

## Domain model description v. 0.1

### GReel



#### Μέλη ομάδας

Ονοματεπώνυμο	ΑΜ	E-mail	Έτος	Ρόλος στο αρχείο
Γκύλλης Κων/νος	1100526	<a href="mailto:up1100526@ac.upatras.gr">up1100526@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup>	Review
Κουτσαβίτης Λάμπρος	1100599	<a href="mailto:up1100599@ac.upatras.gr">up1100599@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup>	Review
Μήλιος Θεόδωρος	1100624	<a href="mailto:up1100624@ac.upatras.gr">up1100624@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup>	Review
Σύρρος Χρήστος	1041612	<a href="mailto:up1041612@ac.upatras.gr">up1041612@ac.upatras.gr</a>	9 <sup>ο</sup>	Review
Τσάλα Ζαφειρία	1084963	<a href="mailto:up1084963@ac.upatras.gr">up1084963@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup> (έτος εισαγωγής 2022)	Writer

## Περιγραφή του παραπάνω domain model

- User: Γενική οντότητα που περιγράφει κάθε χρήστη που κάνει εγγραφή στην εφαρμογή.
- Fisherman: Ειδικότερη περίπτωση του “User”
- Fishing\_Expertise: Οντότητα που περιγράφει πιο αναλυτικά τον ρόλο “Fisherman”. Μπορεί να είναι είτε “Beginner” είτε “Expert”
- Bait: Οντότητα που αναζητά ένας “User” με ρόλο “Fisherman”
- Weather: Οντότητα που μπορεί να τσεκάρει ο κάθε “User”. Ένας “User” με ρόλο “Fisherman” μπορεί να προγραμματίζει fishing sessions με βάση τα δεδομένα που έχει μπροστά του. Μόνο ένα session την φορά μπορεί να προγραμματιστεί
- Fish: Οντότητα που έχει αναζητά ένας “User”
- Chef: Ειδικότερη περίπτωση του “User”.
- Ingredients: Οντότητα που παραγγέλνει ένας “User” με ρόλο “Chef”. Για την παραγγελία, επιλέγεται “Producer” και τα αντίστοιχα “Ingredients”
- Dish: Οντότητα που ετοιμάζει ένας “User” με ρόλο “Chef”. Επιλέγεται επίσης από τον “User” με ρόλο “Rest. Customer” κατά την παραγγελία φαγητού.
- Profile: Δημιουργείται από τον “User” και επιλέγονται (από τον κάθε “User”) όσα “Elements” (στοιχεία) τον αντιπροσωπεύουν (4 στο πλήθος)
- Elements: Στοιχεία που επιλέγει ο “User” κατά την εγγραφή που τον διαφοροποιούν από τους άλλους “User”. Αυτά είναι Username, Password, Κινητό Τηλέφωνο, Profile Picture (N = 4).
- Rest.Customer: Ειδικότερη περίπτωση του “User”.
- Order: Οντότητα που περιγράφει μια παραγγελία που εκτελεί ο “Rest.Customer”. Ο “Rest. Customer” εκτελεί ένα “Order” την φορά. Μόλις εκτελεστεί αυτό, μπορεί να προβεί σε νέο. Ο “Chef” έχει πρόσβαση στο “Orders” και μπορεί να στείλει Confirm ή Decline στον “Rest. Customer” ανάλογα με το αν έχει τα απαιτούμενα “Ingredients” ή όχι.
- Status: Οντότητα που επιβεβαιώνει την κατάσταση για το “Order”. Μπορεί να διακριθεί σε “Confirmed”, “Cancelled”
- Recipe: Οντότητα που μπορεί να αναζητά ο κάθε “User”. Μπορούν να υπάρχουν πολλά “Recipes” (N πλήθος). Ο “Rest. Customer” μπορεί να αξιοποιήσει περαιτέρω το “Recipe” με την εκτέλεση “Order”
- Rating : Οντότητα που περιγράφει την βαθμολογία του “Rest. Customer” για ένα “Dish” που υπήρχε στο “Order”. Μπορεί να πάρει τιμές 1 έως 3 (αστέρια). Ο κάθε “User” βάζει 1 βαθμολογία ανά “Dish”
- Friends: Οντότητα που αφορά τους in-app φίλους του “User”. Ένας “User” μπορεί να έχει όσους “Friends” επιθυμεί. Δεν μπορεί να κάνει add τον εαυτό του (N-1 πλήθος φίλων δηλαδή)
- Sorter: Μια γενική οντότητα που κάνει ταξινόμηση στις οντότητες “Fish”, “Bait”, “Recipe”. Μπορεί να είναι κάνει sorting με βάση :
  1. την αλφαβητική σειρά (A-Ω)
  2. την Τιμή (στην περίπτωση του “Recipe” και “Bait”)
  3. την Αποτελεσματικότητα (στην περίπτωση των “Bait”)
  4. το Rating (επεξηγήθηκε παραπάνω)