

Ονομασία Έργου: NearCourt

Domain-Model

Έκδοση: v0.3



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

Οι αλλαγές ανάμεσα στην έκδοση v0.1 και v0.2 αναγράφονται με **μπλε χρώμα** στα παρακάτω τεχνικά κείμενα. Και οι αλλαγές ανάμεσα στην έκδοση v0.2 και v0.3 αναγράφονται με **κόκκινο χρώμα** στα παρακάτω τεχνικά κείμενα.

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

Σε αυτήν την έκδοση του Domain-model προσθέσαμε μερικά attributes στις ήδη υπάρχον κλάσεις, αλλάξαμε μερικές από αυτές, προσθέσαμε τύπους αυτών των attributes καθώς και τις μεθόδους που προέκυψαν για την κάθε κλάση με βάση τα sequence diagrams καθενός use case. Έτσι παρακάτω φαίνεται το καινούριο Διάγραμμα(3).

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.

-Profile: Οντότητα στην οποία βρίσκεται το ιστορικό των γκρουπ και των αξιολογήσεων των χρηστών.

-Friend: Οντότητα με την οποία οι players μπορούν να προσκαλέσουν κάποιον φίλο του σε ένα 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)

