

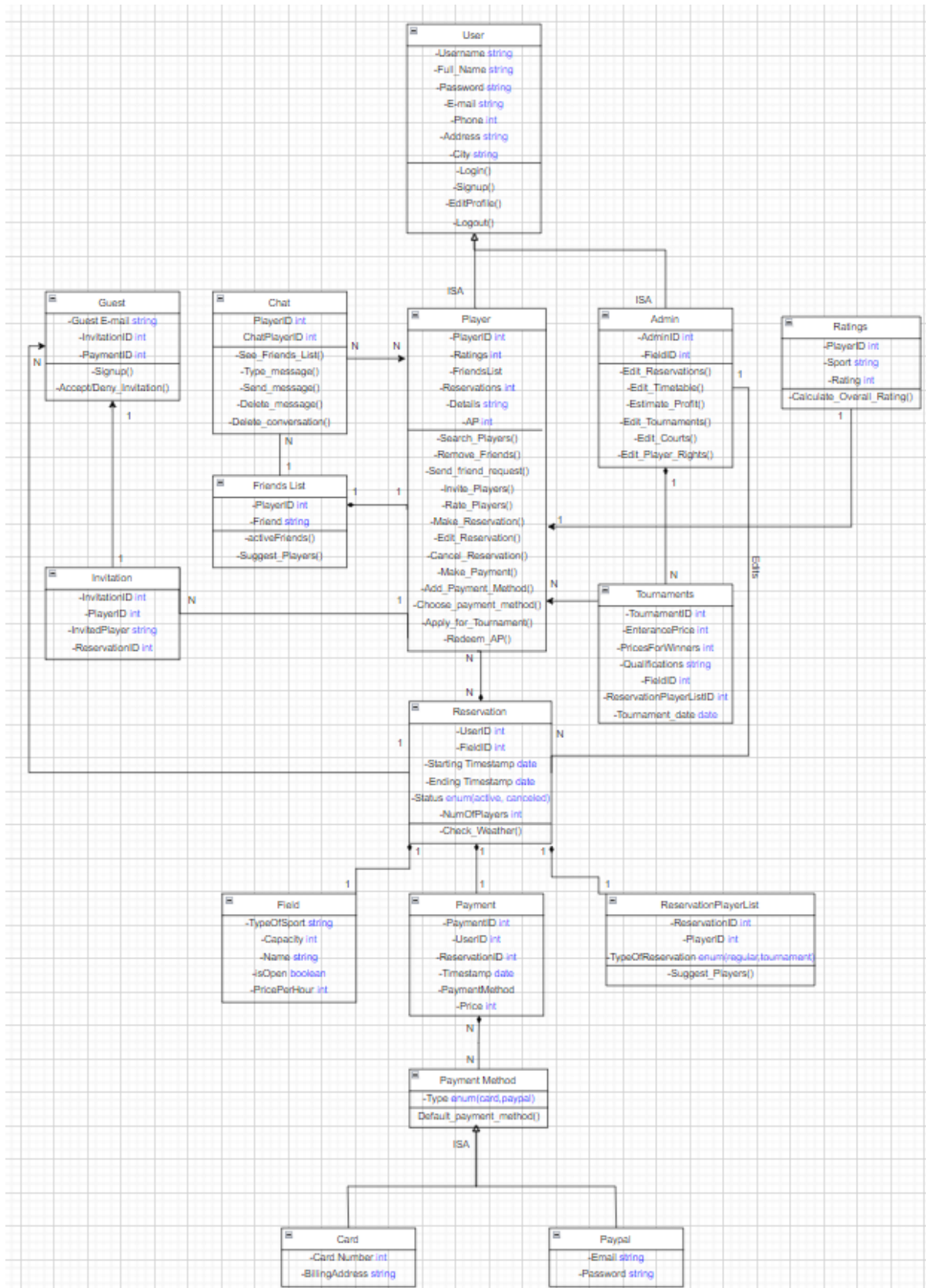
# Domain Model



## Περιεχόμενα

Diagram.....	2
Σχόλια.....	3
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν.....	5

# Diagram



## Σχόλια

### User

Οντότητα που περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες των χρηστών δηλαδή όνομα χρήστη, ονοματεπώνυμο, κωδικό, email, τηλέφωνο, πόλη, διεύθυνση. Επίσης δίνει την δυνατότητα Login, Signup, επεξεργασίας προφίλ και αποσύνδεσης από την εφαρμογή. Μόνο οι Players και οι Admins θεωρούνται Users.

### Guest

Οντότητα που περιλαμβάνει το email, τον κωδικό πρόσκλησης και τα στοιχεία πληρωμής ενός χρήστη χωρίς λογαριασμό. Δυνατότητα συμμετοχής σε κράτηση και εγγραφής στην εφαρμογή σαν user.

### Player

Περιλαμβάνει πληροφορίες του παίκτη όπως το ID του, τον πίνακα με τις αξιολογήσεις του, τη λίστα φίλων του, τις κρατήσεις του, τον αριθμό των AP του, καθώς και λεπτομέρειες για τις προτιμήσεις του και τις θέσεις που παίζει στα ομαδικά αθλήματα. Δυνατότητα πραγματοποίησης, τροποποίησης και ακύρωσης κράτησης, συμμετοχής σε τουρνουά, εύρεσης παικτών, αποστολής αιτήματος φιλίας, διαγραφής φίλου, πρόσκλησης παικτών σε κρατήσεις, αξιολογήσεων παικτών, πληρωμής, προσθήκης και επιλογής μεθόδου πληρωμής, και εξαργύρωσης AP.

### Admin

Περιέχουν πληροφορίες σχετικά με το ποιες εγκαταστάσεις έχει ο διαχειριστής, πόσα και ποια γήπεδα, έχει την δυνατότητα επεξεργασίας κρατήσεων, υπολογισμού κέρδους, καθορισμού ημερών λειτουργίας των εγκαταστάσεων, προσθήκης και επεξεργασίας τουρνουά και επεξεργασίας δικαιωμάτων των παικτών.

### Invitation

Οντότητα που περιέχει πληροφορίες σχετικά με το ποιος χρήστης προσκαλεί ποιόν σε παιχνίδι / κράτηση γηπέδου.

### Tournaments

Τα τουρνουά σαν οντότητα περιέχουν πληροφορίες σχετικά με το σε ποια αθλήματα διεξάγονται τουρνουά, πόσα άτομα παίρνουν μέρος, τα έπαθλα των νικητών, τα κόστη συμμετοχής και με βάση αυτά καθορίζονται και τα έπαθλα Athlete Points(AP) των συμμετεχόντων.

### Reservation

Περιέχουν όλες τις πληροφορίες των κρατήσεων, ποιος έχει κάνει την κράτηση, σε ποιες εγκαταστάσεις, για ποιο άθλημα, για πόσα άτομα είναι η κράτηση, και σαν οντότητα χρησιμεύει για τον υπολογισμό AP των παικτών, στις αξιολογήσεις τους, τις πληρωμές, και τις προσκλήσεις ατόμων σε παιχνίδια.

#### Field

Πληροφορίες για τα γήπεδα, όπως κόστος ανά ώρα, σε τι άθλημα αντιστοιχούν, χωρητικότητα και αν είναι ανοιχτό ή όχι.

#### Payment

Οντότητα που περιλαμβάνει τα στοιχεία χρέωσης των παικτών, τις μεθόδους πληρωμής τους, και συμμετέχει στην διαδικασία χρέωσης λόγω ακύρωσης κράτησης.

#### Payment Method

Οντότητα που περιλαμβάνει όλες τις μεθόδους πληρωμής και έχει αποθηκευμένη την προκαθορισμένη μέθοδο πληρωμής του χρήστη.

#### ReservationPlayerList

Οντότητα που περιλαμβάνει τα άτομα που είναι διαθέσιμα μέχρι στιγμής για μια κράτηση που έχει ήδη γίνει και ο αριθμός των ατόμων έχει δηλωθεί. Στόχος είναι να συμπληρωθούν τόσα άτομα όσα στην αρχική δήλωση. Αυτά μπορεί να είναι players ή ακόμα και guests. Επίσης προτείνει παίκτες για να διευκολύνει την διαδικασία.

#### Ratings

Οντότητα που περιλαμβάνει τις αξιολογήσεις των αθλητών και σε ποιο άθλημα γίνεται η αξιολόγηση. Περιλαμβάνει και μέθοδο υπολογισμού της συνολικής βαθμολογίας του παίκτη.

#### Friends List

Οντότητα που περιλαμβάνει όλους τους παίκτες που είναι φίλοι με τον παίκτη. Δείχνει ποιοι παίκτες είναι ενεργοί και προτείνει παίκτες για αποστολή αιτήματος φιλίας ή μηνύματος.

#### Card

Οντότητα η οποία αντιστοιχεί σε πληρωμή της κράτησης με χρεωστική ή πιστωτική κάρτα.

## Paypal

Οντότητα η οποία αντιστοιχεί σε πληρωμή της κράτησης με χρήση λογαριασμού paypal , και ο χρήστης εισάγει το προσωπικό email και password του λογαριασμού του.

## Chat

Οντότητα που περιγράφει την λειτουργία επικοινωνίας μεταξύ των παικτών.Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει φίλους που βρίσκονται στο friend list του, να στείλει μήνυμα, να διαγράψει μηνύματα καθώς και να διαγράψει ολόκληρη συνομιλία.

## Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

### i. Microsoft Word

Σκοπός: Σύνταξη των κειμένων

### ii. Unsplash

Σκοπός: Προσθήκη background

### iii. Wix

Σκοπός: Δημιουργία του logo

### iv. Draw.io

Σκοπός:δημιουργία Diagram