



Eureka

Class Diagram v0.1

Περιεχόμενα

Η ομάδα μας
Το διάγραμμα
Επεξήγηση

04

05

06



Η ομάδα μας

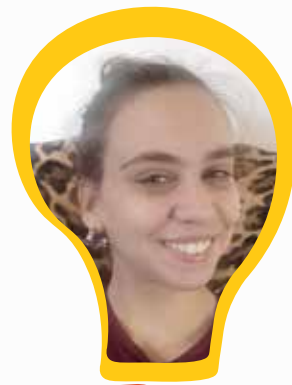


Μαυριάς Νίκος

AM1084664

4ο έτος

up1084664@upnet.gr



Νικολάου Άρτεμις

AM1067496

6ο έτος

up1067496@upnet.gr



Παπανδρέου Ανδρέας

AM1088088

4ο έτος

up1088088@upnet.gr



Τσιούτσias Νικόλας

AM1072479

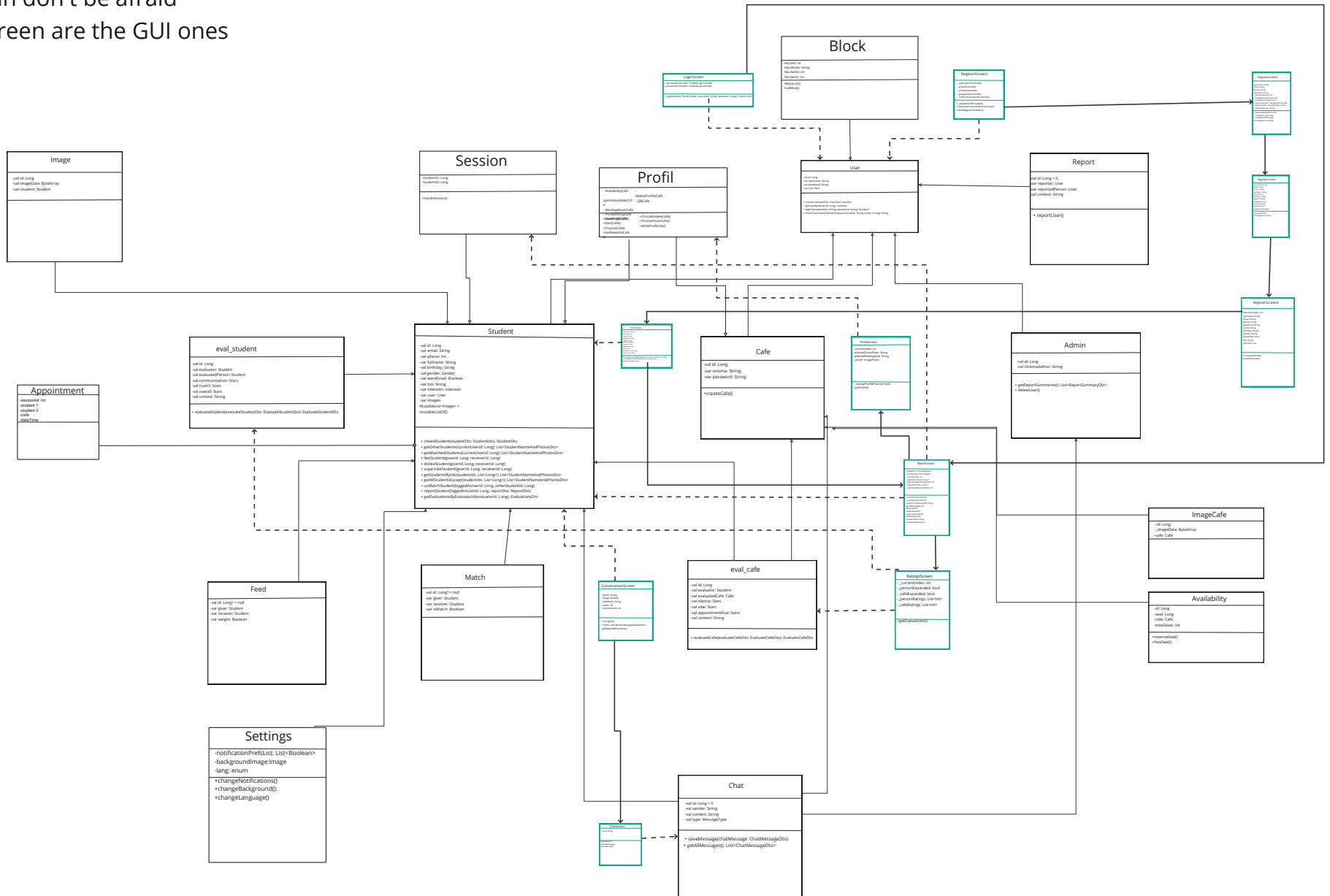
5ο έτος

up1072479@upnet.gr



Legend:

- Zoom in don't be afraid
- With green are the GUI ones



Επεξήγηση

Image

Η κλάση Image περιέχει τις φωτογραφίες των μαθητών που χρησιμοποιούν την εφαρμογή.

Appointment

Η κλάση Appointment περιέχει την πληροφορία των ραντεβού των μαθητών, του μαγαζιού που επέλεξαν και της ημερομηνίας και ώρας που κανόνισαν.

eval_student

Η κλάση eval_student περιέχει την πληροφορία αξιολογήσεων μαθητών σε μαθητές σε σχέση με το αν ήταν καλοί στην επικοινωνία, πόσο έμοιαζαν με το προφίλ τους απο κοντά και γενικά, με την επιλογή να συμπληρώσεις κείμενο για περισσότερη αξιολόγηση του μαθητή.

+ evaluateStudent

(evaluateStudentDto:EvaluateStudentDto):

EvaluateStudentDto

Αυτή είναι η μέθοδος με την οποία ο συνδεδεμένος χρήστης αξιολογεί τον μαθητή όπου βγήκαν για διάβασμα.

Feed

