

Use Case



Orgathlon

The only lost match is the one that was not given

Στο Use-Cases-v0.2 έχουν γίνει μικροαλλαγές στην εμφάνιση των γραπτών και έχει αφαιρεθεί μία εναλλακτική ροή που είχε διπλογραφεί.

USE CASE: LOGIN

Βασική Ροή: (Είσοδος στην εφαρμογή)

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In
2. Ο Χρήστης πληκτρολογεί το username και το Password και επιλέγει log in
3. Το σύστημα εισάγει τον Χρήστη.
4. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χρήστη

Εναλλακτική Ροή 1: (Είσοδος του Player)

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In
2. Ο Χρήστης πληκτρολογεί το username και το Password και επιλέγει log in
3. Το σύστημα αφού ταυτοποιήσει ότι τα credentials ανήκουν σε Player εισάγει τον χρήστη
4. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του Player

Εναλλακτική ροή 2: (Είσοδος του Admin)

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In
2. Ο Χρήστης πληκτρολογεί το username και το Password και επιλέγει log in
3. Το σύστημα αφού ταυτοποιήσει ότι τα credentials ανήκουν σε Admin εισάγει τον χρήστη
4. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του Admin

Εναλλακτική ροή 3: (Είσοδος του Guest)

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In
2. Ο Χρήστης έχει την επιλογή είτε να κάνει Code login επιλέγοντας το αντίστοιχο πλαίσιο και βάζοντας τον προσωρινό κωδικό(του έχει αποσταλεί μέσω email από το άτομο που τον προσκάλεσε) είτε να εισαχθεί στο σύστημα πατώντας το link που του έχει αποσταλεί στο email
3. Ο χρήστης πατάει log in
4. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του Guest

Βασική Ροή: (Εγγραφή στο σύστημα)

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In
2. Ο Χρήστης επιλέγει πως θέλει να φτιάξει λογαριασμό στο σύστημα ώστε να γίνει Player
3. Ο Χρήστης πατάει το Sign Up
4. Το σύστημα τον οδηγεί στην οθόνη του Sign Up
5. Ο Χρήστης μπορεί να συμπληρώσει τα στοιχεία του όπως το ονοματεπώνυμο του, το username του, το email του, τον κωδικό του καθώς και να επιβεβαιώσει τον κωδικό που έβαλε, να συμπληρώσει την διεύθυνση κατοικίας του και το κινητό του τηλέφωνο
6. Ο χρήστης πατάει το κουμπί Sign Up
7. Το σύστημα αποθηκεύει τον λογαριασμό και τον επιστρέφει στην οθόνη του Log In

Διεπαφή του Admin

ΔΙΕΠΑΦΗ ΤΟΥ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ

USE CASE 1: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

Βασική ροή 1: (Δημιουργία Τουρνουά)

1. Ο διαχειριστής εισάγει την ημερομηνία διεξαγωγής του τουρνουά
2. πατάει προσθήκη τουρνουά.
3. Επιλέγει το κόστος συμμετοχής παικτών στο τουρνουά.
4. Προσθέτει το έπαθλο της ομάδας που τερμάτισε πρώτη, δεύτερη και Τρίτη αντίστοιχα.
5. Προσθέτει στο πεδίο λεπτομέρειες(input field) τους όρους και προϋποθέσεις που πρέπει να τηρήσουν οι παίκτες για την συμμετοχή(πχ ηλικία συμμετοχής και rating παίκτη) για την ομαλή διεξαγωγή του τουρνουά.
6. Κοινοποιεί το τουρνουά προς όλους και το σύστημα επιστρέφει κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 1: (Αφαίρεση τουρνουά)

1. Ο διαχειριστής εισάγει την ημερομηνία διεξαγωγής του τουρνουά.
2. Επιλέγει την δυνατότητα αφαίρεσης τουρνουά.
3. Επιβεβαιώνει την αφαίρεση του.
4. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 2: (Επανάληψη προσθήκης γηπέδου)

1. Ο διαχειριστής εισάγει την ημερομηνία διεξαγωγής του τουρνουά, και πατάει προσθήκη τουρνουά.
2. Επιλέγει το κόστος του τουρνουά.
3. Προσθέτει τις προϋποθέσεις του τουρνουά και το σύστημα εμφανίζει σχετικό σφάλμα <<υπάρχει άλλο τουρνουά με τις ίδιες προδιαγραφές και την ίδια ημερομηνία.
4. Επιστρέφει στην επιλογή ημερομηνίας στο βήμα 1.

Εναλλακτική ροή 3: (Ελλειψη εισαγωγής κόστους)

1. Ο διαχειριστής αφήνει κενό το κόστος συμμετοχής. Το σύστημα δεν επιτρέπει την ολοκλήρωση της κοινοποίησης. Επιστρέφει μήνυμα <<παρακαλούμε εισάγεται κόστος συμμετοχής>>.
2. Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 3.

USE CASE 2: ΕΠΕΞΑΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΛΙΣΤΑΣ ΚΡΑΤΗΣΕΩΝ

Βασική ροή 1: (Επεξεργασία Κράτησης)

1. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες κράτησης του χρήστη.
3. Ο διαχειριστής επιλέγει αλλαγή στην ημερομηνία κράτησης.
4. Ο διαχειριστής επιλέγει αλλαγή στην ώρα κράτησης.
5. Επιβεβαιώνει την αλλαγή.
6. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας <<Ολοκληρώθηκε η αλλαγή!>>.

Εναλλακτική ροή 1: (Ακύρωση κράτησης)

1. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες κράτησης του χρήστη.
3. Ο διαχειριστής επιλέγει την ακύρωση κράτησης .
4. Επιβεβαιώνει την ακύρωση.
5. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας <<Μία κράτηση ακυρώθηκε!>>.

Εναλλακτική ροή 2: (Ελλειψη κράτησης)

1. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα << δεν υπάρχει κράτηση >>
3. Το σύστημα επαναφέρει τον διαχειριστή στην επιλογή ονόματος παίκτη.

Εναλλακτική ροή 3: (Δεν υπάρχει παίκτης)

1. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα << δεν βρέθηκε ο παίκτης που αναζητείται >>.
3. Το σύστημα επαναφέρει τον διαχειριστή στην επιλογή ονόματος παίκτη.

USE CASE 3: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΣΘΗΚΗΣ Η ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ ΓΗΠΕΔΩΝ

Βασική ροή 1: (Προσθήκη Γηπέδου)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το είδος γηπέδου.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις επιλογές αφαίρεση και προσθήκη και ο χρήστης πατάει το αντίστοιχο κουμπί για αφαίρεση γηπέδου .
3. Ο διαχειριστής επιλέγει στις λεπτομέρειες πχ<< αφαίρεση λόγω συντήρησης >>.
4. Επιλέγει τις ημέρες αφαίρεσης του.
5. Επιβεβαιώνει την αφαίρεση και το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 1: Προσθήκη νέου γηπέδου

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το είδος γηπέδου.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις επιλογές αφαίρεση και προσθήκη και ο χρήστης πατάει το αντίστοιχο κουμπί για προσθήκη γηπέδου .
3. Ο διαχειριστής επιλέγει στις λεπτομέρειες <<ένα νέο γήπεδο διαθέσιμο και πάλι κοντά σας >>.
4. Επιλέγει την ημερομηνία προσθήκης του
5. Επιβεβαιώνει την προσθήκη και το σύστημα κατάλληλο μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 2: (Επανάληψη προσθήκης ίδιου γηπέδου)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το είδος γηπέδου.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις επιλογές αφαίρεση και προσθήκη και ο χρήστης πατάει το αντίστοιχο κουμπί για προσθήκη γηπέδου .
3. Επιλέγει στις λεπτομέρειες <<ένα νέο γήπεδο διαθέσιμο και πάλι κοντά σας >>.
4. Επιλέγει την ημερομηνία προσθήκης του. Το σύστημα επιστρέφει μήνυμα σφάλματος<<έχει ήδη γίνει προσθήκη γηπέδου>>.
5. Επιστρέφει στο είδος γηπέδου.

Εναλλακτική ροή 3: (Επανάληψη αφαίρεσης ίδιου γηπέδου)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το είδος γηπέδου.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις επιλογές αφαίρεση και προσθήκη και ο χρήστης πατάει το αντίστοιχο κουμπί για αφαίρεση γηπέδου .
3. Επιλέγει στις λεπτομέρειες π.χ<< αφαίρεση λόγω συντήρησης >>.
4. Επιλέγει τις ημέρες αφαίρεσης του .Το σύστημα επιστρέφει μήνυμα σφάλματος << έχει ήδη γίνει η αφαίρεση του γηπέδου>>.
5. Επιστρέφει στο είδος γηπέδου.

USE CASE 4: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ Η ΑΡΣΗΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Βασική ροή 1: (Αποκλεισμός Παίκτη)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το όνομα του παίκτη.
2. Διαλέγει την επιλογή αποκλεισμός παίκτη.
3. Το σύστημα διαγράφει τον παίκτη.

