**Ονομασία Έργου: NearCourt**

**Use-Cases-v0.4**

**Εκδοση: v0.4**

****

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

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

Οι αλλαγές ανάμεσα στην έκδοση v0.2 και v0.3 αναγράφονται με κόκκινο χρώμα στα παρακάτω τεχνικά κείμενα.

Οι αλλαγές ανάμεσα στην έκδοση v0.3 και v0.4 αναγράφονται με ποροκαλι χρώμα στα παρακάτω τεχνικά κείμενα.

Επισκεφτείτε το Git μας:

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

**Παραδοχές:**

**Παραδοχή 2 (Πληρωμή Group Creator)**

Ο δημιουργός του group για ιδιωτικό γήπεδο και οι χρήστες που θα κάνουν join ακολουθούν

τον ίδιο τρόπο πληρωμής δηλαδήόλοι συμπληρώνουν τα στοιχεία της κάρτας τους και η πληρωμή

πραγματοποιείται αυτόματα για το ποσό που το αναλογεί.Ουσιαστικά και ο δημιουργός κάνει join στο δικό

του group απλά η διαδικασία γίνεται αυτόματα με την δημιουργία του group.

**Παραδοχή3 (Επιστροφή Χρημάτων)**

Σε περιπτώσεις όπου η πληρωμή γίνει άλλα για οποιοδήποτε λόγο οι χρήστες δεν παραβρεθούν στο αθλητικό κέντρο τότε η εφαρμογήπραγματοποιείαυτόματηεπιστροφή χρημάτων στους χρήστες.

**Παραδοχή4 (Ονόματολογία χειριστών εφαρμογής)**

Αποκαλούμε χρήστη τον απλό πελάτη της εφαρμογής (παίκτη), ιδιοκτήτη γηπέδου τον λογαριασμό των αθλητικών κέντρων στην εφαρμογή και διαχειριστή τον διαχειριστή της εφαρμογής.

**Παραδοχή5 (Αρχική/Κύρια Σελίδα)**

Όπου αναφέρουμε αρχική σελίδα εφαρμογής εννοούμε το παράθυρο αφετηρίας που ανοίγει μετά την σύνδεση του κάθε χειριστή στην εφαρμογή. Ο κάθε χειριστής έχει διαφορετική αρχική σελίδα εφαρμογής.

**Παραδοχή6 (Αρίθμηση Εναλλακτικών Ροών)**

Ολες οι εναλλακτικές ροές ακολουθούν την αρίθμηση του manual και των διαφανειών του φροντιστηρίου.

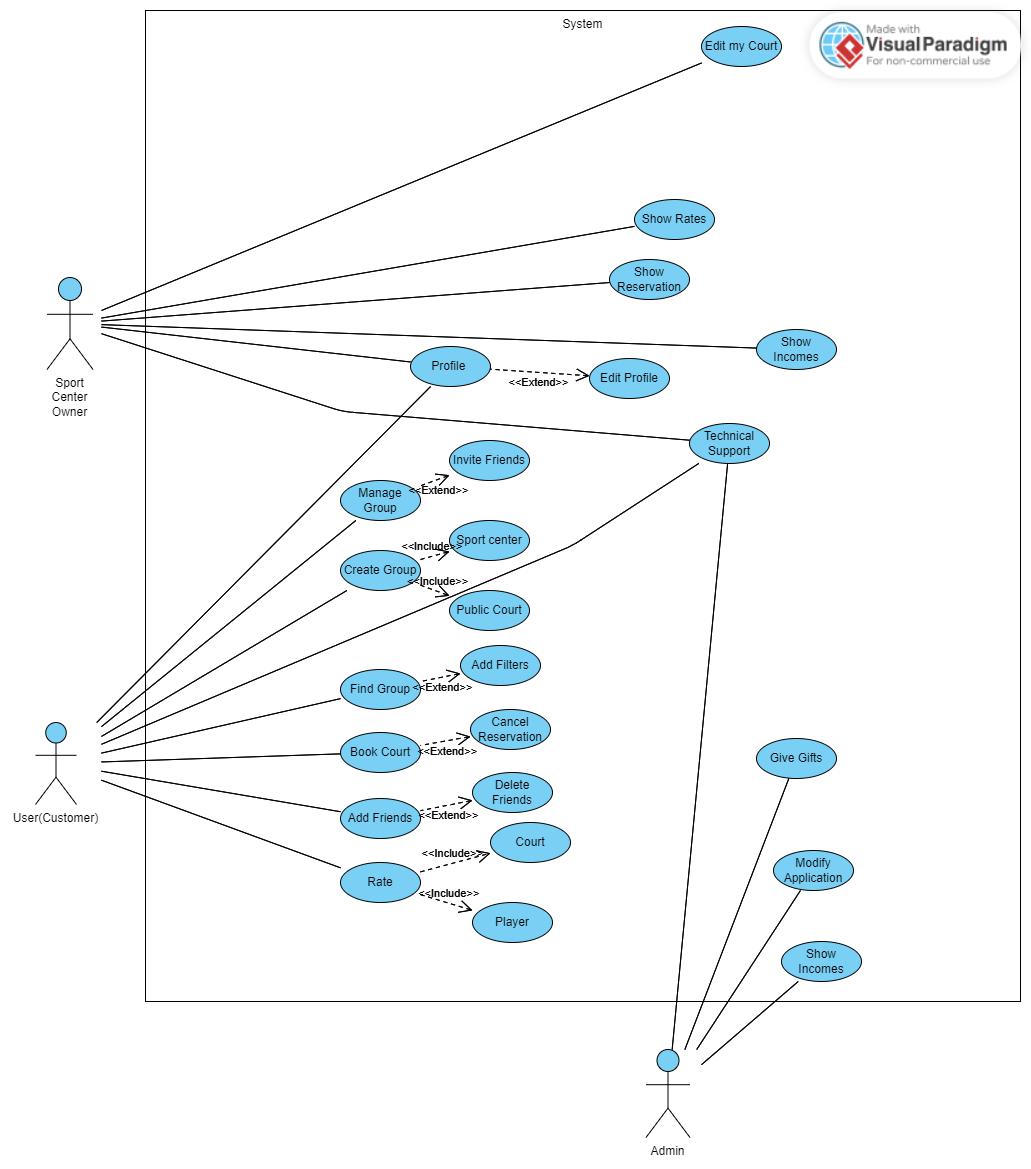
**Παραδοχή7 (Τοποθεσία)**

Θεωρούμε ότι ανοίγονταςτην εφαρμογήανοίγει καιη τοποθεσία του χρήστη (για να μπορούμε να του προτείνουμε κοντινά γήπεδα).

**Παραδοχή 8 (Bank System)**

Καθώς σε πραγματικέςσυνθήκες υλοποιήσης της ιδέας μας ως εφαρμογή δεν θα μπορούσαμε να διατηρούμε αρχείο με όλα τα στοιχεία τραπεζικών λογαριασμών των χρηστών (είναι προσωπικά στοιχεία που μόνο οι τράπεζες πορούν να έχουν) θεώρουμε το bank system εξωτερικό στοιχείο του συστήματος μας που απλά μας δίνει επαλήθευσει ή όχι πληρωμής (όπως φένεται στα robustness και sequence διαγράματα) παρόλαυτα υπάρχει μικρή υλοποίηση κλάσης payment στον κώδικα για βοηθιτικουε λόγους και επίσης γιατί έχουμε αναφέρει μερικές μεθόδους της στα sequences diagrams. Μπορεί να θεωρηθεί εξομοίωση τράπεζικού συστήματος.

**USE CASE DIAGRAM:**

****

**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 ~~πλήρες ιστορικό για τα Groups που έχει συμμετέχει,~~ τις αξιολογήσειςτου, 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 προδιαγραφέςτηςεφαρμογής(πολύ απλός κωδικός) καιεπιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 5 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

*~~Εναλλακτική ροή 4~~*

~~6.4.1 O χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.~~

~~6.4.2~~ ~~Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.~~

**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 ~~ή επιλέξει να επιστρέψει στην αρχική σελίδα~~.

*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 και ~~να επιστρέψει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής~~. 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~~*

~~1.1.1~~ ~~Ο χρήστης επιλέγει να προσκαλέσειτους φίλους του.~~

~~1.1.2~~ ~~Το σύστημα 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.

*~~Εναλλακτική ροή 4~~*

~~3.4.1~~ ~~O χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.~~

~~3.4.2~~ ~~Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχικήσελίδα της εφαρμογής.~~

**Τίτλος: Εύρεση Group(Find Group).**

**Χειριστές**: Χρήστης

**Περιγραφή**: Η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν κάποιος χρήστης επιλέξει “Find Group”, του

επιτρέπει να αναζητήσει Group με βάση τις προσωπικές του επιλογές και τελειώνει όταν κάνει join σε κάποιο Group.

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογήςκαι επιλέγει το “Find Group”.
2. Το σύστημα αντλείτα δεδομένα για τα υπάρχον group.
3. Το σύστημα εμφανίζει σελίδα όπου υπάρχουν όλα τα διαθέσιμα Group με την επιλογή να κάνει join σε αυτά και μία φόρμα εισαγωγής κριτιρίων αναζήτησης για ευκολότερη αναζήτηση Group με την επιλογή “Find Groups”.
4. Ο χρήστης συμπληρώνει τα κριτήρια αναζήτησης και επιλέγει να επιβεβαίωσει.
5. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ως κριτήρια αναζήτησης ο χρήστης και βρίσκει τα συμβατά groous σύμφωνα με αυτά πουέχει αντλήσει.
6. Το σύστημα επαναφορτίζειτησελίδα σύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησηςπου υπέβαλε ο χρήστης και εμφανίζει σελίδα μόνο τα Groups τα οποία συμφωνούν με τα κριτήρια.
7. Ο χρήστης επιλέγει να κάνειjoin σε κάποιο από τα Groups ιδιωτικού γηπέδου.
8. Το σύστημα υπολογίζει το ποσό που αντιστοιχεί στον χρήστη μεσώ των στοιχείων (άτομα,τιμήγηπέδου) του γηπέδου (court) που επιλεγεί.
9. Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα πληρωμής όπου του ζητάει να εισάγειτα στοιχεία πληρωμής του και να αποδεχτεί ότι ~~όταν το Group γεμίσει με τα απαιτούμενα άτομα και ο δημιουργός του Group επιλέξει “ready”~~ θα γίνει αυτόματη πληρωμή για το ποσό που του αναλογεί(εμφανίζεται και στην οθόνη).
10. Ο χρήστης εισάγειτα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
11. Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής).
12. Το σύστημα αποθηκεύειτις αλλαγές και ενημερώνεται.
13. Το σύστημα εμφανίζειμήνυμα “Success Join!” στην οθόνητου 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. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ως κριτήρια αναζήτησηςο χρήστης αλλά δεν μπορεί να βρεί group από αυτά που έχει αντλήσεισύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησης.

5.1.2 Το σύστημα εμφανίζειμήνυμα “We are sorry, no groups for those filters add new filters” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 3 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

Εναλλακτική ροή 2

7.2.1 O χρήστης επιλέγει να κάνει join σε Group δημόσιου γηπέδου.

7.2.2 Το σύστημα αποθηκεύειτις αλλαγές και ενημερώνεται.

7.2.3 Το σύστημα εμφανίζειμήνυμα “Success Join!” στην οθόνη τουχρήστη.

7.2.4 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 3

11.3.1 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναιέγκυρα αλλα δεν πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής.

11.3.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Invalid payment”στην οθόνη και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 9 της βασικής ροής της περίπτωσης χρήσης.

~~Εναλλακτική ροή 4~~

~~3.4.1 O χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.~~

~~3.4.2 Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχική σελίδα της εφαρμογής~~

**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”.

Το σύστημα εμφανίζει σελίδα όπου μπορεί να δημιουργήσει group για ιδιωτικό ~~καιδημόσιο γήπεδο και να επιστρέψει στην αρχική σελίδα.Ο χρήστης επιλέγει να δημιουργήσει group για ιδιωτικό ή δημόσιο γήπεδο.~~

1. 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.
2. Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που ζητούνται (επιλέγει ιδιωτικό γήπεδο) και επιλέγει να επιβεβαιώσει την δημιουργία group.
3. Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία εισαγωγής είναι έγκυρα.
4. Το σύστημα ελέγχει αν ο χρήστης έχει επιλέξει ιδιωτικό γήπεδο.
5. Το σύστημα προβάλει στην οθόνη του χρήστη τα συμβατά γήπεδα συμφωνα με τα στοιχεία που υπέβαλε (ημερομηνία, ~~ώρα~~,άθλημα).
6. Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα συμβατά (αυτά που εμφανίζοντα την οθόνη του) γήπεδα.
7. Το σύστημα υπολογίζει το ποσό που αντιστοιχεί στον χρήστη μεσώ των στοιχείων

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

1. 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 ~~και ο δημιουργός του Group επιλέξει “ready”~~ θα γίνει αυτόματη πληρωμή για το ποσό που του αναλογεί(αναγράφεται στην οθόνη).

1. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής του και αποδέχεται.
2. Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναιέγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής).
3. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.
4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Create!” στην οθόνη του χρήστη.
5. 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 συμφωνα με τα στοιχεία που υπέβαλε (ημερομηνία, ~~ώρα~~,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 αλλαγέςκαι ενημερώνεται.

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

~~5.1.7 Το σύστημα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να προσκαλέσει φίλους του.~~

5.1.8 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 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~~*

~~2.3.1 O χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.~~

~~2.3.2~~ ~~Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχικήσελίδα της εφαρμογής.~~

*Εναλλακτική ροή 4*

12.4.1 Ο χρήστης δεν έχει εισάγει έγκυρα στοιχεία πληρωμής.

12.4.2 Το σύστημα ανακατευθύνει τον χρήστη στην Σελίδα εισαγωγής στοιχείων Πληρωμής.

*Εναλλακτική ροή 5*

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

7.5.2 Το σύστημα ανακατευθύνει τον χρήστη στην Σελίδα εισαγωγής στοιχείων.

**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 ~~και Group~~. 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 αλλαγέςκαι 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.