



## **FITNOW**

Let's make our lives healthier

# Προδιαγραφές Λογισμικού και Υλοποίηση συστήματος

Version 1.0

Αμπατζίδη Κωνσταντίνα Μαστρακούλης Συμεών Μπουλέτσης Αλέξης Πρωτοψάλτης Παναγιώτης

14/06/2023

## Ιστορικό Αλλαγών

Όνομα	Ημερομηνία	Αλλαγή	Έκδοση
Μπουλέτσης Αλέξης	03/06/2023	Δημιουργία των προτύπων σχεδιασμού	0.1
Μπουλέτσης Αλέξης	08/06/2023	Δημιουργία των endpoints στο swagger	0.2
Πρωτοψάλτης Παναγιώτης	09/06/2020	Αναθεώρηση του 1ου κεφαλαίου	0.2.1
Πρωτοψάλτης Παναγιώτης	10/06/2020	Δημιουργία των endpoints στο node-red	0.3
Κωνσταντίνα Αμπατζίδη	11/06/2020	Αναθεώρηση του 1ου και 2ου κεφαλαίου	0.3.1
Συμεών Μαστρακούλης	12/06/2020	Αναθεώρηση του 3ου κεφαλαίου	0.3.2

## Μέλη της Ομάδας Ανάπτυξης

Όνομα	OA	Email
Μπουλέτσης Αλέξης	3	
Πρωτοψάλτης Παναγιώτης	3	
Κωνσταντίνα Αμπατζίδη	3	
Συμεών Μαστρακούλης	3	

## Πίνακας Περιεχομένων

Πίνακας Περιεχομένων	3
Λίστα Σχημάτων	4
1. Πρότυπα Σχεδιασμού που υιοθετήθηκαν	5
2. Αρχιτεκτονική Συστήματος	9
2.1. Αναγνώριση Πόρων (Resources) Συστήματος	9
2.2. Τεκμηρίωση REST διεπαφής	10
2.2.1. Πόρος User	10
2.2.2. Πόρος Workout	11
2.2.3. Πόρος Exercise	16
2.2.4. Πόρος UserWorkout	18
2.2.5. Πόρος NotificationEvent	19
3. Υλοποίηση Συστήματος με Node-RED	20
3.1. Αντιστοίχιση των REST Υπηρεσιών σε Ροές NodeRed	20
3.1.1. Ροές πόρου User	20
3.1.2. Ροές πόρου Workout	21
3.1.3. Ροές πόρου Exercise	24
3.1.4. Poές πόρου UserWorkout	25
3.1.5. Ροές πόρου NotificationEvent	25
3.2. Υλοποίηση Ιστοριών χρήστη	26
3.2.1. Ιστορία Χρήστη Add personal detailsz	26
3.2.2. Ιστορία Χρήστη Edit user information	26
3.2.3. Ιστορία Χρήστη Choose a workout plan	27
3.2.4. Ιστορία Χρήστη Edit the workout plan	27
3.2.5. Ιστορία Χρήστη Create a new workout plan	27
3.2.6. Ιστορία Χρήστη Filter workout plans	28
3.2.7. Ιστορία Χρήστη Add to favorites	28
3.2.8. Ιστορία Χρήστη Show execution of exercise	29
3.2.9. Ιστορία Χρήστη Rate the workout plan	29
3.2.10. Ιστορία Χρήστη The System notifies user to exercise	
Παράρτημα Ι – Πίνακας Ιχνηλασιμότητας	31
Παράρτημα ΙΙ – Ανριντά Θέματα	32.



## Μηχανική Λογισμικού Ι Τομέας Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών Τμήμα ΗΜΜΥ

8°

#### Α.Π.Θ

#### Άνοιξη 2023

## Λίστα Σχημάτων

- Σχήμα 1: Εφαρμογή προτύπου Proxy
  - Σχήμα 2: Εφαρμογή προτύπου Decorator
  - Σχήμα 3: Εφαρμογή προτύπου Abstract Factory
- Σχήμα 4.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 4.2: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 4.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 5.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 5.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 5.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 6.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 6.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 6.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 7.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 7.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 7.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 8.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 8.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 8.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 9.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 9.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 9.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 10.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 10.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 10.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 11.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 11.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 11.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 12.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 12.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 12.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 13.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 13.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 13.3: Δοκιμή του endpoint.
- Σχήμα 14.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.
- Σχήμα 14.2: Αποκρίσεις του συστήματος.
- Σχήμα 14.3: Δοκιμή του endpoint.



