

# Ονομασία Έργου: NearCourt

## Robustness Diagram

Έκδοση: v0.1



| Μέλος                     | Αριθμός Μητρώου | Έτος φοίτησης  |
|---------------------------|-----------------|----------------|
| ΣΚΑΓΚΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ           | 1072611         | 4 <sup>ο</sup> |
| ΣΑΡΙΔΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ        | 1072478         | 4 <sup>ο</sup> |
| ΣΤΕΡΓΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ         | 1072503         | 4 <sup>ο</sup> |
| ΣΤΕΛΙΟΣ ΡΑΦΑΗΛ ΠΑΝΣΕΛΗΝΑΣ | 1072526         | 4 <sup>ο</sup> |

Επισκεφτείτε το Git μας:

<https://github.com/skagos/NearCourt-The-Easy-way-to-play>

Παραδοχές:

- 1 Παρόλο που οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να επιστρέψουν στην αρχική σελίδα από όλες τις σελίδες της εφαρμογής για λόγους απλούστευσης δεν φέρεται σε όλες αλλά μόνο στις σελίδες που είναι απαραίτητο στα διαγράμματα ευρωστίας.

## **Τίτλος: Προβολή και Επεξεργασία Προφίλ (View & Edit Profile)**

**Χειριστές:** Χρήστης, Ιδιοκτήτης Γηπέδου

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης ή ο ιδιοκτήτης γηπέδου επιλέξουν “profile”, τους επιτρέπει να ενημερώσουν τα προσωπικά στοιχεία του λογαριασμού τους, επιπλέον έχουν την δυνατότητα να δουν το ιστορικό τους (ως δευτερεύον χρήση) και τελειώνει όταν αλλάξουν τα προσωπικά στοιχεία του λογαριασμού τους ή όταν επιλέξουν να επιστρέψουν στην αρχική σελίδα.

### *Βασική ροή:*

- 1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Profile”.
- 2 Το σύστημα αντλεί τα δεδομένα του χρήστη.
- 3 Το σύστημα εμφανίζει σελίδα με πλήρες ιστορικό για τα Groups που έχει συμμετέχει, τις αξιολογήσεις του, την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα και την δυνατότητα να επεξεργαστεί τα στοιχεία του.
- 4 Ο χρήστης επιλέγει να επεξεργαστεί τα στοιχεία του.
- 5 Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα με φόρμα εισαγωγής στοιχείων (πχ current password, new password, confirm new password, new username).
- 6 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία τα οποία επιθυμεί.
- 7 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ο χρήστης και τον οδηγεί σε σελίδα επιβεβαίωσης.
- 8 Ο χρήστης επιλέγει να επιβεβαιώσει.
- 9 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 10 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ανάλογα με τις αλλαγές του χρήστη “Username/Password change!” στην οθόνη του χρήστη.

### *Εναλλακτική ροή 1*

- 7.1.1 Το σύστημα ελέγχει τον κωδικό του χρήστη αλλά είναι λάθος.
- 7.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Wrong password!” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

### *Εναλλακτική ροή 2*

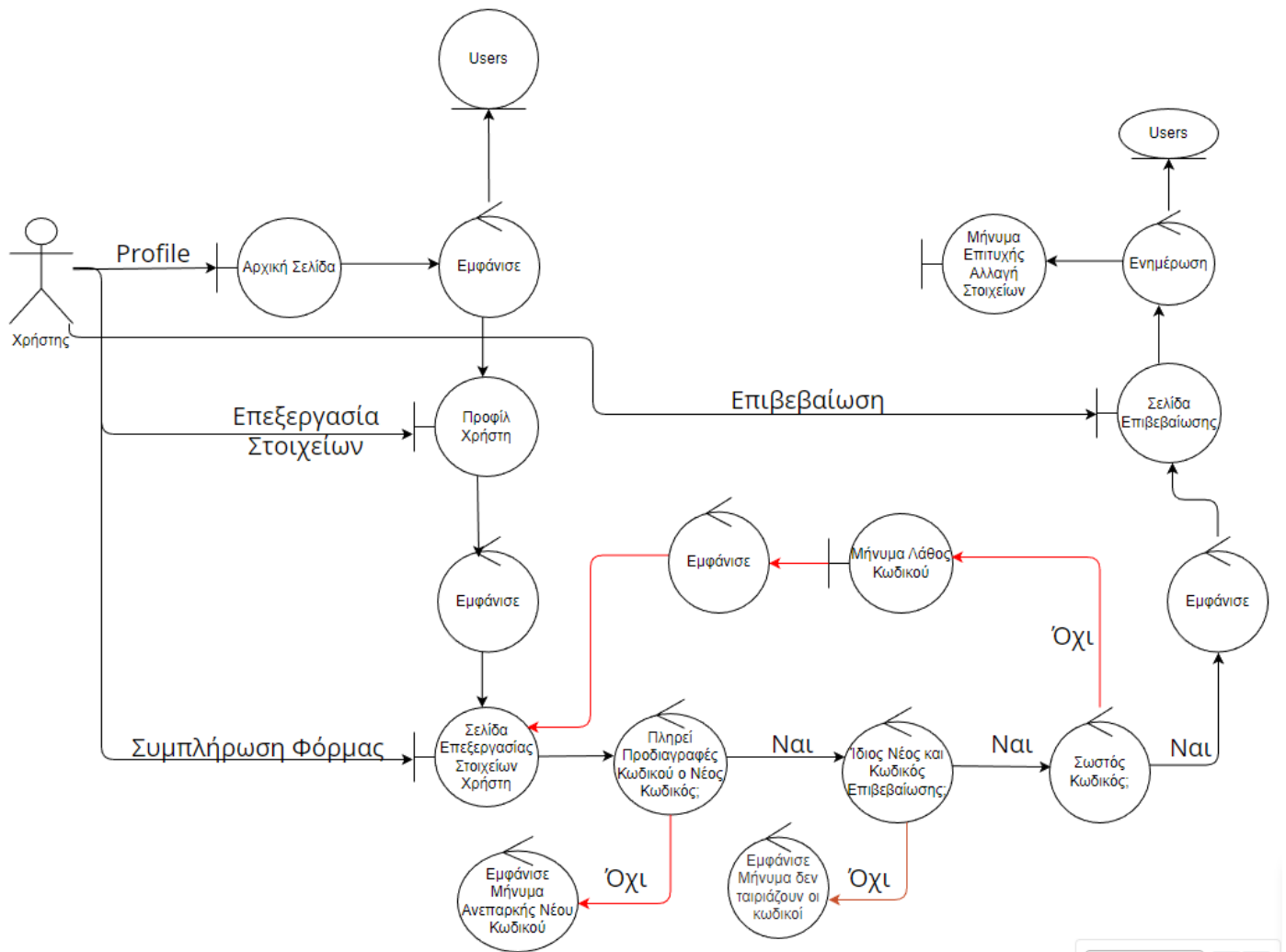
- 7.2.1 Το σύστημα κατά τον έλεγχο στοιχείων συγκρίνει τους 2 (new password, confirm new password) αλλά δεν ταιριάζουν.
- 7.2.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “New password and confirm new password don’t match!” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

