

USE CASES



Περιεχόμενα

USE CASES.....	1
LOG IN.....	2
Sign up	4
Διεπαφή του ADMIN.....	5
USE CASE 1: Edit Tournament.....	5
USE CASE 2: ΕΠΕΞΑΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΛΙΣΤΑΣ ΚΡΑΤΗΣΕΩΝ	6
USE CASE 3: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΣΘΗΚΗΣ Η ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ ΓΗΠΕΔΩΝ	7
USE CASE 4: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ Η ΑΡΣΗΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ ΠΑΙΚΤΗ	8
Διεπαφή του Player	8
Use Case: Reservations	8
Use Case: See Friends List	9
Use Case: Find Players	10
ΔΙΕΠΑΦΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ.....	12
USE CASE 1: ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΤΟΥΡΝΟΥΑ	12
Use Case: See Athlete Points (AP)	13
Use Case: Edit Profile	14
Use Case: Chat	14
Use Case: Payments.....	15
Use case 1: Προσθήκη μεθόδου πληρωμής.....	15
Use case 2: (Επιλογή μεθόδου πληρωμής)	16
Διεπαφή του Guest.....	16
Use case : Κρατήσεις guest	16
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν	17

LOG IN

Use Case: Σύνδεση Χρήστη

Βασική Ροή: (Είσοδος player)

1. Το σύστημα εμφανίζει στην αρχική οθόνη του Log in το (login form) και τα πλήκτρα signup και code login.
2. Ο Χρήστης πληκτρολογεί τα στοιχεία του(username και το Password)και ταυτοποιείται πως είναι Player.
3. Το σύστημα εισάγει τον Player.
4. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Player.

Εναλλακτική Ροή 1: (Είσοδος του Admin)

1. Το σύστημα εμφανίζει στην αρχική οθόνη του Log in το (login form) και τα πλήκτρα signup και code login.
2. Ο Admin πληκτρολογεί τα στοιχεία του(το username και το Password) και ταυτοποιείται πως είναι Admin..
3. Το σύστημα εισάγει τον Admin.
4. Το σύστημα εμφανίζει την σελίδα διαχείρισης του admin.

Εναλλακτική ροή 2: (Είσοδος του Guest)

1. Το σύστημα εμφανίζει στην αρχική οθόνη του Log in το (login form) και τα πλήκτρα signup και code login.
2. Ο guest 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 guest πατάει Log in
4. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Guest

Εναλλακτική ροή 3: (Λάθος στοιχεία και 'επιστροφή' Player)

- 1.Ο Player πληκτρολογεί τα στοιχεία του(Username και Password) και επιλέγει "Log in".
- 2.Το Σύστημα εμφανίζει μήνυμα "Ελέξτε τα στοιχεία σας" και επιλογές "Επιστροφή" και "Ξέχασα τον κωδικό μου".
3. Ο Player επιλέγει "Επιστροφή".
- 4.Το Σύστημα επιστρέφει στην αρχική οθόνη Log In

Εναλλακτική ροή 4: (Λάθος στοιχεία και 'επιστροφή' Admin)

- 1.Ο Player πληκτρολογεί τα στοιχεία του (Username και Password)και επιλέγει "Log in".
- 2.Το Σύστημα εμφανίζει μήνυμα "Ελέξτε τα στοιχεία σας" και επιλογές "Επιστροφή" και "Ξέχασα τον κωδικό μου"
3. Admin επιλέγει "Επιστροφή"
- 4.Το Σύστημα επιστρέφει στην αρχική οθόνη Log In.

Εναλλακτική ροή 5:(Λάθος στοιχεία Player και 'ξέχασα τον κωδικό')

1. Ολοκληρώνω το βήμα 1,2 της εναλλακτικής ροής 4.
3. Ο Player επιλέγει "ξέχασα τον κωδικό μου".
- 4.Το Σύστημα ζητάει στον παίκτη να πληκτρολογήσει το email του ώστε να κάνει επαναφορά του λογαριασμού.

5.Ο player εισάγει τον κωδικό που του ήρθε στο email του και δημιουργεί νέο κωδικό πρόσβασης.

6.Το σύστημα επαναφέρει τον player στο login ώστε να συνδεθεί με τα νέα πλέον του στοιχεία.

Εναλλακτική ροή 6:(Λάθος στοιχεία Admin και 'ξέχασα τον κωδικό')

1. Ολοκληρώνω το βήμα 1,2 της εναλλακτικής ροής 4.

3. Ο Admin επιλέγει "ξέχασα τον κωδικό μου".

4.Το Σύστημα ζητάει στον admin να πληκτρολογήσει το email του ώστε να κάνει επαναφορά του λογαριασμού.

5.Ο admin εισάγει τον κωδικό που του ήρθε στο email του και δημιουργεί νέο κωδικό πρόσβασης.

6.Το σύστημα επαναφέρει τον admin στο login ώστε να συνδεθεί με τα νέα πλέον του στοιχεία.

Εναλλακτική ροή 7:(Λάθος εισαγωγή link του guest)

1. Το σύστημα εμφανίζει στην αρχική οθόνη του Log in το (login form) και τα πλήκτρα signup και code login.

2. Ο guest 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 guest πατάει Log in

4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος "λανθασμένο link σύνδεσης".

5. Επιστροφή στο βήμα 1.

Sign up

Βασική Ροή: (Εγγραφή στο σύστημα)

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In

2. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί sign up ώστε να φτιάξει λογαριασμό στο σύστημα και να γίνει player.

3. Το σύστημα τον οδηγεί στην οθόνη του Sign Up.

4. Ο Χρήστης συμπληρώνει όλα τα στοιχεία που του ζητείται απο το σύστημα.

5. Ο χρήστης πατάει το κουμπί Sign Up

6. Το σύστημα αποθηκεύει τον λογαριασμό και τον επιστρέφει στην οθόνη του Log In.

Εναλλακτική ροή 1(Λάθος στοιχεία):

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του Log In

2. Ο Χρήστης πατάει το κουμπί sign up ώστε να φτιάξει λογαριασμό στο σύστημα και να γίνει player.
3. Ο Χρήστης πληκτρολογεί σε κάποιο από τα πεδία μη συμβατά στοιχεία με αυτά που προϋποθέτει η εφαρμογή.
4. Το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα σφάλματος ώστε ο χρήστης να διορθώσει το αντίστοιχο πεδίο.
5. Το σύστημα αποθηκεύει τον λογαριασμό και τον επιστρέφει στην οθόνη του Log In

Διεπαφή του ADMIN

USE CASE 1: 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 2: ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΛΙΣΤΑΣ ΚΡΑΤΗΣΕΩΝ

Βασική ροή 1: (Επεξεργασία Κράτησης)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την επεξεργασία κρατήσεων
2. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
3. Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες κράτησης του χρήστη.
4. Ο διαχειριστής επιλέγει αλλαγή στα στοιχεία κράτησης.
5. Επιβεβαιώνει την αλλαγή.
6. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας <<Ολοκληρώθηκε η αλλαγή!>>.
7. Ο διαχειριστής επιστρέφει στην οθόνη διαχειριστή.

Εναλλακτική ροή 1: (Ακύρωση κράτησης)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την επεξεργασία κρατήσεων
2. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
3. Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες κράτησης του χρήστη.
4. Ο διαχειριστής επιλέγει την ακύρωση κράτησης .
- 5.. Επιβεβαιώνει την ακύρωση.
- 6.. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας <<Μία κράτηση ακυρώθηκε!>>.
7. Ο διαχειριστής επιστρέφει στην οθόνη διαχειριστή.

Εναλλακτική ροή 2: (Ελλιψη κράτησης)

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

Εναλλακτική ροή 3: (Δεν υπάρχει παίκτης)

1. Ο διαχειριστής επιλέγει την επεξεργασία κρατήσεων
2. Ο διαχειριστής εισάγει το όνομα του παίκτη.
3. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα << δεν βρέθηκε ο παίκτης που αναζητείται >>.
4. Το σύστημα επαναφέρει τον διαχειριστή στην οθόνη διαχειριστή.

USE CASE 3: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΣΘΗΚΗΣ Η ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ ΓΗΠΕΔΩΝ

Βασική ροή 1: (Αφαίρεση 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 γηπέδου.
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 διαλέγει την επιλογή αποκλεισμός παίκτη.
2. Εισάγει τα στοιχεία του παίκτη προς αποκλεισμό.
3. Το σύστημα διαγράφει τον παίκτη.

Εναλλακτική ροή 1: (Δεν υπάρχει ο παίκτης)

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

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. Υποβάλλει την κράτηση και μεταφέρεται στην σελίδα πληρωμής.
8. Ολοκληρώνει την πληρωμή και το σύστημα τον επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

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 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. Ο παίκτης πατάει την επιλογή για επεξεργασία του profile του(edit profile).
2. Το σύστημα εμφανίζει στον Player την οθόνη Edit Profile.
3. Ο Player επιλέγει είτε να επεξεργαστεί το προφίλ του αλλάζοντας το username του η το password η το email του είτε να αλλάξει τι προτιμήσεις του για κάποιο άθλημα.
4. Το σύστημα ελέγχει αν ο χρήστης έβαλε σωστά στοιχεία και επιστρέφει μήνυμα επιτυχίας .
5. Το σύστημα αποθηκεύει τα καινούργια στοιχεία του.

Εναλλακτική ροή 1: (εισαγωγή λανθασμένων στοιχείων)

1. Ο παίκτης πατάει την επιλογή για επεξεργασία του profile του(edit profile).
2. Το σύστημα εμφανίζει στον Player την οθόνη Edit Profile.
3. Ο Player επιλέγει είτε να επεξεργαστεί το προφίλ του αλλάζοντας το username του η το password η το email του είτε να αλλάξει τι προτιμήσεις του για κάποιο άθλημα.
4. 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.
5. 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 σαίτας
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.

Εναλλακτική ροή 2: (Λάθος όνομα αναζήτησης)

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. Το σύστημα επιστρέφει μήνυμα δεν βρέθηκε ο παίκτης που αναζητείται.
5. 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 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 2: (Επιλογή μεθόδου πληρωμής)

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 : Κρατήσεις guest

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 η 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