Η κλάση feed περιέχει την πληροφορία του βάρους μεταξύ μαθητών που δεν έχουν κάνει ματς ακόμα. Αυτή η πληροφορία χρησιμοποιείται για να υλοποιηθεί μία μέθοδος εμφάνισης καρτελών σύμφωνα με τις ενέργειες лайк και άλλα των μαθητών.



Επεξήγηση

Settings

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των ρυθμίσεων των χρηστών.

+ **changeNotifications()**

Η μέθοδος αλλάζει τον τρόπο που έρχονται οι ειδοποιήσεις στον συνδεδεμένο χρήστη.

+ **changeBackground()**

Η μέθοδος αλλάζει το υπόβαθρο σε light ή dark mode.

+ **changeLanguage()**

Η μέθοδος αλλάζει την γλώσσα της εφαρμογής.

Session

Η κλάση Session αναφέρεται στο όταν οι μαθητές αρχίζουν διάβασμα στο μαγαζί.

+ **HandleSession()**

Η μέθοδος αρχίζει και τερματίζει τον συγχρονισμό των δύο μαθητών.

Student

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία του μαθητή.



Επεξήγηση

+ createStudent(studentDto: StudentDto): StudentDto

Αυτή η μέθοδος δημιουργεί ένα μαθητή.

+ getOtherStudents(currentUserId: Long): List <StudentNameAndPhotosDto>

Αυτή η μέθοδος φέρνει μία λίστα απο καρτέλες μαθητών που δεν είναι ο συνδεδεμένος χρήστης μέσα, πρώτοι στην λίστα είναι οι μαθητές που έχουν weight = 1 στον πίνακα feed όπου ο συνδεδεμένος χρήστης είναι ο receiver, μετά στην λίστα υπάρχουν οι υπόλοιποι μαθητές που δεν είναι receiver και δεν έχουν weight = 0.

+ getMatchedStudent(currentUserId: Long): List <StudentNameAndPhotosDto>

Αυτή η μέθοδος φέρνει τις καρτέλες(φωτογραφίες, όνομα) των μαθητών που είναι matched με τον συνδεδεμένο χρήστη.

+ likeStudent(giverId: Long, receiverId: Long)

Αυτή η μέθοδος κάνει лайк στον μαθητή που φαίνεται σε καρτέλα στην σελίδα ματς και ανάλογα με το αν ο άλλος μαθητής του έχει ήδη κάνει лайк τότε γίνεται ματς και αν όχι τότε παίρνει weight = 1 στον πίνακα feed για να τον δείξει απο τους πρώτους όταν μπει ο άλλος μαθητής στην σελίδα ματς.

+ likeStudent(giverId: Long, receiverId: Long)

Αυτή η μέθοδος κάνει ντισлайк στον μαθητή που φαίνεται σε καρτέλα στην σελίδα ματς, δηλαδή βάζει weight = 0 στον πίνακα feed για να μην τον ξαναδείξει στον συνδεδεμένο χρήστη.



Επεξήγηση

+ superLikeStudent(giverId:Long, receiverId:Long

Αυτή η μέθοδος δημιουργεί ματς μεταξύ συνδεδεμένου μαθητή και πρόσφατης καρτέλας μαθητή.

+ getStudentsByIds(studentIds: List<Long>: List<StudentNamesAndPhotosDto>

Αυτή η μέθοδος είναι βοηθητική για την getOtherStudents μέθοδο και φέρνει πληροφορίες των μαθητών απο τον πίνακα student που στον πίνακα feed έχουν weight = 1 με τον συνδεδεμένο μαθητή.

+ getAllStudentsExcept(studentIds:List<Long>): List<StudentNamesAndPhotosDto>

Αυτή η μέθοδος είναι βοηθητική για την getOtherStudents μέθοδο και βοηθάει στο mapping της τελικής λίστας των καρτέλων των μαθητών φέρνοντας τους υπόλοιπους μαθητές που δεν υπάρχουν στον πίνακα feed και τους βάζει μετά απο τους προηγούμενα αναφερόμενους.

+ unMatchStudent(loggedInUserId: Long, otherStudentId: Long)

Αυτή η μέθοδος κάνει ανματς τους δύο μαθητές, όπου ο ένας είναι ο συνδεδεμένος χρήστης και ο άλλος είναι ο επιλεγμένος μαθητής.

+ reportStudent(loggedInUserId: Long, reportDto: ReportDto)

Αυτή η μέθοδος κάνει ριपोर्ट τον επιλεγμένο μαθητή.



Επεξήγηση

+ getEvaluationsByEvaluatorId(evaluatorId: Long): EvaluationsDto

Αυτή η μέθοδος επιστρέφει όλες τις αξιολογήσεις που έχει κάνει ο συνδεδεμένος χρήστης και σε μαγαζιά και σε μαθητές.

Match

Η κλάση ματς περιέχει την πληροφορία των μαθητών που είτε είναι ματς είτε πρόκειται να γίνουν.

Profil

Η κλάση αυτή περιέχει την πληροφορία του προφίλ του χρήστη και την αλλαγή αυτής.

+ changePhotos()

Η μέθοδος αυτή αλλάζει τις φωτογραφίες του χρήστη.

+ changeBio()

Η μέθοδος αυτή αλλάζει το bio του χρήστη.

TOS Screen

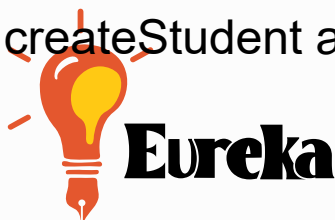
Η κλάση αυτή έχει την πληροφορία των πεδίων της εγγραφής ενός μαθητή.

+ convertPhotosToBase64()

Αυτή η μέθοδος ετοιμάζει τις φωτογραφίες να σωθούν στην βάση.