### *Εναλλακτική ροή 3*

- 7.3.1 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ο χρήστης αλλά δεν πληρούν τις προδιαγραφές της εφαρμογής (πολύ απλός κωδικός) και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

### *Εναλλακτική ροή 4*

- 6.4.1 Ο χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.
- 6.4.2 Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.



**Τίτλος:** Εύρεση Group(Find Group).

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “Find Group”, του επιτρέπει να αναζητήσει Group με βάση τις προσωπικές του επιλογές και τελειώνει όταν κάνει join σε κάποιο Group.

*Βασική ροή:*

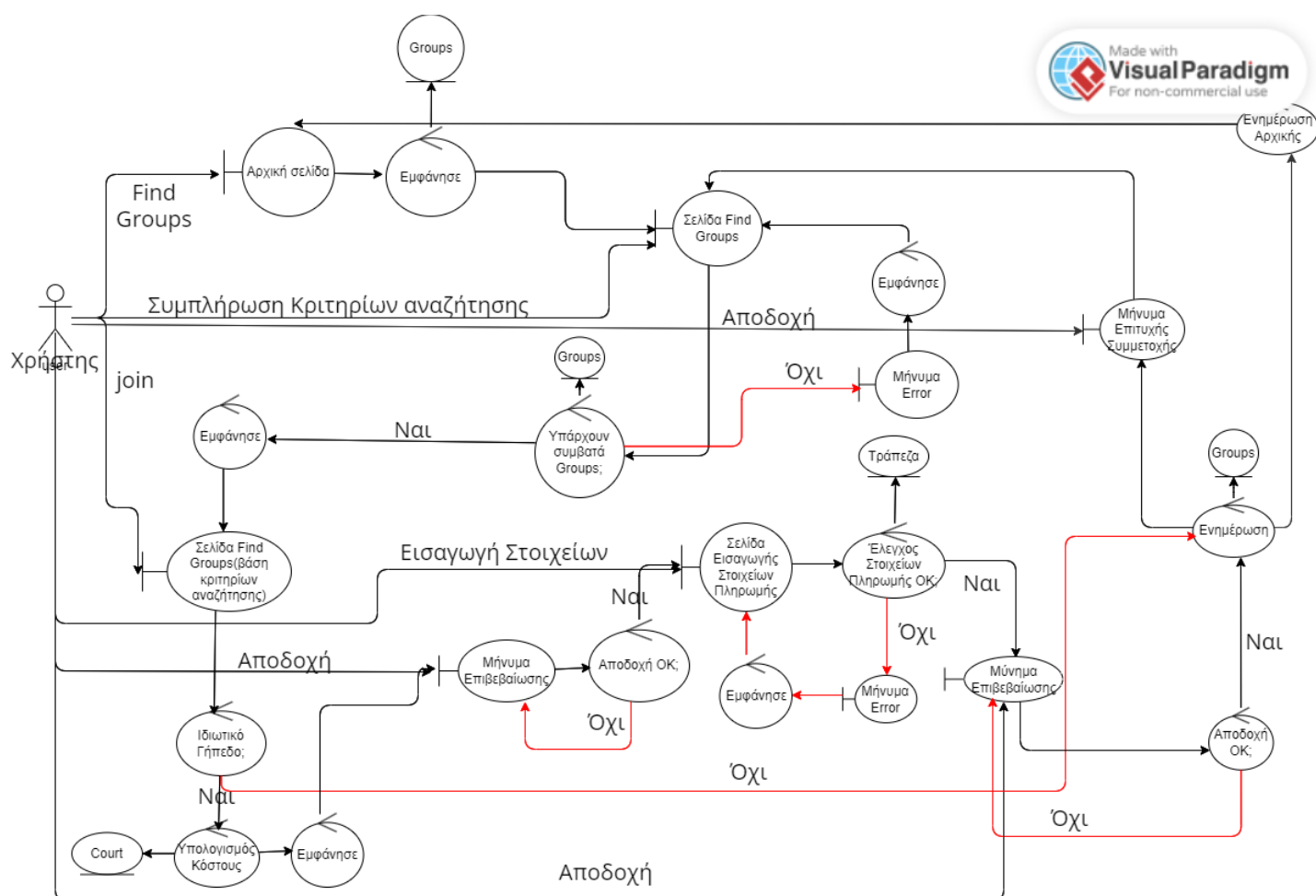
- 1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Find Group”.
- 2 Το σύστημα αντλεί τα δεδομένα για τα υπάρχον group.
- 3 Το σύστημα εμφανίζει σελίδα όπου υπάρχουν όλα τα διαθέσιμα Group με την επιλογή να κάνει join σε αυτά και μία φόρμα εισαγωγής κριτηρίων αναζήτησης για ευκολότερη αναζήτηση Group με την επιλογή “Find Groups”. Επιπλέον υπάρχει η επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.
- 4 Ο χρήστης συμπληρώνει τα κριτήρια αναζήτησης και επιλέγει να επιβεβαιώσει.
- 5 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ως κριτήρια αναζήτησης ο χρήστης και βρίσκει τα συμβατά groups σύμφωνα με αυτά που έχει αντλήσει.
- 6 Το σύστημα επαναφορτίζει τη σελίδα σύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησης που υπέβαλε ο χρήστης και εμφανίζει σελίδα μόνο τα Groups τα οποία συμφωνούν με τα κριτήρια.
- 7 Ο χρήστης επιλέγει να κάνει join σε κάποιο από τα Groups ιδιωτικού γηπέδου.
- 8 Το σύστημα υπολογίζει το ποσό που αντιστοιχεί στον χρήστη μέσω των στοιχείων (άτομα, τιμή γηπέδου) του γηπέδου (court) που επιλεγεί.
- 9 Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και να αποδεχτεί ότι όταν το Group γεμίσει με τα απαιτούμενα άτομα και ο δημιουργός του Group επιλέξει “ready” θα γίνει αυτόματη πληρωμή για το ποσό που του αναλογεί (εμφανίζεται και στην οθόνη).
- 10 Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
- 11 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής).
- 12 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 13 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Join!” στην οθόνη του χρήστη.
- 14 Το σύστημα εισάγει μήνυμα υπενθύμισης στην αρχική οθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα και ώρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.

