



Περιεχόμενα

Διεπαφή του Admin	2
Use Case: Edit Tournament	2
Use Case: Edit Reservation List	3
Use Case: Edit Courts	3
Use Case: Edit Player Rights	4
Διεπαφή του Player	5
Use Case: Reservations	5
Use Case: See Friends List	7
Use Case: Find Players	8
Διεπαφή του Χρήστη	11
Use Case: Join Tournament	11
Use Case: See Athlete Points (AP)	12
Use Case: Edit Profile	13
Use Case: Chat	13
Use Case: Payments	14
Use case: Choose Payment Method	15
Διεπαφή του Guest	16
Use case: Guest See Invitations	16
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν	17

Διεπαφή του Admin

Use Case: Edit Tournament

Βασική ροή 1: (Προσθήκη Τουρνουά)

1. Ο διαχειριστής αφού κάνει login εισάγεται στο μενού του διαχειριστή.
2. Πατάει προσθήκη τουρνουά.
3. Προσθέτει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, δηλαδή το έπαθλο της ομάδας που τερμάτισε πρώτη, δεύτερη και τρίτη αντίστοιχα, επιλέγει το κόστος, ημερομηνία και προϋποθέσεις που πρέπει να τηρήσουν οι παίκτες για την συμμετοχή (π.χ. ηλικία συμμετοχής και rating παίκτη) για την ομαλή διεξαγωγή του τουρνουά.
4. Ο διαχειριστής κοινοποιεί το τουρνουά προς όλους και το σύστημα επιστρέφει κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 2: (Ελλιπή ή Λάθος Στοιχεία για την Προσθήκη Τουρνουά)

1. Ο διαχειριστής εισάγει τα στοιχεία που χρειάζονται για την δημιουργία τουρνουά, και πατάει προσθήκη.
2. Επιλέγει την δημιουργία τουρνουά.
3. Το σύστημα του πετάει μήνυμα ότι τα στοιχεία που έχει βάλει είναι λάθος ή ελλιπή.
4. Επιστρέφει στην οθόνη προσθήκης τουρνουά για να διορθώσει ή να συμπληρώσει τα στοιχεία που χρειάζεται.

Εναλλακτική ροή 3: (Αφαίρεση τουρνουά)

- 1.Επιλέγει την δυνατότητα αφαίρεσης τουρνουά.
 1. Εμφανίζεται η λίστα των διαθέσιμων τουρνουά
 2. Ο διαχειριστής επιλέγει από τη λίστα ή αναζητεί το τουρνουά της επιλογής του.

3. Επιβεβαιώνει την αφαίρεση του.
4. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας.

Use Case: Edit Reservation List

Βασική ροή 1: (Επεξεργασία Κράτησης)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την λίστα κρατήσεων
2. Ο διαχειριστής αναζητά μία κράτηση.
3. Ο διαχειριστής αλλάζει τα στοιχεία της κράτησης
4. Επιβεβαιώνει την αλλαγή.
5. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας και επιστρέφει τον admini στην οθόνη διαχειριστή

Εναλλακτική ροή 1: (Ακύρωση κράτησης)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την λίστα κρατήσεων
2. Ο διαχειριστής αναζητά μία κράτηση.
3. Ο διαχειριστής επιλέγει την ακύρωση κράτησης .
- 5.. Επιβεβαιώνει την ακύρωση.
5. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας και επιστρέφει τον admin στην οθόνη διαχειριστή.

Use Case: Edit Courts

Βασική ροή: Προσθήκη νέου γηπέδου

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την λίστα διαθέσιμων γηπέδων.
2. διαχειριστής πατάει το κουμπί (πρόσθεσε γηπέδο στην λίστα).

3. Το σύστημα εμφανίζει pop up για συμπλήρωση στοιχείων γηπέδου (χωρητικότητα, ημερομηνία έναρξης λειτουργίας γηπέδου κλπ).
4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ολοκλήρωση προσθήκης.
5. Επιστρέφει στην οθόνη διαχείρισης.

Εναλλακτική ροή 1: (Επεξεργασία ή Αφαίρεση Γηπέδου)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την λίστα διαθέσιμων γηπέδων.
2. Ο διαχειριστής επιλέγει το γηπέδο.
3. Επιλέγει την επεξεργασία ή την αφαίρεση του γηπέδου (η οποία μπορεί να είναι και προσωρινή).
4. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές (αποθηκεύει τα νέα στοιχεία ή διαγράφει τα παλιά).
5. Επιστρέφει στην οθόνη διαχείρισης.

Εναλλακτική ροή 2: (Λανθασμένα στοιχεία)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την λίστα διαθέσιμων γηπέδων.
2. διαχειριστής πατάει το κουμπί (πρόσθεσε γηπέδο στην λίστα).
3. Το σύστημα εμφανίζει pop up για συμπλήρωση στοιχείων γηπέδου (χωρητικότητα, ημερομηνία έναρξης λειτουργίας γηπέδου κλπ).
4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος <<λανθασμένα στοιχεία>>.
5. Επιστρέφει στην συμπλήρωση στοιχείων.

Use Case: Edit Player Rights

Βασική ροή: (Αποκλεισμός Παίκτη)

1. Ο διαχειριστής πατάει το κουμπί “Λίστα Παικτών”.
2. Εισάγει τα στοιχεία του παίκτη προς αποκλεισμό.
3. Το σύστημα διαγράφει τον παίκτη.

Εναλλακτική ροή 1: (Άρση Αποκλεισμού Παίκτη)

1. Ο διαχειριστής πατάει το κουμπί “Λίστα Παικτών”.
2. Εισάγει τα στοιχεία του παίκτη που έχει αποκλείσει.
3. Το σύστημα αναιρεί τον αποκλεισμό του παίκτη.

Διεπαφή του Player

Use Case: Reservations

Βασική Ροή: (Ο παίκτης κάνει κράτηση σε γήπεδο)

1. Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
2. Το σύστημα εμφανίζει την λίστα κρατήσεων.
3. Ο χρήστης επιλέγει την δημιουργία νέας κράτηση.
4. Το σύστημα εμφανίζει τα κοντινά γήπεδα και τις καιρικές συνθήκες
5. Συμπληρώνει όλα τα στοιχεία κράτησης(γήπεδο, αριθμό ατόμων, ώρα και μέρα κράτησης)
6. Επιβεβαιώνει την κράτηση και μεταφέρεται στην σελίδα πληρωμής.

Εναλλακτική Ροή 1: (Επεξεργασία των ήδη υπαρχόντων κρατήσεων)

1. Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
2. Το σύστημα εμφανίζει την λίστα κρατήσεων.

3. Ο χρήστης επιλέγει υπάρχουσα κράτηση.
4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα προειδοποίησης για υπέρξη προμήθειας σε περίπτωση ακύρωσης της κράτησης.
5. Το σύστημα εμφανίζει την κράτηση
6. Ο χρήστης τροποποιεί τα στοιχεία της κράτησης.
7. Πατάει ολοκλήρωση κράτησης
8. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην λίστα κρατήσεων.

Εναλλακτική Ροή 2: (Ακύρωση των ήδη υπαρχόντων κρατήσεων)

1. Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
2. Το σύστημα εμφανίζει την λίστα κρατήσεων.
3. Ο χρήστης επιλέγει υπάρχουσα κράτηση.
4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα προειδοποίησης για υπέρξη προμήθειας σε περίπτωση ακύρωσης της κράτησης.
5. Το σύστημα εμφανίζει την κράτηση
6. Ο χρήστης επιλέγει να ακυρώσει την κράτηση
7. Επιβεβαιώνει την κράτηση και μεταφέρεται στην σελίδα πληρωμής.

Εναλλακτική Ροή 3(Επιστροφή στην Λίστα Κρατήσεων λόγω της Προειδοποίησης)

1. Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
2. Το σύστημα εμφανίζει την λίστα κρατήσεων.
3. Ο χρήστης επιλέγει υπάρχουσα κράτηση.
4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα προειδοποίησης για υπέρξη προμήθειας σε περίπτωση ακύρωσης της κράτησης.

5. Το σύστημα εμφανίζει την κράτηση
6. Ο χρήστης επιστρέφει στην λίστα κρατήσεων.

Εναλλακτική Ροή 4: (Εμφάνιση προηγούμενων κρατήσεων και αξιολόγηση παικτών)

1. Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
2. Το σύστημα εμφανίζει την λίστα κρατήσεων.
3. Ο χρήστης επιλέγει την “Λίστα με τα άτομα που έχω παίξει”
4. Ο Χρήστης επιλέγει παίκτη από την λίστα.
5. Ο χρήστης αξιολογεί τον παίκτη που επέλεξε.
6. Υποβάλει την αξιολόγηση και επιστρέφει στην λίστα κρατήσεων.

