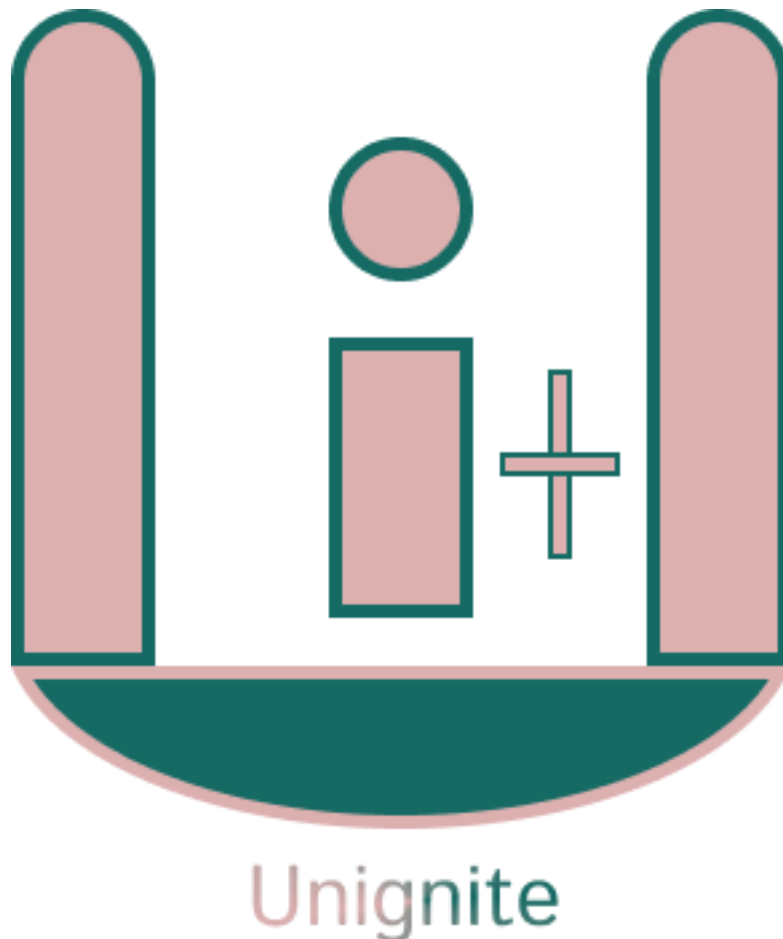


# Project Τεχνολογίας Λογισμικού “Unignite”



## Περιεχόμενα

Πληροφορίες Ομάδας .....	3
Μέλη Ομάδας: .....	3
Ρόλος Μελών Ομάδας: .....	3
Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν: .....	3
Project-Description-v0.2 .....	4
Mock-ups .....	5
Home Page .....	5
Δωρεές .....	6
Κριτικές-Αξιολογήσεις .....	7
Πρόσκληση Φίλων .....	8

Ειδοποιήσεις .....	10
Group Chat .....	10
Livestreaming .....	11
Χαμένα Αντικείμενα .....	12
Αναζήτηση .....	13
Προφίλ .....	14
Σύστημα Επιβράβευσης.....	15
Διοργάνωση event.....	15
Φόρμα Συμμετοχής σε event .....	16
Use-Case-v0.2 .....	17
Περιγραφή Use-Cases .....	18
Κριτικές - Αξιολογήσεις.....	18
Σύστημα Επιβράβευσης.....	19
Χαμένα Αντικείμενα .....	20
Αναζήτηση .....	21
Ειδοποιήσεις .....	22
Δωρεές .....	22
Διοργάνωση event.....	23
Φόρμα Συμμετοχής σε event .....	24
Προφίλ .....	24
Group chat .....	25
Πρόσκληση φίλων .....	26
Livestreaming .....	26
Διάγραμμα Use-Case .....	27
Domain-Model-v0.2 .....	27
Περιγραφή Κλάσεων .....	28
Διάγραμμα Κλάσεων .....	30
Robustness-diagram-v0.1 .....	31
Project-code-v0.1 .....	36

## Πληροφορίες Ομάδας

### Μέλη Ομάδας:

- Βασιλόπουλος Βασίλειος, AM:1097445, 4<sup>ο</sup> έτος
- Γρηγορόπουλος Ιωάννης, AM:1097444, 4<sup>ο</sup> έτος
- Κουτσογιαννάκη Ιωάννα, AM:1093400, 4<sup>ο</sup> έτος
- Ροντογιάννη Ελένη, AM:1093491, 4<sup>ο</sup> έτος
- Χατζόπουλος Άλκης-Βασίλειος, AM:1093512, 4<sup>ο</sup> έτος

### Ρόλος Μελών Ομάδας:

- Editor: Όλοι
- Contributor: Όλοι
- Peer Reviewer: Όλοι

### Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν:

- Draw.io: Use Case diagram, Domain Model diagram
- Word: Τεχνικά Κείμενα
- Figma: Mock-ups

## Project-Description-v0.2

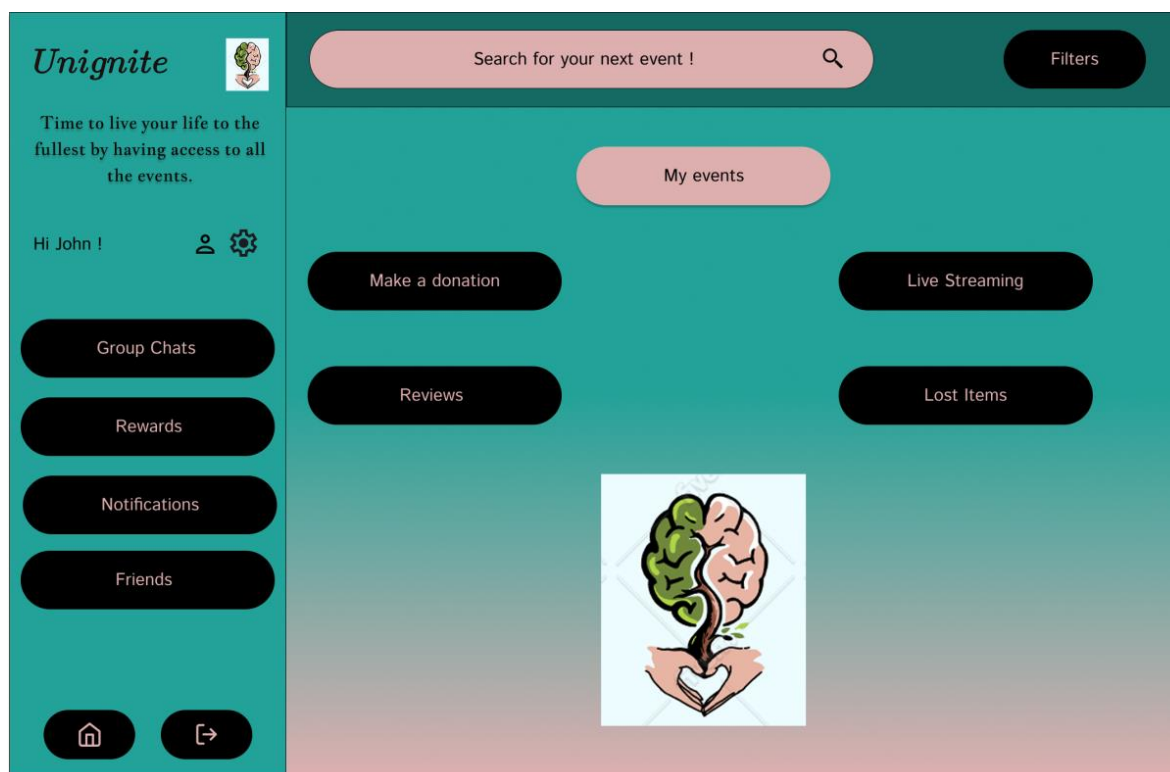
**Αλλαγή σε έκδοση v0.2:** Το παρακάτω Project Description έχει αλλάξει πολύ λίγο από την προηγούμενη έκδοση (κόκκινα γράμματα). Διαμορφώσαμε την εφαρμογή μας με τέτοιο τρόπο ώστε οι εγγεγραμμένοι χρήστες της εφαρμογής να είναι είτε εγγεγραμμένοι ως διοργανωτές (χειριστής) είτε εγγεγραμμένοι ως πελάτες (χειριστής), έτσι ώστε να είναι πιο σαφής και ξεκάθαρος ο ρόλος τους. Στην προηγούμενη έκδοση κάθε χρήστης (επισκέπτης σελίδας) μπορούσε να αποκτήσει κάποιο ρόλο εντός της εφαρμογής, κάτι που τελικά αποδείχθηκε μη λειτουργικό. Η έλλειψη σαφούς διαχωρισμού προκαλούσε σύγχυση και επικάλυψη ρόλων, οδηγώντας σε δυσκολίες.

Η εφαρμογή αυτή στοχεύει στη σύνδεση διοργανωτών και συμμετεχόντων σε κοινωνικές δράσεις παρέχοντας ένα εύχρηστο περιβάλλον στο οποίο οι διοργανωτές μπορούν να καταχωρούν και διαχειρίζονται τις εκδηλώσεις τους, ενώ **οι πελάτες έχουν τη δυνατότητα να περιηγούνται σε αυτές και να δηλώνουν συμμετοχή. Ο κάθε χρήστης μπορεί να είναι εγγεγραμμένος στην εφαρμογή είτε ως διοργανωτής (διοργανώνει events) είτε ως πελάτης (συμμετέχει σε events).** Μέσα από την πλατφόρμα, οι διοργανωτές μπορούν να δημιουργούν και να προωθούν εκδηλώσεις, να ενημερώνουν τους ενδιαφερόμενους και να διαχειρίζονται τη συμμετοχή τους. Οι πελάτες έχουν τη δυνατότητα να ανακαλύπτουν νέες εκδηλώσεις και δραστηριότητες, να δηλώνουν συμμετοχή, να προσκαλούν φίλους τους και να μοιράζονται την εμπειρία τους μέσα από σχόλια και κριτικές. Επιπλέον, οι πελάτες έχουν την δυνατότητα να αναζητούν events που τους ενδιαφέρουν, να κάνουν αξιολογήσεις στα events που έχουν συμμετάσχει και να κερδίζουν πόντους. Ειδοποιήσεις έρχονται σχετικά με τα events από την εφαρμογή ή τους διοργανωτές. Όλοι οι χρήστες της εφαρμογής έχουν πρόσβαση σε group chats και συνομιλίες και μπορούν να προσθέσουν φίλους τους μέσω της εφαρμογής. Επιπλέον, παρέχεται η δυνατότητα δωρεών, μέσω των οποίων οι πελάτες μπορούν να ενισχύουν συγκεκριμένες δράσεις. Μια ακόμη λειτουργία της εφαρμογής είναι η ενότητα χαμένων αντικειμένων, όπου οι πελάτες μπορούν να δηλώνουν αντικείμενα που έχασαν κατά τη διάρκεια μιας εκδήλωσης, ώστε να τα ανακτήσουν, έπειτα από ταυτοποίηση και εφόσον

αυτά βρεθούν. Τέλος, κάθε πελάτης έχει το δικό του προφίλ το οποίο μπορεί να επεξεργαστεί.

## Mock-ups

### Home Page



Δωρεές

Time to live your life to the fullest by having access to all the events.

Hi John !

Group Chats

Rewards

Notifications

Friends

Home

Logout

Search for your next event !

Filters

### Payment Method

Points

VISA

Paysafe

Number of Points*	Full Name	Full Name
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Social Security Number	Paysafe Number
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Card Number	Total
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Total	
	<input type="text"/>	

\*100 Points = 1\$

Time to live your life to the fullest by having access to all the events.

Hi John !

Group Chats

Rewards

Notifications

Friends

Home

Logout

Search for your next event !

Filters

### Kids in need

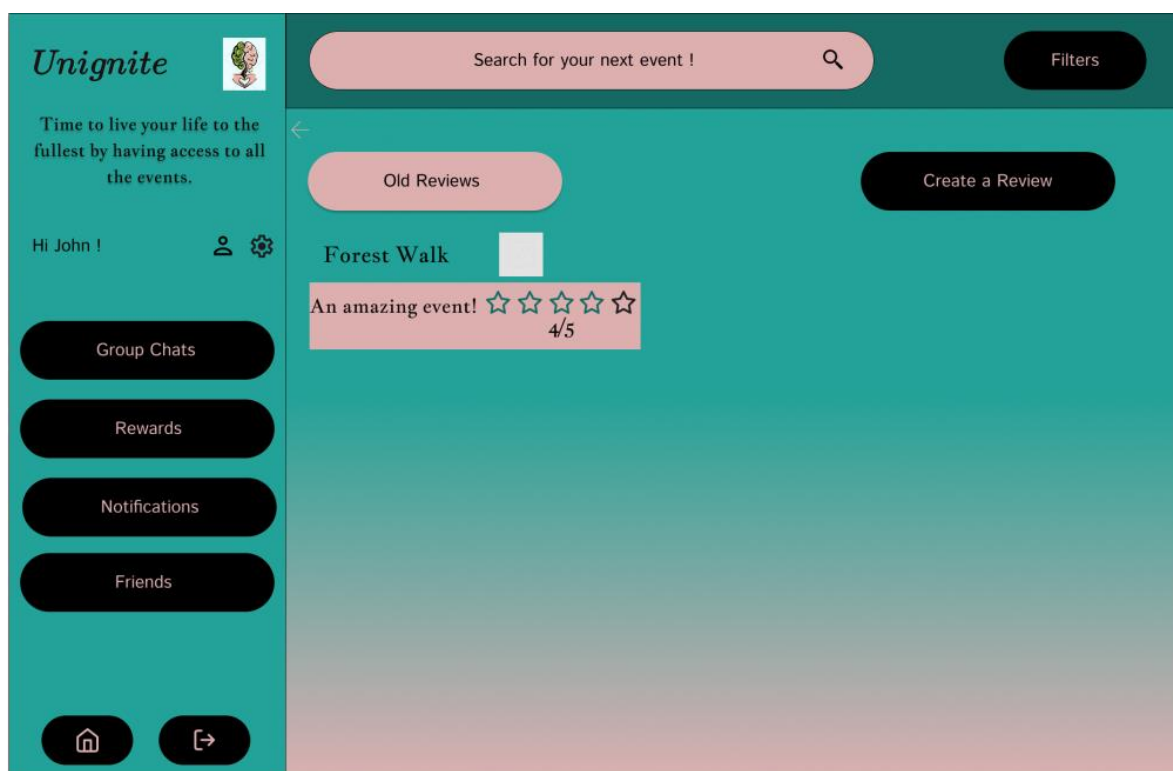
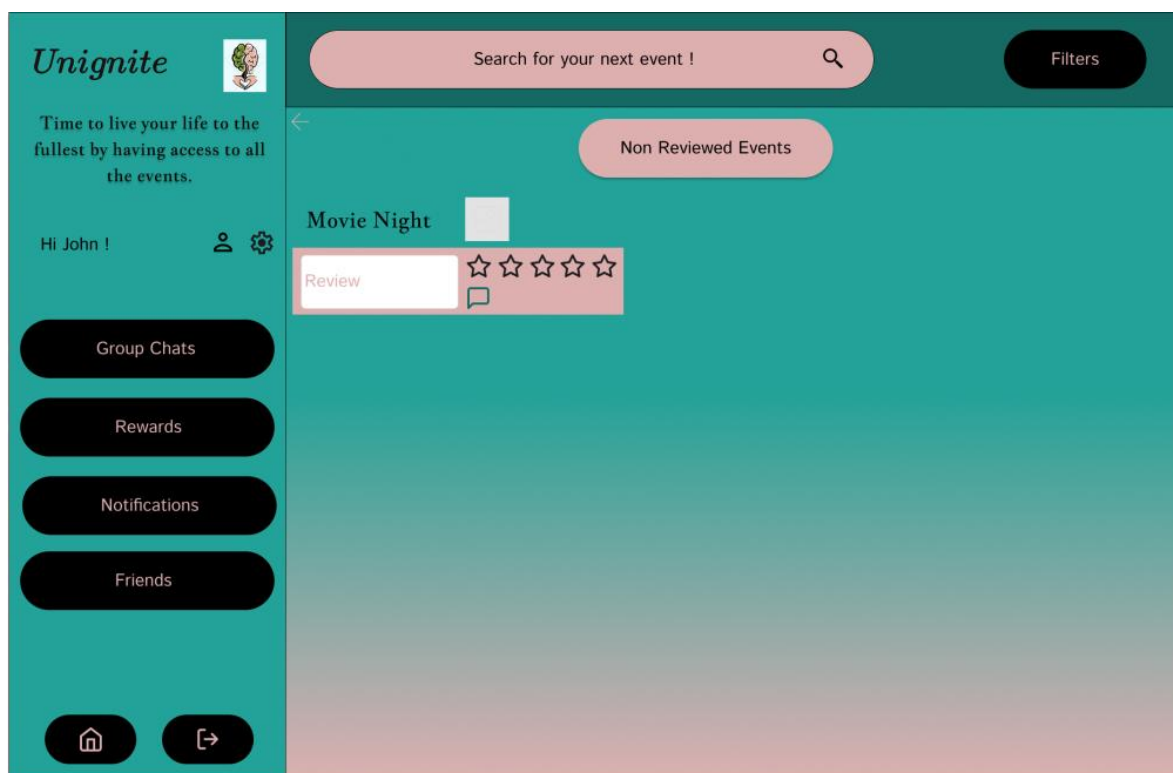
Goal Reached

