**Use cases**

**Τίτλος: Add friends**

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Add Friends”.
2. Το σύστημα του εμφανίζει ένα search bar ώστε να αναζητήσει φίλους.
3. Το σύστημα αντλεί στοιχεία και προτίνει στον χρήστη άλλους χρήστες με τους οποίους έχει αγωνιστεί πριν εισάγει χαρακτήρες στο search bar.
4. Ο χρήστης πληκτρολογεί το username του χρήστη τον οποίο επιθυμεί να αναζητήσει.
5. Το σύστημα ελέγχει/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 ελέγχου/αναζήτησης κάθε φορά που ο χρήστης πληκτρλογεί επιπλέον χαρακτήρες την λίστα κάτω από το search bar.
8. Ο χρήστης επιλέγει το όνομα το οποίο επιθυμεί.
9. Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης.
10. Ο χρήστης το αποδέχεται.
11. 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.

* + 1. Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης.
    2. Ο χρήστης το αποδέχεται .
    3. Το σύστημα στέλνει αίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε ο αρχικός χρήστης και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

Εναλλακτική Ροή 2:

* + 1. Το σύστημα δεν αναγνωρίζει κάποιον χρήστη με το όνομα που πληκτρολόγησε ο χρήστης
    2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “no players found” και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

**Use cases**

**Τίτλος: Rate users**

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “rate”.
2. Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με τους παίκτες τους οποίους αγωνίστηκε πρόσφατα ο χρήστης, καθώς και την επιλογή αξιολόγησης αθλητικού κέντρου.
3. Ο χρήστης επιλέγει τον παίκτη τον οποίο θέλει να αξιολογήσει.
4. Το σύστημα του εμφανίζει μία επιλογή βαθμολόγησης (π.χ. αριθμό αστεριών 1-5) και ένα καινό πλαίσιο για την συμπλήρωση σχολίων .
5. Ο χρήστης επιλέγει την βαθμολογία με την οποία θα αξιολογήσει τον επιλεγμένο χρήστη, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.
6. To σύστημα εξετάζει και προσθέτει την αξιολόγηση του χρήστη στην βάση δεδομένων.
7. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα, your rate has been submitted στην οθόνη του χρήστη.

Εναλλακτική Ροή 1:

* 1. Ο χρήστης δεν επιλέγει την βαθμολογία με τα οποία θα αξιολογήσει τον επιλεγμένο χρήστη, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.
  2. To σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη και δεν την προσθέτει στην βάση δεδομένων.
  3. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα, your rate has not been submitted.

Εναλλακτική Ροή 2:

3.1 Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή αξιολόγησης αθλητικού κέντρου.

3.2 Το σύστημα του εμφανίζει μία λίστα με τους χώρους στους οποίους αγωνίστηκε πρόσφατα.

* 1. Ο χρήστης επιλέγει τον χώρο τον οποίο θέλει να αξιολογήσει.
  2. Το σύστημα εμφανίζει μία επιλογή βαθμολόγησης (π.χ. αριθμό αστεριών 1-5) και ένα καινό πλαίσιο για την συμπλήρωση σχολίων.
  3. Ο χρήστης επιλέγει την βαθμολογία με την οποία θα αξιολογήσει τον επιλεγμένο χώρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.
  4. To σύστημα εξετάζει και προσθέτει την αξιολόγηση του χρήστη στην βάση δεδομένων
  5. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα, your rate has been submitted στην οθόνη του χρήστη.

Εναλλακτική Ροή 3:

* + 1. Ο παίκτης δεν επιλέγει τα αστέρια με τα οποία θα αξιολογήσει τον χώρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει με το κουμπί submit.
    2. Το σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη και δεν την προσθέτει στην βάση δεδομένων.
    3. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα, your rate has not been submitted.

**Use cases**

**Τίτλος: Book court**

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 εμφανίζει μία φόρμα συμπλήρωσης, όπου εμφανίζει τα κοντινά ιδιωτικά γήπεδα τα οποία μπορεί να κλείσει ο χρήστης και φιλοξενούν το άθλημα που διάλεξε.
5. Ο χρήστης επιλέγει το ιδιωτικό γήπεδο της αρεσκείας του.
6. Το σύστημα εμφανίζει μία φόρμα συμπλήρωσης, όπου εμφανίζει τις διαθέσιμες ημερομηνίες και ώρες όπου έχει κενές το γήπεδο.
7. Ο χρήστης επιλέγει την κατάλληλη ημερομηνία και ώρα που επιθυμεί.
8. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη να επιβεβαιώσει τα στοιχεία που έχει εισάγει (αθλητικό κέντρο, ημερομηνία και ώρα).
9. Ο χρήστης επιβεβαιώνει τα στοιχεία.
10. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη να εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του.
11. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του.
12. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στο συνεργαζόμενο γήπεδο για επιβεβαίωση.

Εναλλακτική Ροή 1:

* 1. Ο χρήστης εισάγει λάθος κάποιο στοιχείο πληρωμής του .
  2. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “there has been an error with your payment details” και γυρνάει τον χρήστη πάλι στην σελίδα πληρωμής (βήμα 8 βασικής ροής).

Εναλλακτική Ροή 2:

* 1. Το σύστημα ανακαλύπτει ότι δεν υπάρχει διαθέσιμο συνεργαζόμενο γήπεδο του αθλήματος όπου επιλέχθηκε κοντά στον χρήστη και εμφανίζει μήνυμα, “there is not an available court near your area for this sport” γυρίζοντας τον χρήστη πίσω στην λίστα με τα αθλήματα (βήμα 2 βασικής ροής).

Εναλλακτική Ροή 3:

* 1. Ο χρήστης επιλέγει ακύρωση κράτησης.
  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 την βάση δεδομένων.
  8. Το σύστημα επιστρέφει το ποσό στον χρήστη (μέσω των στοιχείων πληρωμής όπου είχε εισάγει ο χρήστης).
  9. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “successful cancellation”.

Εναλλακτική Ροή 4:

* + 1. Το σύστημα απορρίπτει την ακύρωση κράτησης.
    2. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα ” failed cancelation”.
    3. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 2 της βασικής ροής.