1

**Domain model description v. 0.2**

**GReel**



Mέλη ομάδας

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

Παραδοτέο 2 – Software Engineering

CEID , Spring Semester 2025

2

*Figure 1 : Domain model diagram v. 0.1*

**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
* Trips : Katagrafei kai ceirizetai taxidia
* 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 (Ν = 4).
* Rest.Customer: Ειδικότερη περίπτωση του “User”.
* Order: Οντότητα που περιγράφει μια παραγγελία που εκτελεί ο “Rest.Customer”. O “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” (Ν πλήθος).
  + “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 (Ν-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 (Α-Ω)
    2. την Τιμή (στην περίπτωση του “Recipe” και “Bait”)
    3. την Αποτελεσματικότητα (στην περίπτωση των “Bait”)
    4. το Rating (επεξηγήθηκε παραπάνω)