

# Ονομασία Έργου: NearCourt

## Use-Cases

### 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> |
| ΠΑΝΣΕΛΗΝΑΣ ΣΤΕΛΙΟΣ ΡΑΦΑΗΛ | 1072526         | 4 <sup>ο</sup> |

Για το 2<sup>ο</sup> παραδοτέο εργασθηκε και ο Πανσεληνάς Στέλιος Ραφαήλ περισσότερες λεπτομέρειες για την προσθήκη του θα αναφερθούν στο Team plan v0.2 που θα παραδοθεί στο Παραδοτέο 3.

# USE CASE DIAGRAM:



### Παραδοχές:

- 1 Παρόλο που οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να επιστρέψουν στην αρχική σελίδα από όλες τις σελίδες της εφαρμογής για λόγους απλούστευσης θα αναφέρεται μόνο μια φορά σε κάθε use case σαν εναλλακτική ροή.
- 2 Ο δημιουργός του group για ιδιωτικό γήπεδο και οι χρήστες που θα κάνουν join ακολουθούν τον ίδιο τρόπο πληρωμής δηλαδή όλοι συμπληρώνουν τα στοιχεία της κάρτας τους και η πληρωμή πραγματοποιείται αυτόματα όταν ο δημιουργός του Group επιλέξει "ready", το οποίο μπορεί να συμβεί μόνο αν το group έχει γεμίσει (πχ 10/10 χρήστες). Ουσιαστικά και ο δημιουργός κάνει join στο δικό του group απλά η διαδικασία γίνεται αυτόματα με την δημιουργία του group.
- 3 Σε περιπτώσεις όπου η πληρωμή γίνει άλλα για οποιοδήποτε λόγο οι χρήστες δεν παραβρεθούν στο αθλητικό κέντρο τότε η εφαρμογή πραγματοποιεί αυτόματη επιστροφή χρημάτων στους χρήστες.
- 4 Αποκαλούμε χρήστη τον απλό πελάτη της εφαρμογής, ιδιοκτήτη γηπέδου τον λογαριασμό των αθλητικών κέντρων στην εφαρμογή και διαχειριστή τον διαχειριστή της εφαρμογής.
- 5 Όλοι οι διαχειριστές χρησιμοποιούν το ίδιο chat (λογαριασμό chat) για την τεχνική υποστήριξη.
- 6 Όπου αναφέρουμε αρχική σελίδα εφαρμογής εννοούμε το παράθυρο αφετηρίας που ανοίγει μετά την σύνδεση του κάθε χειριστή στην εφαρμογή. Ο κάθε χειριστής έχει διαφορετική αρχική σελίδα εφαρμογής.
- 7 Όλες οι εναλλακτικές ροές ακολουθούν την αρίθμηση του manual και των διαφανειών του φροντιστηρίου.

Τα κύρια 8 use cases που θα αναλυθούν και στα επόμενα παραδοτέα είναι τα:

1. **Προβολή και Επεξεργασία Προφίλ**
2. **Εύρεση Group**
3. **Δημιουργία Group**
4. **Τροποποίηση Εφαρμογής**
5. **Προσθήκη φίλων**
6. **Ενοικίαση γηπέδου**
7. **Αξιολόγηση χώρου & παικτών**
8. **Διαχείριση Group**

Και οι τίτλοι τους είναι έντονα μαυρισμένοι στο έγγραφο.

## USE CASES:

**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 πλοηγείται 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) και τις επιλογές να γυρίσει στην κύρια σελίδα και να ενημερώσει τα στοιχεία του με τις αλλαγές που υπέβαλε στην φόρμα εισαγωγής.
- 6 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία τα οποία επιθυμεί να ενημερώσει και επιλέγει να επιβεβαιώσει.
- 7 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ο χρήστης.
- 8 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 9 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ανάλογο 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 “Find Groups”.
- 5 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ως κριτήρια αναζήτησης ο χρήστης και τα ταιριάζει με αυτά που έχει αντλήσει.
- 6 Το σύστημα επαναφορτίζει τη σελίδα σύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησης που υπέβαλε ο χρήστης και εμφανίζει μόνο τα Group 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 του group που επιλεγεί (άτομα, τιμή γηπέδου).
- 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.

