

**Ονομασία Έργου: NearCourt**  
**Domain-Model**  
**Έκδοση: v0.2**



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>

Οι αλλαγές ανάμεσα στην έκδοση v0.1 και v0.2 αναγράφονται με **μπλε χρώμα** στα παρακάτω τεχνικά κείμενα.

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

## 1. ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΚΛΑΣΕΩΝ

-**User**: Γενική οντότητα, που αναφέρεται στα είδη μελών που θα χρησιμοποιούν το σύστημα.

-**Admin**: Ειδικότερη περίπτωση User όπου διαχειρίζεται τα δεδομένα της εφαρμογής μέσα από διαγραφή και προσθήκη στοιχείων για Player και Court.

-**Player**: Ειδικότερη περίπτωση User που μπορεί να κάνει κρατήσεις γηπέδων ,να βρει συμπαίκτες και να περιηγείται στις υπόλοιπες λειτουργίες της εφαρμογής.

-**Sport\_center\_owner**: Ειδικότερη περίπτωση User που μπορεί να διαχειρίζεται πληροφορίες σχετικά με τα γήπεδα τους και να περιηγείται και σε άλλες λειτουργίες ιδιοκτήτη της εφαρμογής.

-**Payment**: Οντότητα η οποία ανάλογα με τα στοιχεία μιας κράτησης σε ιδιωτικό γήπεδο καθορίζει και το ποσό της πληρωμής.

-**Reservation**: Οντότητα που περιλαμβάνει τα στοιχεία μιας κράτησης(Players,Γήπεδο).

-**Group**: Γενική οντότητα, περιλαμβάνει ιδιότητες όπως ημερομηνία, αριθμό παικτών και id γηπέδου του γκρουπ.

-**Group\_creation**: Ειδικότερη περίπτωση Group,αφορά την δημιουργία γκρουπ.

-**Invitation**: Οντότητα με την οποία οι Players μπορούν να προσκαλούν τους φίλους τους σε γκρουπς.

-**Modification**: Γενική οντότητα στην οποία ο Admin μπορεί να ενημερώνει τα γήπεδα και τους χρήστες της εφαρμογής.

-**Rate**: Γενική Οντότητα με την οποία οι Players μπορούν να αξιολογούν γήπεδα και άλλους χρήστες.

-**Court**: Γενική οντότητα στην οποία είναι αποθηκευμένα όλα τα δεδομένα γηπέδων της εφαρμογής.

-Court\_modification: Ειδική περίπτωση Modification η οποία χρησιμοποιείται για την ενημέρωση στοιχείων ενός court από τον Admin.

-Player\_modification: Ειδική περίπτωση Modification η οποία χρησιμοποιείται για την ενημέρωση στοιχείων ενός Player από τον Admin.

-Public\_court: Ειδική περίπτωση Court, αφορά δημόσια γήπεδα με διαφορετικές ιδιότητες από ιδιωτικά όπως διαφορετικές δυνατότητες κράτησης.

-Private\_court: Ειδική περίπτωση Court, αφορά ιδιωτικά γήπεδα με διαφορετικές ιδιότητες από δημόσια όπως πληρωμή, δυνατότητα αξιολόγησης και άλλα.

-Court\_rate: Ειδική περίπτωση Rate, αφορά την αξιολόγηση ενός court από έναν Player.

-Player\_rate: Ειδική περίπτωση Rate, αφορά την αξιολόγηση ενός Player από έναν άλλον, Players που αγωνίστηκαν στο ίδιο γκρουπ.

## 2. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

1. Το PlayerID στην κλάση Group είναι το id του παίκτη που δημιούργησε το γκρουπ.
2. Το PlayerID στην κλάση Reservation είναι είτε ο παίκτης που έκανε απευθείας ενοικίαση είτε ο παίκτης ο οποίος είναι δημιουργός Group.
3. Το reservation\_type αποτελεί μια enum μεταβλητή η οποία όταν έχει τιμή group η κράτηση του γηπέδου έχει προέλθει από γκρουπ, ενώ όταν έχει την τιμή reservation η κράτηση του γηπέδου έχει προέλθει από απλή κράτηση.

### 3.ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ (DOMAIN MODEL)