Εναλλακτική ροή 1: (Δεν υπάρχει ο παίκτης)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το όνομα του παίκτη. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό σφάλμα << ο παίκτης που αναζητείται δεν βρέθηκε >>.
2. Επιστρέφει στην επιλογή ονόματος.

USE CASE 5: ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΕΡΔΟΥΣ

Βασική ροή 1: (Κέρδος)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει το πεδίο admin.
2. Επιλέγει την εμφάνιση κέρδους
3. Βλέπει τα κέρδη που έχει ο διαχειριστής της σελίδας.

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. Εκεί του δίνονται οι επιλογές είτε να δει τις διαθέσιμες κρατήσεις είτε να δει τις κρατήσεις που έχει κλείσει και αναμένεται να πάει είτε τις κρατήσεις που έχει κάνει στο παρελθόν
3. Επιλέγει να δει τις διαθέσιμες κρατήσεις.
4. Βλέπει τα γήπεδα που βρίσκονται κοντά του.
5. Του παρουσιάζονται οι καιρικές συνθήκες που επικρατούν ανά ημέρα.
6. Επιλέγει γήπεδο, αριθμό ατόμων, ώρα και μέρα κράτησης.
7. Κάνει την κράτηση πληρώνοντας το αντίστοιχο ποσό.

Εναλλακτική Ροή 1: (Επισκόπηση ήδη υπαρχόντων κρατήσεων)

- 1.Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
- 2.Εκεί του δίνονται οι επιλογές είτε να δει τις διαθέσιμες κρατήσεις είτε να δει τις κρατήσεις που έχει κλείσει και αναμένεται να πάει είτε τις κρατήσεις που έχει κάνει στο παρελθόν
- 3.Βλέπει τις αναμενόμενες κρατήσεις.

Εναλλακτική Ροή 2: (Επεξεργασία των ήδη υπαρχόντων κρατήσεων)

- 1.Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
- 2.Εκεί του δίνονται οι επιλογές είτε να δει τις διαθέσιμες κρατήσεις είτε να δει τις κρατήσεις που έχει κλείσει και αναμένεται να πάει είτε τις κρατήσεις που έχει κάνει στο παρελθόν.
- 3.Βλέπει τις αναμενόμενες κρατήσεις.
- 4.Επιλέγει να τροποποιήσει κάποια από τις κρατήσεις που έχει κάνει.
- 5.Αλλαγή στοιχείων κράτησης.
- 6.Υποβολή αλλαγών.

Εναλλακτική Ροή 3: (Διαγραφή των ήδη υπαρχόντων κρατήσεων)

- 1.Ο χρήστης πατάει το κουμπί reservations στο αρχικό μενού.
- 2.Εκεί του δίνονται οι επιλογές είτε να δει τις διαθέσιμες κρατήσεις είτε να δει τις κρατήσεις που έχει κλείσει και αναμένεται να πάει είτε τις κρατήσεις που έχει κάνει στο παρελθόν.
- 3.Βλέπει τις αναμενόμενες κρατήσεις.
- 4.Επιλέγει να ακυρώσει κάποια από τις κρατήσεις που έχει κάνει.
- 5.Προειδοποίηση για προμήθεια σε περίπτωση ακύρωσης κράτησης.
- 6.Επιβεβαίωση ή όχι ακύρωσης.
- 7.Πληρωμή προμήθειας και επιστροφή υπολοίπων χρημάτων.

Use Case: See Friends List

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

- 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 ποιοί φίλοι του είναι ενεργοί πατάει πάνω στον παίκτη της επιλογής του για να του κάνει invite σε κράτηση παιχνιδιού.
- 4.Επιλέγει σε ποια κράτηση θα γίνει το invitation.
- 5.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 του πατάει το κουμπί Remove Friends για να αφαιρέσει φίλους από τη λίστα.
4. Επιλέγει ποιους φίλους θέλει να αφαιρέσει.
5. Αφαίρεση φίλων από τη λίστα.

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.

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

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 εύρεση παικτών.
4. Εάν ψάχνει συγκεκριμένο παίκτη τον ψάχνει στην αναζήτηση και του κάνει αίτημα φιλίας.

Εναλλακτική Ροή 4(Αποστολή Αιτήματος Φιλίας σε άγνωστο παίκτη στην εύρεση παικτών):

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 εύρεση παικτών.
4. Εάν στην αναζήτηση ή τους προτεινόμενους παίκτες βρεί κάποιον παίκτη με καλή αξιολόγηση που θα τον ενδιέφερε να παίξει μαζί του, του στέλνει αίτημα φιλίας.