7.2.4 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 3*

11.3.1 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα αλλά δεν πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής.

11.3.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Invalid payment” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 9 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

#### *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.

### **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 γούστα 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 γήπεδο.
- 4 Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα με φόρμα εισαγωγής με τα απαιτούμενα στοιχεία για δημιουργία Group (πχ άθλημα, ημερομηνία, ώρα, αριθμός παικτών και γήπεδο από αυτά που είναι διαθέσιμα και πληρούν τα κριτήρια του Group), 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 και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.
- 6 Το σύστημα υπολογίζει το ποσό που αντιστοιχεί στον χρήστη μέσω των στοιχείων του group που επιλεγεί (άτομα, τιμή γηπέδου).
- 7 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).
- 8 Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
- 9 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής).
- 10 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 11 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.

- 12 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να προσκαλέσει φίλους του.
- 13 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*

- 3.1.1 Ο χρήστης επιλέγει να δημιουργήσει group για δημόσιο γήπεδο.
- 3.1.2 Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα με φόρμα εισαγωγής με τα απαιτούμενα στοιχεία για δημιουργία Group (άθλημα, ημερομηνία, ώρα, αριθμός παικτών και γήπεδο – όλα τα κοντινά του γήπεδα), την επιλογή να επιβεβαιώσει την δημιουργία group με τα στοιχεία που συμπλήρωσε στην φόρμα εισαγωγής και τις επιλογές να γυρίσει στην κύρια σελίδα και να προσκαλέσει τους φίλους του.
- 3.1.3 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που ζητούνται και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.
- 3.1.4 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 3.1.5 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.
- 3.1.6 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να προσκαλέσει φίλους του.
- 3.1.7 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 2*

- 5.2.1 Ο χρήστης δεν συμπληρώνει όλα τα στοιχεία που ζητούνται και επιλέγει να δημιουργήσει group (στο βήμα 5 της βασικής ροής δηλαδή για group σε ιδιωτικό γήπεδο).
- 5.2.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “All fields are required!” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 4 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

#### *Εναλλακτική ροή 3*

- 3.1.3.1 Ο χρήστης δεν συμπληρώνει όλα τα στοιχεία που ζητούνται και επιλέγει να δημιουργήσει group (στο βήμα 3.1.3 της εναλλακτικής ροής 1 δηλαδή για group σε δημόσιο γήπεδο).
- 3.1.3.1 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “All fields are required!” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 3.1.2 της εναλλακτικής ροής 1 της περίπτωσης χρήσης.

#### *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*

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

## **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 τέλος να πραγματοποιήσει τις ενέργειές 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 αφαιρέσει 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 αφαιρέσει 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 αφαιρέσει κάποιον από το group του.
- 7 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 8 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “player username has been kicked” στην οθόνη του χρήστη και την επιλογή να επιστρέψει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.
- 9 Το σύστημα διαγράφει το μήνυμα – υπενθύμισης από την αρχική οθόνη του χρήστη που αφαιρέθηκε.

### *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:** Προσκάλεσε Φίλους (Invite Friends)

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “Invite Friends” και του επιτρέπει να προσκαλέσει φίλους του στο Group που έχει δημιουργήσει και τελειώνει όταν προσκαλέσει φίλους του ή να επιστρέψει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

*Βασική ροή:*

1. Ο χρήστης επιλέγει να προσκαλέσει τους φίλους του είτε στην σελίδα Manage MyGroup είτε μετά την δημιουργία group.
2. Το σύστημα αντλεί δεδομένα για όλους τους φίλους του συγκεκριμένου χρήστη.
3. Το σύστημα ταξινομεί τους φίλους του συγκεκριμένου χρήστη.
4. Το σύστημα προβάλλει όλους τους φίλους του και την επιλογή να τους προσκαλέσει.
5. Ο χρήστης προσκαλεί όσους από αυτούς επιθυμεί.
6. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
7. Το σύστημα ενημερώνει τους προσκεκλημένους χρήστες εισάγοντας μήνυμα – πρόσκληση στην αρχική σελίδα τους.

