική ροή:

- 3.α Στο επιβεβαιωτικό μήνυμα ο ιδιοκτήτης επιλέγει ακύρωση της διαγραφής και το γήπεδο παραμένει στην εφαρμογή

Λεκτική Περιγραφή των Use-cases Admin

9) Λεκτική περιγραφή για Add/edit field από τον Admin

Βασική ροή:

1. Ο διαχειριστής δέχεται αίτηση για την προσθήκη νέου ή την τροποποίηση υπάρχοντος γηπέδου εξετάζοντας τα χαρακτηριστικά γηπέδου που δόθηκαν από τον ιδιοκτήτη (όνομα γηπέδου, περιοχή, μέγεθος, ωράριο λειτουργίας, τιμή και διαθέσιμος εξοπλισμός)
2. Ο διαχειριστής εγκρίνει την αίτηση και προσθέτει/τροποποιεί το γήπεδο στην εφαρμογή

Εναλλακτική ροή:

- 2.α Ο διαχειριστής δεν εγκρίνει την αίτηση για προσθήκη/τροποποίηση γηπέδου ενημερώνοντας τον ιδιοκτήτη για τους λόγους που δεν εγκρίθηκε

10) Λεκτική περιγραφή για Remove field από τον Admin

Βασική ροή:

1. Ο διαχειριστής δέχεται αίτηση για την αφαίρεση υπάρχοντος γηπέδου με βάση το όνομα που δόθηκε από τον ιδιοκτήτη
2. Ο διαχειριστής διαγράφει το γήπεδο από την εφαρμογή