+ submitData()

Αυτή η μέθοδος καλεί το createStudent api.



Επεξήγηση

ConversationScreen

Αυτή η κλάση περιέχει τα δεδομένα των μαθητών που υπάρχει συνομιλία μεταξύ τους.

+ onTap()

Αυτή η μέθοδος αλλάζει την σελίδα και πάει τον μαθητή στην συνομιλία.

+ getMatchedStudents()

Αυτή η μέθοδος φέρνει δεδομένα των μαθητών που έχουν ματς ώστε να φανούν στην σελίδα οι συνομιλίες.

ChatScreen

Αυτή η κλάση περιέχει τα δεδομένα της συνομιλίας δύο χρηστών.

+ getAllMessages()

Αυτή η μέθοδος φέρνει την συνομιλία των δύο χρηστών.

+ saveMessage()

Αυτή η μέθοδος σώζει το μήνυμα που στέλνει ο χρήστης.

+ getStudent()

Αυτή η μέθοδος φέρνει τα δεδομένα των δύο χρηστών για το UI.

Chat

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία όλων των συνομιλιών.



Επεξήγηση

+ saveMessage()

Αυτή η μέθοδος σώζει το μήνυμα στην βάση.

+ getAllMessages()

Αυτή η μέθοδος επιστρέφει την συνομιλία των δύο χρηστών.

eval_cafe

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία αξιολογήσεων.

+ evaluateCafe()

Αυτή η μέθοδος σώζει την αξιολόγηση του μαθητή στην βάση.

Cafe

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία του χρήστη μαγαζί.

+ createCafe()

Αυτή η μέθοδος δημιουργεί ένα χρήστη καφέ.

User

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των χρηστών.

+ createUser()

Αυτή η μέθοδος δημιουργεί ένα χρήστη.

+ getUserById()

Αυτή η μέθοδος επιστρέφει του χρήστη με id τάδε.



Επεξήγηση

+ loginUser()

Αυτή η μέθοδος συνδέει τον χρήστη.

+ checkUsernameOrEmailUnique()

Αυτή η μέθοδος τσεκάρει αν το username ή το Email είναι μοναδικό.

ProfileScreen

Αυτή κλάση περιέχει πληροφορία για την σελίδα προφίλ.

+ changeProfilePicture()

Αυτή η μέθοδος αλλάζει τις φωτογραφίες.

+ putProfile()

Αυτή η μέθοδος σώζει τις αλλαγές στην βάση.

MatchScreen

Αυτή η κλάση περιέχει πληροφορίες σχετικά με την σελίδα ματς και σεσιον.

+ startPomodoroTimer()

Αυτή η μέθοδος τρέχει ένα χρονόμετρο πομοντόρο.

+ startHydrationTimer()

Αυτή η μέθοδος τρέχει ένα χρονόμετρο χαιντρεισιον.



Επεξήγηση

+ getFormattedTime()

Αυτή η κλάση θέτει χρόνο για το χρονόμετρο.

+ getOtherStudents()

Αυτή η μέθοδος φέρνει καρτέλες μαθητών για την σελίδα μας.

+ likeStudent()

Αυτή η μέθοδος κάνει лайк στον μαθητή που φαίνεται στην καρτέλα.

+ dislikeStudent()

Αυτή η μέθοδος κάνει ντισлайк στον μαθητή που φαίνεται στην καρτέλα.

+ superLikeStudent()

Αυτή η μέθοδος κάνει σουπερ лайк στον μαθητή που φαίνεται στην καρτέλα.

+ handleSession()

Αυτή η μέθοδος αρχίζει ή τερματίζει συγχρονισμένο σεσιον με τους μαθητές.

+ showProfileScreen()

Αυτή η μέθοδος πηγαίνει τον χρήστη στην σελίδα προφίλ.

+ showRatingScreen()

Αυτή η μέθοδος πηγαίνει τον χρήστη στην σελίδα αξιολόγηση.