*Εναλλακτική ροή 1*

- 2.1.1 Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τους φίλους του συγκεκριμένου χρήστη αλλά ο χρήστης δεν έχει ακόμα φίλους.
- 2.1.2 Το σύστημα τον ενημερώνει ότι δεν υπάρχει κανένας φίλος ακόμα με μήνυμα “No friends yet” και οδηγεί τον χρήστη στην κύρια σελίδα της εφαρμογής.

**Τίτλος:** Δώσε Δώρα (Give gifts)

**Χειριστές:** Διαχειριστής

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο διαχειριστής επιλέξει “Give gifts” και του επιτρέπει αφού δει τους χρήστες της εφαρμογής που πληρούν τα κριτήρια δώρων να επιλέξει ένα για αυτούς. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο ιδιοκτήτης επιλέξει το δώρο και ενημερωθεί το προφίλ του χρήστη.

*Βασική ροή:*

- 1 Ο διαχειριστής πλοηγείται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Give gifts”.
- 2 Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τους χρήστες που πληρούν τα κριτήρια δώρων.
- 3 Το σύστημα εμφανίζει στον διαχειριστή τις επιλογές δώρων και τους χρήστες.
- 4 Ο διαχειριστής επιλέγει τον χρήστη και το δώρο που θα δώσει.
- 5 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 6 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον διαχειριστή «Success!».

#### *Εναλλακτική ροή 1*

3.1.1 Το σύστημα δεν εμφανίζει κάποιον χρήστη, καθώς κανείς δεν πληρεί τα κριτήρια δώρων και επιστρέφει τον διαχειριστή στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

**Τίτλος:** Προβολή Εσόδων (Show incomes)

**Χειριστές:** Διαχειριστής

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο διαχειριστής επιλέξει “Show incomes” και του επιτρέπει αφού επιλέξει την κατηγορία Total, Courts ή Owners και τις ημερομηνίες που τον ενδιαφέρουν να δει τα συνολικά έσοδα όπου και τελειώνει η περίπτωση χρήσης.

#### *Βασική ροή:*

- 1 Ο διαχειριστής πλοηγείται στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Show incomes”.
- 2 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να επιλέξει μία από τις επιλογές Total, Courts και Owners.
- 3 Ο διαχειριστής επιλέγει μια εκ των κατηγοριών Total, Courts, Owners και το διάστημα ημερομηνιών που θέλει να δει.
- 4 Το σύστημα αντλεί δεδομένα με βάση τις ημερομηνίες εισαγωγής του χρήστη και την επιλογή εσόδων.
- 5 Το σύστημα υπολογίζει τα έσοδα με βάση δεδομένα εισαγωγής.
- 6 Το σύστημα εμφανίζει στον διαχειριστή το σύνολο των εσόδων σύμφωνα με τις προηγούμενες επιλογές του.

#### *Εναλλακτική ροή 1*

4.1.1 Το σύστημα αντλεί δεδομένα με βάση τις επιλογές του χρήστη αλλά δεν υπάρχουν έσοδα.

4.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “No incomes between the selected dates” και επιστρέφει τον διαχειριστή στο βήμα 3 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

**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 κύρια 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:*

- 3.2.1 Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει ένα αντικείμενο εκ των 2 κατηγοριών (User και Court).
- 3.2.2 Το σύστημα αντλεί δεδομένα ανάλογα με την επιλογή του διαχειριστή.
- 3.2.3 Ο διαχειριστής επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να διαγράψει από την εφαρμογή.
- 3.2.4 Το σύστημα οδηγεί τον διαχειριστή σε μια φόρμα εισαγωγής παρόμοια με αυτή του χρήστη.
- 3.2.5 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 3.2.6 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.