*Εναλλακτική ροή 1*

- 5.1.1 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ως κριτήρια αναζήτησης ο χρήστης αλλά δεν μπορεί να βρεί group από αυτά που έχει αντλήσει σύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησης.
- 5.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “We are sorry, no groups for those filters add new filters” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 3 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

*Εναλλακτική ροή 2*

- 7.2.1 Ο χρήστης επιλέγει να κάνει join σε Group δημόσιου γηπέδου.
- 7.2.2 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 7.2.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Join!” στην οθόνη του χρήστη.



**Τίτλος: Προσθήκη φίλων (Add Friends).**

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ Add Friends”, του επιτρέπει να αναζητήσει άτομα τα οποία χρησιμοποιούν την εφαρμογή και να τους προσθέσει στους φίλους του αλλά και την δυνατότητα να προσθέσει στους φίλους του παίκτες με τους οποίους έχει πρόσφατα αγωνιστεί . Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης επιλέξει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Βασική ροή:*

1. Ο χρήστης πλοηγείται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Add Friends”.
2. Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα προσθήκης φίλων όπου του εμφανίζεται ένα πεδίο αναζήτησης ώστε να αναζητήσει φίλους και την επιλογή “View Friends”.
3. Το σύστημα αντλεί στοιχεία και προτείνει στον χρήστη άλλους χρήστες με τους οποίους έχει αγωνιστεί και δεν είναι ήδη φίλοι πριν εισάγει χαρακτήρες στο πεδίο αναζήτησης.
4. Ο χρήστης πληκτρολογεί το username του χρήστη τον οποίο επιθυμεί να αναζητήσει.
5. Το σύστημα αναζητεί ονόματα που περιέχουν τους χαρακτήρες τους οποίους πληκτρολόγησε ο χρήστης.
6. Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα από ονόματα χρηστών τα οποία ταιριάζουν σε αυτό που πληκτρολόγησε ο χρήστης στην σελίδα προσθήκης φίλων.
7. Το σύστημα ανανεώνει μέσω αναζήτησης κάθε φορά που ο χρήστης πληκτρολογεί επιπλέον χαρακτήρες την λίστα κάτω από το πεδίο αναζήτησης.
8. Ο χρήστης επιλέγει το όνομα το οποίο επιθυμεί και το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης.
9. Ο χρήστης το αποδέχεται.
10. Το σύστημα στέλνει αίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε ο αρχικός χρήστης και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική Ροή 1:*

- 3.1.1 Ο χρήστης περιηγείται στους προτεινόμενους χρήστες του συστήματος και επιλέγει αυτόν της αρεσκείας του.
- 3.1.2 Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης.
- 3.1.3 Ο χρήστης το αποδέχεται.
- 3.1.4 Το σύστημα στέλνει αίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε ο αρχικός χρήστης και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική Ροή 2:*

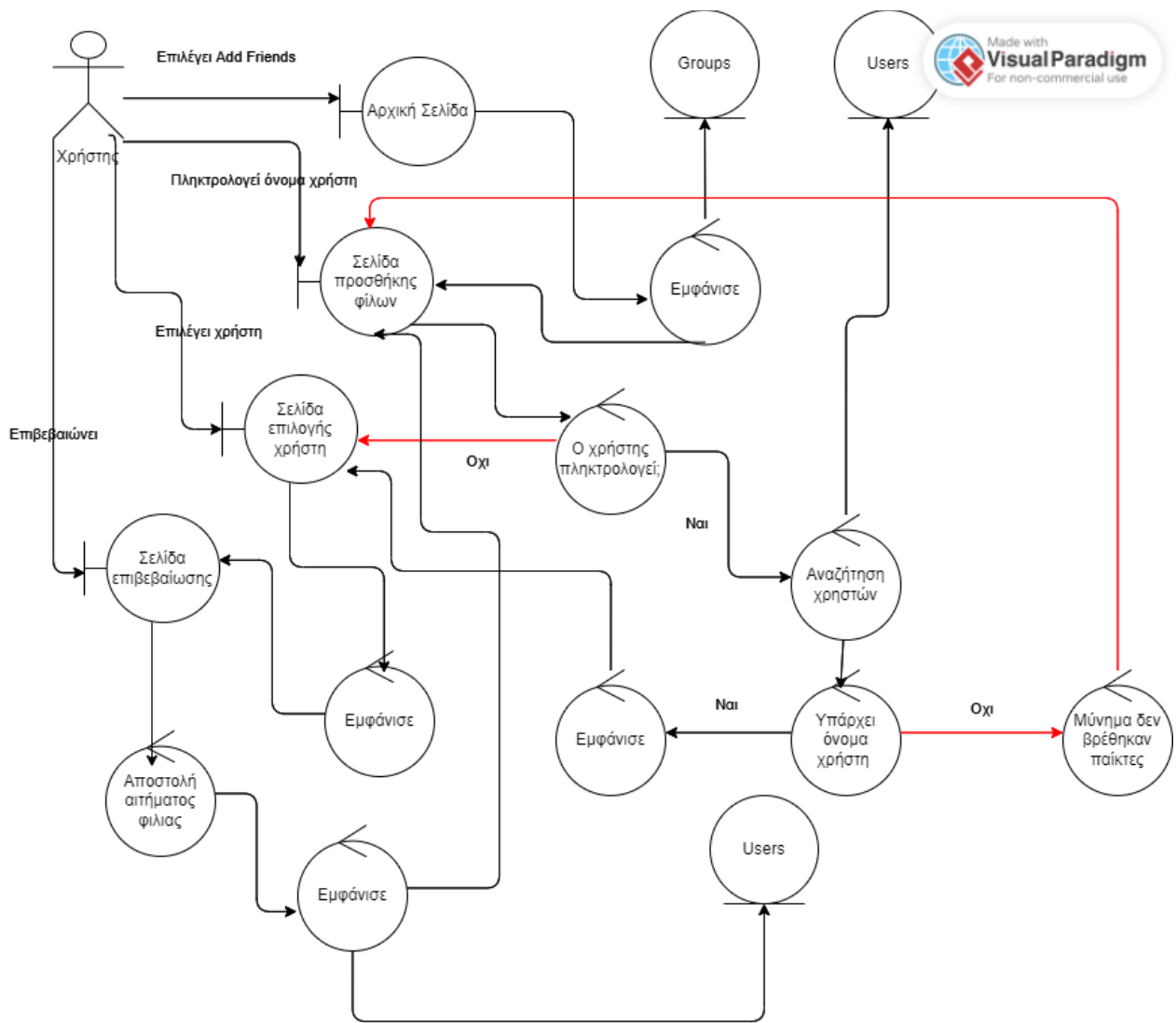
- 7.1.1 Το σύστημα δεν αναγνωρίζει κάποιον χρήστη με το όνομα που πληκτρολόγησε ο χρήστης
- 7.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “no players found” και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική Ροή 3:*

- 2.3.1 Ο χρήστης επιλέγει “View Friends”
- 2.3.2 Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη «Show and Delete friends».

*Εναλλακτική ροή 4*

- 10.4.1 Ο χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.
- 10.4.2 Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.



**Τίτλος: Ενοικίαση γηπέδου (Book Court).**

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ Book Court ”, του επιτρέπει να επιλέξει το άθλημα της αρεσκείας του και να κλείσει σε ποιο αθλητικό κέντρο κοντά στην περιοχή του θα πάει να το εξασκήσει την ώρα που ο ίδιος θα ορίσει. Τέλος, ο χρήστης μέσω της εφαρμογής πληρώνει και το αντίτιμο της ενοικίασης του ιδιωτικού αθλητικού χώρου όπου επέλεξε.

*Βασική ροή:*

- 1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Book Court”.
- 2 Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με τα αθλήματα όπου μπορεί να επιλέξει ο χρήστης και την επιλογή ακύρωσης κράτησης.
- 3 Ο χρήστης επιλέγει το άθλημα όπου επιθυμεί .
- 4 Το σύστημα αντλεί δεδομένα για την τοποθεσία του παίκτη και τα ωράρια των κοντινών γηπέδων του αθλήματος που επέλεξε.
- 5 Το σύστημα εμφανίζει τα κοντινά ιδιωτικά γήπεδα τα οποία μπορεί να κλείσει ο χρήστης και φιλοξενούν το άθλημα που διάλεξε καθώς και τις διαθέσιμες ώρες που έχουν.
- 6 Ο χρήστης επιλέγει το ιδιωτικό γήπεδο της αρεσκείας του, την ημερομηνία και την ώρα που επιθυμεί.
- 7 Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη να επιβεβαιώσει τα στοιχεία που έχει εισάγει (αθλητικό κέντρο, ημερομηνία και ώρα).
- 8 Ο χρήστης επιβεβαιώνει τα στοιχεία.
- 9 Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγει τα στοιχεία πληρωμής.
- 10 Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
- 11 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων κάρτας).
- 12 Αφού το σύστημα βεβαιωθεί ότι τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα εμφανίζει μήνυμα “Your payment has been successful”.
- 13 Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στο συνεργαζόμενο γήπεδο, ενημερώνει τα ωράρια του επιλεγμένου γηπέδου και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

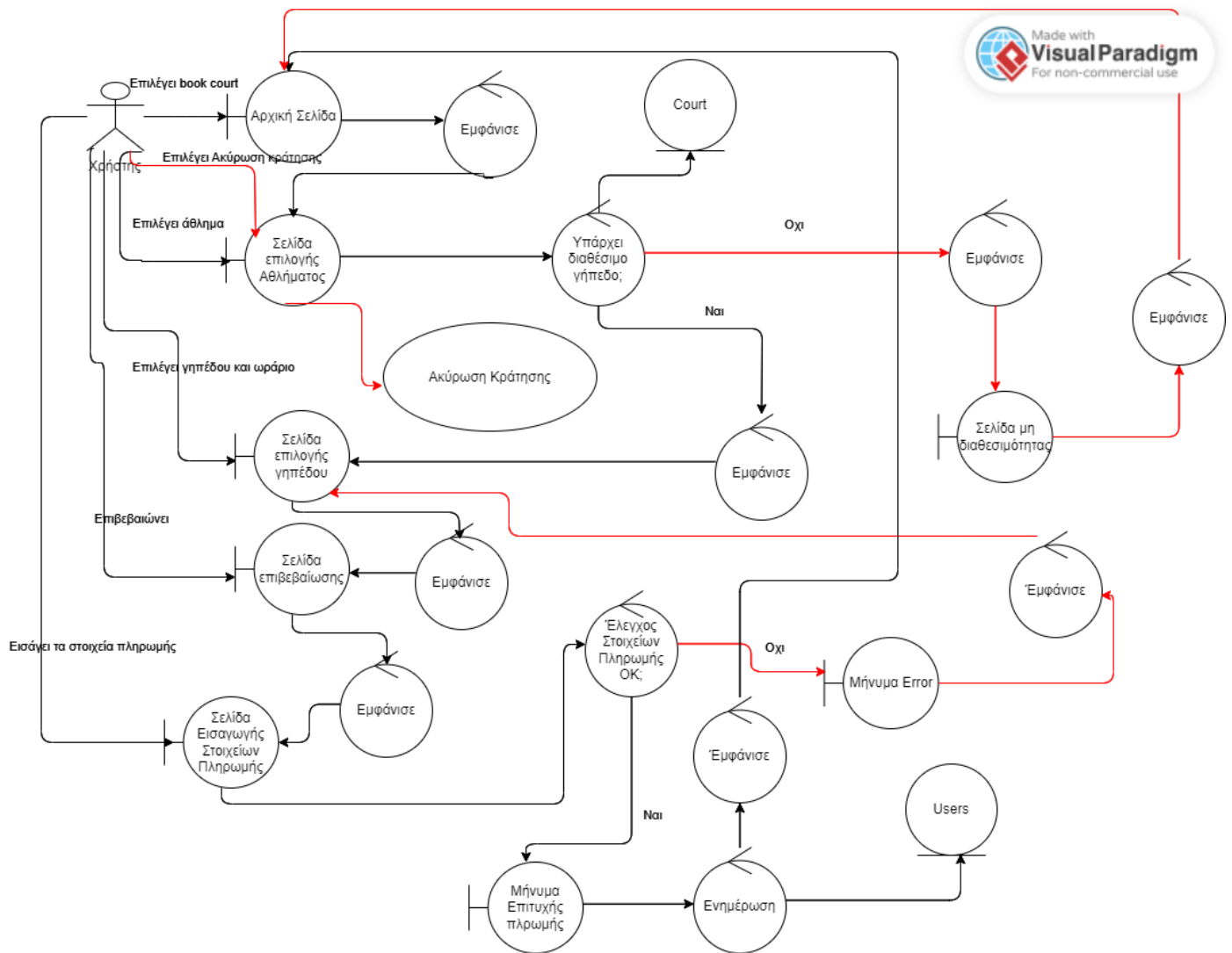
*Εναλλακτική Ροή 1:*

- 12.1.1 Το σύστημα αντιλαμβάνεται κάποιο λάθος στα στοιχεία πληρωμής του χρήστη .
- 12.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “There has been an error with your payment details” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 9 της βασικής ροής.

*Εναλλακτική Ροή 2:*

- 4.2.1 Το σύστημα ανακαλύπτει ότι δεν υπάρχει διαθέσιμο συνεργαζόμενο γήπεδο του αθλήματος όπου επιλέχθηκε κοντά στον χρήστη.
- 4.2.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “There is not an available court near your area for this sport” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 2 της βασικής ροής.





## **Τίτλος: Δημιουργία Group (Create Group)**

**Χειριστές:** Χρήστης

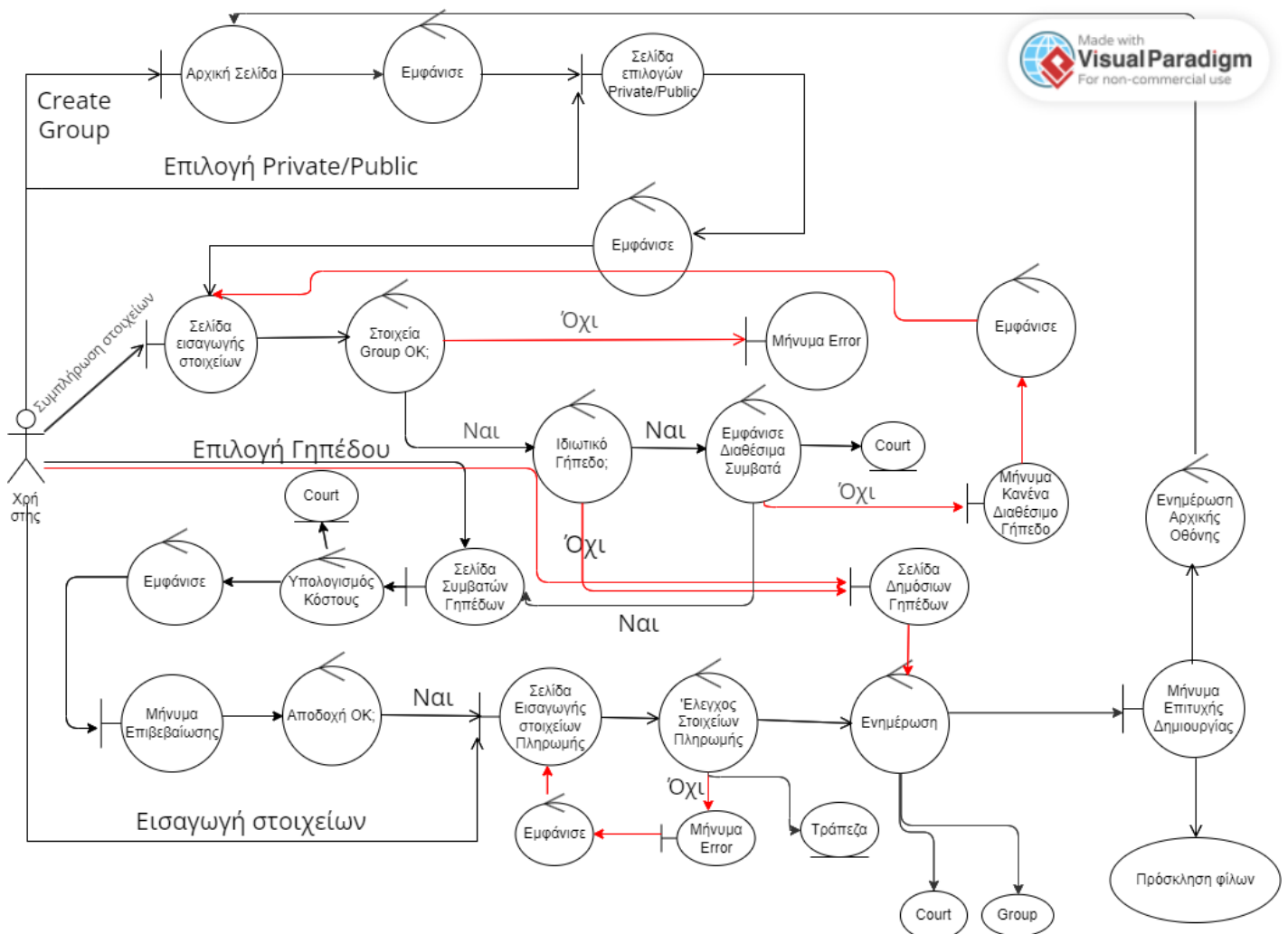
**Περιγραφή:** Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “Create Group” και του επιτρέπει να δημιουργήσει group με βάση τα προσωπικά του ενδιαφέροντα και επιπλέον έχει την δυνατότητα να προσκαλέσει φίλους του στο group του μετά την δημιουργία του (ως δευτερεύον χρήση) και τελειώνει όταν κάνει δημιουργήσει group.

### *Βασική ροή:*

- 1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Create Group”.
- 2 Το σύστημα εμφανίζει σελίδα όπου μπορεί να δημιουργήσει group για ιδιωτικό και δημόσιο γήπεδο και να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.
- 3 Ο χρήστης επιλέγει να δημιουργήσει group για ιδιωτικό ή δημόσιο γήπεδο.
- 4 Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα με φόρμα εισαγωγής με τα απαιτούμενα στοιχεία για δημιουργία Group (πχ άθλημα, ημερομηνία, ώρα, αριθμός παικτών), την επιλογή να επιβεβαιώσει την δημιουργία group με τα στοιχεία που συμπλήρωσε στην φόρμα εισαγωγής και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.
- 5 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που ζητούνται (επιλέγει ιδιωτικό γήπεδο) και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.
- 6 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία εισαγωγής είναι έγκυρα.
- 7 Το σύστημα προβάλλει στην οθόνη του χρήστη τα συμβατά γήπεδα σύμφωνα με τα στοιχεία που υπέβαλε (ημερομηνία, ώρα).
- 8 Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα συμβατά (αυτά που εμφανίζονται την οθόνη του) γήπεδα.
- 9 Το σύστημα υπολογίζει το ποσό που αντιστοιχεί στον χρήστη μέσω των στοιχείων (άτομα, τιμή γηπέδου) του γηπέδου (court) που επιλεγεί.
- 10 Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και να αποδεχτεί ότι όταν το Group γεμίσει με τα απαιτούμενα άτομα και ο δημιουργός του Group επιλέξει “ready” θα γίνει αυτόματη πληρωμή για το ποσό που του αναλογεί (αναγράφεται στην οθόνη).
- 11 Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
- 12 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής).
- 13 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 14 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.
- 15 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να προσκαλέσει φίλους του.
- 16 Το σύστημα εισάγει μήνυμα υπενθύμισης στην αρχική οθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα και ώρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.

### *Εναλλακτική ροή 1*

- 5.1.1 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που ζητούνται (επιλέγει δημόσιο γήπεδο) και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.
- 5.1.2 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία εισαγωγής είναι έγκυρα.
- 5.1.3 Το σύστημα προβάλλει στην οθόνη του χρήστη τα συμβατά γήπεδα σύμφωνα με τα στοιχεία που υπέβαλε (ημερομηνία, ώρα).
- 5.1.4 Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα συμβατά (αυτά που εμφανίζονται την οθόνη του) γήπεδα.
- 5.1.5 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 5.1.6 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.
- 5.1.7 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να προσκαλέσει φίλους του.
- 5.1.8 Το σύστημα εισάγει μήνυμα υπενθύμισης στην αρχική οθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα και ώρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.



## **Τίτλος: Τροποποίηση Εφαρμογής (Modify application)**

**Χειριστές:** Διαχειριστής

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο διαχειριστής επιλέξει “Modify application” και του δίνει την δυνατότητα να διαγράψει ή να προσθέσει σε μια από τις κατηγορίες User, Court και Group. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν μετά από αυτές τις ενέργειες το σύστημα ενημερωθεί και εμφανίσει το κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη του διαχειριστή.

### *Βασική Ροή:*

- 1 Ο διαχειριστής πλοηγείται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Modify Application”.
- 2 Το σύστημα μεταφέρει τον διαχειριστή σε οθόνη με τις επιλογές Delete και Add και τις επιλογές User (μόνο για delete) και Court.
- 3 Ο διαχειριστής επιλέγει να προσθέσει ένα γήπεδο.
- 4 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα να ανεβάσει ένα αρχείο με τα στοιχεία του γηπέδου.
- 5 Το σύστημα ελέγχει αν το αρχείο είναι έγκυρο (πληρεί συνθήκες γηπέδου).
- 6 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 7 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Modify Completed!” στην οθόνη του χρήστη και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή είτε να συνεχίσει τις αλλαγές είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

### *Εναλλακτική ροή 1*

5.1.1 Το σύστημα ελέγχει αν το αρχείο είναι έγκυρο (πληρεί συνθήκες γηπέδου) αλλά δεν τις πληρεί.

5.1.2 Το σύστημα επιστρέφει μήνυμα “There has been an error with the uploaded file” στην οθόνη του χρήστη και επιστρέφει τον διαχειριστή στο βήμα 4 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

### *Εναλλακτική ροή 2:*

3.2.2 Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει ένα αντικείμενο εκ των 2 κατηγοριών (User και Court).

3.2.3 Το σύστημα αντλεί δεδομένα ανάλογα με την επιλογή του διαχειριστή.