0/2500\$

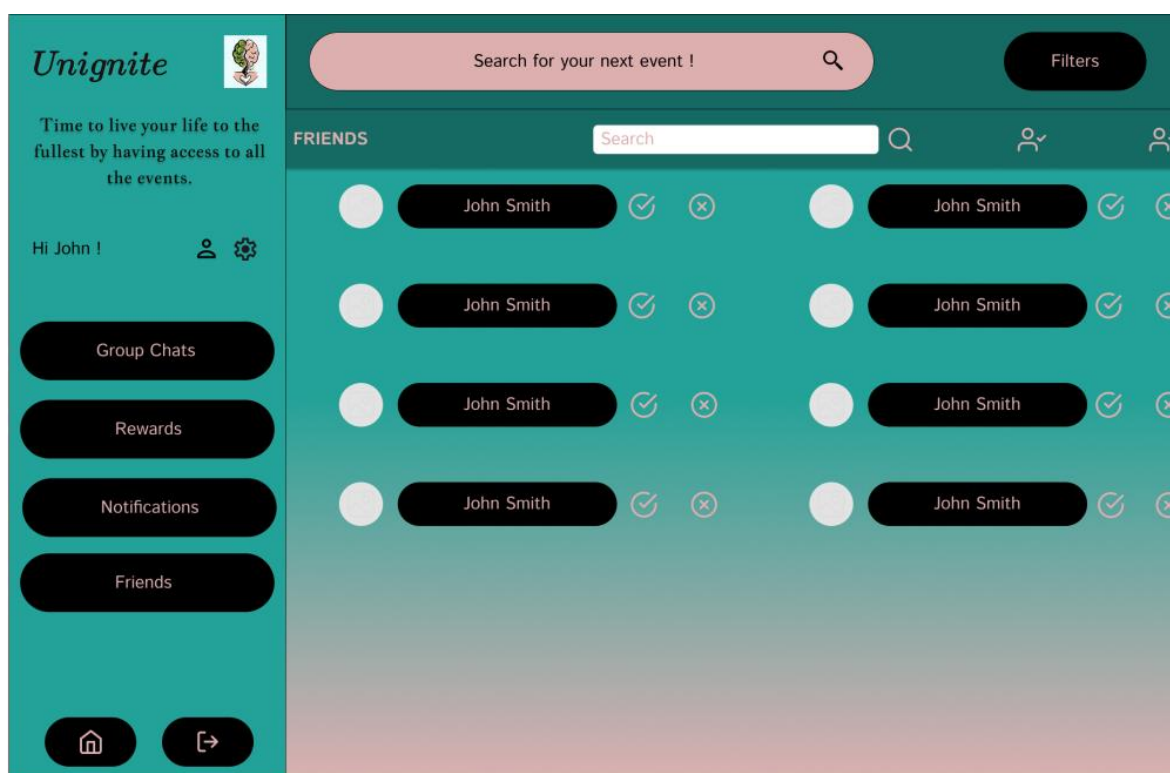
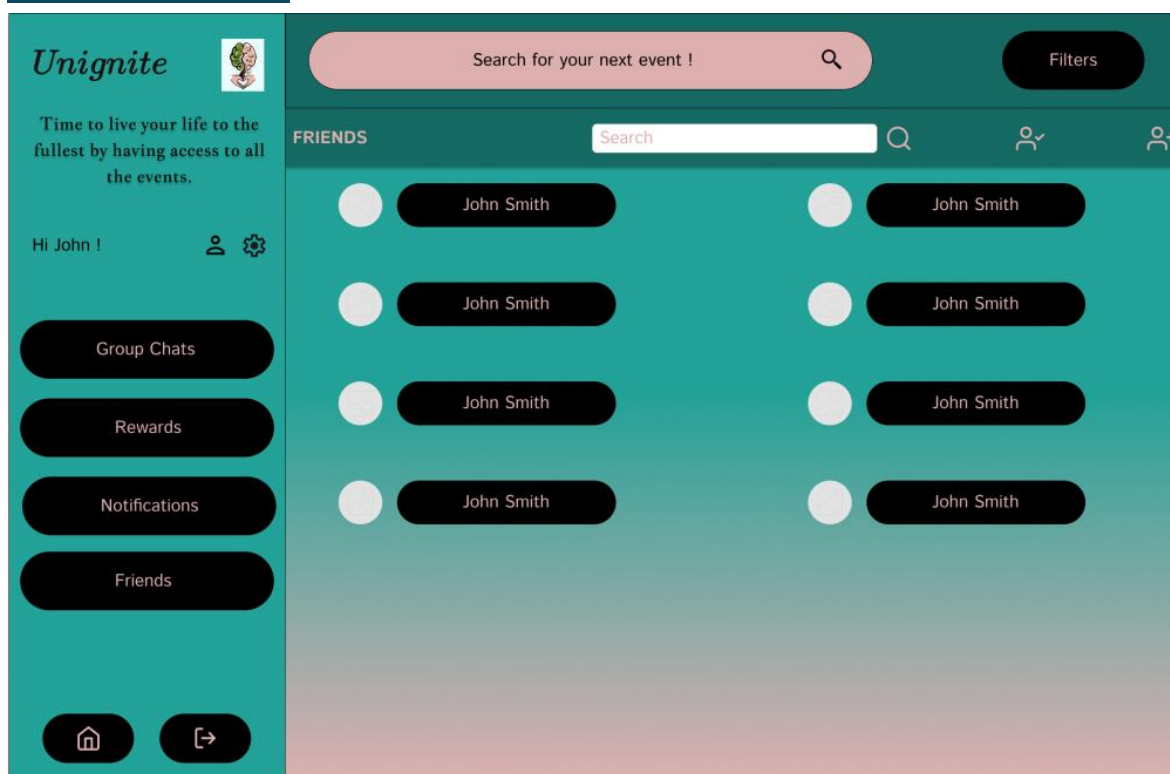
Gift

Bookmark

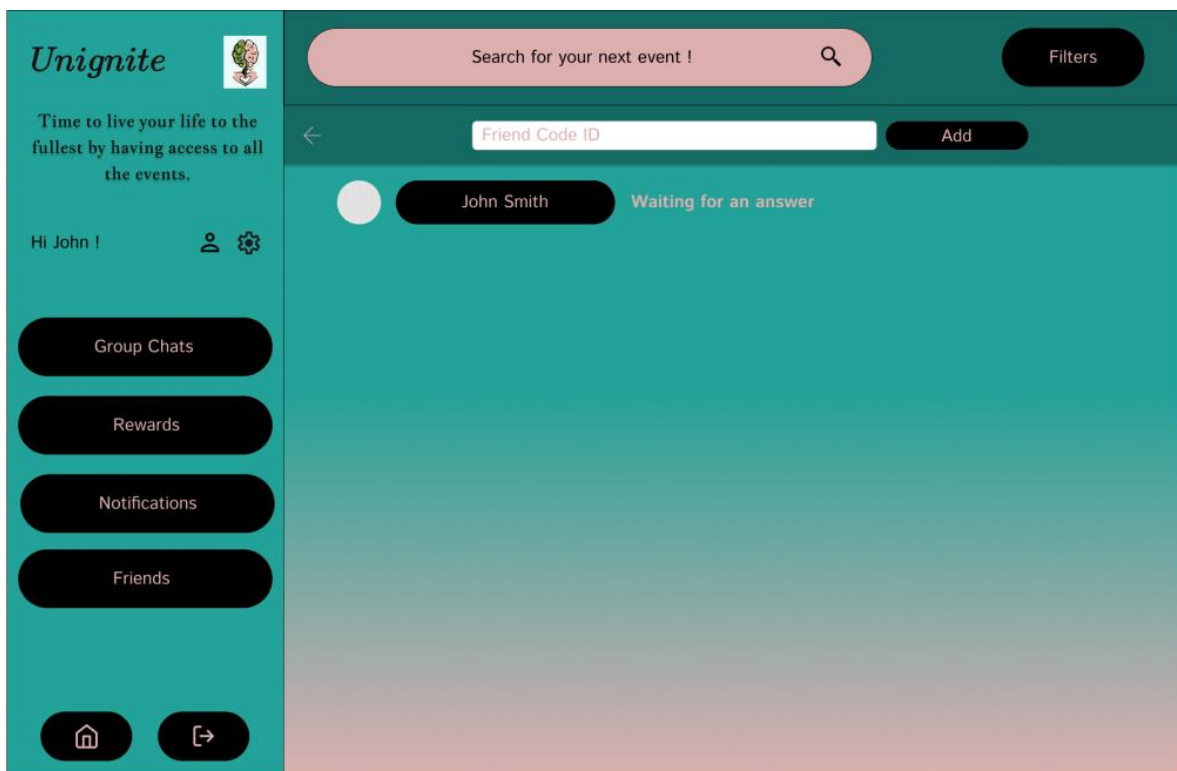
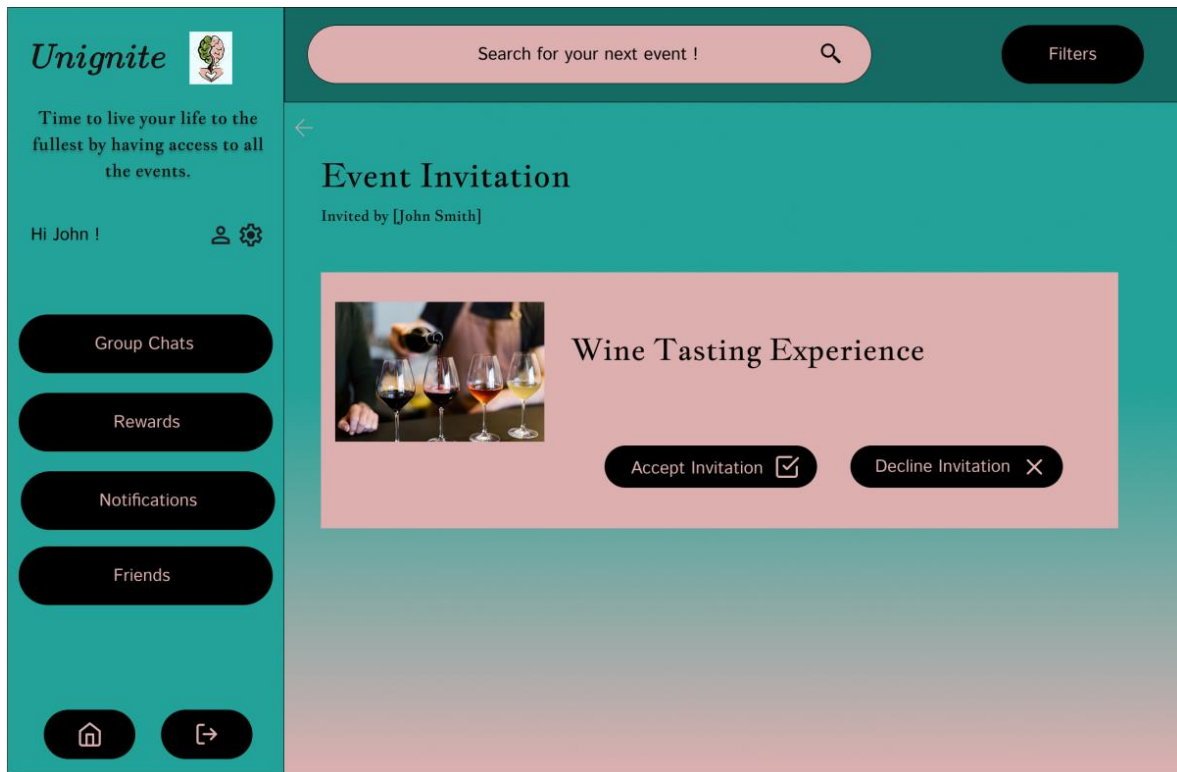
## Κριτικές-Αξιολογήσεις