#### **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 κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Add Friends”.
2. Το σύστημα του εμφανίζει 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.
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: 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 πλοηγείτε 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.

**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 μία φόρμα συμπλήρωσης δείχνοντας 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:** Ακύρωση Κράτησης (Cancel Reservation).

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ Cancel Reservation ”, του επιτρέπει να ακυρώσει μία κράτηση αθλητικού κέντρου την οποία είχε κανονίσει και να πάρει τα χρήματα που δαπάνησε πίσω , αρκεί βέβαια η ακύρωση να πραγματοποιηθεί πριν από ένα επιθυμητό χρόνο όπου ορίζει ο κάθε αθλητικός χώρος. Τέλος, μετά την ακύρωση το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

*Βασική Ροή :*

- 1 Ο χρήστης πλοηγείται στην “Book court” σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Cancel Reservation”.
- 2 Το σύστημα του εμφανίζει τις κρατήσεις όπου έχει κάνει ο χρήστης και είναι σε μελλοντική ημερομηνία.
- 3 Ο χρήστης επιλέγει την κράτηση την οποία επιθυμεί να ακυρώσει.
- 4 Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη μήνυμα επιβεβαίωσης.
- 5 Ο χρήστης επιβεβαιώνει.
- 6 Το σύστημα ελέγχει αν είναι μέσα στο χρονικό όριο ακύρωσης που επιβάλλει ο χώρος όπου είχε γίνει η κράτηση.
- 7 Το σύστημα εγκρίνει την ακύρωση κράτησης και την διαγράφει από το ωράριο του γηπέδου.
- 8 Το σύστημα επιστρέφει το ποσό της κράτησης στον χρήστη (μέσω των στοιχείων πληρωμής όπου είχε εισάγει ο χρήστης).
- 9 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “Successful cancellation” και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

*Εναλλακτική Ροή 1:*

- 6.1.1 Το σύστημα αντιλαμβάνεται ότι η ακύρωση δεν είναι μέσα στο χρονικό όριο ακύρωσης του αθλητικού κέντρου και απορρίπτει την ακύρωση κράτησης.
- 6.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Failed cancelation” και επιστρέφει τον χρήστη στην “Book court” σελίδα της εφαρμογής.

**Τίτλος:** Τεχνική υποστήριξη χρήστης/ιδιοκτήτης γηπέδου (Technical Support user/owner).

**Χειριστές:** Χρήστης, Ιδιοκτήτης γηπέδου

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν οι χρήστης, ιδιοκτήτης γηπέδου επιλέξουν “ Technical Support ”. Τους επιτρέπει να επικοινωνήσουν με έναν διαχειριστή του συστήματος για οποιοδήποτε πρόβλημα έχει προκύψει. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν οι χρήστης, ιδιοκτήτης γηπέδου επιλέξουν να γυρίσουν στην αρχική σελίδα.

*Βασική Ροή:*

- 1 Ο χρήστης/ιδιοκτήτης γηπέδου πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Technical Support”.
- 2 Το σύστημα αντλεί πληροφορίες για τα μηνύματα όπου έχουν σταλθεί μεταξύ του συγκεκριμένου χρήστη και του διαχειριστή.
- 3 Το σύστημα εμφανίζει το ιστορικό ανταλλαγής μηνυμάτων και χώρο για εισαγωγή νέων μηνυμάτων.
- 4 Ο χρήστης/ιδιοκτήτης γράφει το μήνυμα που επιθυμεί και επιλέγει να το στέλνει.
- 5 Το σύστημα αποθηκεύει το μήνυμα και ενημερώνεται.
- 6 Το σύστημα εμφανίζει στο ιστορικό ανταλλαγής μηνυμάτων το καινούριο μήνυμα του χρήστη/ιδιοκτήτη γηπέδου.
- 7 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη/ιδιοκτήτη γηπέδου είτε να συνεχίσει να ανταλλάσσει μηνύματα και να πλοηγείτε στο Technical Support είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

**Τίτλος:** Τεχνική Υποστήριξη διαχειριστή (Technical Support Admin)

**Χειριστές:** Διαχειριστής

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο διαχειριστής επιλέξει “Technical Support” και του επιτρέπει να δει τα μηνύματα του από χρήστες ή ιδιοκτήτες, να απαντήσει ή να τα



διαγράψει. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο διαχειριστής κλείσει το παράθυρο του μηνύματος, απαντήσει ή διαγράψει το μήνυμα.

#### *Βασική ροή:*

- 1 Ο διαχειριστής πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Technical Support”.
- 2 Το σύστημα αντλεί πληροφορίες για τα μηνύματα όπου έχουν ανταλλαχθεί μεταξύ των χρηστών και του διαχειριστή.
- 3 Το σύστημα εμφανίζει τα ιστορικά ανταλλαγής μηνυμάτων μεταξύ του διαχειριστή και των χρηστών καθώς και χώρο για εισαγωγή νέων μηνυμάτων. Επίσης, δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να επιλέξει ποιο από αυτά θα ανοίξει.
- 4 Ο διαχειριστής επιλέγει μία συνομιλία και αφού την διαβάσει στέλνει την απάντηση του.
- 5 Το σύστημα αποθηκεύει την απάντηση και ενημερώνεται.
- 6 Το σύστημα εμφανίζει την απάντηση του διαχειριστή στον αρχικό αποστολέα του μηνύματος.
- 7 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Send!” και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να συνεχίσει να πλοηγείται στα μηνύματα είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

#### *Εναλλακτική ροή 1:*

- 4.1.1 Ο διαχειριστής επιλέγει μία συνομιλία και αφού την διαβάσει επιλέγει να την διαγράψει.
- 4.1.2 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 4.1.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “This message has been deleted!” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 8 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

**Τίτλος:** Προβολή και Διαγραφή φίλων (View & Delete Friends).

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ View Friends ”, του επιτρέπει να περιηγηθεί στην λίστα των φίλων που έχει στην εφαρμογή και όποιον επιθυμεί να τον διαγράψει από αυτήν. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης διαγράψει κάποιον φίλο του ή επιλέξει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

#### *Βασική Ροή:*

- 1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην “Add Friends “ σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “View Friends”.
- 2 Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τους φίλους του χρήστη και εμφανίζει όλους τους φίλους του χρήστη.
- 3 Ο χρήστης επιλέγει έναν εκ’ των φίλων του.
- 4 Το σύστημα του εμφανίζει επιλογή διαγραφής φίλου “Delete Friend”
- 5 Ο χρήστης το επιλέγει και επιβεβαιώνει την διαγραφή του συγκεκριμένου φίλου.
- 6 Το σύστημα αποθηκεύει την αλλαγή στους φίλους και ενημερώνεται.
- 7 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη είτε να συνεχίσει να πλοηγείτε στην λίστα των φίλων του είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

#### *Εναλλακτική Ροή 1:*

- 2.1.1 Το σύστημα αντλεί δεδομένα αλλά ο χρήστης δεν έχει κανέναν φίλο.
- 2.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “No friends found” και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα.

**Τίτλος:** Προβολή Εσόδων (View Incomes).

**Χειριστές:** Ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου.

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “View Incomes”, του επιτρέπει να ενημερώνεται για τα έσοδα που έχει μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα που επιλέγει ο ιδιοκτήτης. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν το σύστημα εμφανίσει τα έσοδα στην οθόνη του χρήστη.