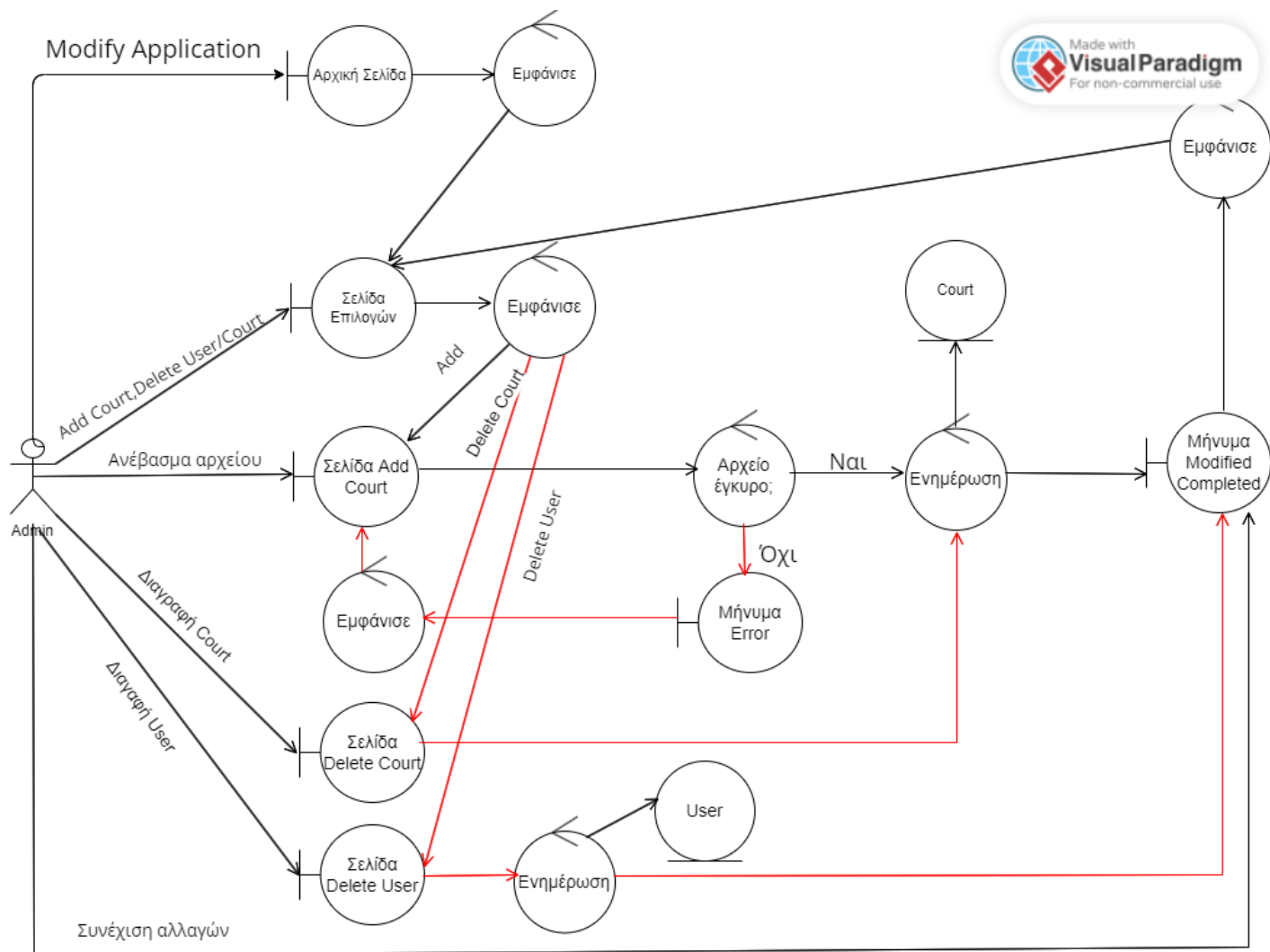
3.2.4 Ο διαχειριστής επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να διαγράψει από την εφαρμογή.

3.2.5 Το σύστημα οδηγεί τον διαχειριστή σε μια σελίδα επιλογών με χρήστες ή γήπεδα ανάλογα με την επιλογή του.

3.2.6 Ο διαχειριστής επιλέγει διαγραφεί.

3.2.7 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.

3.2.8 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Modify Completed!” στην οθόνη του χρήστη και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να συνεχίσει τις αλλαγές.



## **Τίτλος: Διαχείριση Group (Manage MyGroup)**

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “ Manage MyGroup” και του επιτρέπει να διαχειριστεί το τρέχον group του, επιπλέον έχει την δυνατότητα να προσκαλέσει φίλους του στο group του (ως δευτερεύον χρήση) και τελειώνει πραγματοποιήσει τις ενεργειές που θέλει για το group του ή επιλέξει να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

### *Βασική ροή:*

- 1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Manage MyGroup”.
- 2 Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τα group του χρήστη.
- 3 Το σύστημα εμφανίζει σελίδα όπου μπορεί να δει τα τρέχον group του (μόνο αν είναι δημιουργός) και να έχει τις επιλογές να προσκαλέσει φίλους του, να διώξει κάποιον από το group του και να επιστρέψει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής. Μόνο σε περίπτωση όπου το group είναι γεμάτο έχει την δυνατότητα να επιλέξει “ready”.
- 4 Ο χρήστης επιλέγει να διώξει κάποιον από το group του.
- 5 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα (alert) “Are you sure you want to kick this player?” με τις επιλογές να δεχτεί ή να απορρίψει.
- 6 Ο χρήστης επιλέγει να δεχτεί να διώξει κάποιον από το group του.
- 7 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 8 Το σύστημα διαγράφει το μήνυμα – υπενθύμισης από την αρχική οθόνη του χρήστη που αφαιρέθηκε.
- 9 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “player username has been kicked” στην οθόνη του χρήστη και την επιλογή να επιστρέψει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

### *Εναλλακτική ροή 1*

- 1.1.1 Ο χρήστης επιλέγει να προσκαλέσει τους φίλους του.
- 1.1.2 Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην περίπτωση χρήσης «Προσκάλεσε Φίλους».