Επεξήγηση

RatingsScreen

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία της σελίδας αξιολογήσεις.

+ getEvaluations()

Αυτή η μέθοδος φέρνει όλες τις αξιολογήσεις που έχει κάνει ο χρήστης.

Block

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των μπλοκαρισμένων χρηστών, τότε και απο ποιόν.

+BlockList()

Αυτή η μέθοδος επιστρέφει την λίστα μπλοκαρισμένων ατόμων του συνδεδεμένου χρήστη.

+unBlock()

Αυτή η μέθοδος διαγράφει το μπλοκ που έκανε ο χρήστης σε ένα άλλο χρήστη.

RegisterScreen1

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των πεδίων συμπλήρωσης της πρώτης σελίδας εγγραφής μαθητή.

+ validateAndProceed()

Αυτή η μέθοδος τσεκάρει για άδεια πεδία πριν προχωρήσει ο χρήστης σε επόμενη σελίδα.



Επεξήγηση

+ **checkUsernameOrEmailUnique**

Αυτή η μέθοδος τσεκάρει αν το username ή το email του χρήστη που πάει να κάνει εγγραφή είναι μοναδικό.

+ **ShowRegisterScreen2()**

Αυτή η μέθοδος πηγαίνει τον χρήστη στην σελίδα 2 της εγγραφής.

Report

Η κλάση αυτή περιέχει την πληροφορία όλων των αναφορών.

+ **reportUser()**

Αυτή η μέθοδος κάνει αναφορά σε χρήστη.

Admin

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία για τους διαχειριστές.

+ **getReportsSummaries()**

Αυτή η μέθοδος επιστρέφει όλες τις αναφορές των ατόμων σε ταξινόμηση απο τον χρήστη με τις περισσότερες αναφορές πρώτο.

+ **deleteUser()**

Αυτή η μέθοδος διαγράφει τον επιλεγμένο χρήστη.

RegisterScreen2

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των πεδίων της 2ης σελίδας εγγραφής και της 1ης.



Επεξήγηση

+ **selectDate()**

Αυτή η μέθοδος αποθηκεύει την επιλογή ημερομινίας.

+ **showWarning()**

Αυτή η μέθοδος δείχνει πιθανόν σφάλματα που έγιναν κατά την συμπλήρωση των πεδίων.

+ **validateAndProceed()**

Αυτή η μέθοδος ελέγχει για την ορθή συμπλήρωση των πεδίων.

+ **showRegisterScreen3()**

Αυτή η μέθοδος δείχνει την 3η σελίδα εγγραφής.

RegisterScreen3

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των 2 προηγούμενων σελίδων εγγραφής και των δεδομένων των πεδίων της ίδιας.

+ **InterestsButton()**

Αυτή η μέθοδος υλοποιεί την επιλογή των ενδιαφερόντων του χρήστη.

+ **showRegisterScreen4()**

Αυτή η μέθοδος δείχνει την 4η σελίδα εγγραφής.

RegisterScreen4

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία των 3ων προηγούμενων σελίδων εγγραφής και των πεδίων της ίδιας.



Επεξήγηση

+ onImageSelected()

Αυτή η μέθοδος αποθηκεύει στην λίστα `selectedImages` την επιλεγμένη εικόνα.

+ showTosScreen()

Αυτή η μέθοδος δείχνει στην σελίδα Όρων.

ImageCafe

Αυτή η κλάση περιέχει όλες τις φωτογραφίες των μαγαζιών.

Availability

Αυτή η κλάση περιέχει την πληροφορία σχετικά με την διαθεσιμότητα των μαγαζιών όπως πόσες θέσεις έχει το μαγαζί και την κράτηση θέσεων.

+reserveSeat()

Αυτή η μέθοδος πραγματοποιεί κράτηση σε μία απο τις θέσεις του μαγαζιού.

+freeSeat()

Αυτή η μέθοδος αποδεσμεύει την θέση που ήταν σε κράτηση.



Επεξήγηση