## 1. Πρότυπα Σχεδιασμού που υιοθετήθηκαν

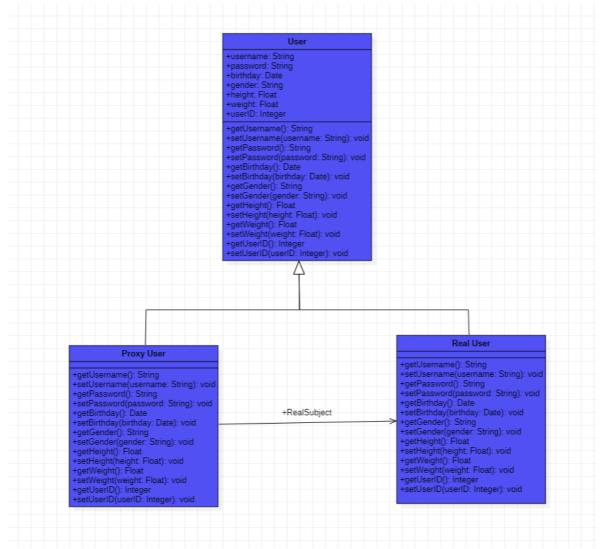
### 1.1 Πρότυπο Proxy

Το πρότυπο σχεδίασης Proxy είναι ένα δομικό πρότυπο σχεδίασης. Το Proxy ελέγχει την πρόσβαση στο αρχικό αντικείμενο, επιτρέποντας να εκτελεστεί κάτι πριν ή μετά το αίτημα να περαστεί στο αρχικό αντικείμενο. Χρησιμοποιούμε αυτό το πρότυπο σχεδίασης για τις μη λειτουργικές απαιτήσεις 1,3,5.

Μπορούμε να εφαρμόσουμε ένα protection proxy για να ικανοποιήσουμε την ΜΛΑ-1 που αφορά την προστασία των προσωπικών δεδομένων των χρηστών σύμφωνα με τον GDPR. Αυτό το πρότυπο θα παρέχει ένα πρόσθετο επίπεδο προστασίας στην δική μας εφαρμογή επαληθεύοντας εάν ένας πραγματικός χρήστης έχει ή όχι πρόσβαση στο κατάλληλο περιεχόμενο.

Μπορούμε να εφαρμόσουμε ένα smart reference proxy για την ικανοποίηση της ΜΛΑ-3. Μας βοηθά να εξοικονομήσουμε μνήμη αποφεύγοντας την αντιγραφή αντικειμένων που καταναλώνουν περισσότερη μνήμη. Αυτό το πρότυπο σχεδίασης χρησιμοποιείται για τη δημιουργία μιας wrapper κλάσης που περικλείει μια αναφορά σε ένα αντικείμενο. Η κλάση wrapper περιέχει επίσης λογική για την παρακολούθηση πόσες αναφορές υπάρχουν για το αντικείμενο. Διαγράφει αυτόματα το αντικείμενο όταν αφαιρεθεί η τελευταία αναφορά. Με αυτόν τον τρόπο το πρότυπο σχεδίασης Proxy εξοικονομεί μνήμη από περιττές εκχωρήσεις (ΜΛΑ-3) και επιταχύνει την εφαρμογή (ΜΛΑ-5).