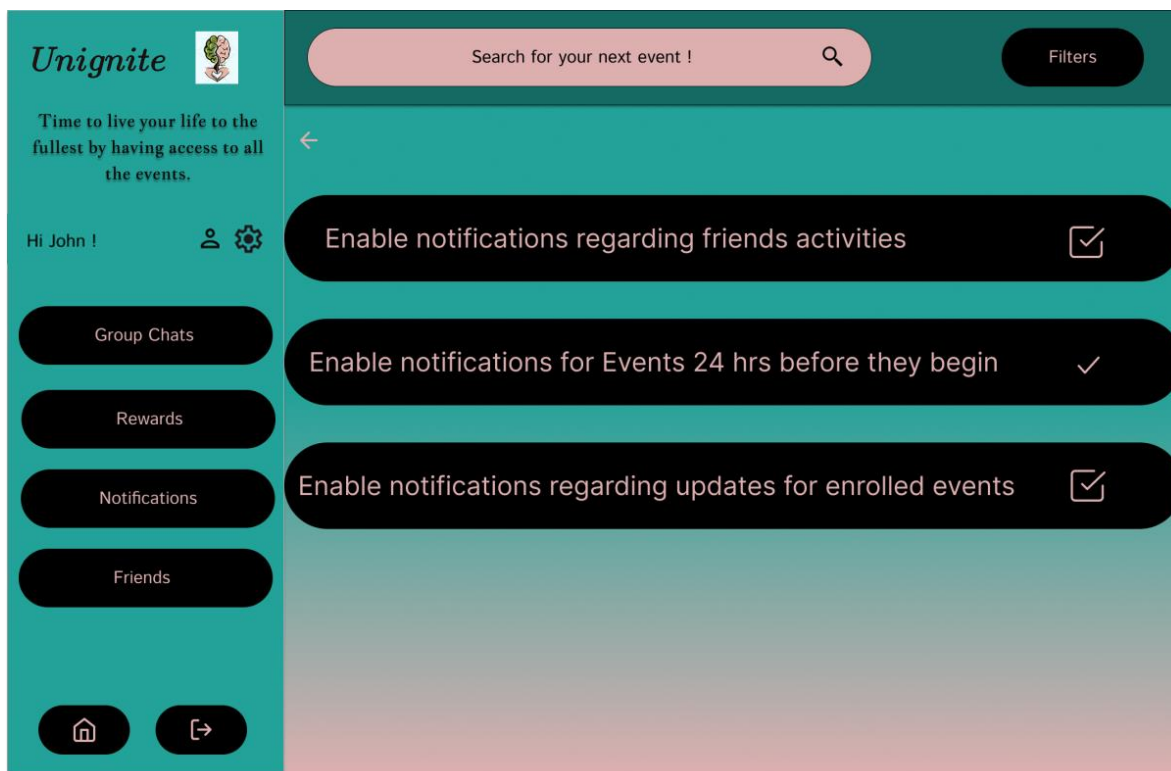
## Πρόσκληση Φίλων



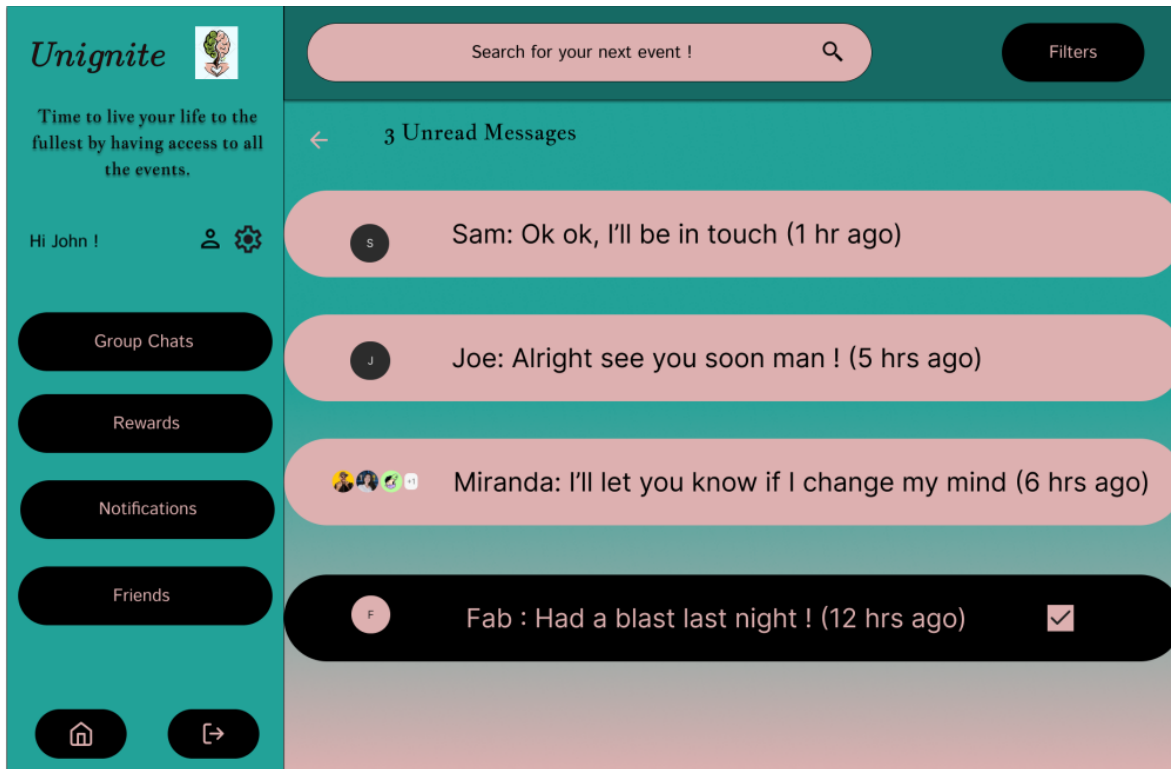


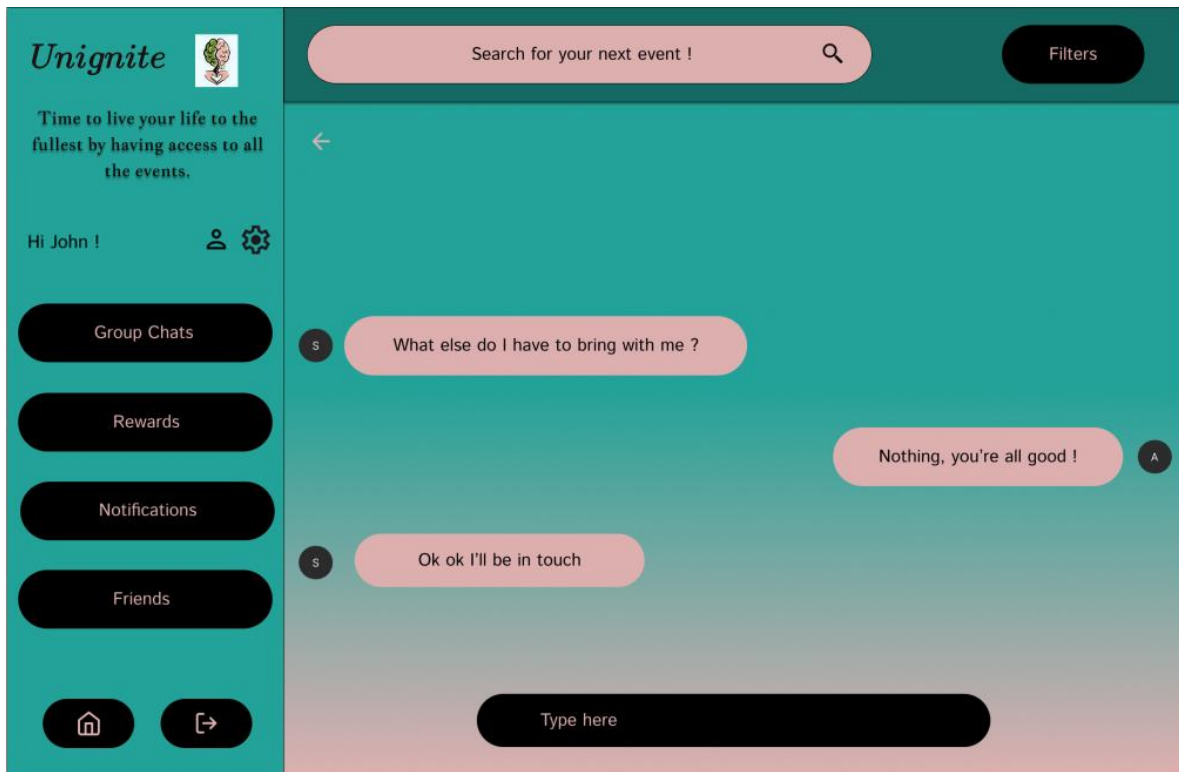


## Ειδοποιήσεις

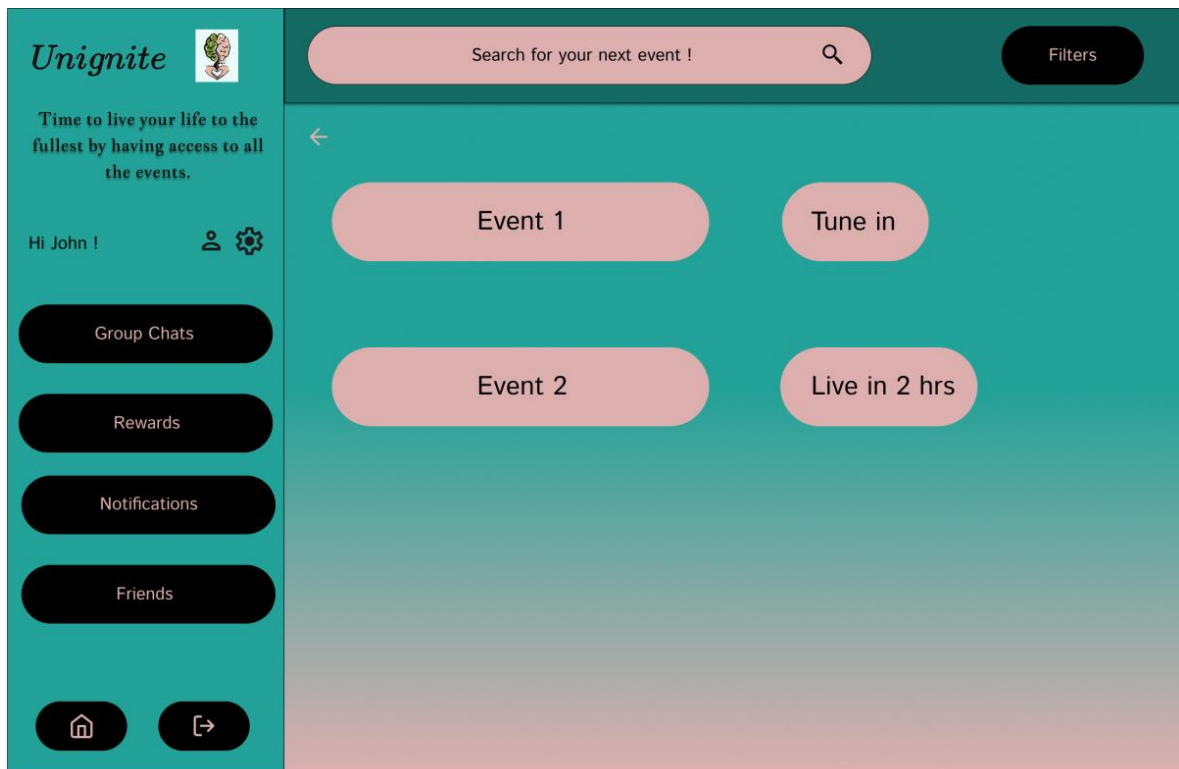


## Group Chat

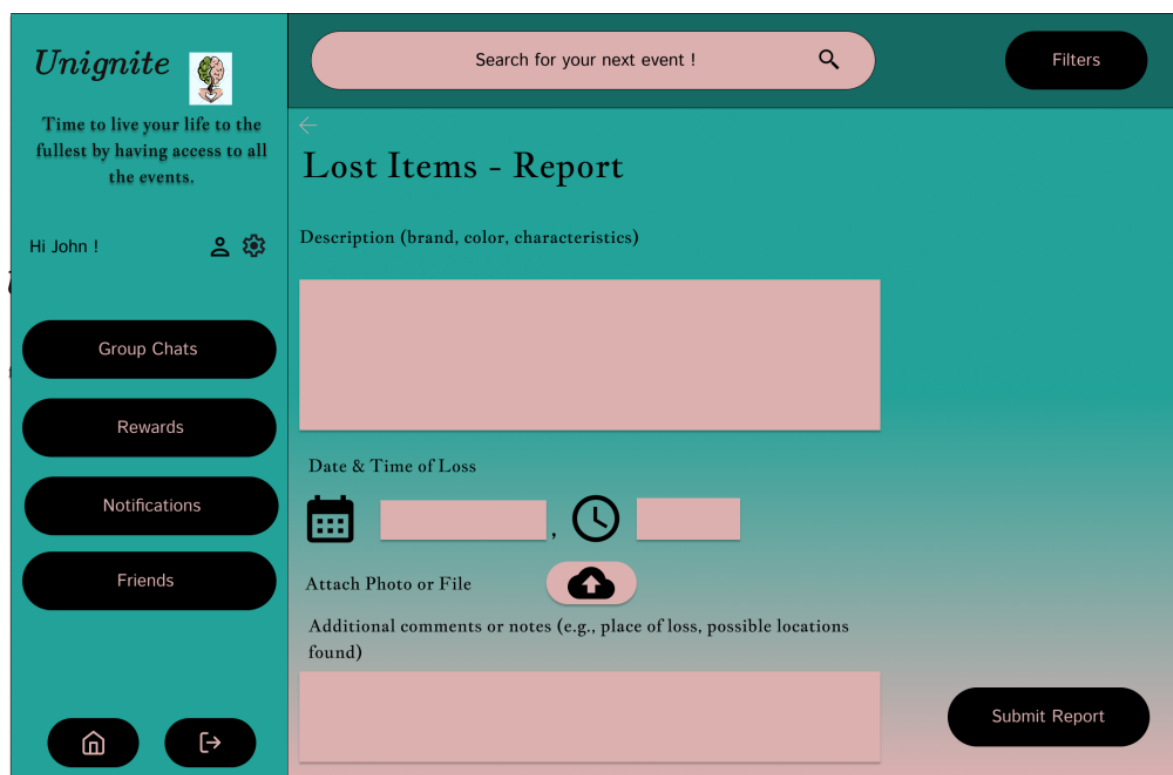
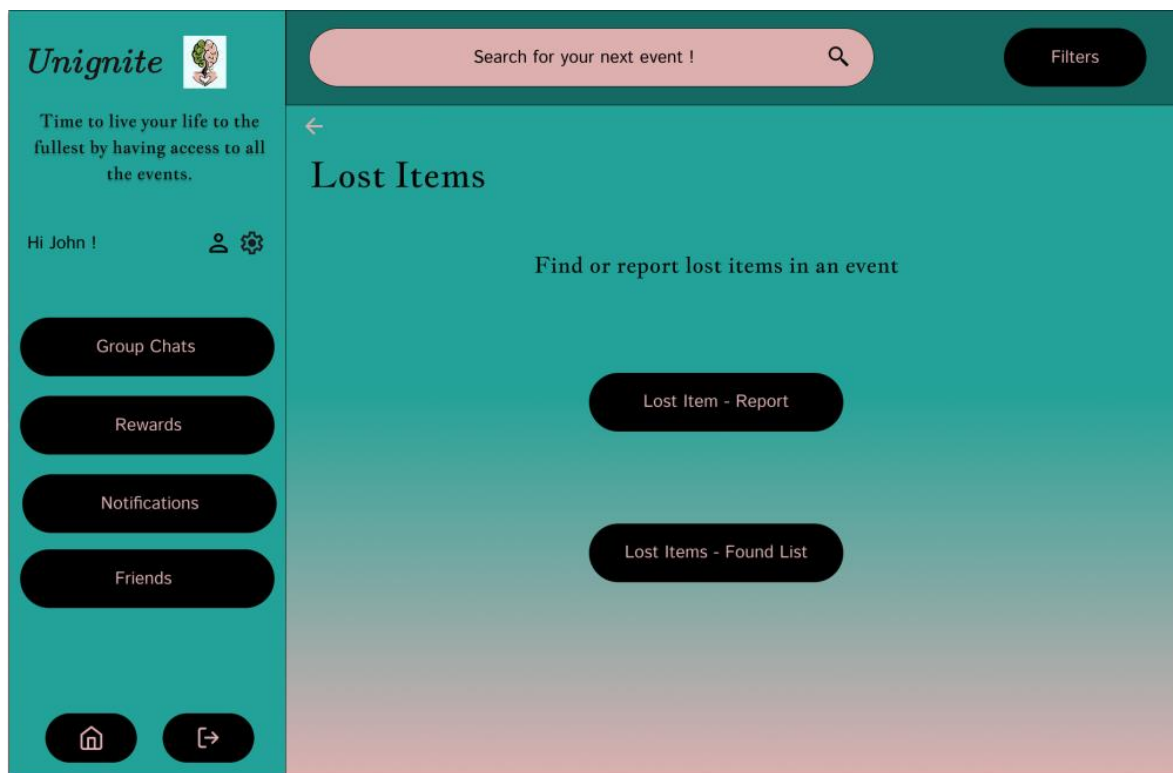


