



CEID @ UNIVERSITY of PATRAS
Computer Engineering & Informatics Department



**UNIVERSITY OF
PATRAS**
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ

Τεχνολογία Λογισμικού

Εαρινό εξάμηνο 2022-2023



Class diagram-v1.0

Contributors:

Peer Review:

Σύνθεση Ομάδας

- | | | |
|----|--------------------|---------|
| 1. | Ιωάννης Διπλούδης | 50 έτος |
| 2. | Μαύρα Πολύδωρου | 60 έτος |
| 3. | Μιχάλης Θεοδώρου | 50 έτος |
| 4. | Σπύρος Βλάχος | 50 έτος |
| 5. | Χρήστος Φραγκούλης | 50 έτος |

github-link

<https://github.com/TheZedGit/Software-Engineering>



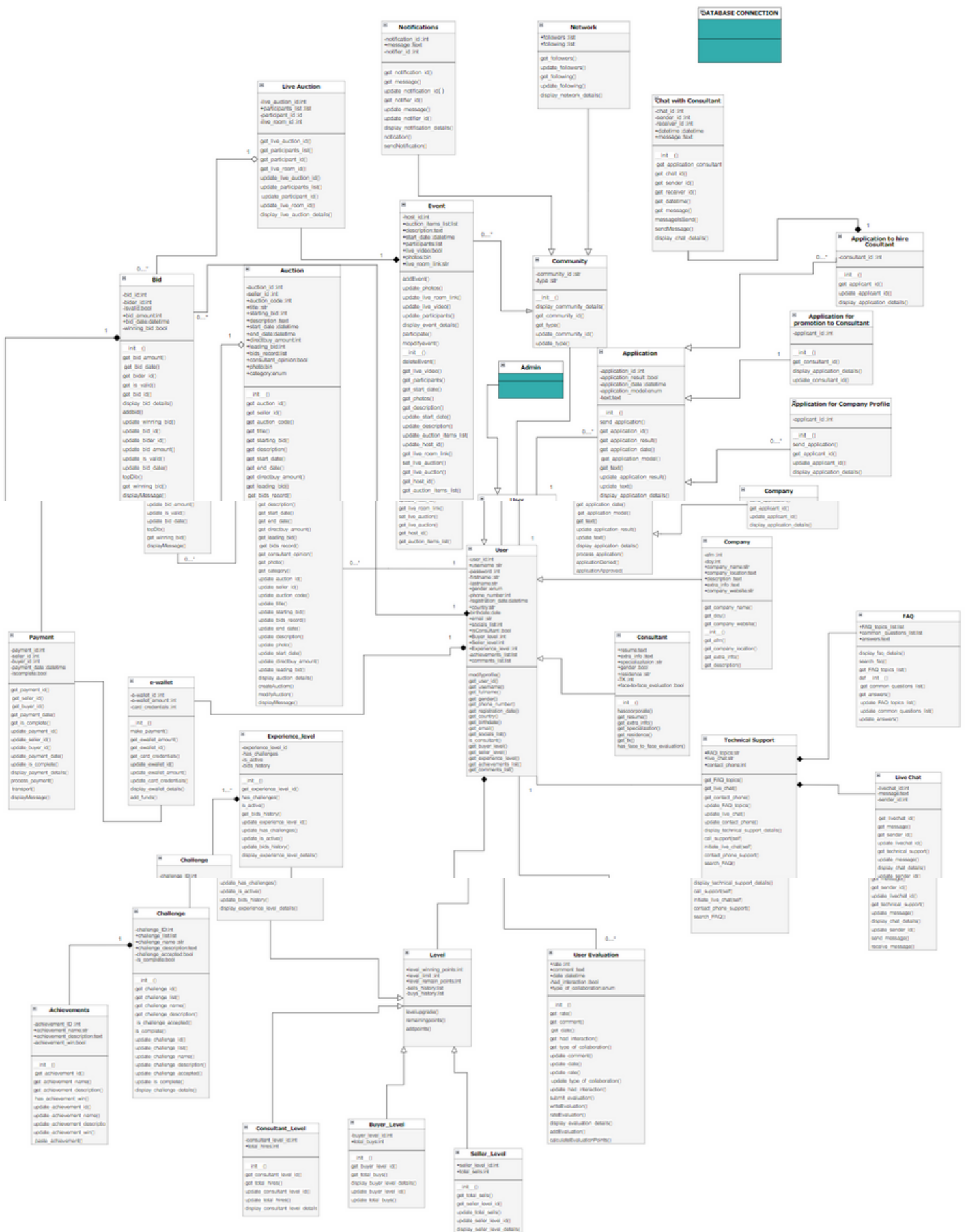
Trello-link

<https://trello.com/b/kKm1PGXb/auctioneer>

Περιεχόμενα

1. Class Diagram	2
2. Ανάλυση Κλάσεων	3

1. Class Diagram



2.Περιγραφή Κλάσεων

1. **User:** η βασική οντότητα που περιέχει τους χρήστες της εφαρμογής και πληροφορίες μοναδικές που συνθέτουν το προφίλ τους στο σύστημα
2. **Consultant:**ειδική περίπτωση χρήστη. Αφορά χρήστες οι οποίοι μπορούν να προσληφθούν με σκοπό την αξιολόγηση της αξίας ενός αντικειμένου
3. **Company:**ειδική περίπτωση χρήστη. Αφορά χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στο σύστημα ως εταιρείες και έχουν καταχωρηθεί οι αντίστοιχες πληροφορίες του προφίλ τους
4. **Auction:**οντότητα που περιέχει πληροφορίες για τις διάφορες καταχωρημένες αγγελίες αντικειμένων
5. **Community:**γενική οντότητα που αφορά την αλληλεπίδραση του χρήστη με τους υπόλοιπους χρήστες της εφαρμογής και με το ίδιο το σύστημα
6. **Event:**ειδική οντότητα community που περιέχει τις πληροφορίες για μια εκδήλωση που καταχωρήθηκε από έναν χρήστη και την δήλωση συμμετοχής του χρήστη σε αυτές. Η εκδήλωση αφορά την πραγματοποίηση μιας Live δημοπρασίας
7. **Notification:**ειδική οντότητα community που αφορά την αποστολή ειδοποιήσεων σε έναν χρήστη.Για παράδειγμα ειδοποιήσεις για να τον ενημερώσει για την επιτυχή αγορά του αντικειμένου ή για την υποβολή προσφοράς από άλλο χρήστη
8. **Network:**ειδική οντότητα community που περιλαμβάνει όσους χρήστες ακολουθεί ένας χρήστης καθώς και λίστα με τους χρήστες που ακολουθούν τον ίδιο

9. **Bid:**οντότητα που αφορά την υποβολή προσφοράς από έναν χρήστη σε κάποια εν εξελίξει δημοπρασία
10. **Live Auction:**οντότητα που περιλαμβάνει τα στοιχεία για την πραγματοποίηση μιας live δημοπρασίας
11. **Payment:** οντότητα που περιλαμβάνει το σύστημα συναλλαγών για την μεταφορά των χρημάτων μεταξύ των e-wallet των χρηστών
12. **e-wallet:**οντότητα που αφορά το ψηφιακό πορτοφόλι του χρήστη στην εφαρμογή. Η μεταφορά χρημάτων σε αυτό πραγματοποιείται μέσω των συνεργαζόμενων τραπεζών που δηλώνει ο χρήστης
13. **Chat with Consultant:**οντότητα που διαχειρίζεται την επικοινωνία(μέσω μηνυμάτων) ενός χρήστη με τον εμπειρογνώμονα που προσέλαβε
14. **Application:**οντότητα που αφορά την δημιουργία αίτησης από τον χρήστη για τις επιπλέον δυνατότητες που μπορεί να διεκδικήσει στην εφαρμογή
15. **Application to hire Consultant:** ειδική οντότητα αίτησης που διαχειρίζεται το αίτημα ενός χρήστη(είτε σε ρόλο αγοραστή είτε σε ρόλο πωλητή) για πρόσληψη του εμπειρογνώμονα που επέλεξε
16. **Application for Company Profile:**ειδική οντότητα αίτησης που διαχειρίζεται το αίτημα ενός χρήστη να αλλάξει το προφίλ του σε εταιρικό
17. **Application for promotion to Consultant:**ειδική οντότητα αίτησης που διαχειρίζεται το αίτημα ενός χρήστη να είναι εγγεγραμμένος στην εφαρμογή ως consultant

- 18. User Evaluation:** οντότητα που δίνει την δυνατότητα βαθμολόγησης και καταχώρησης σχολίου στο προφίλ κάποιου χρήστη που έχει συνεργαστεί με κάποιο τρόπο με σκοπό την ενημέρωση των υπόλοιπων χρηστών του συστήματος
- 20. Level:** οντότητα που αφορά τον υπολογισμό και την άνοδο του επιπέδου ενός χρήστη στην εφαρμογή μέσα από την κίνηση του λογαριασμού του
- 21. Experience level:** ειδική οντότητα Level που αφορά τον υπολογισμό και την άνοδο του επιπέδου ενός χρήστη στην εφαρμογή μέσα από την δραστηριότητα του στην εφαρμογή
- 22. Consultant level:** ειδική οντότητα Level που αφορά τον υπολογισμό και την άνοδο του επιπέδου ενός χρήστη από τις αξιολογήσεις και την βαθμολόγηση της εμπειρίας πρόσληψης που είχαν μαζί του άλλοι χρήστες
- 23 Buyer level:** ειδική οντότητα Level που αφορά τον υπολογισμό και την άνοδο του επιπέδου ενός χρήστη από τις αξιολογήσεις και την βαθμολόγηση της εμπειρίας που είχαν μαζί του άλλοι χρήστες σε ρόλο αγοραστή
- 24. Seller level:** ειδική οντότητα Level που αφορά τον υπολογισμό και την άνοδο του επιπέδου ενός χρήστη από τις αξιολογήσεις και την βαθμολόγηση της εμπειρίας που είχαν μαζί του άλλοι χρήστες σε ρόλο πωλητή
- 25. Achievements:** οντότητα που αφορά την απόκτηση των εμβλημάτων που κέρδισε ο χρήστης με την ολοκλήρωση του αντίστοιχου **Challenge**

- 26. Challenge:**οντότητα που διαχειρίζεται μια σειρά δοκιμασιών που ξεκλειδώνονται στα αντίστοιχα **Experience Level** του χρήστη με σκοπό την απόκτηση εμβλημάτων στο προφίλ του
- 27. Technical Support:**οντότητα που παρέχει υποστήριξη στον χρήστη από το αντίστοιχο τμήμα της εφαρμογής. Περιλαμβάνει τις πιο συχνές ερωτήσεις καθώς και πεδίο για να στείλουν οι χρήστες απευθείας μήνυμα
- 27. FAQ:**οντότητα που περιλαμβάνει τις πιο συχνές απορίες χρηστών με τις απαντήσεις τους
- 28. Live chat:**οντότητα που παρέχει υποστήριξη στον χρήστη με την απευθείας συνομιλία του με τον υπεύθυνο της τεχνικής υποστήριξης της εφαρμογής
- 30. DataBase Connection:**αφορά την διασύνδεση της εφαρμογής με την βάση δεδομένων του συστήματος όταν καλούνται τα αντίστοιχα αιτήματα
- 31. Admin:**αφορά τον διαχειριστή της εφαρμογής και των αιτημάτων των χρηστών