Use Case: See Friends List

Βασική Ροή: (Εμφάνιση λίστας Φίλων και Πρόσκληση σε κράτηση)

1. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη του μενού Friends List.
2. Σε αυτή τη σελίδα βλέπει τις επιλογές του μενού που του εμφανίζεται (Find Players, Remove Friends, See Available Friends, See Friend Requests).
3. Πατάει πάνω στον παίκτη της επιλογής του για να του κάνει invite σε κράτηση παιχνιδιού.
4. Στέλνεται η πρόσκληση για παιχνίδι.

Εναλλακτική Ροή 1(Αφαίρεση Φίλου):

1. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί του μενού Friends List.
2. Σε αυτή τη σελίδα βλέπει τις επιλογές του μενού που του εμφανίζεται (Find Players, Remove Friends, See Available Friends, See Friend Requests).

3. Βλέποντας την λίστα των φίλων επιλέγει έναν παίκτη
4. Πατάει το κουμπί Remove για να αφαιρέσει τον παίκτη που επέλεξε από τη λίστα.
5. Επιστροφή στο μενού Friends List

Εναλλακτική Ροή 2 (Εμφάνιση των Αιτημάτων Φιλίας):

1. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί του μενού Friends List.
2. Σε αυτή τη σελίδα βλέπει τις επιλογές του μενού που του εμφανίζεται (Find Players, Remove Friends, See Available Friends, See Friend Requests).
3. Πατάει το κουμπί εμφάνιση Αιτημάτων Φιλίας.
4. Βλέπει τα αιτήματα που του έχουν σταλεί.
5. Αποδέχεται ή Απορρίπτει τα αιτήματα.
6. Επιστρέφει στο μενού Friends List

Εναλλακτική Ροή 3 (Αποστολή Αιτήματος Φιλίας σε γνωστό παίκτη):

1. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί του μενού Friends List
2. Σε αυτή τη σελίδα βλέπει τις επιλογές του μενού που του εμφανίζεται (Find Players, Remove Friends, See Available Friends, See Friend Requests).
3. Πατάει το κουμπί add friend και το σύστημα εμφανίζει την οθόνη εύρεσης παικτών.
4. Ο χρήστης επιλέγει μέσω αναζήτησης έναν παίκτη και του στέλνει αίτημα φιλίας.
5. Επιστρέφει στην οθόνη λίστας φίλων.

Use Case: Find Players

Βασική Ροή (Αναζήτηση παίκτη μέσω του Search Players και πρόσκληση σε κράτηση):

1. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί Find Players στο αρχικό μενού
2. Του εμφανίζονται οι επιλογές Search Players και Player Suggestions.
3. Επιλέγει την εύρεση παίκτη.
4. Συμπληρώνει τις παραμέτρους της αναζήτησης.
5. Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
6. Δημιουργεί πρόσκληση και την στέλνει στον παίκτη.
7. Επιστρέφει στην οθόνη home

Εναλλακτική Ροή 1 (Αναζήτηση παίκτη μέσω του Search Players και αίτημα φιλίας):

- 1.Ο Χρήστης πατάει το κουμπί Find Players στο αρχικό μενού.
- 2.Του εμφανίζονται οι επιλογές Search Players και Player Suggestions.
- 3.Επιλέγει την εύρεση παίκτη.
- 4.Συμπληρώνει τις παραμέτρους της αναζήτησης.
- 5.Βρίσκει παίκτη που θέλει.
6. Δημιουργεί και στέλνει το αίτημα φιλίας στον παίκτη.
7. Επιστρέφει στην οθόνη home

Εναλλακτική Ροή 2 (Εύρεση παίκτη μέσω του Player Suggestions και πρόσκληση σε κράτηση):

- 1.Ο Χρήστης πατάει το κουμπί Find Players στο αρχικό μενού.
- 2.Έπειτα βλέπει τους παίκτες που του προτείνονται στην λίστα.
- 3.Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
- 4.Στέλνει πρόσκληση στον παίκτη.
- 5.Επιστρέφει οθόνη home

Εναλλακτική Ροή 3 (Εύρεση παίκτη μέσω του Player Suggestions και αίτημα φιλίας):

- 1.Ο Χρήστης πατάει το κουμπί Find Players στο αρχικό μενού.
- 2.Έπειτα βλέπει τους παίκτες που του προτείνονται στην λίστα
- 3.Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
- 4.Στέλνει αίτημα φιλίας.

Εναλλακτική Ροή 4 (Εμφάνιση παικτών από προηγούμενες κρατήσεις και αποστολή αιτήματος φιλίας ή πρόσκλησης σε κράτηση):

- 1.Ο Χρήστης πατάει το κουμπί Find Players στο αρχικό μενού.
- 2.Εκεί βλέπει την λίστα με τα άτομα που έχει παίξει στο παρελθόν.
- 3.Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
- 4.Στέλνει πρόσκληση σε κράτηση ή αίτημα φιλίας.

Εναλλακτική Ροή 5 (Εμφάνιση παικτών από προηγούμενες κρατήσεις και αξιολόγηση παικτών):

1. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί Find Players στο αρχικό μενού.
2. Εκεί βλέπει με ποια άτομα έχει παίξει στο παρελθόν.
3. Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
4. Επιλέγει την αξιολόγηση παίκτη.
5. Δημιουργία και συμπληρωσει τις αξιολογήσεις ,για κάθε κατηγορία με βάση το άθλημα.
6. Υποβάλει την αξιολόγηση.
7. Κερδίζει Athlete Points (AP).

Use Case: Join Tournament

Βασική ροή 1: (Δήλωση Συμμετοχής)

6. Ο χρήστης βλέπει τα διαθέσιμα τουρνουά.
2. Επιλέγει τουρνουά χωρίς προϋποθέσεις.
3. Επιλέγει το τουρνουά που θέλει να συμμετέχει.
4. Το σύστημα εμφανίζει το κόστος του τουρνουά.
5. Ο χρήστης προσκαλεί φίλους για συμμετοχή στο ίδιο τουρνουά(ομαδικά αθλήματα).
6. Ο χρήστης πατάει επιβεβαίωση της συμμετοχής του και το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα επιτυχίας.
7. Ο χρήστης μεταφέρεται στην σελίδα πληρωμής.

Εναλλακτική ροή 1: (Συμμετοχή με προϋποθέσεις)

1. Ο χρήστης βλέπει τα διαθέσιμα τουρνουά.
2. Επιλέγει τουρνουά με προϋποθέσεις.
3. Επιλέγει το τουρνουά που θέλει να συμμετέχει.
4. Το σύστημα εμφανίζει το κόστος του τουρνουά.
5. Ο χρήστης προσκαλεί φίλους για συμμετοχή στο ίδιο τουρνουά.
6. Το σύστημα ελέγχει αν τηρεί τις προϋποθέσεις.
7. Ο χρήστης πατάει επιβεβαίωση της συμμετοχής του και το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα επιτυχίας.
8. Ο χρήστης μεταφέρεται στην σελίδα πληρωμής.

Εναλλακτική ροή 2: (Μη τήρηση των όρων ηλικίας η rating).

1. Ο χρήστης βλέπει τα διαθέσιμα τουρνουά.
2. Επιλέγει τουρνουά με προϋποθέσεις.

3. Επιλέγει το τουρνουά που θέλει να συμμετέχει.
4. Το σύστημα εμφανίζει το κόστος του τουρνουά.
5. Ο χρήστης προσκαλεί φίλους για συμμετοχή στο ίδιο τουρνουά.
6. Ο χρήστης πατάει επιβεβαίωση της συμμετοχής του και το σύστημα πετάει μήνυμα σφάλματος <<δεν πληρείται την ηλικία συμμετοχής>>.
7. Επιστρέφει στο Βήμα 1.

Use Case: See Athlete Points (AP)

.Βασική Ροή 1: (Εξαργύρωση AP)

1. Στο αρχικό μενού ο παίκτης μπορεί να δει πόσα AP διαθέτει και ανάλογα το χρώμα του κουμπιού(<<εξαργύρωση>>) αναγνωρίζει την κατηγορία που ανήκει(Bronze,silver,gold).
2. πατώντας το κουμπί <<Εξαργύρωση >> εισάγεται στην σελίδα Athlete points.
3. Έπειτα του εμφανίζεται το παράθυρο προϊόντων
4. Ο χρήστης επιλέγει το προϊόν που θέλει να αγοράσει
5. Το σύστημα αφαιρεί την έκπτωση που διαθέτει ανάλογα την κατηγορία που ανήκει ο χρήστης, και του εμφανίζεται η τελική τιμή.
- 6.Ο Χρήστης ολοκληρώνει την αγορά του προϊόντος και το σύστημα τον επιστρέφει στην σελίδα Athlete points.

Εναλλακτική ροή 1:(Σφάλμα αγοράς ,ανεπαρκής AP)

1. Στο αρχικό μενού ο παίκτης μπορεί να δει πόσα AP διαθέτει και ανάλογα το χρώμα του κουμπιού(<<εξαργύρωση>>) αναγνωρίζει την κατηγορία που ανήκει(Bronze,silver,gold).
2. πατώντας το κουμπί <<Εξαργύρωση >> εισάγεται στην σελίδα Athlete points.
3. Έπειτα του εμφανίζεται το παράθυρο προϊόντων
4. Ο χρήστης επιλέγει το προϊόν που θέλει να αγοράσει

5. Με το που πάτησει το προιον αν δεν διαθέτει το κατάλληλο αριθμό AP το σύστημα του πετάει σφάλμα <<ανεπαρκή υπόλοιπο>>.
6. Το σύστημα τον επιστρέφει στο παράθυρο προϊόντων.

Use Case: Edit Profile

Βασική Ροή 1: (Επεξεργασία Προφίλ)

1. Το σύστημα εμφανίζει στον Player την οθόνη Edit Profile.
2. Ο Player συμπληρώνει την φόρμα των στοιχείων του.
3. Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία που έβαλε ο χρήστης τηρούν τις προϋποθέσεις και επιστρέφει μήνυμα επιτυχίας .
4. Το σύστημα αποθηκεύει τα καινούργια στοιχεία του.

Εναλλακτική ροή 1: (εισαγωγή λανθασμένων στοιχείων)

1. Το σύστημα εμφανίζει στον Player την οθόνη Edit Profile.
2. Ο Player συμπληρώνει την φόρμα των στοιχείων του.
3. Το σύστημα ελέγχει αν ο χρήστης έβαλε σωστά τα στοιχεία του και επιστρέφει μήνυμα σφάλματος για το λάθος που υπάρχει στην αλλαγή των στοιχείων του.
4. Το σύστημα επιστρέφει τον παίκτη στην οθόνη edit profile ώστε να ξανακάνει την διαδικασία.

Use Case: Chat

Βασική ροή: (Επικοινωνία με άλλους χρήστες)

1. Ο Player επιλέγει να επικοινωνήσει με τους φίλους του πατώντας το κουμπί της σαΐτας
2. Το σύστημα τον οδηγεί στην οθόνη συνομιλιών στην οποία εμφανίζεται μια λίστα με τις συνομιλίες που έχει ήδη κάνει καθώς και μια μπάρα αναζήτησης
3. Ο Player επιλέγει να αναζητήσει νέο άτομο για συνομιλία
4. Ο Player πληκτρολογεί το username του ατόμου με το οποίο θέλει να συνομιλήσει στην μπάρα αναζήτησης και πατάει enter
5. Το σύστημα του εμφανίζει το profile του ατόμου που αναζήτησε εφόσον υπάρχει. Ο Player επιλέγει το Profile και του στέλνει μήνυμα.
6. Ο Player επιστρέφει στην οθόνη του chat.

Εναλλακτική ροή 1: (Απομάκρυνση ανεπιθύμητων χρηστών)

1. Ο Player επιλέγει να επικοινωνήσει με τους φίλους του πατώντας το κουμπί της σαΐτας
2. Το σύστημα τον οδηγεί στην οθόνη συνομιλιών στην οποία εμφανίζεται μια λίστα με τις συνομιλίες που έχει ήδη κάνει καθώς και μια μπάρα αναζήτησης
3. Ο Player παρατηρεί πως υπάρχουν στο inbox του, μηνύματα τα οποία είτε είναι κακόβουλα είτε προέρχονται από λογαριασμούς που δεν γνωρίζει είτε είναι spam
4. Ο Player επιλέγει είτε να μπλοκάρει τους λογαριασμούς που επιθυμεί, πατώντας το κόκκινο θαυμαστικό που εμφανίζεται όταν γίνεται hover με τον κέρσορα πάνω από το profile και επιλέγοντας τον λόγο για τον οποίο μπλοκάρει το συγκεκριμένο profile, είτε να κάνει mute εισερχόμενα μηνύματα, είτε να διαγράψει συνομιλίες που δεν θέλει να υπάρχουν στο inbox του
5. Ο Player επιστρέφει στην οθόνη του chat.

Use Case: Payments

Βασική ροή 1: (Προσθήκη Μεθόδου Πληρωμής)

1. Ο χρήστης βλέπει την τελική τιμή πληρωμής η οποία υπολογίζεται από το rank level του χρήστη και επιλέγει προσθήκη μεθόδου πληρωμής.
2. Ο χρήστης επιλέγει μέθοδο πληρωμής (χρεωστική/πιστωτική κάρτα που είναι η default επιλογή είτε paypal).
3. Ο χρήστης ανάλογα με την μέθοδο που επιλέγει, βάζει τα ανάλογα στοιχεία που του ζητείται από το σύστημα.
4. Πατάει ολοκλήρωση πληρωμής.
5. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα επιτυχίας και ο χρήστης επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

Εναλλακτική ροή 1: (Ανεπαρκές υπόλοιπο)

1. Ο χρήστης επαναλαμβάνει τα βήματα 1,2,3.
2. Πατάει ολοκλήρωση πληρωμής και το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος <<ανεπιτυχής πληρωμή, ελέγξτε το υπόλοιπο σας>>.
3. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην μέθοδο πληρωμής

Εναλλακτική ροή 2: (Λανθασμένα στοιχεία)

1. Ο χρήστης επαναλαμβάνει τα βήματα 1,2,3.
2. Πατάει ολοκλήρωση πληρωμής και το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος <<ελέγξτε τα στοιχεία της κάρτας σας>>.
3. Επιστρέφει στην εισαγωγή στοιχείων.

Use case: Choose Payment Method

Βασική ροή 1(Ηδη αποθηκευμένος τρόπος πληρωμής):

1. Ο χρήστης επιλέγει τον αποθηκευμένο τρόπο πληρωμής.
2. Πατάει πληρωμή

3. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα επιτυχίας.
4. Το σύστημα επιστρέφει

Εναλλακτική ροή 1: (Ανεπαρκές υπόλοιπο)

1. Ο χρήστης επιλέγει τον αποθηκευμένο τρόπο πληρωμής.
2. Πατάει πληρωμή
3. Εμφανίζεται μήνυμα <<ανεπιτυχής πληρωμή ελέγξτε το υπόλοιπο σας>>.
4. Επιστροφή στο βήμα 1.

Διεπαφή του Guest

Use case: Guest See Invitations

Βασική ροή 1: (Αποδοχή Κράτησης)

1. Ο Guest βρίσκεται στο menu του και το σύστημα του εμφανίζει τα στοιχεία της πρόσκλησης που του έχει προταθεί.

2. Ο Guest έχει την δυνατότητα να αρνηθεί την πρόσκληση ή να την αποδεχθεί
3. Ο Guest αποδέχεται την κράτηση .
4. Το σύστημα οδηγεί τον Guest στην σελίδα πληρωμής όπου εκεί ολοκληρώνει την πληρωμή.
5. Ο Guest μετά την ολοκλήρωση της πληρωμής επιστρέφει στην αρχική του σελίδα.

Εναλλακτική ροή 1: (Άρνηση Κράτησης)

1. Το σύστημα εμφανίζει στον Guest τα στοιχεία της πρόσκλησης που του έχει προταθεί.
2. Ο Guest έχει την δυνατότητα να αρνηθεί την πρόσκληση ή να την αποδεχθεί
3. Ο Guest αρνείται την κράτηση.
4. Το σύστημα στέλνει επιβεβαίωση στο άτομο που έκανε την κράτηση ότι ο χρήστης στον οποίο έστειλε invite ακύρωσε την συμμετοχή του στην κράτηση.
5. Ο guest επιστρέφει στο αρχικό menu.

Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

Microsoft Word: Σύνταξη των κειμένων

Wix: Δημιουργία του logo

Visual Paradigm Online: Υλοποίηση Use Case Diagram