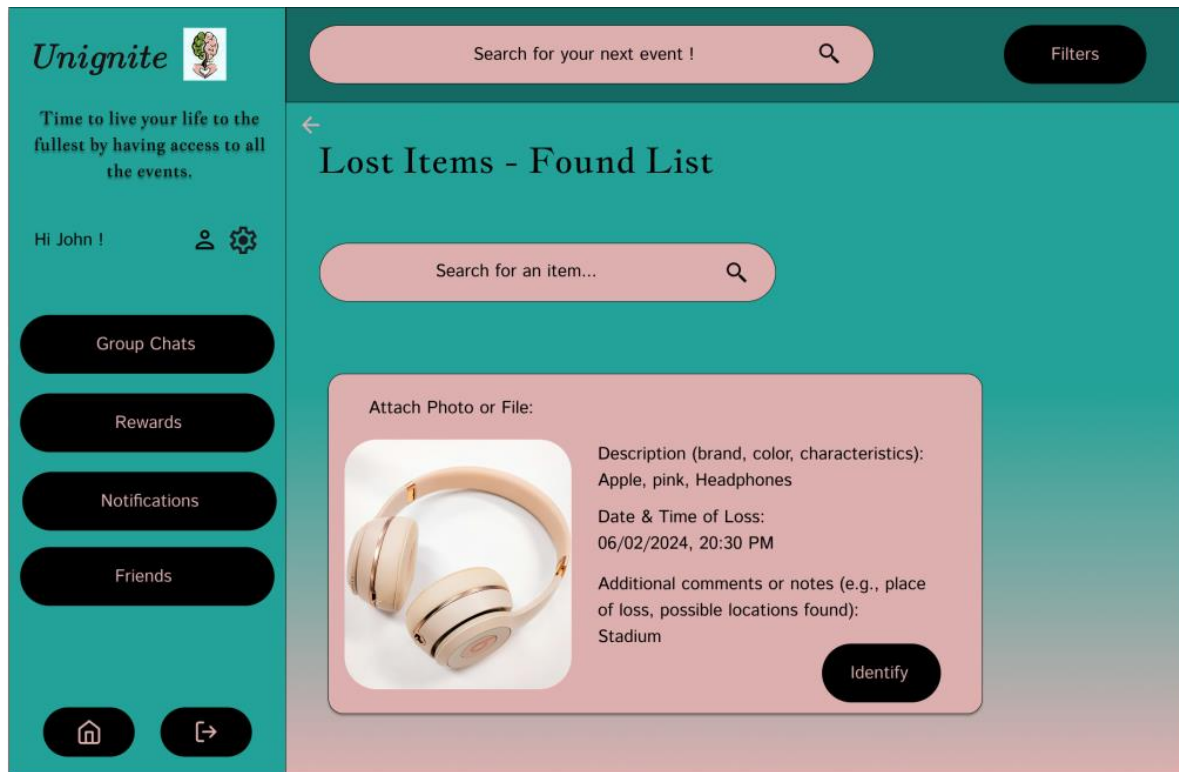


## Livestreaming

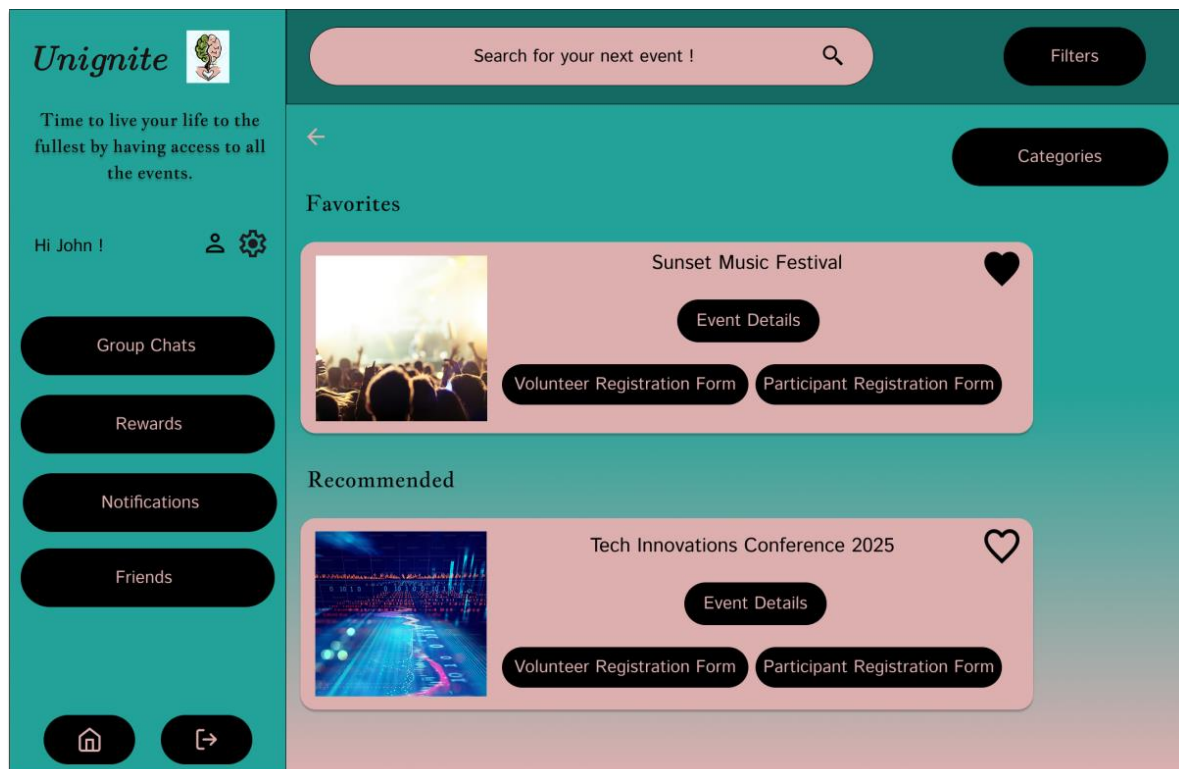


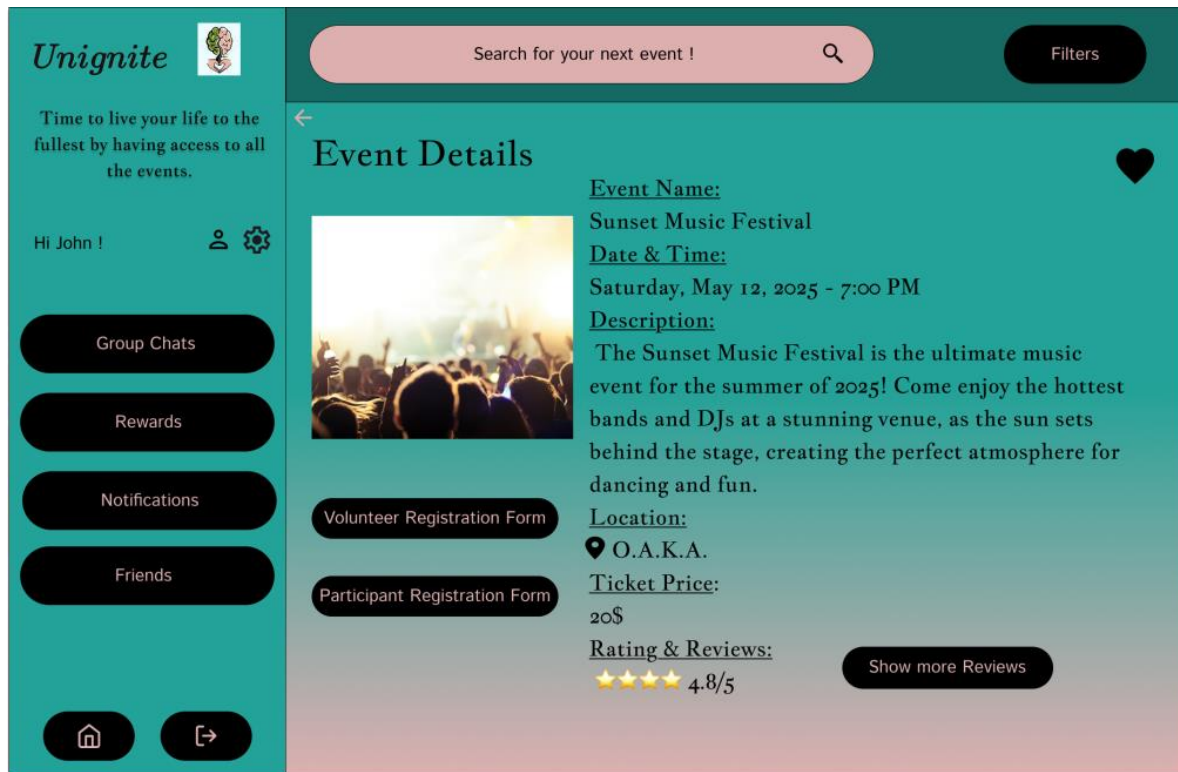
## Χαμένα Αντικείμενα



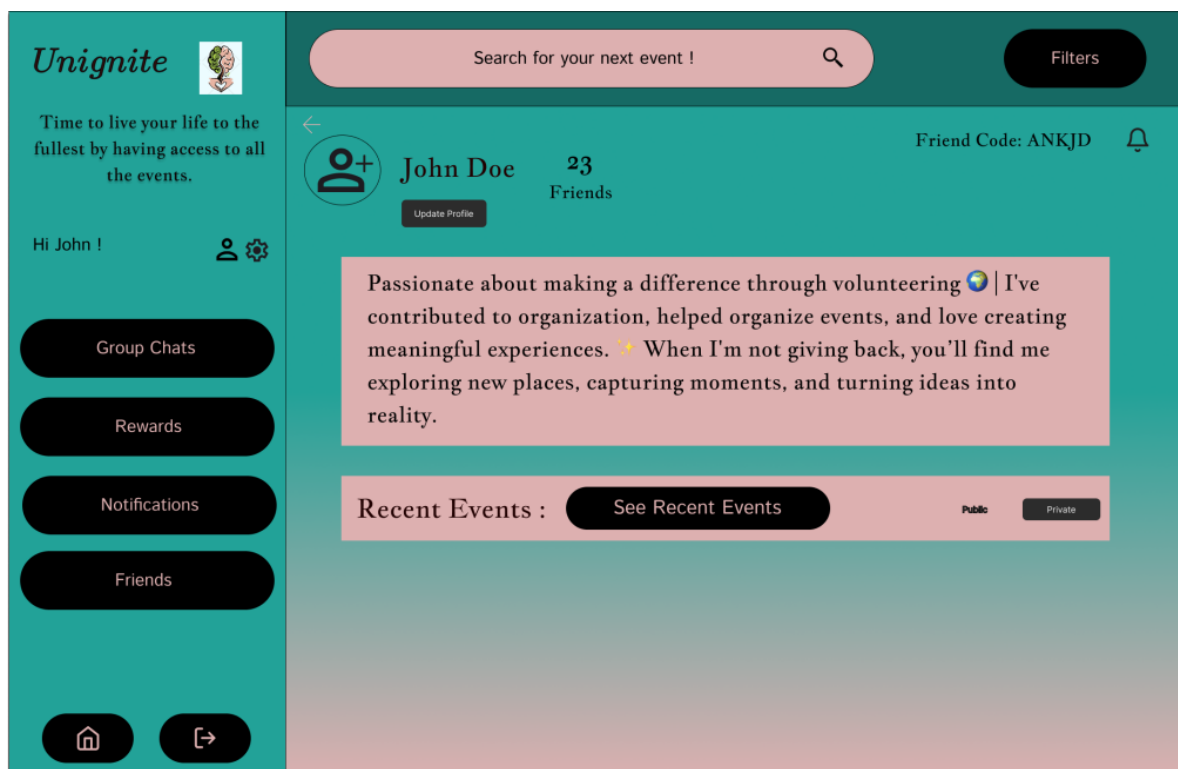


## Αναζήτηση



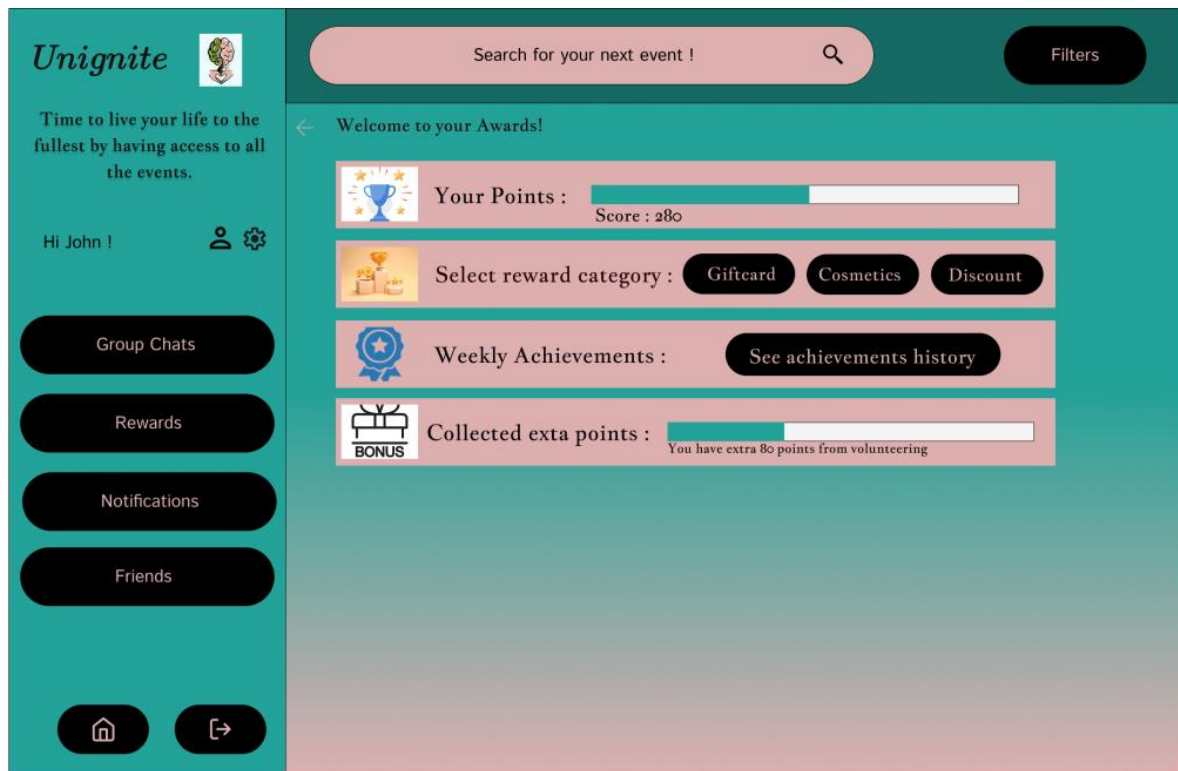


## Προφίλ

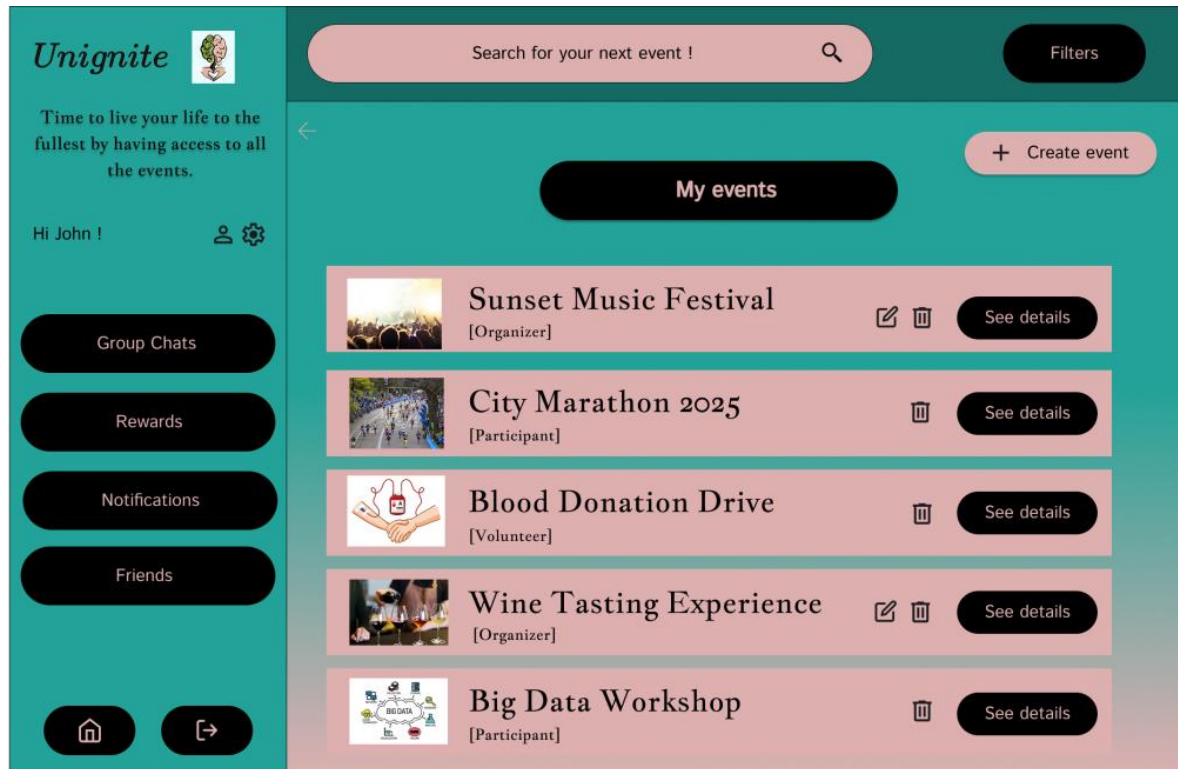




## Σύστημα Επιβράβευσης



## Διοργάνωση event



**Unignite**

Time to live your life to the fullest by having access to all the events.

Hi John !

Group Chats

Rewards

Notifications

Friends

Search for your next event !

Filters

←

## Create new event

Name:

Category:

Location:

Date & Time:

Description:

Max number of Participants  Max number of Volunteers

Ticket Price:   
(For participants only)

Create event Cancel event

### Φόρμα Συμμετοχής σε event

**Unignite**

Time to live your life to the fullest by having access to all the events.

Hi John !

Group Chats

Rewards

Notifications

Friends

Search for your next event !