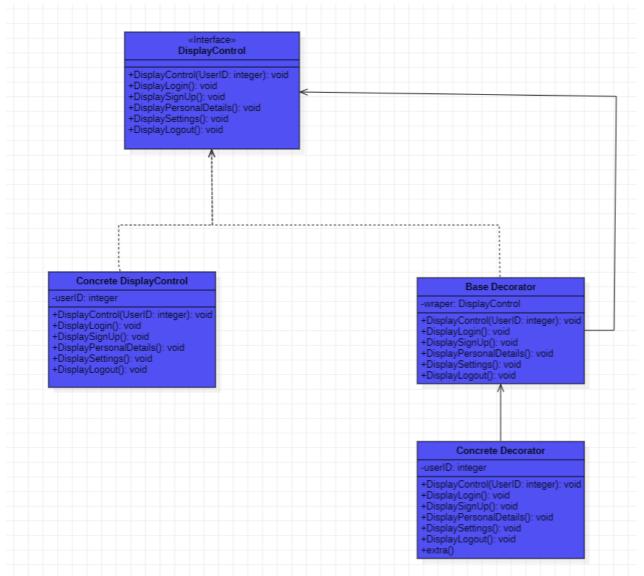
Μπορούμε να εφαρμόσουμε έναν caching proxy για να ικανοποιήσουμε την ΜΛΑ-5. Είναι μια τεχνική internet caching που επιτρέπει στον Proxy Server να αποθηκεύει πρόσφατα και συχνά αιτήματα ή δεδομένα τοπικά για γρήγορη πρόσβαση.



Σχήμα 1: Εφαρμογή προτύπου Proxy

#### 1.2 Πρότυπο Decorator

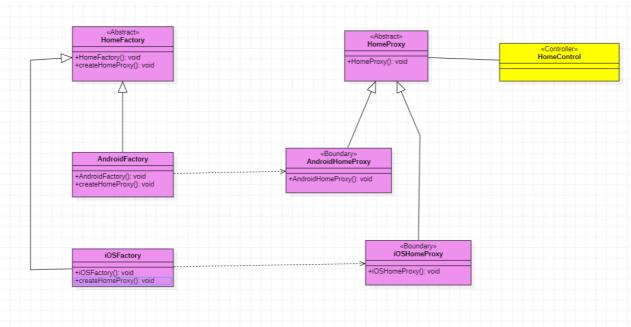
Το πρότυπο σχεδίασης Decorator είναι ένα δομικό πρότυπο σχεδίασης. Μπορούμε να το εφαρμόσουμε για να ικανοποιήσουμε την ΜΛΑ-4 που είναι για την ικανότητα να εμπλουτίζεται εύκολα η εφαρμογή με νέα χαρακτηριστικά. Το πρότυπο σχεδίασης Decorator επιτρέπει να ενισχύονται δυναμικά οι υπάρχουσες κλάσεις με νέες λειτουργικότητες και συμπεριφορά χωρίς τροποποιούμε τον αρχικό κώδικα. Αυτό γίνεται δημιουργώντας μια νέα κλάση (the decorator) που τυλίγει την αρχική κλάση και προσθέτει την επιθυμητή συμπεριφορά.



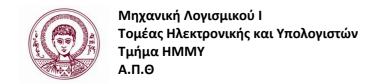
Σχήμα 2: Εφαρμογή προτύπου Decorator

### 1.3 Πρότυπο Abstract Factory

Το πρότυπο σχεδίασης Abstract Factory είναι ένα δημιουργικό πρότυπο σχεδίασης. Μπορούμε να το εφαρμόσουμε για να ικανοποιήσουμε την ΜΛΑ-2 που είναι η εφαρμογή μας να μπορεί να υποστηρίζεται σε διαφορετικές συσκευές (android και iOS) και να μπορεί το σύστημα να επικοινωνεί μαζί τους.



Σχήμα 3: Εφαρμογή προτύπου Abstract Factory



## 2. Αρχιτεκτονική Συστήματος

- 1) <u>Σύνδεσμος</u> με το json αρχείο.
- 2) Σύνδεσμος με το zip αρχείο.
- 3) <u>Σύνδεσμος</u> σε μορφή yaml.