*Βασική ροή :*

1. Ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “View Incomes”.
2. Το σύστημα εμφανίζει κριτήρια αναζήτησης ημερομηνιών.
3. Ο χρήστης επιλέγει το χρονικό διάστημα που θέλει να δει τα έσοδα του.
4. Το σύστημα αντλεί τα έσοδα με βάση τα στοιχεία που υπέβαλε ο ιδιοκτήτης του αθλητικού κέντρου.
5. Το σύστημα αθροίζει τα επιμέρους έσοδα ώστε να υπολογίσει τα συνολικά έσοδα του μήνα, ελέγχοντας αν είναι μεγαλύτερα από το 0.
6. Αφού το σύστημα υπολογίσει τα συνολικά έσοδα εμφανίζονται στο αντίστοιχο παράθυρο της γραφικής διεπαφής του ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου.

*Εναλλακτική ροή 1 :*

5.1.1 Στην περίπτωση που τα έσοδα είναι 0 το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα που ενημερώνει τον χρήστη πως δεν υπήρχαν έσοδα τον συγκεκριμένο μήνα “No income between the selected dates” και τον επιστρέφει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική ροή 2:*

3.2.1 Από τα κριτήρια ημερομηνιών δεν επιλέγει το χρονικό διάστημα που θέλει να δει τα έσοδα του.

3.2.2 Το σύστημα του εμφανίζει προειδοποιητικό μήνυμα πως πρέπει να επιλέξει ένα έγκυρο χρονικό διάστημα, “Select a valid time period” και επιστρέφει τον ιδιοκτήτη γηπέδου στο βήμα 2 της βασικής ροής.

**Τίτλος:** Προβολή Κρατήσεων (View Reservations).

**Χειριστές:** Ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου.

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ View Reservations”, του επιτρέπει να ενημερώνεται για τις κρατήσεις που έχει μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό

διάστημα που επιλέγει ο ιδιοκτήτης. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν το σύστημα εμφανίσει τις κρατήσεις στην οθόνη του χρήστη.

*Βασική ροή:*

1. Ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου πλοηγείται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “View Reservations”.
2. Από τα κριτήρια αναζητήσες ημερομηνιών που εμφανίζονται επιλέγει το χρονικό διάστημα που θέλει να δει τις κρατήσεις του.
3. Το σύστημα αναζητά με βάση τα στοιχεία που εισήγαγε.
4. Το σύστημα εμφανίζει ένα παράθυρο με την λίστα από τις κρατήσεις, τα στοιχεία τους και τις επιλογές που έχει ο ιδιοκτήτης της αθλητικής εγκατάστασης (αποδοχή, απόρριψη).
5. Ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου επιλέγει να αποδεχτεί την κράτηση.
6. Το σύστημα ανανεώνει την κατάσταση της κράτησης από “Pending” σε “Confirmed”.
7. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
8. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση μέσω της εφαρμογής στην κύρια οθόνη του ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου να τον ενημερώσει ότι η κράτηση του επιβεβαιώθηκε.

*Εναλλακτική ροή 1:*

- 5.1.1 Ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου επιλέγει να απορρίψει την κράτηση.
- 5.1.2 Το σύστημα ανανεώνει την κατάσταση της κράτησης από “Pending” σε “Rejected”.
- 5.1.3 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 5.1.4 Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση μέσω της εφαρμογής στην κύρια οθόνη του ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου να τον ενημερώσει ότι η κράτηση του απορρίφθηκε.

*Εναλλακτική ροή 2:*

- 3.2.1 Το σύστημα αναζητά με βάση τα στοιχεία που εισήγαγε αλλά δεν υπάρχουν κρατήσεις που να ικανοποιούν τα κριτήρια που εισήγαγε ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου
- 3.2.1 Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα στον ιδιοκτήτη του αθλητικού κέντρου και τον ενημερώνει πως δεν υπάρχουν κρατήσεις για εκείνη την ημέρα.

*Εναλλακτική ροή 3:*

- 2.3.1 Από τα κριτήρια αναζήτησης ημερομηνιών δεν επιλέγει το χρονικό διάστημα που θέλει να δει κρατήσεις του.
- 2.3.2 Το σύστημα του εμφανίζει προειδοποιητικό μήνυμα πως πρέπει να επιλέξει ένα έγκυρο χρονικό διάστημα και επιστρέφει τον ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου στο βήμα 2 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

**Τίτλος:** Προβολή Αξιολογήσεων (Show Rates).

**Χειριστές:** Ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου.

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ Show Rates”, του επιτρέπει να ενημερώνεται για τις αξιολογήσεις που έχει μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό

διάστημα που επιλέγει ο ιδιοκτήτης. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν το σύστημα εμφανίσει τις αξιολογήσεις στην οθόνη του χρήστη

*Βασική ροή:*

1. Ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου πλοηγείται στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Show Rates”.
2. Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τις αξιολογήσεις του συγκεκριμένου αθλητικού κέντρου.
3. Το σύστημα ταξινομεί με χρονολογική σειρά τις αξιολογήσεις που έχει λάβει.
4. Το σύστημα εμφανίζει τις αξιολογήσεις με την κατάλληλη μορφοποίηση στην οθόνη του χρήστη.

*Εναλλακτική ροή 1:*

- 2.1.1 Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τις αξιολογήσεις του συγκεκριμένου αθλητικού κέντρου αλλά δεν βρίσκει καμία αξιολόγηση.
- 2.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “No rates yet” και επιστρέφει τον ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου στην αρχική σελίδα.

**Τίτλος:** Επεξεργασία γηπέδου (Edit my Court).

**Χειριστές:** Ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου.

**Περιγραφή:** Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “Edit my Court ”, του επιτρέπει να επεξεργαστεί τα χαρακτηριστικά των γηπέδων του. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει

όταν ο χρήστης αποθηκεύσει τις αλλαγές που έκανε και το σύστημα του εμφανίσει το αντίστοιχο μήνυμα.

*Βασική ροή:*

1. Ο ιδιοκτήτης αθλητικού κέντρου πλοηγείται στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το "Edit my Court".
2. Το σύστημα αντλεί τα δεδομένα για τα γήπεδα που είναι καταχωρημένα στο αθλητικό κέντρο.
3. Το σύστημα εμφανίζει ένα παράθυρο με την λίστα από τα γήπεδα και τα στοιχεία τους και τις επιλογές να επεξεργαστεί υπάρχον γήπεδο ή να διαγράψει κάποιο από τα γήπεδα του.
4. Ο ιδιοκτήτης επιλέγοντας να επεξεργαστεί υπάρχον γήπεδο μπορεί να αλλάξει την διαθεσιμότητα του γηπέδου, τον μέγιστο αριθμό ατόμων που μπορούν να παίξουν σε αυτό, τα χαρακτηριστικά του (ανοιχτό/κλειστό, παρκέ/τσιμέντο κ.α) και τους κανόνες για το συγκεκριμένο γήπεδο και να επιβεβαιώσει τις αλλαγές.
5. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
6. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα "Court Specs change!" στην οθόνη του ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου.

*Εναλλακτική ροή 1:*

- 3.1.1 Ο ιδιοκτήτης επιλέγει να διαγράψει ένα γήπεδο.
- 3.1.2 Το σύστημα ελέγχει πως δεν υπάρχουν μελλοντικές κρατήσεις για το συγκεκριμένο γήπεδο.
- 3.1.3 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
- 3.1.4 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα "Success delete!" στην οθόνη του ιδιοκτήτη αθλητικού κέντρου.

*Εναλλακτική ροή 2:*

- 3.1.2.1 Το σύστημα ελέγχει αλλά υπάρχουν μελλοντικές κρατήσεις για το συγκεκριμένο γήπεδο.
- 3.1.2.2 Το σύστημα ενημερώνει τον ιδιοκτήτη ότι δεν μπορεί να διαγράψει το συγκεκριμένο γήπεδο και τον επιστρέφει στο βήμα 3 της βασικής ροής περίπτωση χρήσης.