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. Εμφανίζονται οι αξιολογήσεις παικτών.
6. Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
7. Στέλνει πρόσκληση σε κράτηση.

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.Εμφανίζονται οι αξιολογήσεις παικτών.
- 6.Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
- 7.Στέλνει αίτημα φιλίας.

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 τις προτάσεις (Player Suggestions) που του εμφανίζονται στην εύρεση παικτών μαζί με τις αξιολογήσεις τους.
- 3.Βρίσκει παίκτη της επιλογής του.
- 4.Στέλνει πρόσκληση σε κράτηση.

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 τις προτάσεις (Player Suggestions) που του εμφανίζονται στην εύρεση παικτών μαζί με τις αξιολογήσεις τους.
- 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 με ποια άτομα 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. Συμπληρώνει τις αξιολογήσεις για κάθε κατηγορία με βάση το άθλημα.
6. Υποβάλει την αξιολόγηση.
7. Κερδίζει Athlete Points (AP).

ΔΙΕΠΑΦΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

USE CASE 1: ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

Βασική ροή 1: (Δήλωση Συμμετοχής)

1. 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 έχει την επιλογή για πρόσκληση φίλων 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 χωρίς 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 επιλέγει αν θέλει την πρόσκληση φίλων 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).

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 επιλέγει αν θέλει την πρόσκληση φίλων 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 2.

Εναλλακτική ροή 3: (Μη τήρηση του αναμενόμενου 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 επιλέγει αν θέλει την πρόσκληση φίλων για συμμετοχή στο ίδιο τουρνουά.
6. Ο χρήστης πατάει επιβεβαίωση της συμμετοχής του και το σύστημα πετάει μήνυμα σφάλματος <<δεν έχετε το ελάχιστο rating που απαιτείται για την συμμετοχή σας>>.
7. Επιστρέφει στο Βήμα 2.

Use Case: See Athlete Points (AP)

Βασική Ροή: (Ο Παίκτης βλέπει τα διαθέσιμα AP και την κατηγορία του (Bronze, Silver, Gold))

Στο αρχικό μενού ο παίκτης μπορεί να δει πόσα AP διαθέτει

Πατώντας πάνω στα AP μπορεί επίσης να δει τη κατηγορία του

Εναλλακτική Ροή 1: (Εξαργύρωση AP)

Στο αρχικό μενού ο παίκτης μπορεί να δει πόσα AP διαθέτει

Πατώντας πάνω στα AP μπορεί επίσης να δει τη κατηγορία του

Επίσης του εμφανίζεται μία λίστα από προϊόντα που μπορεί να αποκτήσει με την εξαργύρωση AP

Αγοράζει κάποιο προϊόν και μειώνεται ο αριθμός των AP του.

Use Case: Edit Profile

Βασική Ροή 1: (Επεξεργασία Προφίλ)

1. Ο Χρήστης κάνει log in και αφού ταυτοποιηθεί πως είναι Player εισάγεται στο σύστημα.
2. Το σύστημα εμφανίζει στον Player την οθόνη Edit Profile.
3. Ο Player επιλέγει είτε να επεξεργαστεί το προφίλ του αλλάζοντας το username του το password το email του είτε να αλλάξει τι προτιμήσεις του για κάποιο άθλημα.
4. Το σύστημα αποθηκεύει τα στοιχεία.

Use Case: Chat

Βασική ροή: (Επικοινωνία με άλλους χρήστες)

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

Εναλλακτική ροή 1: (Απομάκρυνση ανεπιθύμητων χρηστών)

1. Ο Χρήστης αφού ταυτοποιηθεί πως είναι Player εισάγεται στο σύστημα
2. Ο Player επιλέγει να επικοινωνήσει με τους φίλους του πατώντας το κουμπί της σαΐτας
3. Το σύστημα τον οδηγεί στην οθόνη συνομιλιών στην οποία εμφανίζεται μια λίστα με τις συνομιλίες που έχει ήδη κάνει καθώς και μια μπάρα αναζήτησης
4. Ο Player παρατηρεί πως υπάρχουν στο inbox του, μηνύματα τα οποία είτε είναι κακόβουλα είτε προέρχονται από λογαριασμούς που δεν γνωρίζει είτε είναι spam
5. 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
6. Ο Player επιστρέφει στην αρχική οθόνη

Εναλλακτική ροή 2: (Λάθος όνομα αναζήτησης)

1. Ο Χρήστης αφού ταυτοποιηθεί πως είναι Player εισάγεται στο σύστημα .
2. Ο Player επιλέγει να επικοινωνήσει με τους φίλους του πατώντας το κουμπί της σαΐτας
3. Το σύστημα τον οδηγεί στην οθόνη συνομιλιών στην οποία εμφανίζεται μια λίστα με τις συνομιλίες που έχει ήδη κάνει καθώς και μια μπάρα αναζήτησης
4. Ο Player επιλέγει να αναζητήσει νέο άτομο για συνομιλία
5. Το σύστημα επιστρέφει μήνυμα δεν βρέθηκε ο παίκτης που αναζητείται.
6. Το σύστημα τον οδηγεί πάλι στην αρχική οθόνη του chat για να αναζητήσει άλλο άτομο για συνομιλία.

Use Case: Payments

Use case 1: Προσθήκη μεθόδου πληρωμής

Βασική ροή 1: (Πληρωμή)

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 πληρωμή μέσω χρεωστικής κάρτας που είναι η default επιλογή, είτε μέσω πιστωτικής είτε μέσω paypal λογαριασμού.
3. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία της κάρτας του στο παράθυρο
4. Πατάει ολοκλήρωση πληρωμής.
5. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 1: (Ανεπαρκές υπόλοιπο)

1. Ο χρήστης επιλέγει μία από τις διαθέσιμες μεθόδου πληρωμής.
2. Πατάει ολοκλήρωση πληρωμής και το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος <<ανεπιτυχής πληρωμή, ελέγξτε το υπόλοιπο σας>>.
3. Επιστρέφει στο Βήμα 2

Εναλλακτική ροή 2: (Λανθασμένα στοιχεία)

1. Ο χρήστης επιλέγει μία από τις διαθέσιμες μεθόδου πληρωμής.
2. Πατάει ολοκλήρωση πληρωμής και το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος <<ελέγξτε τα στοιχεία της κάρτας σας>>.
3. Επιστρέφει στο Βήμα 3

Use case 2: (Επιλογή μεθόδου πληρωμής)

Βασική ροή 1(Ήδη αποθηκευμένος τρόπος πληρωμής):

1. Ο χρήστης επιλέγει τον αποθηκευμένο τρόπο πληρωμής.
2. Πατάει πληρωμή
3. Το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα επιτυχίας.

Εναλλακτική ροή 1: (Χωρίς αποθηκευμένη κάρτα)

1. Ο χρήστης επιλέγει τον αποθηκευμένο τρόπο πληρωμής.
2. Εμφανίζεται μήνυμα <<δεν υπάρχει αποθηκευμένος ο τρόπος πληρωμής που επιλέξατε ,επιλέξτε κάποιον άλλο>>.
3. Επιστροφή στο Βήμα 1.

Εναλλακτική ροή 2:Ανεπαρκές υπόλοιπο

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

Διεπαφή του Guest

Βασική ροή 1: (Αποδοχή Κράτησης)

1. Ο χρήστης εισάγεται ως Guest στο σύστημα είτε πατώντας το λινκ που του έχει αποσταλεί στο email είτε κάνει code login // Ο μηχανισμός περιγράφεται στην συνέχεια.
2. Το σύστημα εμφανίζει στον Guest τα στοιχεία της κράτησης που του έχει προταθεί.
3. Ο Guest έχει την δυνατότητα να αρνηθεί την κράτηση ή να την αποδεχθεί
4. Ο Guest αποδέχεται την κράτηση .
5. Το σύστημα οδηγεί τον Guest σε άλλη σελίδα στην οποία έχει την δυνατότητα να συμπληρώσει τα βασικά του στοιχεία καθώς και τον τρόπο πληρωμής.
6. Το σύστημα αποθηκεύει τα στοιχεία του Guest και η πληρωμή προσμετράται στην κράτηση.
7. Η ροή σταματά εδώ.

Εναλλακτική ροή 1: (Άρνηση Κράτησης)

1. Ο χρήστης εισάγεται ως Guest στο σύστημα είτε πατώντας το λινκ που του έχει αποσταλεί στο email είτε κάνει code login // Ο μηχανισμός περιγράφεται στην συνέχεια.
2. Το σύστημα εμφανίζει στον Guest τα στοιχεία της κράτησης που του έχει προταθεί.
3. Ο Guest έχει την δυνατότητα να αρνηθεί την κράτηση ή να την αποδεχθεί
4. Ο Guest αρνείται την κράτηση.
6. Το σύστημα στέλνει επιβεβαίωση στο άτομο που έκανε την κράτηση ότι ο χρήστης στον οποίο έστειλε invite ακύρωσε την συμμετοχή του στην κράτηση.
7. Η ροή σταματά εδώ.