

Ονομασία Έργου: NearCourt

Sequence-Diagrams-v0.1

Έκδοση: v0.1



Μέλος	Αριθμός Μητρώου	Έτος φοιτητή
ΣΚΑΓΚΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ	1072611	4 ^ο
ΣΑΡΙΔΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1072478	4 ^ο
ΣΤΕΡΓΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1072503	4 ^ο
ΣΤΕΛΙΟΣ ΡΑΦΑΗΛ ΠΑΝΣΕΛΗΝΑΣ	1072526	4 ^ο

Επισκεφτείτε το Git μας:

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

Σχόλιο 1: Στις κλάσεις *RateSelectionPage.java*, *DeletePlayerPage*, *DeleteCourtsPage*, *AddCourtPage*, *ModifyOptionsPage* δεν υπάρχουν όλα τα *attributes* καθώς δεν έχουν υλοποιηθεί ακόμα στο *project code*.

Σχόλιο 2: Το αντικείμενο *userData* περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία του συνδεδεμένου χρήστη και κληρονομείται σε όλες της κλάσεις του προγράμματος για τις βασικές λειτουργίες της εφαρμογής.

FindGroupGUI.java

εμφανίζει τα διαθέσιμα group και επιπλέον ο χρήστης έχει την δυνατότητα να κάνει αναζήτηση στα group βάσει φίλτρων που εισάγει ο ίδιος.

Μέθοδοι

findGroupActionPerformed(): επιστρέφει τα group βάσει των κριτηριων που εχει εισαγει ο χρηστης

joinButActionPerformed(): οδηγεί των χρήστη στο περιβάλλον πληρωμής για το γήπεδο που έχει επιλέξει

updateGroupsData(): μετρά την επιτυχή πληρωμή εισάγει τον χρήστη στο group που έχει επιλέξει

profileActionPerformed(): επιστρέφει τον χρήστη πίσω στο profile

MainMenuPage

Εμφανίζει τις επιλογές που έχει ο χρήστης να προηγηθεί μέσα στην εφαρμογή

Μέθοδοι

showProfile(): εμφανίζει σελίδα με τα στοιχεία του χρήστη και του δίνει την δυνατότητα να τα επεξεργαστεί

showFindGroups(): εμφανίζει σελίδα από την οποία μπορεί να μπει σε κάποιο group

showCreateGroup: εμφανίζει παράθυρο από το οποίο ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ένα group

showManageMyGroup(): εμφανίζει παράθυρο από το οποίο ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τα group που έχει δημιουργήσει.

showChooseCourtScreen(): εμφανίζει σελίδα από την οποία ο χρήστης μπορεί να νοικιάσει ένα γήπεδο

showAddFriends(): εμφανίζει σελίδα από την οποία ο χρήστης μπορεί να διαχειριστεί τους φίλους του ή και να προσθέσει καινούργιους

showRateSelectionPage(): (δεν έχει υλοποιηθεί ακόμα)

Rate

Στη παρούσα έκδοση δεν έχει υλοποιηθεί, θα υλοποιηθεί στην επόμενη.

Μέθοδοι

getCourtHistory(): επιστρέφει όλα τα γήπεδα στα οποία έχει παίξει ο χρήστης

getPlayersHistory(): επιστρέφει όλους τους χρήστες με τους οποίους έχει παίξει ο συνδεδεμένος χρήστης

User

Κλάση διαχείρισης της εισόδου των χρηστών στην εφαρμογή. Εμφανίζει παράθυρο για την εισαγωγή του ονόματος χρήστη και του αντίστοιχου κωδικού. Αφού γίνει ο σχετικός έλεγχος εγκυρότητας των στοιχείων από τη Βάση Δεδομένων (nearcourt), εμφανίζει την οθόνη με τις διαθέσιμες επιλογές του χρήστη.

Μέθοδοι

authenticateUser : Έλεγχος εγκυρότητας στοιχείων χρήστη και δημιουργία Object userData (διαφορετικό για κάθε χρήστη που συνδέεται περιλαμβάνει τα id,email,namee,passwordd και αρχικά τις κενές μεταβλητές court_id, group_id).

Main: έναρξη εφαρμογής

Profile

Κλάση που καλείται όταν ο χρήστης επιλέξει Profile στην αρχική σελίδα της εφαρμογής. Ανοίγει παράθυρο με το όνομα χρήστη και το email του και επίσης ένα scrollPanel με όλες τις κριτικές και βαθμολογίες του χρήστη. Περιλαμβάνει κουμπί που οδηγεί τον χρήστη σε σελίδα επεξεργασίας στοιχείων.

Μέθοδοι

EditProfile() : Ανοίγει την σελίδα επεξεργασίας στοιχείων – κλάση EditProfilePage

getUserData() : τυπώνει στην οθόνη του χρήστη τα στοιχεία του

displayUserRate() : παίρνει από την Βάση Δεδομένων όλες τις κριτικές και βαθμολογίες του συνδεδεμένου χρήστη και τις επιστρέφει στην οθόνη

EditProfilePage

Κλάση που καλείται όταν ο χρήστης επιλέξει change username/password στην σελίδα «Προφίλ» και του επιτρέπει να επεξεργαστεί τα στοιχεία του.

Μέθοδοι

updateUserData() : Ενημερώνει τα νέα στοιχεία του χρήστη στην Βάση Δεδομένων και πραγματοποιεί έλεγχο στα νέα στοιχεία εισαγωγής

validatePassword() : Ελέγχει αν ο χρήστης εισάγει σωστά τον κωδικό του.

Payment

Κλάση στην οποία πραγματοποιούνται όλες οι πληρωμές της εφαρμογής (εξομοιώνει το redirect σε σελίδα τράπεζας)

Μέθοδοι

validateCardInfo() : Πραγματοποιεί έλεγχο εγκυρότητας στοιχείων εισαγωγής χρήστη

calculateAmount() : Υπολογίζει το ποσό που πληρώνει ο χρήστης με κάθε Join ή δημιουργία group.

addPayment () : Προσθέτει την πληρωμή στην κάθε χρήστη στην βάση δεδομένων της εφαρμογής.

ManageMyGroup (σε αυτή την έκδοση του project code (v0.1) έχει μόνο front-end λειτουργία)

Κλάση που δίνει την δυνατότητα στο χρήστη να διαχειριστή το group του (εάν έχει) και καλείται από την αρχική οθόνη της εφαρμογής όταν ο χρήστης επιλέξει ManageMyGroup.

Μέθοδοι

getCreatorGroupData() : Παίρνει από την βάση τα στοιχεία του Group του συγκεκριμένου χρήστη (ιδιοκτήτη group)

StoreData() : Αποθηκεύει στην βάση της αλλαγές που πραγματοποιούνται από τον ιδιοκτήτη του group.

DeleteNotification() : Διαγράφει την ειδοποίηση από την αρχική οθόνη του παίκτη που αφαιρέθηκε από το Group.

AddFriendsPage

καλείται από την κλάση MainMenuPage με την μέθοδο ShowAddFriendsPage() όταν δηλαδή πατηθεί το κουμπί Add Friends στο MainMenuPage. Εμφανίζει ένα πλαίσιο συμπλήρωσης όπου στην αρχή προτείνει να προσθέσει σαν φίλους ο χρήστης με τους οποίους έχει αγωνιστεί αντλούμενη στοιχεία από την βάση δεδομένων , στην συνέχεια ο χρήστης αν πληκτρολογήσει του εμφανίζει ονόματα χρηστών όπου ταιριάζουν αντλούμενη πάλι στοιχεία από την βάση δεδομένων. Τέλος αν ο χρήστης επιλέξει κάποιο username του

εμφανίζεται μήνυμα επιβεβαίωσης και στέλνει αίτημα φιλίας στον χρήστη όπου επιλέχθηκε.

Μέθοδοι

updateFriendList() χρησιμοποιείται για να καλέσει τις άλλες δύο μεθόδους ανάλογα την περίπτωση και για να ανανεώνει την λίστα.

getTeammates() χρησιμοποιείται ώστε να προσθέσει παίκτες στην λίστα αν δεν έχει δοθεί ακόμα username από τον παίκτη ,προτείνοντάς του παίκτες όπου έχει αγωνιστεί παλιότερα.

getUsername() χρησιμοποιείται ώστε να προσθέσει παίκτες στην λίστα όπου το username τους ταιριάζει με αυτό που γράφει ο χρήστης

SendFriendRequest() χρησιμοποιείται ώστε μόλις ο χρήστης επιλέξει αυτόν τον οποίο θέλει να κάνει φίλο να ενημερωθεί η βάση με τα αιτήματα φιλίας.

ChooseSportScreen

εμφανίζεται όταν πατηθεί το κουμπί Book Court στο MainMenuPage και ενεργοποιηθεί η μέθοδος ShowChooseSportScreen(). Εμφανίζει στον χρήστη τρεις επιλογές αθλημάτων ως τρία διαφορετικά κουμπιά και ανάλογα την επιλογή του χρήστη αποθηκεύει την επιλογή του.

Μέθοδοι

ShowChooseCourtScreen() χρησιμοποιείται ώστε να κληρονομήσουν οι επόμενες κλάσεις τα selectedsport και userData αντικείμενα.

Η κλάση SportsCenter (mono back-end) χρησιμοποιείται ώστε με βάση την επιλογή του χρήστη να φορτωθούν τα κατάλληλα γήπεδα από την βάση Έτσι καλείται μετά την επιλογή αθλήματος του χρήστη . Χρησιμοποιεί την μέθοδο

requestnearbycourts()

καλεί από την βάση τα διαθέσιμα γήπεδα όπου φιλοξενούν το άθλημα όπου έχει επιλέξει ο χρήστης.

ChooseCourtScreen

εμφανίζει στον χρήστη όλα τα διαθέσιμα γήπεδα όπου μπορεί να επιλέξει ο χρήστης με την ώρα όπου μπορεί να τα κλείσει , μόλις ο χρήστης επιλέξει το γήπεδο και την ώρα αρεσκείας του , εμφανίζεται μήνυμα επιβεβαίωσης και έπειτα ενημερώνεται η κράτηση , η διαθεσιμότητα του γηπέδου και οδηγεί τον χρήστη στην κλάση payment. Η κλάση αυτή εμφανίζεται μετά την επιλογή αθλήματος στον χρήστη. Επιπλέον χρησιμοποιεί την μέθοδο

setItems() όπου χρησιμοποιείται ώστε να προστίθενται γήπεδα στην λίστα όπου εμφανίζεται στον χρήστη.

ValidateGroup(int type,String s,String n):Ελέγχει αν όλα τα πεδία είναι συμπληρωμένα

PrivateGroupCheck(int type):Ελέγχει αν το γκρουπ είναι ιδιωτικό ή δημόσιο

UpdateGroupsData(String s,int i):Εισάγει την δημιουργία γκρουπ στην βάση

getPrivateCompatableCourts():Εμφανίζει στον χρήστη ιδιωτικά γήπεδα σύμφωνα με τις επιλογές του

getPublicCompatableCourts():Εμφανίζει στον χρήστη δημόσια γήπεδα σύμφωνα με τις επιλογές του

CreateGroupPage class:Ο χρήστης κατευθύνεται σε νέα σελίδα δημιουργίας γηπέδου. Εκεί αφού του ζητείται να συμπληρώσει το άθλημα, την ημερομηνία, τον τύπο γηπέδου και τον αριθμό των ατόμων που επιθυμεί πατώντας το κουμπί show available groups (έχοντας συμπληρώσει όλα τα πεδία) του εμφανίζεται πίνακας με τα διαθέσιμα γήπεδα και τις ώρες που

μπορεί να επιλέξει. Εφόσον υπάρχουν διαθέσιμα γήπεδα και ώρες με τις προηγούμενες επιλογές πραγματοποιείται η δημιουργία του γκρουπ, όμως αν πρόκειται και για ιδιωτικό γήπεδο ακόμη απαιτείται σε νέα σελίδα Payment να συμπληρώσει τα

στοιχεία της κάρτας του και έτσι να πραγματοποιηθεί η πληρωμή.

ModifyOptionsPage

Κλάση στην οποία ο διαχειριστής επιλέγει μεταξύ διαγραφής χρήστη, προσθήκης γηπέδου και διαγραφής Player

Μέθοδοι

-userData:Object[]

+ModifyApp() Δημιουργία αντικειμένου ModifyOptionsPage

+AddCourt() Επιλογή προσθήκης γηπέδου

+showDeleteCourtsPage() Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει γήπεδο και κατευθύνεται σε νέα σελίδα

+showDeletePlayerPage() Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει player και κατευθύνεται σε νέα σελίδα

AddCourtPage

Κλάση που εμφανίζει στον διαχειριστή την επιλογή να προσθέσει ένα καινούργιο γήπεδο

-userData:Object[]

+ValidateFile() επαληθεύεται η εγκυρότητα του αρχείου που ανέβασε ο διαχειριστής

+UpdateCourts() Πραγματοποιείται η προσθήκη γηπέδου

