**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.

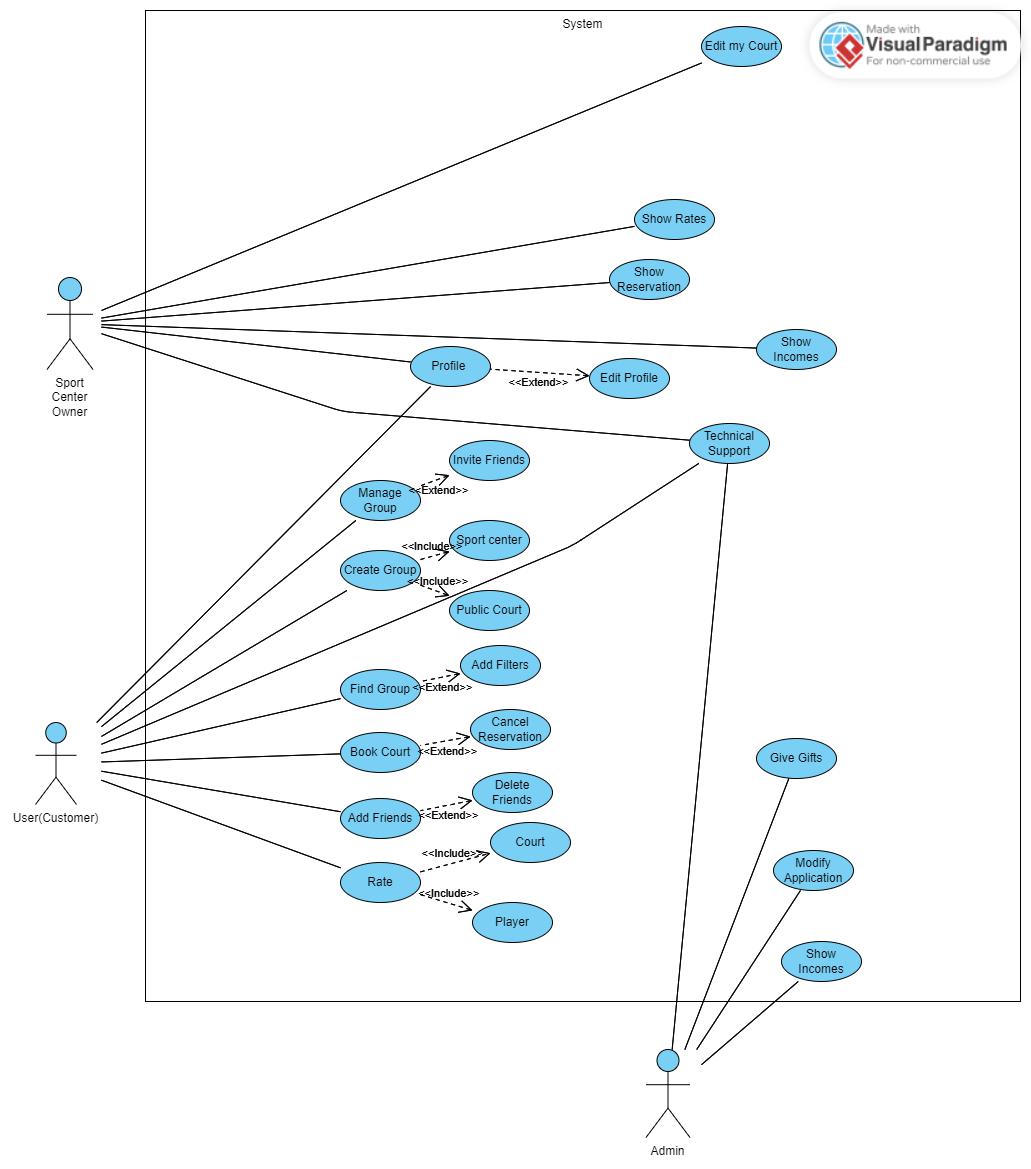
**Παραδοχή7 (Τοποθεσία)**

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.~~

~~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 ~~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.~~