**Use cases**

**Τίτλος**: 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 .

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 και δεν είναι ήδη φίλοι 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.

**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.

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια 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 καινό 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. To σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη (απαραίτητη υποβολή βαθμολογίας από τον χρήστη).
7. Το σύστημα αποθηκεύει την αξιολόγηση του χρήστη.
8. 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 παίκτη ή αθλητικό κέντρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.
    2. To σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη (απαραίτητη υποβολή βαθμολογίας από τον χρήστη).
    3. Το σύστημα δεν αποθηκεύει την αξιολόγηση και εμφανίζει μήνυμα, your rate has not been submitted.

**Use cases**

**Τίτλος**: 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.

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, όπου εμφανίζει 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 και 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 εμφανίζει στον χρήστη να εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του.
10. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του.
11. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία πληρωμής και εμφανίζει μήνυμα, your payment has been successful.
12. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στο συνεργαζόμενο γήπεδο για επιβεβαίωση.
13. Το σύστημα ενημερώνει τα ωράρια του επιλεγμένου γηπέδου και επιστρέφει τον χρήστη στην κύρια σελίδα της εφαρμογής.

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 9 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).

**Use cases**

**Τίτλος**: Cancelation.

**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 λεφτά που δαπάνησε πίσω , αρκεί βέβαια η ακύρωση να πραγματοποιηθεί πριν από ένα επιθυμητό χρόνο όπου ορίζει ο κάθε αθλητικός χώρος.

Βασική Ροή :

1. Ο χρήστης πλοηγείτε 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”.

Εναλλακτική Ροή 1:

* + 1. Το σύστημα αντιλαμβάνεται ότι η ακύρωση δεν είναι μέσα στο χρονικό όριο ακύρωσης του αθλητικού κέντρου και απορρίπτει την ακύρωση κράτησης.
    2. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα “failed cancelation”.
    3. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην “Book court” σελίδα της εφαρμογής.