Filters

←

## Participant Participation Form

Full Name:

Age:

Phone Number:

Email:

Interests/Preferences:

Dietary Preferences/Allergies:

Special Needs or Requests:

Agreement to Terms and Conditions ☐

Submit Form



## Use-Case-v0.2

**Αλλαγή σε έκδοση v0.2:** Κάποια use cases (κόκκινα γράμματα), κάποιες περιγραφές κάποιων use cases (κόκκινα γράμματα), καθώς και το use case diagram έχουν αλλάξει από την προηγούμενη έκδοση. Συγκεκριμένα έχουν γίνει οι εξής αλλαγές:

1. Αφαιρέσαμε το use case «Διοργανωτής» και αντί αυτού δημιουργήσαμε το use case «Διοργάνωση event», καθώς, όπως προαναφέρθηκε, ο Διοργανωτής πλέον αποτελεί ρόλο (χειριστής) και όχι λειτουργία της εφαρμογής. Έτσι, η ενέργεια (use case «Διοργάνωση event» διαχωρίζεται σαφώς από τον χρήστη που την εκτελεί.
2. Αφαιρέσαμε το use case «Εθελοντής/Συμμετέχων» και αντί αυτού δημιουργήσαμε το use case «Φόρμα συμμετοχής σε event». Το use case «Εθελοντής/Συμμετέχων» αφαιρέθηκε, διότι στην προηγούμενη έκδοση αντιπροσώπευε τη διαδικασία της δήλωσης συμμετοχής. Πλέον, τη δυνατότητα αυτή την έχει ο Πελάτης (χειριστής) μέσω του νέου use case «Φόρμα συμμετοχής σε event», καθώς όπως προαναφέρθηκε, ο Πελάτης πλέον αποτελεί ρόλο (χειριστής).
3. Λόγω των αλλαγών στη διαχείριση των ρόλων ανασχεδιάσαμε το use case diagram, ώστε κάθε λειτουργία να συνδέεται πλέον ξεκάθαρα με τον αντίστοιχο τύπο χειριστή (διοργανωτής, πελάτης, συστήματα), σε αντίθεση με την προηγούμενη έκδοση, όπου όλοι οι χρήστες ξεκινούσαν ως απλοί επισκέπτες και αποκτούσαν ρόλους μέσα από τις ενέργειες τους. Πλέον, στο νέο use case diagram, ο Πελάτης και ο Διοργανωτής συνδέονται αποκλειστικά με τις λειτουργίες που τους αφορούν, κάτι που δεν συνέβαινε στην προηγούμενη έκδοση, όπου υπήρχε μόνο ένας γενικός χρήστης (επισκέπτης).

σελίδας). Επιπλέον, έχουν αφαιρεθεί κάποιες λειτουργίες και έχουν προστεθεί και εξειδικευμένα συστήματα, όπως: το σύστημα πληρωμών, το σύστημα επιβραβεύσεων, το σύστημα ειδοποιήσεων και το υποσύστημα συμμετεχόντων, τα οποία συνδέονται με τα κατάλληλα use cases και υποστηρίζουν λειτουργικά την εφαρμογή.

4. Μετά τη δημιουργία των Robustness diagrams έπρεπε να γίνουν ορισμένες τροποποιήσεις σε κάποιες βασικές και εναλλακτικές ροές κάποιων use cases. Αυτές φαίνονται με κόκκινα γράμματα. Οι βασικότερες αλλαγές είναι οι εξής:
  - 4.1 Στο use case «Κριτικές-Αξιολογήσεις» προστέθηκε η εναλλακτική ροή «Ο πελάτης γράφει κριτική που ξεπερνά το όριο λέξεων», ώστε να ελέγχεται το πλήθος λέξεων των πελάτη που γράφει κριτική.
  - 4.2 Στο use case «Σύστημα Επιβράβευσης» προστέθηκε στη βασική ροή ο έλεγχος για το αν οι πόντοι του πελάτη είναι επαρκείς ώστε να μπορέσει στη συνέχεια να κάνει εξαργύρωση, καθώς και ο έλεγχος για το αν η επιλογή εξαργύρωσης του πελάτη είναι έγκυρη. Προστέθηκε η αντίστοιχη εναλλακτική ροή «Μη έγκυρη επιλογή πελάτη».
  - 4.3 Στο use case «Δωρεές» προστέθηκε η εναλλακτική ροή «Όχι αρκετοί πόντοι» η οποία συμβαίνει σε περίπτωση που ο πελάτης δεν έχει υποβάλλει αρκετούς πόντους.
  - 4.4 Στα use cases «Διοργάνωση event» και «Φόρμα συμμετοχής σε event» εκτός από τις αλλαγές που προαναφέρθηκαν, δημιουργήθηκαν οι εναλλακτικές ροές «Μη επαρκή στοιχεία για το event» και «Μη επαρκή στοιχεία πελάτη» αντίστοιχα ώστε να ελέγχεται αν συμπληρώνονται όλα τα απαραίτητα πεδία και στις 2 περιπτώσεις.
  - 4.5 Στο use case «Προφίλ» στη βασική ροή, τα στοιχεία του πελάτη έρχονται από τη βάση δεδομένων στην οποία είναι αποθηκευμένα τα στοιχεία όλων των πελατών της εφαρμογής. Προστέθηκε επίσης η εναλλακτική ροή «Αδυναμία εύρεσης στοιχείων», όταν δηλαδή ο πελάτης δεν έχει ενημερωμένο το προφίλ του με κάποια βασικά στοιχεία.
  - 4.6 Στο use case «Ειδοποιήσεις» προστέθηκε στη βασική ροή έλεγχος από το σύστημα για το αν υπάρχουν ειδοποιήσεις, καθώς και εμφάνιση της ειδοποίησης του πελάτη. Επίσης προστέθηκε η εναλλακτική ροή «Αλλαγή ρυθμίσεων από τον πελάτη» για την περίπτωση που ο πελάτης επιθυμεί να τροποποιήσει τις ρυθμίσεις των ειδοποιήσεων.
  - 4.7 Στο use case «Πρόσκληση φίλων» προστέθηκε η λειτουργία ο πελάτης να μεταβαίνει στη λίστα με τους φίλους του, οι οποίοι εμφανίζονται από τη Βάση Δεδομένων και έπειτα να μεταβαίνει στην οθόνη αναζήτησης φίλου, ώστε να αναζητήσει κάποιον φίλο του.

## Περιγραφή Use-Cases

### Κριτικές - Αξιολογήσεις

#### **Βασική Ροή :**

1. Ο Πελάτης επιλέγει την κατηγορία για τις αξιολογήσεις.
2. Ο Πελάτης επιλέγει events.
3. Το σύστημα του εμφανίζει παλαιότερα events που ο πελάτης έχει συμμετάσχει.
4. Ο Πελάτης γράφει την κριτική του.
5. Το σύστημα ελέγχει το πλήθος των λέξεων.
6. Το σύστημα αποθηκεύει την κριτική.

#### Εναλλακτικές Ροές:

1. **Ο πελάτης γράφει κριτική που ξεπερνά το όριο λέξεων:**
  - 1.1 Το σύστημα διαπιστώνει ότι η κριτική του πελάτη είναι πάνω από 250 λέξεις.
  - 1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα *“Παραπάνω από 250 λέξεις, παρακαλώ μειώστε τον αριθμό λέξεων”*.
  - 1.3 Επιστροφή στη βασική ροή-βήμα 4.

#### Σύστημα Επιβράβευσης

##### Βασική ροή :

1. Ο πελάτης εισέρχεται στη σελίδα του συστήματος επιβράβευσης επιλέγοντας το κουμπί των επιβραβεύσεων από την αρχική οθόνη.
2. Το σύστημα εμφανίζει τους πόντους που έχει μαζέψει ως τώρα καθώς και extra πόντους.
3. Ο πελάτης επιλέγει να κάνει εξαργύρωση πόντων.
4. **Το σύστημα ελέγχει ότι οι πόντοι του πελάτη είναι επαρκείς.**
5. Το σύστημα εμφανίζει τις κατηγορίες εξαργύρωσης.
6. Ο πελάτης επιλέγει κατηγορία στην οθόνη με τις κατηγορίες.
7. **Το σύστημα εμφανίζει λίστα με διάφορες επιλογές εξαργύρωσης (π.χ. προσφορά, κουπόνι,...) για τη συγκεκριμένη κατηγορία.**
8. **Ο πελάτης κάνει την επιλογή του.**
9. **Το σύστημα ελέγχει εάν η επιλογή του πελάτη είναι έγκυρη (π.χ. δεν έχει λήξει η προσφορά).**
10. **Γίνεται ολοκλήρωση της εξαργύρωσης του πελάτη.**

#### Εναλλακτικές Ροές:

1. Μη επαρκείς πόντοι:
  - 1.1 Το σύστημα ελέγχει το υπόλοιπο των πόντων του πελάτη και διαπιστώνει ότι δεν είναι αρκετοί για να επιλέξει ο πελάτης κατηγορία για εξαργύρωση.

- 1.2 Το σύστημα εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα: «Δεν έχετε αρκετούς πόντους για να πραγματοποιήσετε εξαργύρωση».
- 1.3 Οδηγείται σε σελίδα απόρριψης.

## 2 Μη έγκυρη επιλογή πελάτη:

- 2.1 Το σύστημα ελέγχει τη επιλογή του πελάτη από τη λίστα και διαπιστώνει ότι η επιλογή του δεν είναι έγκυρη για κάποιο συγκεκριμένο λόγο.
- 2.2 Το σύστημα επιστρέφει τον πελάτη πίσω στη σελίδα με τη λίστα επιλογών της κατηγορίας για να διαλέξει κάτι άλλο (Επιστροφή στη βασική ροή-βήμα 7).

## Χαμένα Αντικείμενα

### Βασική Ροή :

1. Ο πελάτης επιλέγει την επιλογή “Lost Items”.
2. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη των χαμένων αντικειμένων δύο επιλογές:
  - 2.1. Lost Items – Report: Ο πελάτης που έχει χάσει αντικείμενο: Εμφανίζεται μια φόρμα όπου ο πελάτης εισάγει:
    - 2.1.1 Περιγραφή του αντικειμένου (μάρκα, χρώμα, ιδιαίτερα χαρακτηριστικά).
    - 2.1.2 Ημερομηνία και ώρα που παρατηρήθηκε η απώλεια. Δυνατότητα επισύναψης φωτογραφίας ή αρχείου (π.χ., απόδειξη αγοράς ή χαρακτηριστικό σημείο αναγνώρισης).
    - 2.1.3 Επιπλέον σχόλια ή σημειώσεις.
  - 2.2. Lost Items – Found List: Για όσους επιθυμούν να δουν τι έχει βρεθεί:
    - 2.2.1. Εμφανίζονται τα αντικείμενα που έχουν βρεθεί και πληροφορίες για αυτά (Όπως χαρακτηριστικά, ημερομηνία που χάθηκε..)
    - 2.2.2. Ο πελάτης πατάει “Identify” εάν αναγνωρίσει το αντικείμενό του.

### Εναλλακτικές Ροές:

1. Το σύστημα δεν αναγνωρίζει τον πελάτη διότι δεν έχει καταχωρημένη συμμετοχή στο event:
  - 1.1 Το σύστημα εμφανίζει ειδοποίηση ότι μόνο οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη λειτουργία.
  - 1.2 Ο πελάτης ενημερώνεται για πιθανούς τρόπους επικοινωνίας με τον διοργανωτή εκτός συστήματος.
2. Η αναφορά δεν είναι πλήρης :
  - 2.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι ο πελάτης δεν έχει συμπληρώσει όλα τα απαιτούμενα πεδία (π.χ. περιγραφή).
  - 2.2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

2.3. Ο πελάτης καθοδηγείται να συμπληρώσει τις απαραίτητες πληροφορίες πριν υποβάλει την αναφορά (**Επιστροφή στη βασική ροή-βήμα 2.1**).

3. Δεν υπάρχουν διαθέσιμα αντικείμενα:

3.1 **Αφού ο πελάτης συμπληρώσει τη φόρμα**, το σύστημα διαπιστώνει ότι προς το παρόν δεν υπάρχουν αντίστοιχα ευρήματα με βάση την αναφορά του.

3.2 Το σύστημα ενημερώνει τον πελάτη με κατάλληλο μήνυμα.

3.3 **Επιστροφή στη βασική ροή-βήμα 2.1**, ώστε ο πελάτης να τροποποιήσει την αναφορά του αν θέλει, σε περίπτωση που είχε εισάγει λανθασμένες πληροφορίες.

## Αναζήτηση

### **Βασική Ροή:**

1. Ο πελάτης επιλέγει στην οθόνη την επιλογή «Αναζήτηση».
2. Το σύστημα του εμφανίζει όλα τα πιθανά είδη των event και αυτά που έχει ο πελάτης στα αγαπημένα.
3. Ο πελάτης διαλέγει κάποια κατηγορία.
4. Το σύστημα βρίσκει τα highest rated events (από διοργανωτή) και του τα εμφανίζει.
5. Ο πελάτης μπορεί να επιλέξει κάποιο event.
6. Το σύστημα του εμφανίζει το event.
7. Ο πελάτης μπορεί να συμπληρώσει μία φόρμα συμμετοχής για το event.

### **Εναλλακτικές Ροές:**

1. Ο πελάτης δεν έχει αγαπημένα:
  - 1.1 Ο πελάτης δεν έχει επιλέξει αγαπημένα είδη.
  - 1.2 Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα «*Παρακαλώ επέλεξε τα αγαπημένα είδη event που θα ήθελες να παρακολουθείς*».
  - 1.3 Το σύστημα εμφανίζει όλα τα πιθανά genres.
  - 1.4 Ο πελάτης επιλέγει τα genres που θέλει.
  - 1.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από τη Βασική Ροή.
2. Ο πελάτης κάνει αναζήτηση με keyword:
  - 2.1 Ο πελάτης γράφει ένα keyword ενός event στην αναζήτηση.
  - 2.2 Το σύστημα του επιστρέφει όλα τα event που έχουν αυτό το keyword.
  - 2.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από τη βασική ροή-βήμα 5.
3. Ο πελάτης χρησιμοποιεί φιλτράρισμα:
  - 3.1 Ο πελάτης επιλέγει την επιλογή «Φίλτρα».
  - 3.2 Ο πελάτης επιλέγει τις κατηγορίες που θέλει να δει.
  - 3.3 Το σύστημα του εμφανίζει όλα τα event που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία.

3.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από τη βασική ροή-βήμα 5.

### Ειδοποιήσεις

#### **Βασική Ροή (Ο πελάτης βρίσκεται στο προφίλ):**

1. Ο πελάτης επιλέγει την επιλογή "Ειδοποιήσεις" στην αρχική οθόνη.
2. Το σύστημα ειδοποιήσεων ελέγχει αν υπάρχουν ειδοποιήσεις.
3. Το σύστημα εμφανίζει pop up παράθυρο.
4. Ο πελάτης μεταβαίνει στην οθόνη των ειδοποιήσεων.
5. Το σύστημα εμφανίζει την ειδοποίηση.
6. Ο πελάτης επιλέγει την ειδοποίηση για να δει περισσότερες λεπτομέρειες.
7. Το σύστημα εμφανίζει τις πληροφορίες της ειδοποίησης (π.χ. τίτλος, περιεχόμενο, ημερομηνία).
8. Ο πελάτης διαβάζει τις πληροφορίες της ειδοποίησης.
9. Το σύστημα μαρκάρει την ειδοποίηση ως «Διαβασμένη».

#### **Εναλλακτικές Ροές:**

1. **Αλλαγή ρυθμίσεων από τον πελάτη:**
  - 1.1 Ο πελάτης επιλέγει τις ρυθμίσεις των ειδοποιήσεων στην οθόνη των ειδοποιήσεων.
  - 1.2 Ο πελάτης μεταβαίνει στις ρυθμίσεις.
  - 1.3 Ο πελάτης αλλάζει τις ρυθμίσεις στην οθόνη των ρυθμίσεων.

### Δωρεές

#### **Βασική Ροή:**

1. Ο Πελάτης επιλέγει την κατηγορία για δωρεές.
2. Το σύστημα του εμφανίζει υποκατηγορίες με πιθανά posts για δωρεές.
3. Ο Πελάτης επιλέγει υποκατηγορία.
4. Το σύστημα του εμφανίζει τα posts.
5. Ο Πελάτης διαλέγει ένα post.
6. Το σύστημα του εμφανίζει μία φόρμα που έχει την επιλογή υποβολής πόντων.
7. Ο Πελάτης συμπληρώνει την αντίστοιχη φόρμα.
8. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία και η δωρεά ολοκληρώνεται.

#### **Εναλλακτικές Ροές:**

1. **Όχι αρκετοί πόντοι:**
  - 1.1 Το σύστημα διαπιστώνει ότι οι πόντοι είναι ανεπαρκείς.

1.2 Το σύστημα εμφανίζει οθόνη μηνύματος “Ανεπαρκείς πόντοι, εισάγετε άλλο ποσό”.