## 2.1. Αναγνώριση Πόρων (Resources) Συστήματος

Κλάση ΒΕС	Πόρος REST	Endpoints (HTTP Verbs)
User	/user	POST
User	/user/{userID}	PUT
Workout	/user/{userID}/workout	POST
Workout	/user/{userID}/workout/{workoutID}	GET, PUT, DELETE
Workout	/user/{userID}/workout/{workoutID}/favorites	POST
Exercise	/user/{userID}/exercise	GET
Exercise	/user/{userID}/exercise/{exerciseID}	GET
UserWorkout	/user/{userID}/userWorkout/{workoutID}	PUT
NotificationEvent	/user/{userID}/notificationEvent	POST

## 2.2. Τεκμηρίωση REST διεπαφής

### 2.2.1. Πόρος User

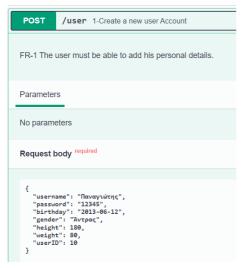
#### 2.2.1.1. Μοντέλο δεδομένων User

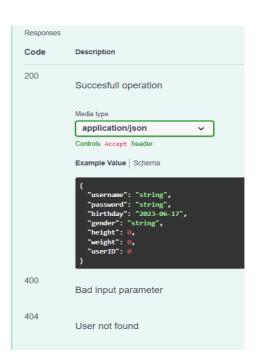
```
User ✓ {

username string
password string
birthday string($date)
gender string
height number($float)
weight number($float)
userID integer

}
```

#### 2.2.1.2. Endpoint POST πόρου User





Σχήμα 4.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 4.2: Αποκρίσεις του συστήματος.

```
cURL (bash)

curl -X 'POST' \

'https://virtserver.swaggerhub.com/ALEXISBOULETSIS_1/Fitnow/1.0.0/user' \
-H 'accept: application/json' \
-H 'Content-Type: application/json' \
-d '{

"username": "Παναγιώτης",

"password": "12345",

"birthday": "2013-06-12",

"gender": "Avtpac",

"height": 180,

"weight": 80,

"userID": 10

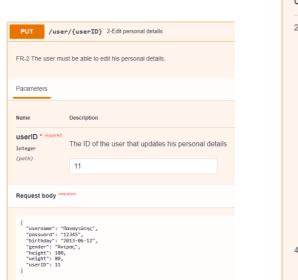
}'

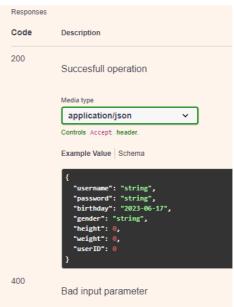
Request URL

https://virtserver.swaggerhub.com/ALEXISBOULETSIS_1/Fitnow/1.0.0/user
```

Σχήμα 4.3: Δοκιμή του endpoint.

#### 2.2.1.3. Endpoint PUT πόρου User, για χρήστη με συγκεκριμένο user ID





Σχήμα 5.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 5.2: Αποκρίσεις του συστήματος.

```
CURL (bash)

CURL (PowerShell)

CURL (CMD)

Curl -X 'PUT' \

'https://virtserver.swaggerhub.com/ALEXISBOULETSIS_1/Fitnow/1.0.0/user/11' \

-H 'accept: application/json' \

-H 'Content-Type: application/json' \

-d '{

"username": "Παναγιώτης",

"password": "12345",

"birthday": "2013-06-12",

"gender": "Avτρας",

"height": 180,

"weight": 80,

"userID": 11

}'

Request URL

https://virtserver.swaggerhub.com/ALEXISBOULETSIS_1/Fitnow/1.0.0/user/11
```

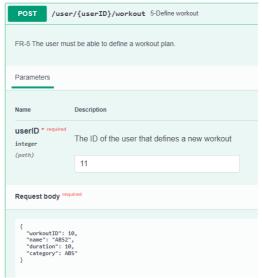
Σχήμα 5.3: Δοκιμή του endpoint.

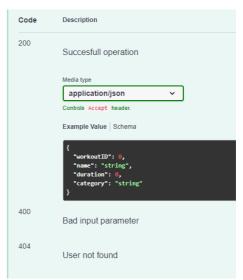
## 2.2.2. Πόρος Workout

## 2.2.2.1. Μοντέλο δεδομένων Workout

```
Workout V {
workoutID integer
name string
duration integer
category string
}
```

