**Use cases**

**Τίτλος**: Προσθήκη φίλων (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 . Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης επιλέξει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

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 και την επιλογή “View Friends”.
3. Το σύστημα αντλεί στοιχεία και προτείνει 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 πληκτρολογεί 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.

Εναλλακτική Ροή 3:

2.3.1 Ο χρήστης επιλέγει “View Friends”

2.3.2 Η εναλλακτική ροή 3 μεταβαίνει στην περίπτωση χρήσης προβολή και διαγραφή φίλων.

**Use cases**

**Τίτλος**: Αξιολόγηση χώρου & παικτών (Rate Player & Court).

**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. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης υποβάλει την αξιολόγηση του ή όταν επιλέξει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

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 και ενημερώνεται.
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 την 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”.
    4. Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στο βήμα 2 της βασικής ροής.

**Use cases**

**Τίτλος**: Ενοικίαση γηπέδου (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, 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 οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγει τα στοιχεία πληρωμής.
10. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
11. Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων κάρτας).
12. Αφού το σύστημα βεβαιωθεί ότι τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα εμφανίζει μήνυμα “your payment has been successful”.
13. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στο συνεργαζόμενο γήπεδο.
14. Το σύστημα ενημερώνει τα ωράρια του επιλεγμένου γηπέδου και επιστρέφει τον χρήστη στην κύρια σελίδα της εφαρμογής.

Εναλλακτική Ροή 1:

* + 1. Το σύστημα αντιλαμβάνεται κάποιο λάθος στα στοιχεία πληρωμής του χρήστη .
    2. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “there has been an error with your payment details.
    3. Η εναλλακτική ροή μεταβαίνει στο βήμα 9 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

* + 1. Το σύστημα ανακαλύπτει ότι δεν υπάρχει διαθέσιμο συνεργαζόμενο γήπεδο του αθλήματος όπου επιλέχθηκε κοντά στον χρήστη.
    2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “there is not an available court near your area for this sport.
    3. Η εναλλακτική ροή μεταβαίνει στο βήμα 2 της βασικής ροής.

**Use cases**

**Τίτλος**: Ακύρωση Κράτησης (Cancel Reservation).

**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 χρήματα που δαπάνησε πίσω , αρκεί βέβαια η ακύρωση να πραγματοποιηθεί πριν από ένα επιθυμητό χρόνο όπου ορίζει ο κάθε αθλητικός χώρος. Τέλος μετά την ακύρωση το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

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”και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

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.

**Use cases**

**Τίτλος**: Τεχνική υποστήριξη χρήστης-ιδιοκτήτης γηπέδου (Technical Support user - owner).

**Χειριστές**: Χρήστης, Ιδιοκτήτης γηπέδου

**Περιγραφή**: Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης-ιδιοκτήτης γηπέδου επιλέξει “ Technical Support ” . Τους επιτρέπει να επικοινωνήσουν με έναν διαχειριστή του συστήματος για οποιοδήποτε πρόβλημα τους προκύψει. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης-ιδιοκτήτης γηπέδου επιλέξουν να γυρίσουν στην αρχική σελίδα.

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης-ιδιοκτήτης γηπέδου πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Technical Support”.
2. Το σύστημα αντλεί πληροφορίες για τα μηνύματα όπου έχουν σταλθεί μεταξύ του συγκεκριμένου χρήστη και του διαχειριστή.
3. Το σύστημα εμφανίζει το ιστορικό ανταλλαγής μηνυμάτων και χώρο για εισαγωγή νέων μηνυμάτων.
4. Ο χρήστης-ιδιοκτήτης γράφει το μήνυμα που επιθυμεί και επιλέγει να το στέλνει.
5. Το σύστημα αποθηκεύει το μήνυμα και ενημερώνεται.
6. Το σύστημα εμφανίζει στο ιστορικό ανταλλαγής μηνυμάτων το καινούριο μήνυμα του χρήστη-ιδιοκτήτη γηπέδου.
7. Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη-ιδιοκτήτη γηπέδου είτε να συνεχίσει να ανταλλάσσει μηνύματα και να πλοηγείτε στο Technical Support είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

**Τίτλος**: Τεχνική Υποστήριξη διαχειριστή(Technical Support Admin)

**Χειριστές**: Ιδιοκτήτης Γηπέδου, Διαχειριστής ,Χρήστης

**Περιγραφή**: Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο διαχειριστής επιλέξει “Technical Support” και του επιτρέπει να δει τα μηνύματα του από χρήστες ή ιδιοκτήτες, να απαντήσει η να τα διαγράψει . Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο διαχειριστής κλείσει το παράθυρο του μηνύματος, απαντήσει ή διαγράψει το μήνυμα.

Βασική ροή:

1. Ο διαχειριστής πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Technical Support”.
2. Το σύστημα αντλεί πληροφορίες για τα μηνύματα όπου έχουν ανταλλαχθεί μεταξύ των χρηστών και του διαχειριστή.
3. Το σύστημα εμφανίζει τα ιστορικά ανταλλαγής μηνυμάτων μεταξύ του διαχειριστή και των χρηστών καθώς και χώρο για εισαγωγή νέων μηνυμάτων. Επίσης δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να επιλέξει ποιο από αυτά θα ανοίξει.
4. Ο διαχειριστής επιλέγει μία συνομιλία και αφού την διαβάσει στέλνει την απάντηση του.
5. Το σύστημα αποθηκεύει την απάντηση και ενημερώνεται.
6. Το σύστημα εμφανίζει την απάντηση του διαχειριστή στον αρχικό αποστολέα του μηνύματος.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Send!”.
8. Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να συνεχίσει να πλοηγείτε στα μηνύματα είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

Εναλλακτική ροή 1:

* + 1. Ο διαχειριστής επιλέγει μία συνομιλία και αφού την διαβάσει επιλέγει να την διαγράψει.
    2. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
    3. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “This message has been deleted!”.
    4. Η εναλλακτική ροή μεταβαίνει στο βήμα 8 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

**Τίτλος**: Προβολή και Διαγραφή φίλων (View & Delete Friends).

**Χειριστές**: Χρήστης

**Περιγραφή**: Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ View Friends ”, του επιτρέπει να περιηγηθεί στην λίστα των φίλων που έχει στην εφαρμογή και όποιον επιθυμεί να τον διαγράψει από αυτήν. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης διαγράψει κάποιον φίλο του ή επιλέξει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

Βασική Ροή :

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην “Add Friends “ σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “View Friends”.
2. Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τους φίλους του χρήστη.
3. Το σύστημα εμφανίζει όλους τους φίλους του χρήστη.
4. Ο χρήστης επιλέγει έναν εκ’ των φίλων του.
5. Το σύστημα του εμφανίζει επιλογή διαγραφής φίλου “Delete Friend”
6. Ο χρήστης το επιλέγει και επιβεβαιώνει την διαγραφή του συγκεκριμένου φίλου.
7. Το σύστημα αποθηκεύει την αλλαγή στους φίλους και ενημερώνεται.
8. Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη είτε να συνεχίσει να πλοηγείτε στην λίστα των φίλων του είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

Εναλλακτική Ροή 1:

* + 1. Το σύστημα αντλεί δεδομένα αλλά ο χρήστης δεν έχει κανέναν φίλο.
    2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “No friends found”.
    3. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα.