**Ονομασία Έργου: NearCourt**

**Use-Cases-v0.3**

**Εκδοση: v0.3**

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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.

Επισκεφτείτε το Git μας:

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

**Παραδοχές:**

**Παραδοχή1 (Αρχική Σελίδα)**

Παρόλο που οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να επιστρέψουν στην αρχικήσελίδα από όλες τις σελίδεςτης εφαρμογής για λόγους απλούστευσης ~~θα αναφέρεται μόνο μια φορά σε κάθε use case σαν εναλλακτική ροή~~ δεν αναφέρεται στα use cases καθώς ανεβάζει τον βαθμό πολυπλοκότητας στα robustness και sequence διαγράματα παρόλαυτα η δυνατότητα αυτή θα υλοποιηθεί στο project code.

**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 κάρταςτουςκαι η πληρωμή

πραγματοποιείται αυτόματα όταν ο δημιουργός του Group επιλέξει “ready”, το οποίο μπορεί να

συμβεί μόνο αν το group έχει γεμίσει (πχ 10/10 χρήστες).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), ιδιοκτήτηγηπέδου τον λογαριασμό των αθλητικών κέντρων στην εφαρμογήκαιδιαχειριστή τον διαχειριστή της εφαρμογής.

**Παραδοχή5 (Αρχική/Κύρια Σελίδα)**

Όπου αναφέρουμε αρχικήσελίδα εφαρμογήςεννοούμε το παράθυρο αφετηρίαςπου 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.

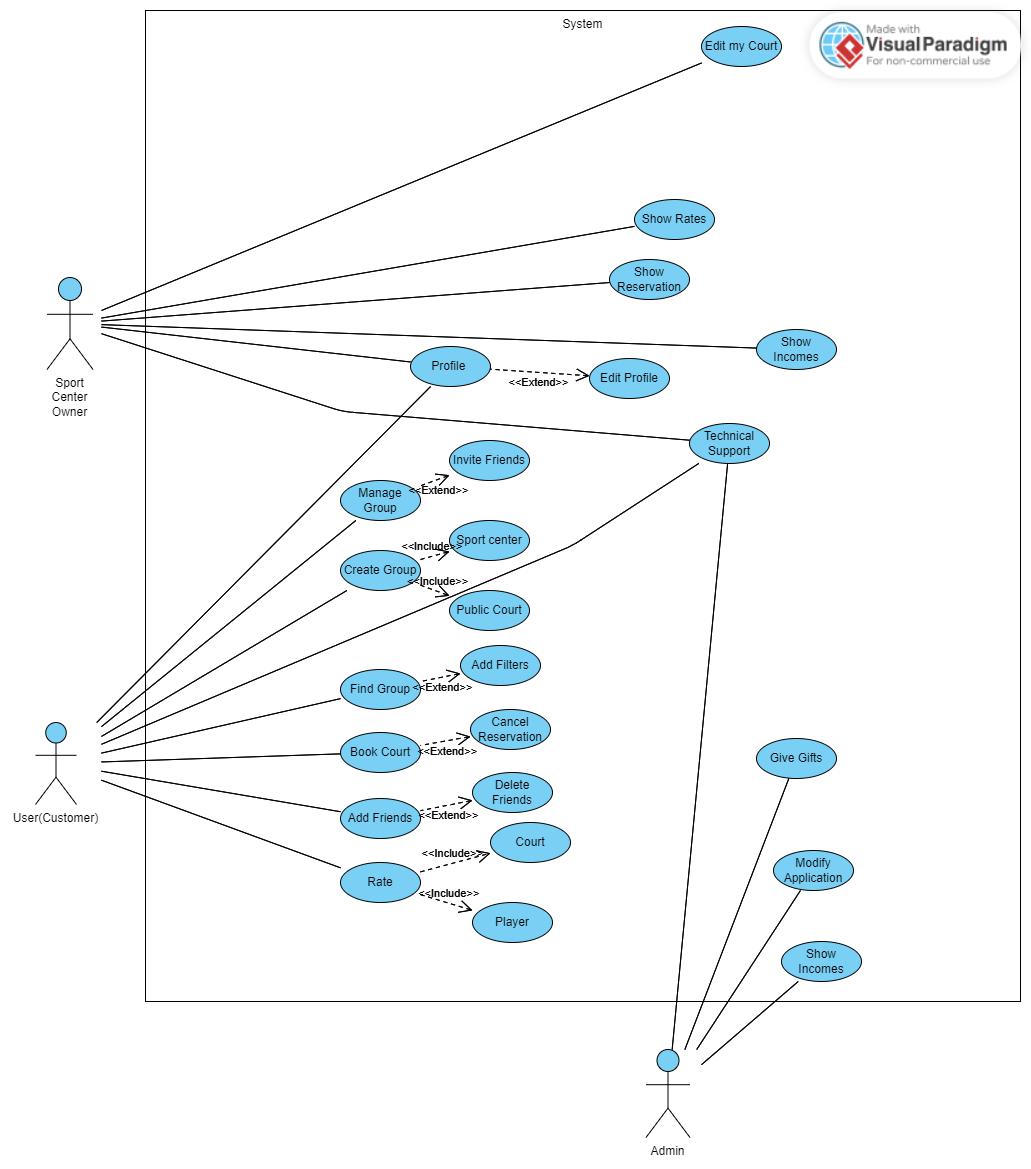
**Παραδοχή7 (Τοποθεσία)**

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 ιδέαςμας ως εφαρμογήδεν θα μπορούσαμε να διατηρούμε αρχείο με όλα τα στοιχεία τραπεζικών λογαριασμών των χρηστών (είναιπροσωπικά 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).

**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**: **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 εφαρμογής και επιλέγει το “Find Group”.
2. Το σύστημα αντλεί τα 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 αναζήτησηςκαι επιλέγει να επιβεβαίωσει.
5. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία που υπέβαλε ως κριτήρια αναζήτησης ο χρήστης και βρίσκει τα συμβατά groous σύμφωνα με αυτά που έχει αντλήσει.
6. Το σύστημα επαναφορτίζειτη σελίδα 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 κάνει join σε κάποιο από τα Groups ιδιωτικού γηπέδου.
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 και ο δημιουργός του Group επιλέξει “ready” θα γίνει αυτόματη πληρωμή για το ποσό που του αναλογεί(εμφανίζεταικαιστην οθόνη).
10. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής τουκαιαποδέχεται.
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 Join!” στην οθόνη του χρήστη.
14. Το σύστημα εισάγειμήνυμα υπενθύμισης στην αρχικήοθόνη 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 αναζήτησης ο χρήστης αλλά δεν μπορεί να βρεί group από αυτά που έχει αντλήσει σύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησης.

5.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “We are sorry, no groups for those filters add new filters” καιεπιστρέφει 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 αποθηκεύει τις αλλαγές και ενημερώνεται.

7.2.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Success Join!” στην οθόνη του χρήστη.

7.2.4 Το σύστημα εισάγειμήνυμα υπενθύμισης στην αρχικήοθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα και ώρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.

*Εναλλακτική ροή 3*

1. 3.1 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναιέγκυρα αλλα δεν πληρούν συνθήκες στοιχείων πληρωμής.
2. 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 τηςεφαρμογής.~~

**Τίτλος**: **Προσθήκη φίλων** (Add Friends).

**Χειριστές**: Χρήστης

**Περιγραφή**: Αυτή η περίπτωση χρήσης αρχίζει όταν ο χρήστης επιλέξει “ Add Friends ”, του επιτρέπει να αναζητήσειάτομα τα οποία χρησιμοποιούν την εφαρμογήκαι 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 αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Add Friends”.
2. Το σύστημα τον οδηγεί σε Σελίδα προσθήκης φίλων όπου του εμφανίζειένα πεδίο αναζήτησης ώστε να αναζητήσει φίλους και την επιλογή “View Friends”.
3. Το σύστημα αντλεί στοιχεία καιπροτείνειστον χρήστη άλλους χρήστες με τους οποίους έχει αγωνιστεί και δεν είναι ήδη φίλοι πριν εισάγει χαρακτήρεςστο πεδίο αναζήτησης.
4. Ο χρήστης πληκτρολογεί το username του χρήστη τον οποίο επιθυμεί να αναζητήσει.
5. Το σύστημα αναζητείονόματα που περιέχουν τους χαρακτήρεςτουςοποίους πληκτρολόγησε ο χρήστης.
6. Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα από ονόματα χρηστών τα οποία ταιριάζουν σε αυτό που πληκτρολόγησε ο χρήστης.
7. Το σύστημα ανανεώνειμέσω αναζήτησηςκάθε φορά που ο χρήστης πληκτρολογεί επιπλέον χαρακτήρεςτην λίστα κάτωαπό το πεδίο αναζήτησης.
8. Ο χρήστης επιλέγει το όνομα το οποίο επιθυμεί καιτο σύστημα του εμφανίζειμήνυμα επιβεβαίωσης.
9. Ο χρήστης το αποδέχεται.
10. Το σύστημα στέλνειαίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε ο αρχικός χρήστης και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική Ροή 1:*

3.1.1 Ο χρήστης περιηγείταιστους προτεινόμενους χρήστες του συστήματος καιεπιλέγει αυτόν της αρεσκείαςτου.

3.1.2 Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης.

3.1.3 Ο χρήστης το αποδέχεται.

3.1.4 Το σύστημα στέλνειαίτημα φιλίας στον χρήστη που επέλεξε ο αρχικός χρήστης και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*Εναλλακτική Ροή 2:*

7.1.1 Το σύστημα δεν αναγνωρίζει κάποιον χρήστη με το όνομα που πληκτρολόγησε ο χρήστης

7.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “no players found” και την επιλογή να γυρίσει στην αρχική σελίδα.

*~~Εναλλακτική ροή 3~~*

1. ~~3.1. O χρήστης επιλέγει να γυρίσει στην αρχική σελίδα.~~
2. ~~3.2. Το σύστημα τον οδηγεί στην αρχική σελίδα τηςεφαρμογής.~~

**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 αρεσκείαςτου και να κλείσει σε ποιο αθλητικό κέντρο κοντά στην περιοχή του θα πάει να το εξασκήσειτην ώρα που ο ίδιος θα ορίσει. Τέλος, ο χρήστης μέσω της εφαρμογήςπληρώνει καιτο αντίτιμο της ενοικίασηςτου ιδιωτικού αθλητικού χώρου όπου επέλεξε.

*Βασική ροή:*

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην κύρια σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει “Book Court”.
2. Το σύστημα εμφανίζειμία λίστα με τα αθλήματα όπου μπορεί να επιλέξει ο χρήστης και την επιλογή ακύρωσηςκράτησης.
3. Ο χρήστης επιλέγει το άθλημα όπου επιθυμεί .
4. Το σύστημα αντλεί δεδομένα για την τοποθεσία του παίκτη καιτα ωράρια των κοντινών γηπέδων του αθλήματοςπου επέλεξε.
5. Το σύστημα εμφανίζει τα κοντινά ιδιωτικά γήπεδα τα οποία μπορεί να κλείσειο χρήστης και φιλοξενούν το άθλημα που διάλεξε καθώς και τις διαθέσιμες ώρες που έχουν.
6. Ο χρήστης επιλέγει το ιδιωτικό γήπεδο της αρεσκείαςτου, την ημερομηνία καιτην ώρα που επιθυμεί.
7. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη να επιβεβαιώσει τα στοιχεία που έχει εισάγει (αθλητικό κέντρο, ημερομηνία καιώρα).
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 τουκαιαποδέχεται.
11. Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία πληρωμής είναιέγκυρα (πληρούν συνθήκες στοιχείων κάρτας).
12. Αφού το σύστημα βεβαιωθεί ότι τα στοιχεία πληρωμής είναι έγκυρα εμφανίζειμήνυμα “Υour payment has been successful”.
13. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον ιδιοκτήτητου γήπεδο, ενημερώνει τα ωράρια του επιλεγμένου γηπέδου και επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική σελίδα της εφαρμογής.

*Εναλλακτική Ροή 1:*

12.1.1 Το σύστημα αντιλαμβάνεταικάποιο λάθοςστα στοιχεία πληρωμής τουχρήστη .

12.1.2 To σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Τhere has been an error with your payment details”και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα **7** της βασικής ροής.

*Εναλλακτική Ροή 2:*

4.2.1 Το σύστημα ανακαλύπτει ότι δεν υπάρχει διαθέσιμο συνεργαζόμενο γήπεδο του αθλήματοςόπου επιλέχθηκε κοντά στον χρήστη.

4.2.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Τhere is not an available court near your area for this sport” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 2 της βασικής ροής.

*Εναλλακτική Ροή 3:*

2.3.1 Ο χρήστης επιλέγει ακύρωση κράτησης.

2.3.2 Το σύστημα τον οδηγεί στην περίπτωση χρήσης «Ακύρωση Κράτησης»

**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 δημιουργήσει 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 οδηγείσε 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).
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(αναγράφεταιστην οθόνη).

1. Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής τουκαιαποδέχεται.
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 εισάγειμήνυμα υπενθύμισης στην αρχικήοθόνη του χρήστη που υπάρχει έως τη μέρα και ώρα που έχει οριστεί το γεγονός από το Group.

Εναλλακτικήροή 1

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

5.1.2 Το σύστημα ελέγχει αν τα στοιχεία εισαγωγήςείναι έγκυρα.

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

5.1.4 Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα συμβατά (αυτά που εμφανίζονταιτην 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 προσκαλέσειφίλους του.

5.1.8 Το σύστημα εισάγει μήνυμα υπενθύμισης στην αρχικήοθόνη 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 ζητούνταικαι 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 ανακατευθύνειτον 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 ανακατευθύνειτον 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, Court και Group. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν μετά από αυτέςτις ενέργειεςτο σύστημαενημερωθεί καιεμφανίσει 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 μεταφέρειτον διαχειριστήσε 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 να ανεβάσειένα αρχείο με τα στοιχεία του γηπέδου.
5. Το σύστημα ελέγχει αν το αρχείο είναι έγκυρο (πληρεί συνθήκεςγηπέδου).
6. Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγέςκαι ενημερώνεται.
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Modify Completed!” στην οθόνη του χρήστη και δίνει την δυνατότητα στον διαχειριστήείτε να συνεχίσει τις αλλαγέςείτε να επιστρέψειστην 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 διαγράψειένα 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 διαγράψειέναν 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.

**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) καινα έχει τις επιλογές να προσκαλέσειφίλους 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 this player?” 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 αλλαγέςκαι ενημερώνεται.
8. Το σύστημα διαγράφειτο μήνυμα – υπενθύμισης από την αρχικήοθόνη 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**: **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 αγωνιστείείτε μαζί είτε εναντίον στην εφαρμογήκαι στα αθλητικά κέντρα όπουέχει παίξειέχοντας την δυνατότητα να τα αξιολογήσειμε ένα σύστημα βαθμολογίας. Η περίπτωση χρήσης τελειώνει όταν ο χρήστης υποβάλει την αξιολόγησητου ή όταν επιλέξει να γυρίσειστην αρχική σελίδα.

*Βασική ροή:*

1. Ο χρήστης πλοηγείτε στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και επιλέγει το “Rate”.
2. Το σύστημα αντλεί στοιχεία και εμφανίζει μία λίστα με τους παίκτες (από τα Groups) 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 κενό 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 αξιολόγησητου χρήστη και ενημερώνεται.
8. To σύστημα εμφανίζει μήνυμα, “Υour rate has been submitted” στην οθόνη του χρήστη.

*Εναλλακτική Ροή 1:*

5.1.1 Ο χρήστης δεν επιλέγει την βαθμολογία με την οποία θα αξιολογήσειτον επιλεγμένο παίκτη ή αθλητικό κέντρο, αν επιθυμεί συμπληρώνει το σχόλιο που θέλει και επιβεβαιώνει.

5.1.2 To σύστημα εξετάζει την αξιολόγηση του χρήστη (απαραίτητη υποβολή βαθμολογίας από τον χρήστη).

5.1.3 Το σύστημα δεν αποθηκεύει την αξιολόγηση και εμφανίζει μήνυμα “Υour rate has not been submitted” και επιστρέφει τον χρήστη στο βήμα 2 της βασικής ροής.