### 2.2.2.2.Endpoint POST πόρου Workout





Σχήμα 6.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 6.2: Αποκρίσεις του συστήματος.

```
CURL (bash)

cURL (PowerShell)

curl -X 'POST' \

'https://virtserver.swaggerhub.com/ALEXISBOULETSIS_1/Fitnow/1.0.0/user/11/workout' \

-H 'accept: application/json' \

-H 'Content-Type: application/json' \

-d '{

"workoutID": 10,

"name": "ABS2",

"duration": 10,

"category": ABS"

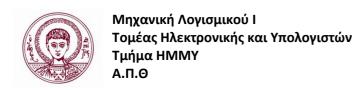
}'

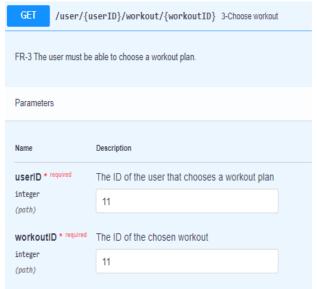
Request URL

https://virtserver.swaggerhub.com/ALEXISBOULETSIS_1/Fitnow/1.0.0/user/11/workout
```

Σχήμα 6.3: Δοκιμή του endpoint.

### 2.2.2.3. Endpoint GET πόρου Workout για συγκεκριμένο Workout ID





Σχήμα 7.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

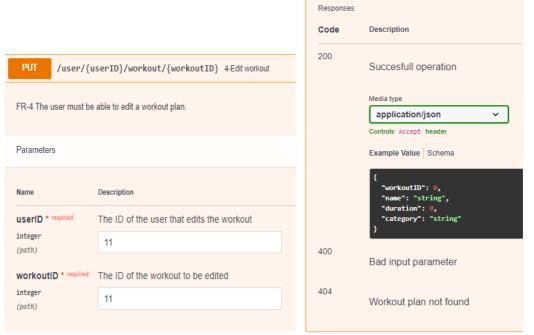


Σχήμα 7.2: Αποκρίσεις του συστήματος.



Σχήμα 7.3: Δοκιμή του endpoint.

## 2.2.2.4. Endpoint PUT πόρου Workout για συγκεκριμένο Workout ID



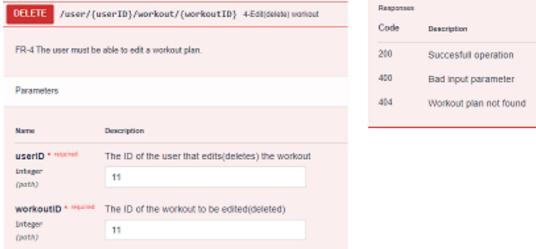
Σχήμα 8.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 8.2: Αποκρίσεις του συστήματος.



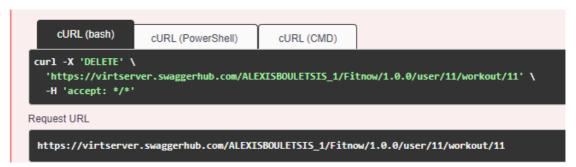
Σχήμα 8.3: Δοκιμή του endpoint.

2.2.2.5. Endpoint DELETE πόρου Workout για συγκεκριμένο Workout ID



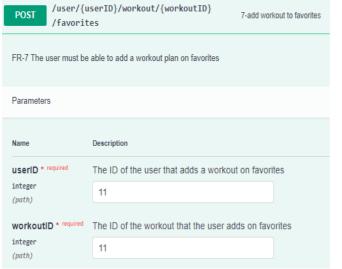
Σχήμα 9.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 9.2: Αποκρίσεις του συστήματος.

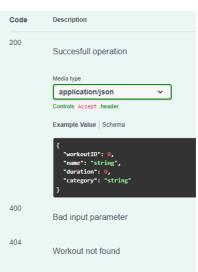


Σχήμα 9.3: Δοκιμή του endpoint.

#### 2.2.2.6. Endpoint POST πόρου Favorite



Σχήμα 10.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.



Σχήμα 10.2: Αποκρίσεις του συστήματος.





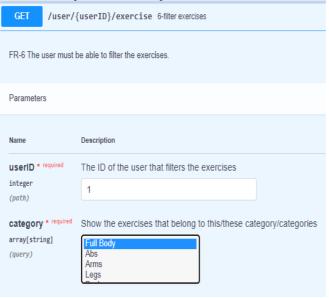
Σχήμα 10.3: Δοκιμή του endpoint.