1.3 Επιστροφή στη βασική ροή-βήμα 7.

## 2. Λανθασμένα στοιχεία:

2.1 Το σύστημα διαπιστώνει ότι τα στοιχεία ή το εισαγόμενο ποσό είναι λάθος.

2.2 Το σύστημα εμφανίζει οθόνη μηνύματος “Λάθος στοιχεία ή ανεπαρκές υπόλοιπο, ξανά προσπαθήστε”

2.3 Επιστροφή στη βασική ροή-βήμα 7.

## Διοργάνωση event

### Βασική ροή :

1. Ο διοργανωτής επιλέγει να δημιουργήσει ένα νέο event στην οθόνη με τα events.
2. Το σύστημα δημιουργεί μια νέα φόρμα και την εμφανίζει στην οθόνη συμπλήρωσης φόρμας.
3. Ο διοργανωτής συμπληρώνει στην οθόνη συμπλήρωσης φόρμας πληροφορίες, συγκεκριμένα: όνομα, τοποθεσία, ώρα, μέγιστο σύνολο συμμετεχόντων, σύνολο εθελοντών, κατηγορία, τιμή, διάρκεια και περιγραφή.
4. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που συμπλήρωσε ο διοργανωτής για το event.
5. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη για επιβεβαίωση της δημιουργίας του event.
6. Ο διοργανωτής επιλέγει «Δημιουργία event» και το σύστημα δημιουργεί το event.
7. Το υποσύστημα συμμετεχόντων διαχειρίζεται τους συμμετέχοντες, δηλαδή όσους δηλώσουν συμμετοχή στο event και τους εμφανίζει στην οθόνη με τους συμμετέχοντες.
8. Στην οθόνη του διοργανωτή προβάλλονται οι συμμετέχοντες.

### Εναλλακτικές Ροές:

#### 1. Ακύρωση Event:

1.1 Ο διοργανωτής ενός συγκεκριμένου event επιλέγει να το ακυρώσει στην οθόνη επιβεβαίωσης του event.

1.2 Το σύστημα ακυρώνει το event.

1.3 Το event ακυρώνεται, η φόρμα διαγράφεται και ο διοργανωτής επιστρέφει στην (προηγούμενη) σελίδα με τα events (Επιστροφή στη βασική ροή).

#### 2. Μη επαρκή στοιχεία για το event:

2.1 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που συμπλήρωσε ο διοργανωτής για το event και βρίσκει ότι δεν έχουν συμπληρωθεί όλα τα απαραίτητα πεδία.

2.2 Εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα: «Μη επαρκή στοιχεία για το event! Συμπλήρωσε όλα τα πεδία για να συνεχίσεις» σε αντίστοιχο παράθυρο.

2.3 Επιστροφή στην βασική ροή – βήμα 3 για να συμπληρώσει ο διοργανωτής όλα τα απαραίτητα στοιχεία για το event.

## Φόρμα Συμμετοχής σε event

### **Βασική Ροή:**

1. Ο πελάτης έχει διαλέξει κάποιο event που τον ενδιαφέρει.
2. Ο πελάτης επιλέγει τη συμπλήρωση της φόρμας συμμετοχής για το συγκεκριμένο event στην οθόνη αυτή που βρίσκεται το event.
3. Το σύστημα εμφανίζει την αντίστοιχη φόρμα συμμετοχής για το συγκεκριμένο event.
4. Ο πελάτης συμπληρώνει την φόρμα με τα στοιχεία που ζητάει.
5. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που συμπλήρωσε ο πελάτης.
6. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη για επιβεβαίωση της δημιουργίας του event.
7. Ο πελάτης επιλέγει «Υποβολή φόρμας» και το σύστημα ολοκληρώνει την εγγραφή.

### **Εναλλακτικές Ροές:**

1. Δυνατότητα ακύρωσης συμμετοχής:
  - 1.1 Ο πελάτης επιλέγει να ακυρώσει την εγγραφή του στο event στην οθόνη επιβεβαίωσης του event.
  - 1.2 Το σύστημα ακυρώνει την εγγραφή του.
  - 1.3 Η φόρμα διαγράφεται και ο πελάτης επιστρέφει στην (προηγούμενη) σελίδα με το event (Επιστροφή στη βασική ροή).
2. Μη επαρκή στοιχεία πελάτη:
  - 2.1 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που συμπλήρωσε ο πελάτης στη φόρμα συμμετοχής και βρίσκει ότι δεν έχουν συμπληρωθεί όλα τα απαραίτητα πεδία.
  - 2.2 Εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα: «Μη επαρκή στοιχεία! Συμπλήρωσε όλα τα πεδία για να συνεχίσεις» σε αντίστοιχο παράθυρο.
  - 2.3 Επιστροφή στην βασική ροή – βήμα 4 για να συμπληρώσει ο πελάτης όλα τα απαραίτητα στοιχεία.

## Προφίλ

### **Βασική Ροή:**

1. Ο πελάτης επιλέγει το εικονίδιο προφίλ από οποιαδήποτε οθόνη.
2. Το σύστημα εμφανίζει το προφίλ του πελάτη.
3. Ο πελάτης επιλέγει να επεξεργαστεί το προφίλ του στην οθόνη προφίλ.
4. Το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία προς επεξεργασία από τη ΒΔ.
5. Ο πελάτης τροποποιεί τα στοιχεία.
6. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία και τα αποθηκεύει.



## 7. Το προφίλ του πελάτη ενημερώνεται μετά τις τροποποιήσεις.

### Εναλλακτικές Ροές:

#### 1. Αδυναμία εύρεσης στοιχείων:

- 1.1 Όταν ο πελάτης επιλέγει να κάνει επεξεργασία του προφίλ του, το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία του και διαπιστώνει ότι τα στοιχεία του είναι ελλιπή.
- 1.2 Το σύστημα εμφανίζει προειδοποιητικό παράθυρο με μήνυμα: «Ελλιπή στοιχεία προφίλ! Ολοκλήρωσε το προφίλ σου!».
- 1.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από τη βασική ροή-βήμα 5.

#### 2. Έξοδος την ώρα της αλλαγής στοιχείων:

- 2.1 Ο πελάτης κάνει έξοδο (πατάει X) χωρίς να αποθηκεύσει τις αλλαγές του.
- 2.2 Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα ότι οι αλλαγές του δεν θα αποθηκευτούν.
- 2.3 Γίνεται έξοδος από την επεξεργασία των στοιχείων του προφίλ χωρίς να αποθηκευτούν οι αλλαγές.

### Group chat

#### Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή “Group Chat” από το μενού της εφαρμογής (η επιλογή του Group chat υπάρχει στην αρχική οθόνη).
2. Το σύστημα φορτώνει το παράθυρο με τις συνομιλίες του και εμφανίζει προηγούμενα μηνύματα.
3. Ο χρήστης επιλέγει τη συνομιλία που θέλει.
4. Ο χρήστης μπορεί να εκτελέσει τις παρακάτω ενέργειες:
  - 7.1 Αποστολή νέου μηνύματος.
  - 7.2 Ανάγνωση των μηνυμάτων των ατόμων που συνομιλεί.
  - 7.3 Χρήση εικόνων ή αρχείων.
5. Ο χρήστης πατώντας το κουμπί «+» μπορεί να αρχίσει νέα συνομιλία με κάποιον φίλο του.

### Εναλλακτικές Ροές:

#### 1. Διαγραφή συνομιλίας/chat:

- 1.1 Ο χρήστης βλέπει τις συνομιλίες του και έχει τη δυνατότητα διαγραφής μια συνομιλίας.
- 1.2 Πατάει το κουμπί “Delete” που βρίσκεται δίπλα από την αντίστοιχη συνομιλία που θέλει να σβήσει.
- 1.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης διαγραφής της συνομιλίας.
- 1.4 Ο χρήστης επιβεβαιώνει τη διαγραφή.
- 1.5 Επιστρέφει στην οθόνη των συνομιλιών και η συγκεκριμένη συνομιλία έχει διαγραφεί.

## Πρόσκληση φίλων

### **Βασική Ροή:**

1. Ο πελάτης επιλέγει την επιλογή "Friends" στην αρχική οθόνη.
2. Ο πελάτης μεταβαίνει στην οθόνη με τη λίστα των φίλων του.
3. Το σύστημα εμφανίζει την τη λίστα των φίλων του από τη Βάση Δεδομένων.
4. Ο πελάτης μεταβαίνει στην οθόνη αναζήτησης φίλου.
5. Ο πελάτης πληκτρολογεί το Friend Code ID για να βρει τον φίλο που θέλει να προσθέσει.
6. Το σύστημα αναζητά στη Βάση Δεδομένων τον συγκεκριμένο χρήστη.
7. Το σύστημα εμφανίζει τον φίλο στο παράθυρο αποτελεσμάτων.
8. Γίνεται πρόσκληση φίλου.

### **Εναλλακτικές Ροές:**

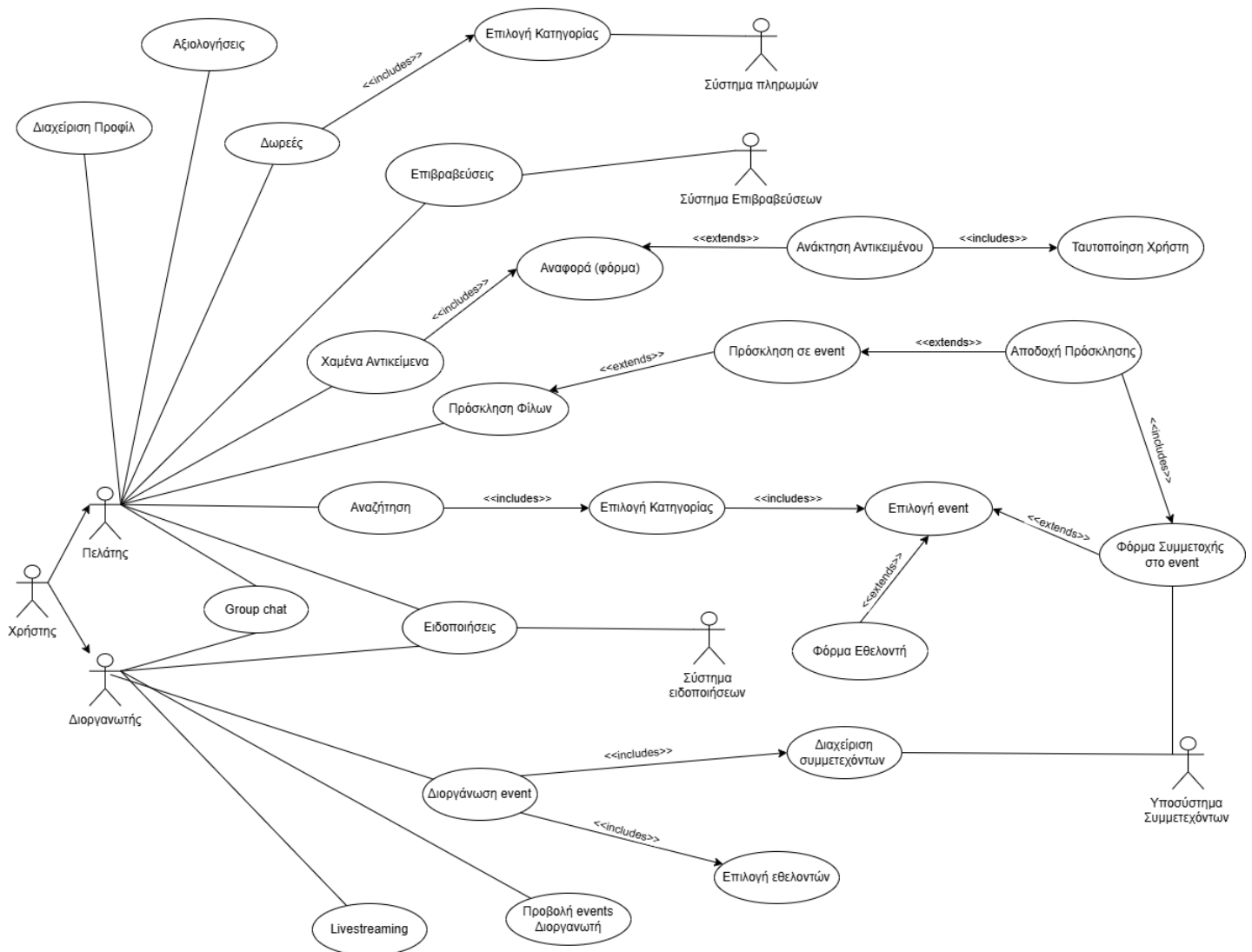
1. Ο φίλος δεν έχει λογαριασμό στην εφαρμογή:
  - 1.1. Ο πελάτης προσπαθεί να κάνει προσθήκη έναν φίλο εισάγοντας το Friend Code ID του και πατώντας enter.
  - 1.2. Το σύστημα αναζητά στη Βάση Δεδομένων αν ο χρήστης υπάρχει στην εφαρμογή.
  - 1.3. Αν ο φίλος δεν έχει λογαριασμό, το σύστημα εμφανίζει αντίστοιχο μήνυμα.
  - 1.4. Επιστροφή στη βασική ροή για αναζήτηση άλλων φίλων (βασική ροή-βήμα 4).

## Livestreaming

### **Βασική Ροή:**

1. Ο πελάτης επιλέγει την επιλογή "Livestreaming" και διαλέγει το event στο οποίο έχει γραφτεί και θέλει να παρακολουθήσει.
2. Το σύστημα ξεκινά τη live μετάδοση την ώρα έναρξης του event.
3. Όταν το event ολοκληρωθεί, ο πελάτης ενημερώνεται από το σύστημα ότι η live μετάδοση έχει τελειώσει.
4. Ο πελάτης βγαίνει από το live.

## Διάγραμμα Use-Case



## Domain-Model-v0.2

**Αλλαγή σε έκδοση v0.2:** Κάποια στοιχεία στην περιγραφή κλάσεων και στο διάγραμμα κλάσεων έχουν αλλάξει (κόκκινα γράμματα) από την προηγούμενη έκδοση. Συγκεκριμένα έχουν γίνει οι εξής αλλαγές:

1. Προστέθηκε η κλάση Πελάτης (Client) αντί για την κλάση Attendee/Volunteer, καθώς, όπως προαναφέρθηκε, η συμμετοχή σε ένα event αποτελεί πλέον επιλογή του πελάτη μέσω της συμπλήρωσης σχετικής φόρμας, και όχι προκαθορισμένο ρόλο ή ταυτότητα χρήστη όπως στην προηγούμενη έκδοση. (Έγινε αλλαγή στην περιγραφή κλάσεων, καθώς και στο Domain Model όπου ο User χωρίζεται πλέον σε Διοργανωτή και σε Πελάτη).
2. Μετά τη δημιουργία των Robustness diagrams ήταν αναγκαίο να προστεθούν ορισμένες επιπλέον κλάσεις στο domain model, καθώς και οι αντίστοιχες περιγραφές τους (κόκκινα γράμματα). Συγκεκριμένα προστέθηκαν οι κλάσεις: ParticipationForm και

FormCancellation που αναφέρονται στον πελάτη και συγκεκριμένα στο use case της φόρμας συμμετοχής. Επίσης, οι κλάσεις EventForm και EventCancellation, που αναφέρονται στον Διοργανωτή και συγκεκριμένα στο use case της διοργάνωσης event. Ακόμα, οι κλάσεις Category και Sub-Category για τις κατηγορίες και τις υποκατηγορίες, η κλάση Posts που αναφέρεται στο use case των δωρεών, οι κλάσεις LostItem\_Report και LostItem\_FoundList που αφορούν το use case των χαμένων αντικειμένων και η κλάση SearchResults που αναφέρεται στο use case της αναζήτησης (αποτελέσματα αναζήτησης). Επιπλέον προστέθηκαν οι κλάσεις PointsShop και EarnPoints που αφορούν το use case των επιβραβεύσεων, και οι κλάσεις EventNotification και UserNotification που αφορούν το use case των ειδοποιήσεων.

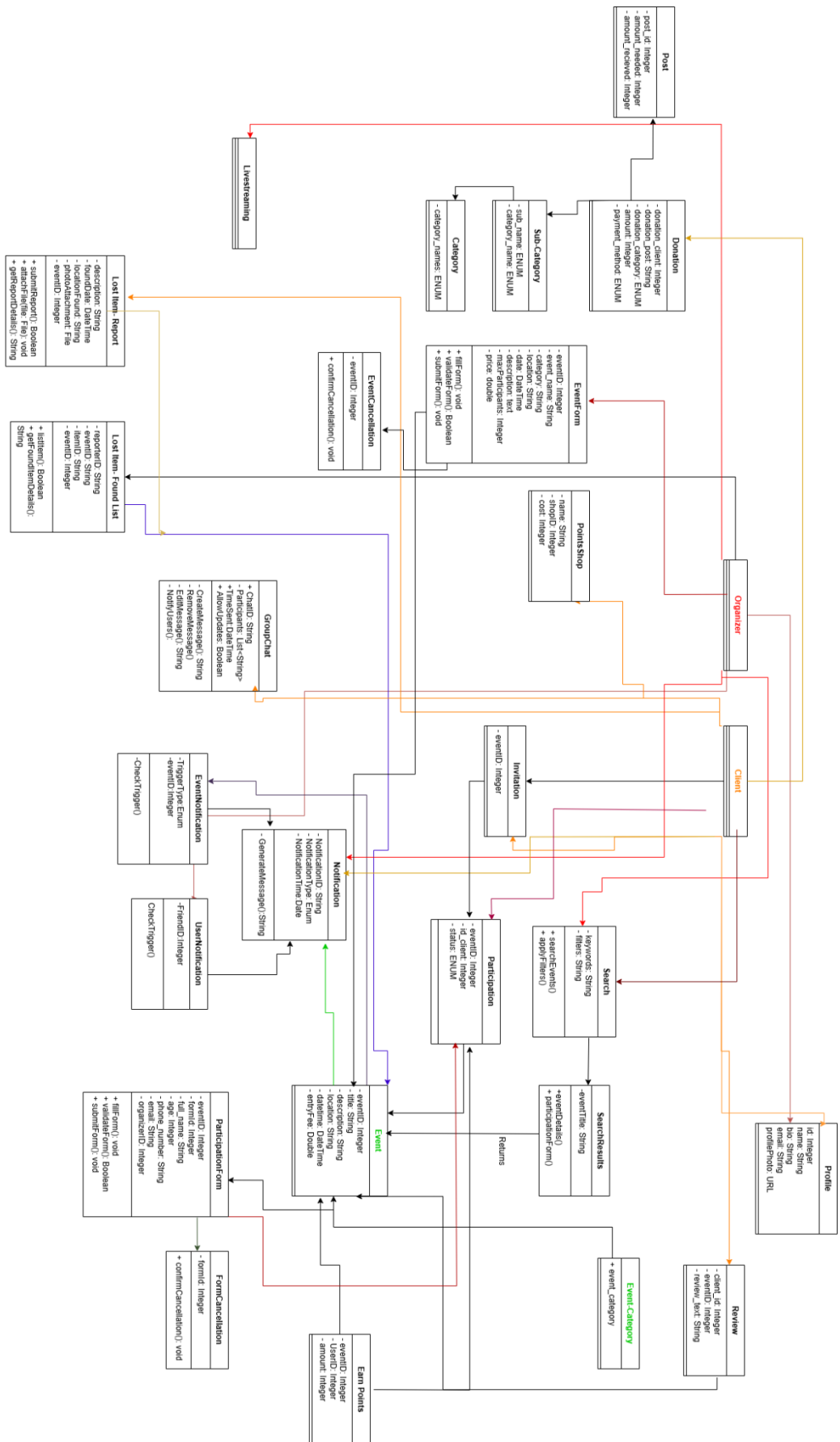
## Περιγραφή Κλάσεων

- **Search:** Οντότητα που περιλαμβάνει την μπάρα αναζήτησης για αναζήτηση event, τη δυνατότητα να βάλει φίλτρα και να κάνει αναζήτηση με keyword.
- **Event:** Οντότητα που αναπαριστά μία εκδήλωση με ιδιότητες όπως τίτλος, ημερομηνία, τοποθεσία, κατηγορία, αξιολογήσεις, λέξεις-κλειδιά κ.λπ.
- **Πρόσκληση Φίλων (Invitation):** Οντότητα που υλοποιεί την πρόσκληση φίλων από την εφαρμογή μέσω του ξεχωριστού Friend Code που υπάρχει στο προφίλ κάθε χρήστη.
- **Δωρεά (Donation):** Οντότητα που αναφέρεται στις δωρεές που μπορεί να κάνει ο πελάτης σε δράσεις που χρειάζονται υποστήριξη, εάν επιθυμεί.
- **Αξιολογήσεις (Review):** Οντότητα που αναφέρεται στις αξιολογήσεις που μπορεί να δει ή να κάνει ο πελάτης σε events που έχει συμμετάσχει.
- **Ειδοποιήσεις (Notification):** Οντότητα που αναφέρεται στις πληροφορίες και ενημερώσεις που λαμβάνει ο πελάτης από τον διοργανωτή ή το σύστημα ειδοποιήσεων για events στα οποία έχει εγγραφεί.
- **GroupChat:** Οντότητα που αναφέρεται στις συνομιλίες (chats ή groupchats) των χρηστών.
- **Livestreaming:** Οντότητα που υλοποιεί την εξ' αποστάσεως παρακολούθηση κάποιου event στο οποίο έχει εγγραφεί κάποιος χρήστης και δεν μπορεί να παρευρεθεί φυσικά.
- **Διοργανωτής (Organizer):** Οντότητα που αναπαριστά χρήστη της εφαρμογής ο οποίος είναι εγγεγραμμένος ως «Διοργανωτής». Περιλαμβάνει ιδιότητες όπως η διοργάνωση events, η τροποποίηση ή διαγραφή events, η διαχείριση συμμετεχόντων των event, καθώς και η επιλογή εθελοντών στα event του.
- **Πελάτης (Client):** Οντότητα που αναπαριστά χρήστη της εφαρμογής ο οποίος είναι εγγεγραμμένος ως «Πελάτης». Περιλαμβάνει ιδιότητες όπως η περιήγηση στην

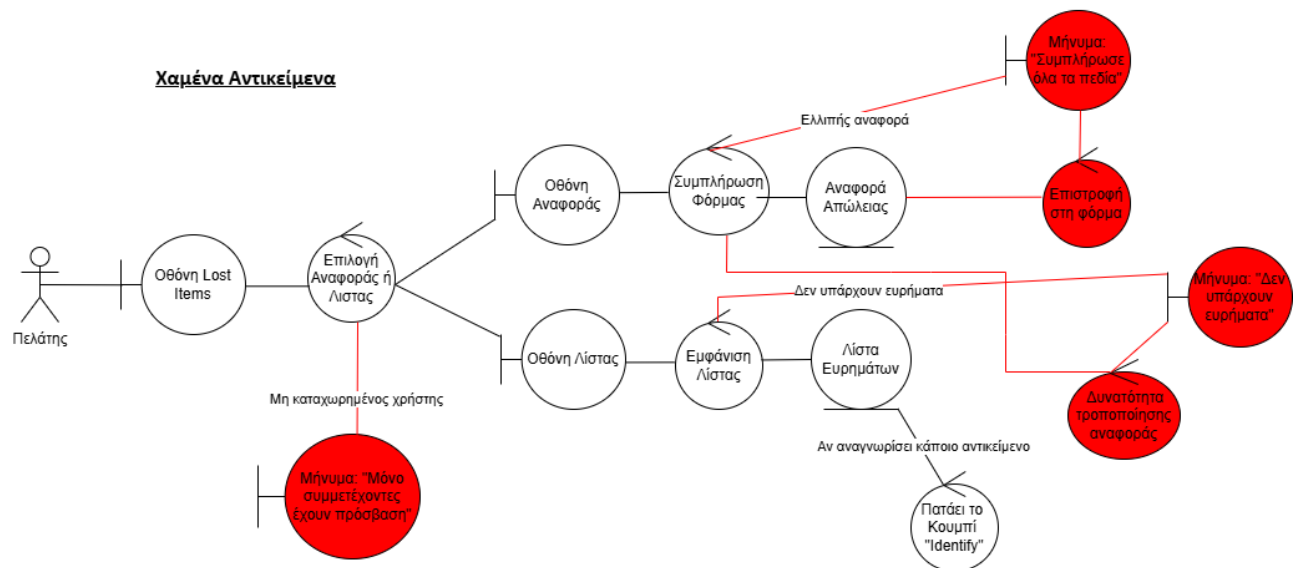
εφαρμογή, η αναζήτηση events που τον ενδιαφέρουν και η δήλωση συμμετοχής σε events.

- **Επιβραβεύσεις (Rewards):** Οντότητα που αναφέρεται στους πόντους του πελάτη που έχει κερδίσει από την συμμετοχή του σε events, από εθελοντισμό σε events ή από δωρεές που έχει κάνει και τους οποίους μπορεί να εξαργυρώνει.
- **Προφίλ (Profile):** Οντότητα που αναφέρεται στο προφίλ το οποίο έχει κάθε πελάτης της εφαρμογής με τα προσωπικά του στοιχεία και ένα Friend Code ώστε να μπορούν να τον προσκαλέσουν σαν φίλο.
- **ParticipationForm:** Οντότητα που αναφέρεται στη συμπλήρωση των στοιχείων ενός πελάτη σε μια φόρμα για τη συμμετοχή του σε ένα event.
- **FormCancellation:** Οντότητα που διαχειρίζεται την ακύρωση μιας εγγραφής πελάτη σε ένα event.
- **EventForm:** Οντότητα που αναφέρεται στη συμπλήρωση φόρμας με τα απαραίτητα στοιχεία για τη δημιουργία ενός event από τον διοργανωτή.
- **EventCancellation:** Οντότητα που διαχειρίζεται την ακύρωση δημιουργίας ενός event του διοργανωτή.
- **Category:** Οντότητα που περιέχει υποκατηγορίες.
- **Sub-Category:** Ανήκει στην Κατηγορία και περιέχει Posts.
- **Post:** Οντότητα που έχει πληροφορίες για τον λόγο δωρεάς και περιέχει τον τρόπο πληρωμής.
- **LostItem\_Report:** Οντότητα που περιλαμβάνει την αναφορά για το χαμένο αντικείμενο.
- **LostItem\_FoundList:** Οντότητα που περιλαμβάνει την λίστα των χαμένων αντικειμένων που έχουν βρεθεί.
- **SearchResults:** Οντότητα που περιλαμβάνει τα αποτελέσματα της αναζήτησης.
- **PointsShop:** Οντότητα που περιλαμβάνει τις διαθέσιμες κατηγορίες ανταμοιβών από τις οποίες μπορεί να επιλέξει ο πελάτης για να εξαργυρώσει τους πόντους του.
- **EarnPoints:** Οντότητα που αναπαριστά τους πόντους που απονέμονται στον πελάτη (client) κατά τη συμμετοχή του σε ένα event.
- **Participation:** Οντότητα που αναφέρεται στη συμμετοχή ενός πελάτη σε ένα event.
- **EventNotification:** Υποκλάση που αναφέρεται στην ειδοποίηση ενός πελάτη που αφορά ένα event.
- **UserNotification:** Υποκλάση που αναφέρεται στην ειδοποίηση ενός πελάτη από άλλους χρήστες-φίλους.

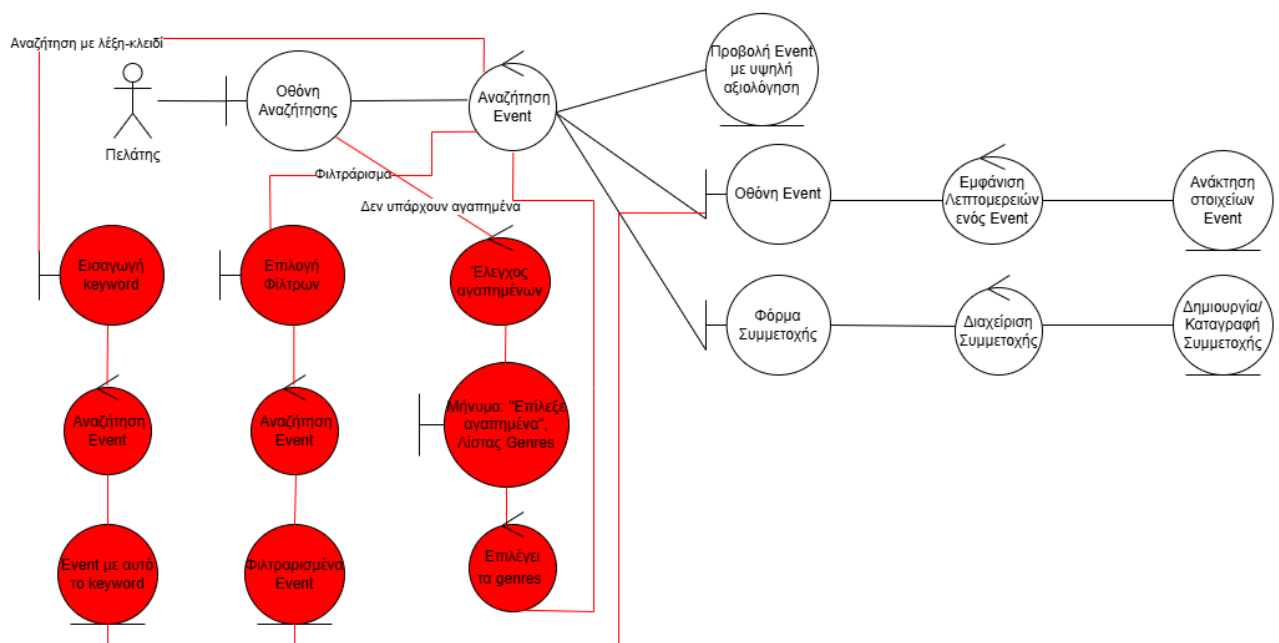
## Διάγραμμα Κλάσεων



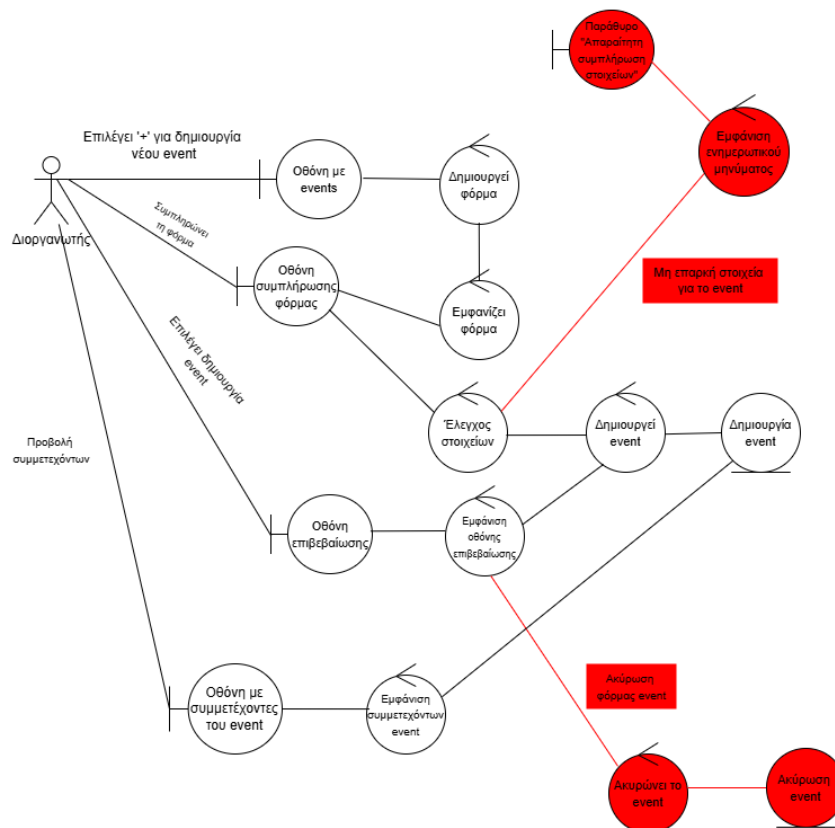
# Robustness-diagram-v0.1



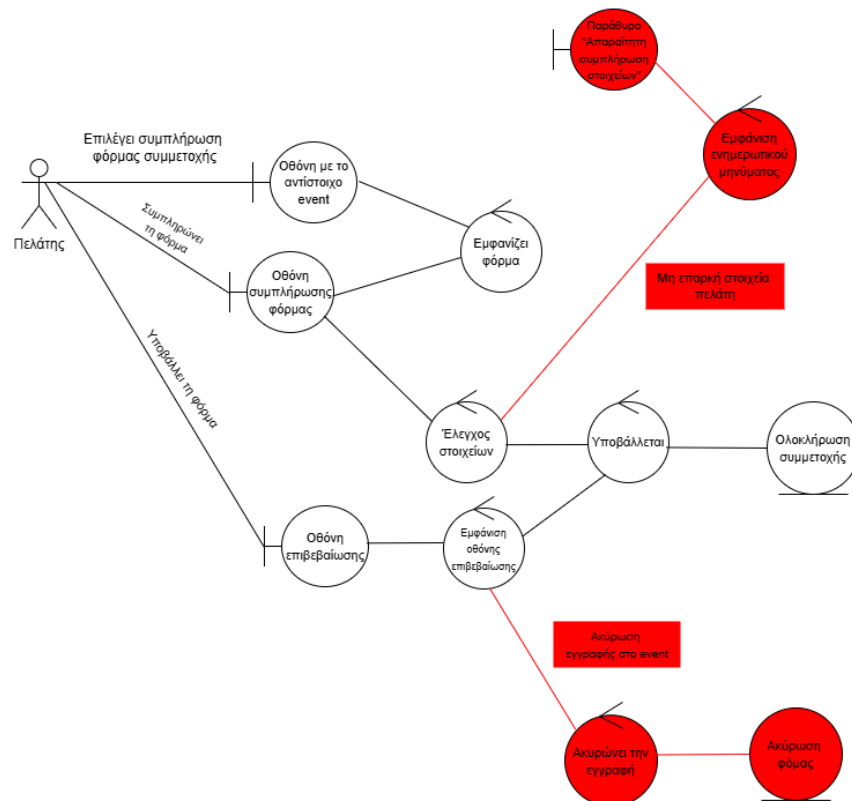
## Αναζήτηση



### Διοργάνωση event

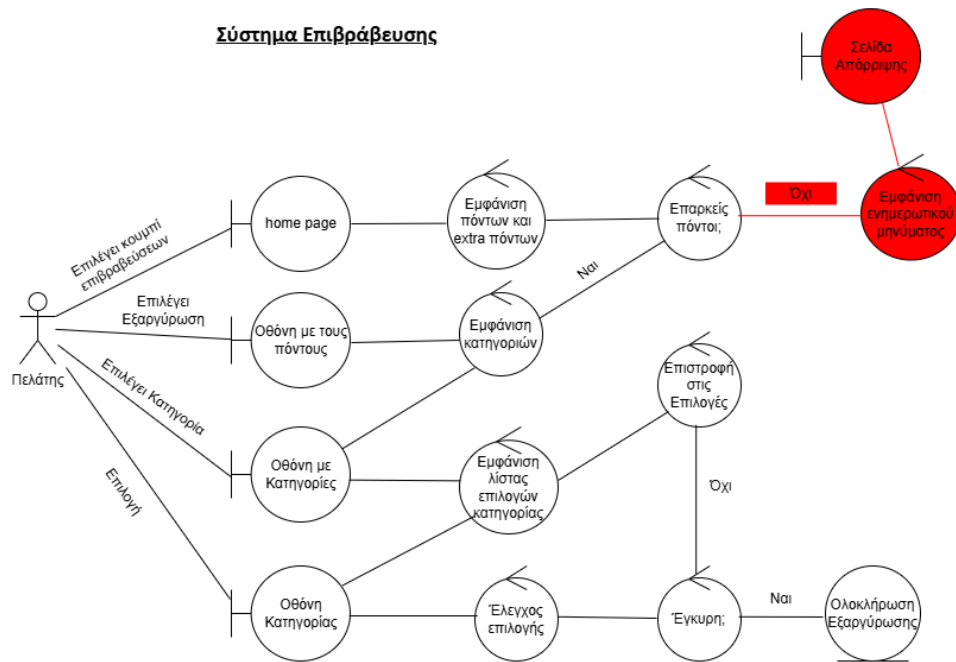


### Φόρμα Συμμετοχής σε event

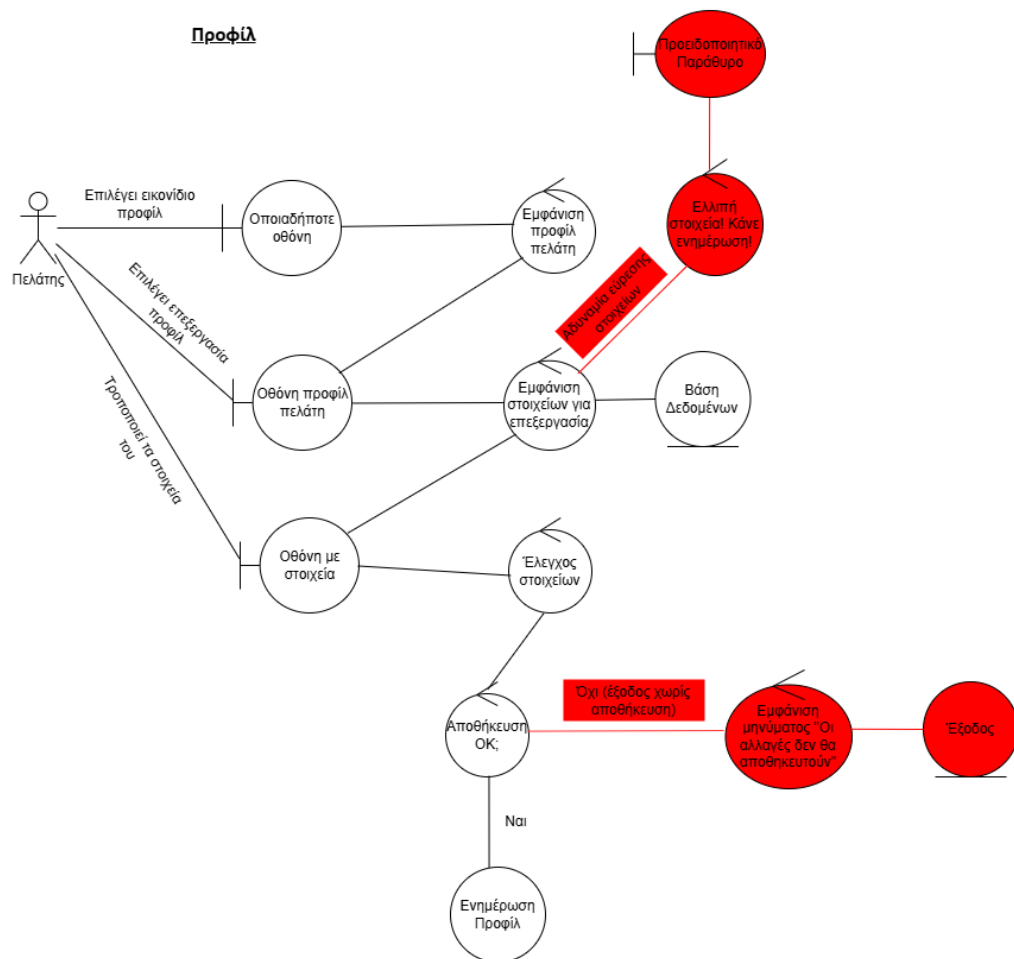


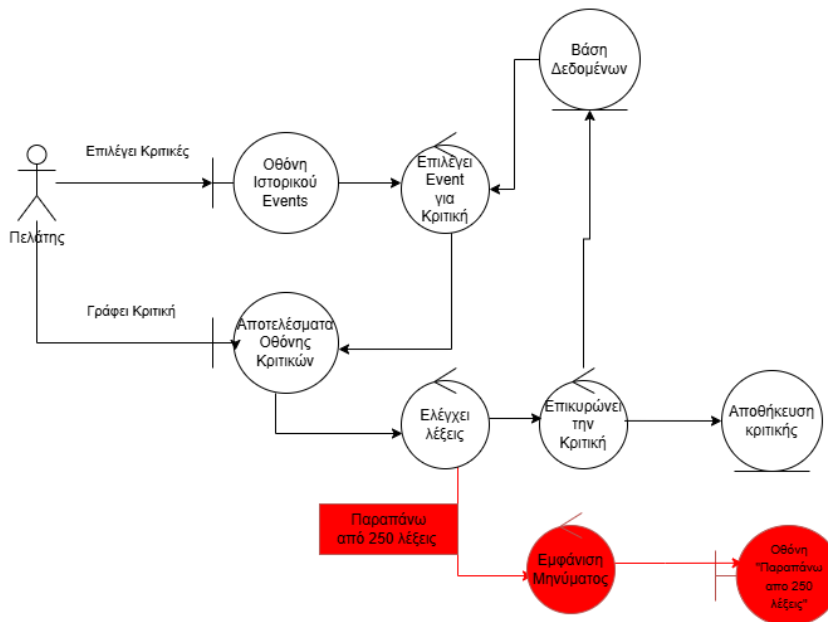
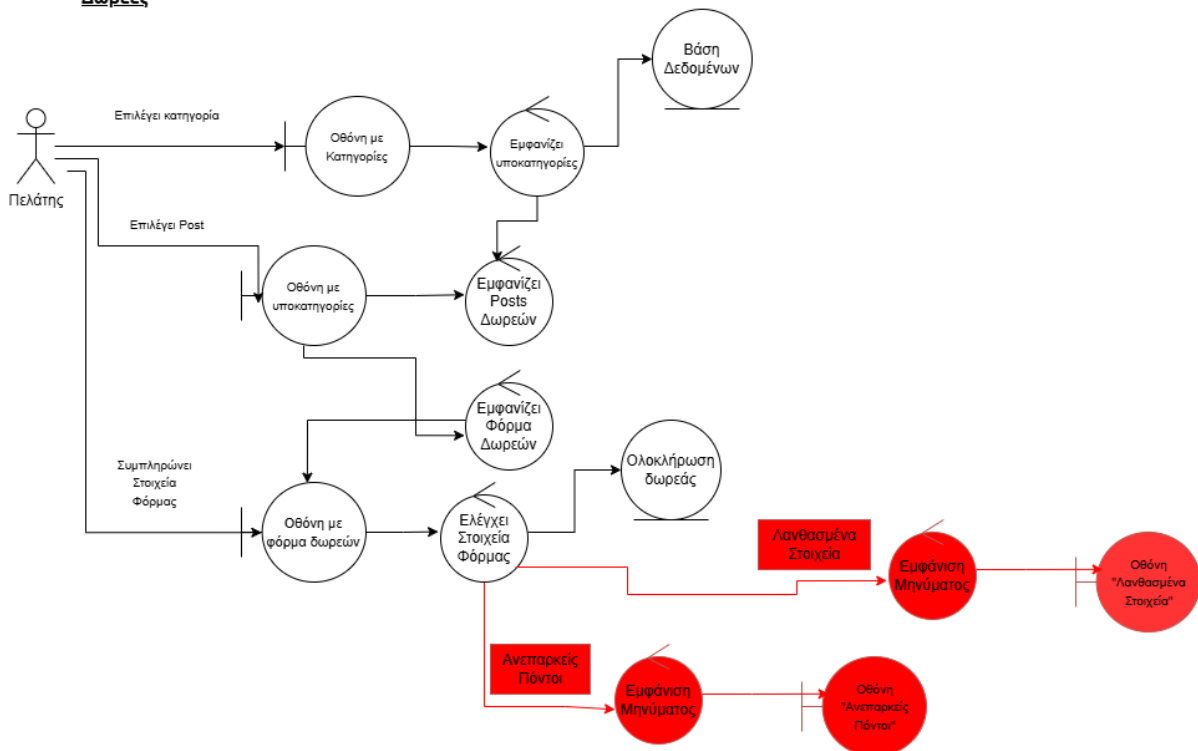


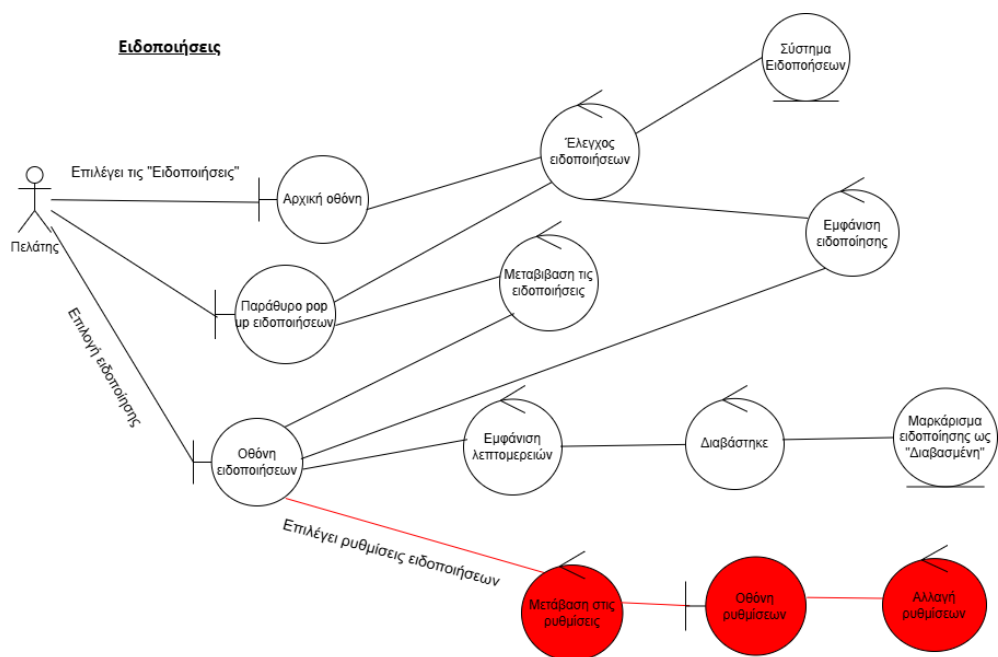
### Σύστημα Επιβράβευσης



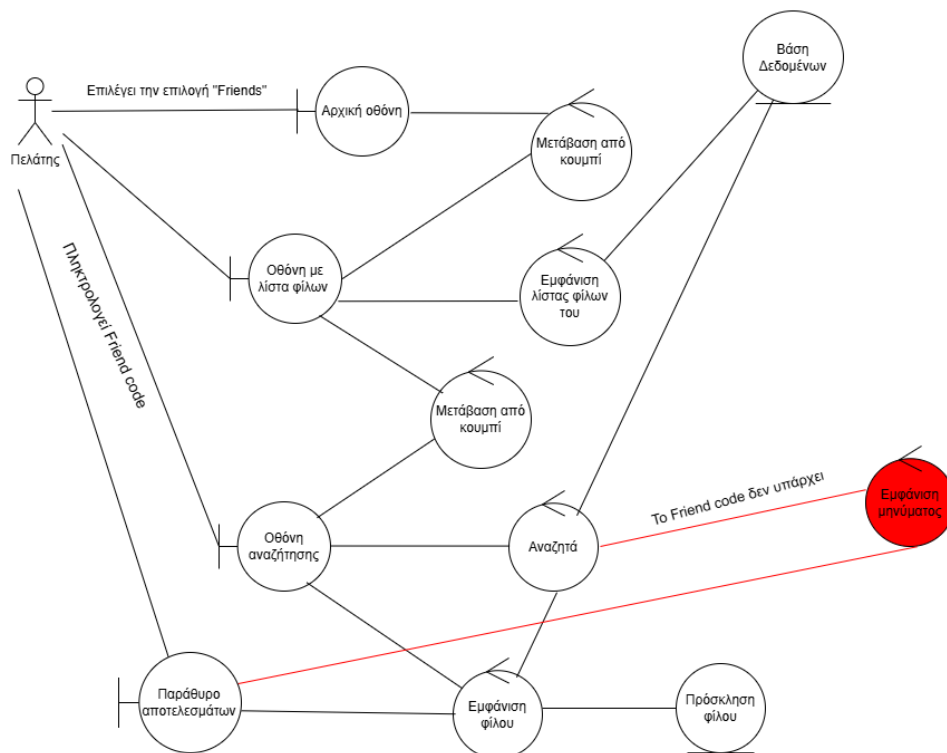
### Προφίλ



**Κριτικές - Αξιολογήσεις****Δωρεές**



### Πρόσκληση φίλων



## Project-code-v0.1

Στη συγκεκριμένη έκδοση, τα αρχεία με κώδικα σε Python που υπάρχουν στο GitHub μας αφορούν μόνο κάποια από τα στοιχεία του UI της εφαρμογής μας.

Παραπομπή: