**Ονομασία Εργου:NearCourt**

**Sequence-Diagrams-v0.2**

**Εκδοση: v0.2**



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

Επισκεφτείτε το Git μας:

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

Οι αλλαγές ανάμεσα στην έκδοση v0.1 και v0.2 αναγράφονται με μπλε χρώμα στα παρακάτω τεχνικά κείμενα.

**Σχόλιο**

-Σε όλα τα sequenses έγιναν έστω μικρές αλλαγές (παραδειγματα αλλαγών:αλλαγή σειρά εκτέλεσης μεθόδων, προσθήκη μικρών μεθόδων, αλλαγές ονομάτων entities που προέκυψαν κατά την συγκεκριμενοποιήση των κλάσεων) παρόλαυτα δεν μπορέσαμε να τις κάνουμε αισθητές με καποιό άλλο χρώμα (όπως στις εκδόσεις των use cases) καθώς είναι εικόνες.

-Οτιδήποτε κρύβει το logo της εφαρμογής αναφέρεται κατω από το συγκεκριμένο sequense.

-Μεθοσοι που αφορουν το user interface (UI) παραδείγματος χάρη μέθοδοι για την ενεργοποιήση των κουμπίων δεν αναφέρονται στα sequenses diagrams.

**Τίτλος**: **Προβολή και Επεξεργασία Προφίλ** (View & Edit Profile)

**Χειριστές**: Χρήστης, Ιδιοκτήτης Γηπέδου

**Περιγραφή**: Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης ή ο ιδιοκτήτης γηπέδου επιλέξουν “profile”, τους επιτρέπει να ενημερώσουν τα προσωπικά στοιχεία του λογαριασμού τους, επιπλέον έχουν την δυνατότητα να δουν το ιστορικό τους (ως δευτερεύον χρήση) και τελειώνει όταν αλλάξουν τα προσωπικά στοιχεία του λογαριασμούτους ή όταν επιλέξουν να επιστρέψουν στην αρχική σελίδα.

*Βασική ροή:*

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Profile”.
2. Το σύστημα αντλεί τα δεδομένα τουχρήστη.
3. Το σύστημα εμφανίζει σελίδα με τις αξιολογήσεις του, την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα και την δυνατότητα να επεξεργαστεί τα στοιχεία του.
4. Ο χρήστης επιλέγει να επεξεργαστεί τα στοιχεία του.
5. Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα με φόρμα εισαγωγής στοιχείων (πχ current password, new password, confirm new password,new username).
6. Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία τα οποία επιθυμεί.
7. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ο χρήστης και τον οδηγεί σε σελίδα επιβεβαίωσης.
8. Ο χρήστης επιλέγει να επιβεβαιώσει.
9. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
10. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ανάλογα με τις αλλαγές του χρήστη “Username/Password change!” στην οθόνη του χρήστη.

*Εναλλακτική ροή 1*

7.1.1 Το σύστημα ελέγχει τον κωδικό τουχρήστη αλλά είναιλάθος.

7.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Wrong password!” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

*Εναλλακτική ροή 2*

7.2.1 Το σύστημα κατά τον έλεγχο στοιχείων συγκρίνει τους 2 (new password, confirm new password) αλλά δεν ταιριάζουν.

7.2.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “New password and confirm new password don’t match!” στην οθόνη καιεπιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

*Εναλλακτική ροή 3*

7.3.1 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ο χρήστης αλλά δεν πληρούν τις προδιαγραφές της εφαρμογής(πολύ απλός κωδικός) και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

Εικόνα που περιέχει κείμενο, διάγραμμα, στιγμιότυπο οθόνης, παράλληλα

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα

**Τίτλος: Διαχείριση Group** (Manage MyGroup)

**Χειριστές**: Χρήστης

**Περιγραφή:** Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “ Manage MyGroup” και του επιτρέπει να διαχειριστεί το τρέχον group του, επιπλέον έχει την δυνατότητα να προσκαλέσει φίλους του στο group του (ως δευτερεύον χρήση) και τελειώνει πραγματοποιήσει τις ενεργειές που θέλει για το group του.

*Βασική ροή:*

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Manage MyGroup”.
2. Το σύστημα αντλεί δεδομένα για τα group του χρήστη.
3. Το σύστημα εμφανίζει σελίδα όπου μπορεί να δει τα τρέχον group του (μόνο αν είναι δημιουργός) και να έχει τις επιλογές να προσκαλέσει φίλους του, να διώξει κάποιον από το group του. Μόνο σε περίπτωση όπου το group είναι γεμάτο έχει την δυνατότητα να επιλέξει “ready”.
4. Ο χρήστης επιλέγει να διώξει κάποιον από το group του.
5. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα (alert) “Are you sure you want to kick *username*?” με τις επιλογές να δεχτεί ή να απορρίψει.
6. Ο χρήστης επιλέγει να δεχτεί να διώξει κάποιον από το group του.
7. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
8. Το σύστημα διαγράφει το μήνυμα – υπενθύμισης από την αρχική οθόνη του χρήστη πού αφαιρέθηκε.
9. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “player *username* has been kicked” στην οθόνη του χρήστη.
10. Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να προσκαλέσει φίλους του. (η περιπτωση χρήσης οδηγεί τον χρήστη στην περίπτωση χρήσης «Προσκάλεσε Φίλους»)

*Εναλλακτική ροή 1*

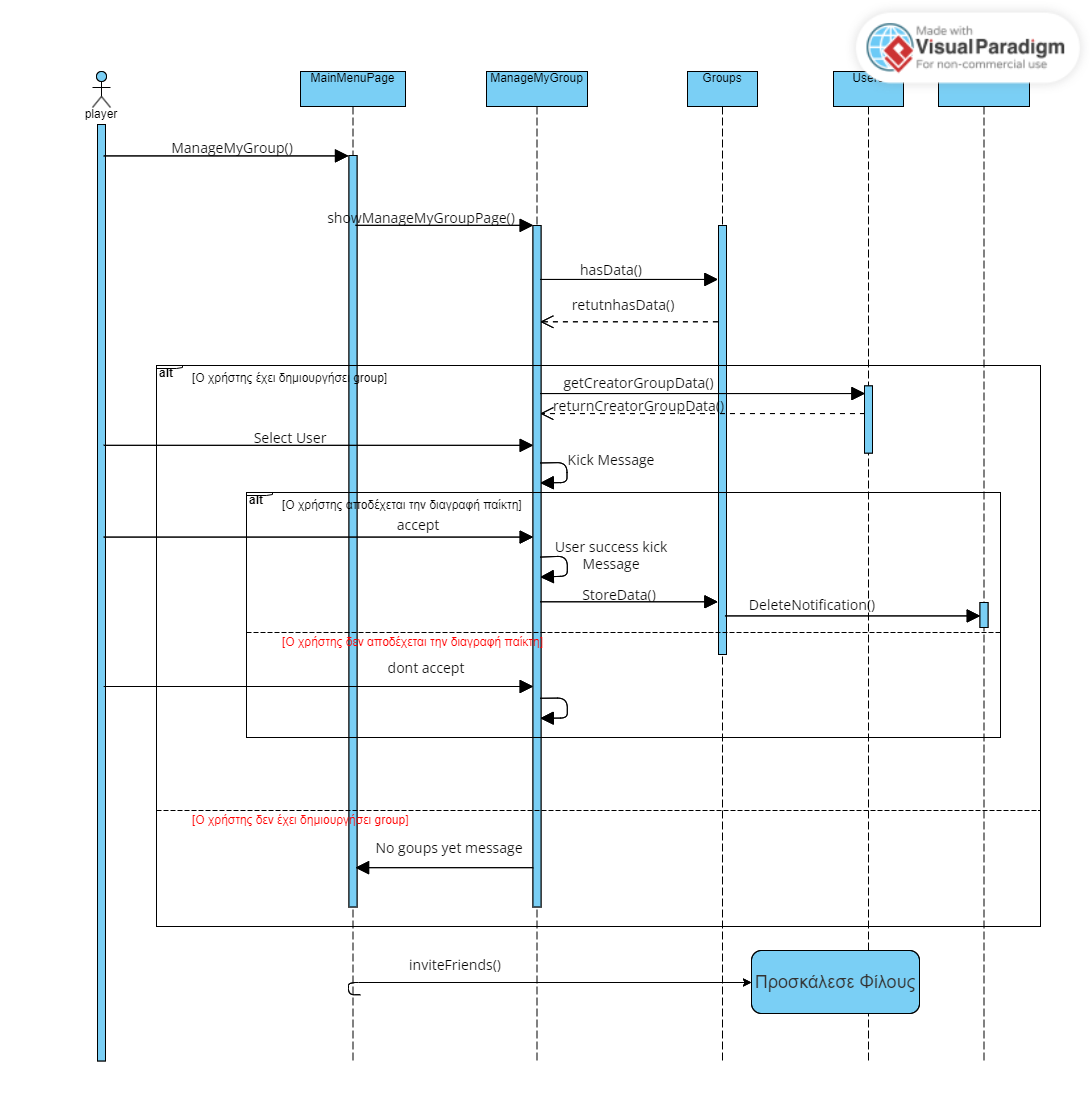
6.1.1 Ο χρήστης επιλέγει να απορρίψει να διώξει κάποιον από το group του.

6.1.2 Το σύστημα επιστέφει τον χρήστη στο βήμα 3 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

*Εναλλακτική ροή 2*

1.2.1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Manage MyGroup ” χωρίς να έχει δημιουργήσει κάποιο Group.

1.2.2 Το σύστημα τον ενημερώνει ότι δεν υπάρχει κανένα διαθέσιμο group για να διαχειριστεί με μήνυμα “No group yet!” και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.



Το logo κρύβει το users και notifications.

**Τίτλος: Δημιουργία Group** (Create Group)

**Χειριστές:** Χρήστης

**Περιγραφή:** Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “Create Group” και του επιτρέπει να δημιουργήσει group με βάση τα προσωπικά του ενδιαφέροντα και επιπλέον έχει την δυνατότητα να προσκαλέσει φίλους του στο group του μετά την δημιουργία του (ως δευτερεύον χρήση) και τελειώνει όταν κάνει δημιουργία group.

*Βασική ροή:*

1 Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Create Group”.

2 Το σύστημα τον οδηγεί σε σελίδα με φόρμα εισαγωγής με τα απαιτούμενα στοιχεία για δημιουργία Group (πχ άθλημα, ημερομηνία, ώρα, αριθμός παικτών), την επιλογή να επιβεβαιώσει την δημιουργία group με τα στοιχεία που συμπλήρωσε στην φόρμα εισαγωγής και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

3 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που ζητούνται (επιλέγει ιδιωτικό γήπεδο) και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.

4 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία εισαγωγής είναι έγκυρα.

5 Το σύστημα ελέγχει αν ο χρήστης έχει επιλέξει ιδιωτικό γήπεδο.

6 Το σύστημα προβάλει στην οθόνη του χρήστη τα συμβατά γήπεδα σύμφωνα με τα στοιχεία που υπέβαλε (ημερομηνία, άθλημα).

7 Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα συμβατά (αυτά που εμφανίζοντα την οθόνη του) γήπεδα.

8 Το σύστημα υπολογίζει το ποσό που αντιστοιχεί στον χρήστη μεσώ των στοιχείων

(άτομα, τιμή γηπέδου) του γηπέδου (court) που επιλεγεί.

9 Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγει τα

στοιχεία πληρωμής του και να αποδεχτεί ότι όταν το Group γεμίσει με τα απαιτούμενα άτομα θα γίνει αυτόματη πληρωμή για το ποσό που του αναλογεί(αναγράφεται στην οθόνη).

10 Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.

11 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναιέγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής).

12 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.

13 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.

14 Το σύστημα εισάγει μήνυμα υπενθύμισης στην αρχική οθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα και ώρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.

*Εναλλακτική ροή 1*

*5.1.1 Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που ζητούνται (επιλέγει δημόσιο γήπεδο) και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.*

*5.1.2 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία εισαγωγής είναι έγκυρα.*

*5.1.3 Το σύστημα προβάλει στην οθόνη του χρήστη τα συμβατά γήπεδα σύμφωνα με τα στοιχεία που υπέβαλε (ημερομηνία ,άθλημα).*

*5.1.4 Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα συμβατά (αυτά που εμφανίζονται την οθόνη του) γήπεδα.*

*5.1.5 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.*

*5.1.6 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.*

*5.1.7 Το σύστημα εισάγει μήνυμα υπενθύμισης στην αρχική οθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.*

*Εναλλακτική ροή 2*

*5.2.1 Ο χρήστης δεν συμπληρώνει όλα τα στοιχεία που ζητούνται και επιλέγει να δημιουργήσει group.*

*5.2.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “All fields are required!” στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 4 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.*

*Εναλλακτική ροή 3*

*12.3.1 Ο χρήστης δεν έχει εισάγει έγκυρα στοιχεία πληρωμής.*

*12.3.2 Το σύστημα ανακατευθύνει τον χρήστη στην Σελίδα εισαγωγής στοιχείων Πληρωμής.*

*Εναλλακτική ροή 4*

*7.4.1 Δεν υπάρχουν συμβατά γήπεδα με τα στοιχεία που συμπλήρωσε ο χρήστης.*

*7.4.2 Το σύστημα ανακατευθύνει τον χρήστη στην Σελίδα εισαγωγής στοιχείων.*

Εικόνα που περιέχει κείμενο, διάγραμμα, παράλληλα, στιγμιότυπο οθόνης

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα

**Τίτλος**: **Τροποποίηση Εφαρμογής** (Modify application)

**Χειριστές**: Διαχειριστής

**Περιγραφή**: Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο διαχειριστής επιλέξει “Modify application” και του δίνει την δυνατότητα να διαγράψει ή να προσθέσει σε μια από τις κατηγορίες User και Court. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν μετά από αυτές τις ενέργειες το σύστημα ενημερωθεί και εμφανίσει το κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη του διαχειριστή.

*Βασική Ροή:*

1. Ο διαχειριστής πλοηγείται στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Modify Application”.
2. Το σύστημα μεταφέρει τον διαχειριστή σε οθόνη με τις επιλογές Delete και Add και τις επιλογές User (μόνο για delete) και Court.
3. Ο διαχειριστής επιλέγει να προσθέσει ένα γήπεδο.
4. Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να ανεβάσει ένα αρχείο με τα στοιχεία του γηπέδου.
5. Το σύστημα ελέγχει αν το αρχείο είναι έγκυρο (πληρεί συνθήκες γηπέδου).
6. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Modify Completed!” στην οθόνη του χρήστη και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή είτε να συνεχίσει τις αλλαγές είτε να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική ροή 1*

*5.1.1 Το σύστημα ελέγχει αν το αρχείο είναι έγκυρο (πληρεί συνθήκες γηπέδου), αλλά δεν τις πληρεί.*

*5.1.2 Το σύστημα επιστρέφει μήνυμα “There has been an error with the uploaded file” στην οθόνη του χρήστη και επιστρέφει τον διαχειριστή στο βήμα 4 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.*

*Εναλλακτική ροή 2:*

*3.2.2 Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει ένα γήπεδο (Court).*

*3.2.3 To σύστημα αντλεί δεδομένα για όλα τα γήπεδα.*

*3.2.4 Το σύστημα οδηγεί τον διαχειριστή σε μια σελίδα επιλογών με όλα τα γήπεδα.*

*3.2.5 Ο διαχειριστής επιλέγει διαγράψει ένα από τα γήπεδα.*

*3.2.6 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.*

*3.2.7 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Modify Completed!” στην οθόνη του χρήστη και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να συνεχίσει τις αλλαγές.*

*Εναλλακτική ροή 3:*

*3.2.8 Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει έναν χρήση (User).*

*3.2.9 To σύστημα αντλεί δεδομένα για όλoυς τους χρήστες.*

*3.2.10 Το σύστημα οδηγεί τον διαχειριστή σε μια σελίδα επιλογών με όλους τους χρήστες.*

*3.2.11 Ο διαχειριστής επιλέγει διαγράψει έναν από τους χρήστες.*

*3.2.12 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.*

*3.2.13 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Modify Completed!” στην οθόνη του χρήστη και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστή να συνεχίσει τις αλλαγές.*

Εικόνα που περιέχει κείμενο, στιγμιότυπο οθόνης, διάγραμμα, παράλληλα

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα