**Use cases**

**Για προσθήκη φίλων**

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το κουμπί add friends.
2. Το σύστημα του εμφανίζει ένα search bar ώστε να αναζητήσει φίλους και του προτείνει ορισμένους χρήστες με τους οποίους έχει αγωνιστεί.
3. Ο χρήστης πληκτρολογεί στο searchbar το username του χρήστη τον οποίο επιθυμεί να αναζητήσει.
4. Το σύστημα του εμφανίζει μία λίστα από ονόματα χρηστών τα οποία ταιριάζουν σε αυτό που πληκτρολόγησε ο χρήστης.
5. Ο χρήστης επιλέγει το όνομα το οποίο έψαχνε.
6. Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης αν στα αλήθεια επιθυμεί ο χρήστης να τον προσθέσει σαν φίλο.
7. Ο χρήστης το αποδέχεται .
8. Το σύστημα στέλνει αίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε ο αρχικός χρήστης.

Εναλλακτική Ροή 1:

3.1 .Ο χρήστης περιηγείται στους προτεινόμενους χρήστες του συστήματος και επιλέγει αυτόν

της αρεσκείας του.

3.2 .Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης αν στα αλήθεια επιθυμεί ο χρήστης να

τον προσθέσει σαν φίλο.

* 1. .Ο χρήστης το αποδέχεται .
  2. .Το σύστημα στέλνει αίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε αρχικός χρήστης.

Εναλλακτική Ροή 2:

4.1. Το σύστημα δεν αναγνωρίζει κάποιον χρήστη με το όνομα που πληκτρολόγησε ο χρήστης και τυπώνει μήνυμα error.fdsfsfsfsfsfsfsfsffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff

**Use cases**

**Για Αξιολόγηση**

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το κουμπί rate.
2. Το σύστημα του εμφανίζει μία λίστα με τους παίκτες με τους οποίους αγωνίστηκε πρόσφατα ,καθώς και την επιλογή αξιολόγησης αθλητικού κέντρου.
3. Ο χρήστης επιλέγει τον παίκτη τον οποίο θέλει να αξιολογήσει.
4. Το σύστημα του εμφανίζει να διαλέξει έναν καθορισμένο αριθμό αστεριών όπου πιστεύει ο χρήστης αξίζει στον παίκτη, ένα καινό πλαίσιο για την συμπλήρωση σχολίων και ένα κουμπί submit.
5. Ο παίκτης επιλέγει τα αστέρια με τα οποία θα αξιολογήσει τον παίκτη, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει με το κουμπί submit.
6. To σύστημα κατοχυρώνει την αξιολόγηση του χρήστη και του τυπώνει μήνυμα, η αξιολόγησή σας κατοχυρώθηκε.

Εναλλακτική Ροή 1:

* 1. Ο παίκτης δεν επιλέγει τα αστέρια με τα οποία θα αξιολογήσει τον παίκτη, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει με το κουμπί submit.
  2. Το σύστημα δεν κατοχυρώνει την αξιολόγηση και τυπώνει μήνυμα στον χρήστη ότι είναι απαραίτητο να επιλέξει αριθμό αστερίων.

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 του εμφανίζει να διαλέξει έναν καθορισμένο αριθμό αστεριών όπου πιστεύει ο χρήστης αξίζει στον χώρο, ένα καινό πλαίσιο για την συμπλήρωση σχολίων και ένα κουμπί submit.
  3. Ο παίκτης επιλέγει τα αστέρια με τα οποία θα αξιολογήσει τον χώρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει με το κουμπί submit.
  4. To σύστημα κατοχυρώνει την αξιολόγηση του χρήστη και του τυπώνει μήνυμα, η αξιολόγησή σας κατοχυρώθηκε.

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 δεν κατοχυρώνει την αξιολόγηση και τυπώνει μήνυμα στον χρήστη ότι είναι απαραίτητο να επιλέξει αριθμό αστερίων.

**Use cases**

**Για Κράτηση Γηπέδου**

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το κουμπί Book Court.
2. Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με τα αθλήματα όπου μπορεί να επιλέξει ο χρήστης.
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 ασχολείται.
5. Ο χρήστης επιλέγει το ιδιωτικό γήπεδο της αρεσκείας του.
6. Το σύστημα εμφανίζει μία φόρμα συμπλήρωσης, όπου εμφανίζει τις διαθέσιμες ώρες όπου έχει κενές το γήπεδο.
7. Ο χρήστης επιλέγει την κατάλληλη ώρα που επιθυμεί.
8. Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγει τα στοιχεία της κάρτας του.
9. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία της κάρτας του.
10. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στο συνεργαζόμενο γήπεδο, αναμένοντας για επιβεβαίωση.

Εναλλακτική Ροή 1:

* 1. Ο χρήστης εισάγει λάθος κάποιο στοιχείο της κάρτας του .
  2. Το σύστημα τυπώνει μήνυμα ότι παρουσιάστηκε σφάλμα και γυρνάει τον χρήστη πάλι στην σελίδα πληρωμής.

Εναλλακτική Ροή 3:

* 1. Το σύστημα ανακαλύπτει ότι δεν υπάρχει διαθέσιμο συνεργαζόμενο γήπεδο του αθλήματος όπου επιλέχθηκε κοντά στον χρήστη και τυπώνει μήνυμα όπου αναφέρει ότι δεν υπάρχει αυτή την στιγμή κάποιο γήπεδο, γυρίζοντας τον χρήστη πίσω στην λίστα με τα αθλήματα .