### *Εναλλακτική ροή 2*

- 6.2.1 Ο χρήστης επιλέγει να απορρίψει να διώξει κάποιον από το group του.
- 6.2.2 Το σύστημα επιστέφει τον χρήστη στο βήμα 3 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

### *Εναλλακτική ροή 3*

- 1.3.1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Manage MyGroup” χωρίς να έχει δημιουργήσει κάποιο Group.
- 1.3.2 Το σύστημα τον ενημερώνει ότι δεν υπάρχει κανένα διαθέσιμο group για να διαχειριστεί με μήνυμα “No group yet!” και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

#### Εναλλακτική ροή 4

3.4.1 Ο χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

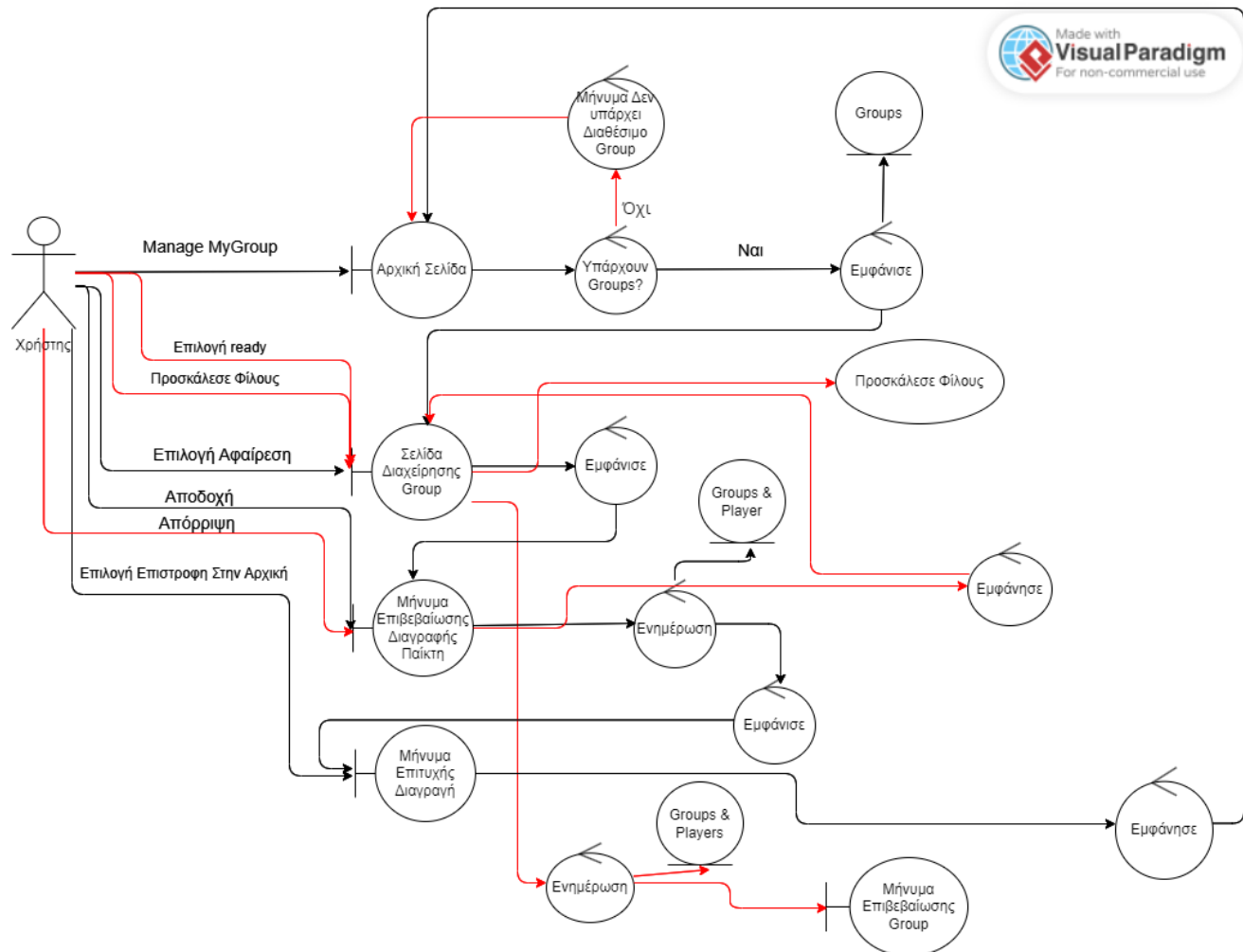
3.4.2 Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

#### Εναλλακτική ροή 5

2.5.1 Ο χρήστης επιλέγει “ready” (το Group είναι πλήρες).

2.5.2 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.

2.5.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Your group is ready!”.



**Τίτλος: Αξιολόγηση χώρου & παικτών (Rate Player & Court).**

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “Rate”, του επιτρέπει να πλοηγηθεί στα άτομα τα οποία έχει αγωνιστεί είτε μαζί είτε εναντίον στην εφαρμογή και στα αθλητικά κέντρα όπου έχει παίξει έχοντας την δυνατότητα να τα αξιολογήσει με ένα σύστημα βαθμολογίας. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης υποβάλει την αξιολόγηση του ή όταν επιλέξει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Βασική ροή:*

- 1 Ο χρήστης πλοηγεί στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Rate”.
- 2 Το σύστημα αντλεί στοιχεία και εμφανίζει μία λίστα με τους παίκτες τους οποίους αγωνίστηκε πρόσφατα ο χρήστης, καθώς και λίστα αθλητικών κέντρων στα οποία έχει αγωνιστεί, κάτω από την λίστα παικτών.
- 3 Ο χρήστης επιλέγει τον παίκτη ή τον χώρο τον οποίο θέλει να αξιολογήσει.
- 4 Το σύστημα του εμφανίζει μία επιλογή βαθμολόγησης (π.χ. αριθμό αστεριών 1-5) και ένα κενό πλαίσιο για την συμπλήρωση σχολίων .
- 5 Ο χρήστης επιλέγει την βαθμολογία με την οποία θα αξιολογήσει τον επιλεγμένο παίκτη ή αθλητικό κέντρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.
- 6 Το σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη (απαραίτητη υποβολή βαθμολογίας από τον χρήστη).
- 7 Το σύστημα αποθηκεύει την αξιολόγηση του χρήστη και ενημερώνεται.
- 8 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “Your rate has been submitted” στην οθόνη του χρήστη.

*Εναλλακτική Ροή 1:*

- 5.1.1 Ο χρήστης δεν επιλέγει την βαθμολογία με την οποία θα αξιολογήσει τον επιλεγμένο παίκτη ή αθλητικό κέντρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.
- 5.1.2 Το σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη (απαραίτητη υποβολή βαθμολογίας από τον χρήστη).
- 5.1.3 Το σύστημα δεν αποθηκεύει την αξιολόγηση και εμφανίζει μήνυμα “Your rate has not been submitted” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 2 της βασικής ροής.