### 2.2.3. Πόρος Exercise

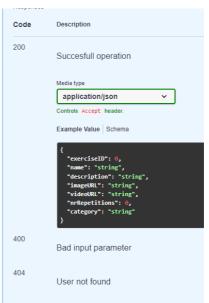
#### 2.2.3.1. Μοντέλο δεδομένων Exercise

```
Exercise > {
                  integer
  exerciseID
                   string
  name
  description
                  string
  imageURL
                   string
  videoURL
                   string
  nrRepetitions
                  integer
  category
                    string
}
```

## 2.2.3.2. Endpoint GET πόρου Exercise





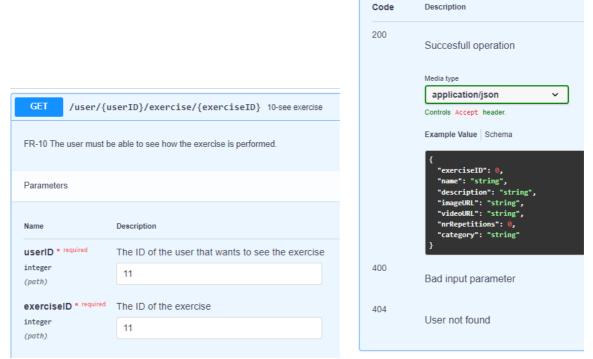


Σχήμα 11.2: Αποκρίσεις του συστήματος.



Σχήμα 11.3: Δοκιμή του endpoint.

## 2.2.3.3. Endpoint GET πόρου Exercise για συγκεκριμένο Exercise ID



Σχήμα 12.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 12.2: Αποκρίσεις του συστήματος.



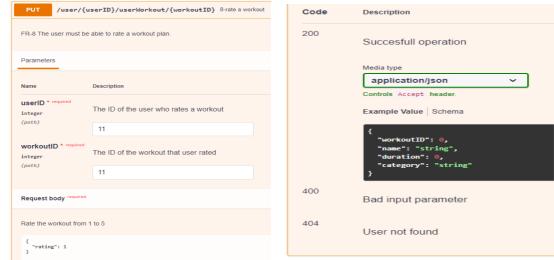
Σχήμα 12.3: Δοκιμή του endpoint.



### 2.2.4. Πόρος UserWorkout

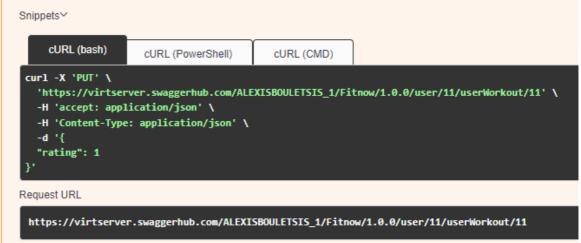
#### 2.2.4.1. Μοντέλο δεδομένων UserWorkout

### Endpoint PUT πόρου UserWorkout για συγκεκριμένο workout ID



Σχήμα 13.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου. Σχήμα 13.2

Σχήμα 13.2: Αποκρίσεις του συστήματος.



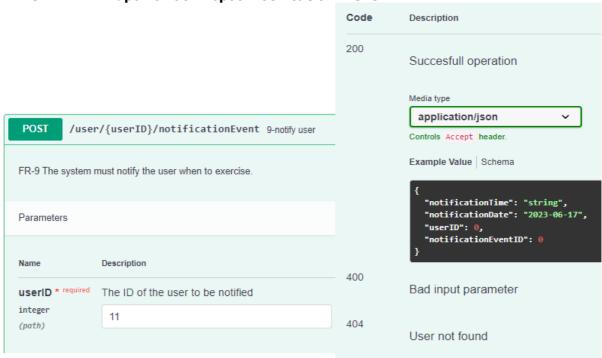
Σχήμα 13.3: Δοκιμή του endpoint.



## 2.2.5. Πόρος NotificationEvent

## 2.2.5.1. Μοντέλο δεδομένων NotificationEvent

2.2.5.2. Endpoint POST πόρου NotificationEvent



Σχήμα 14.1: Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου.

Σχήμα 14.2: Αποκρίσεις του συστήματος.



Σχήμα 14.3: Δοκιμή του endpoint.



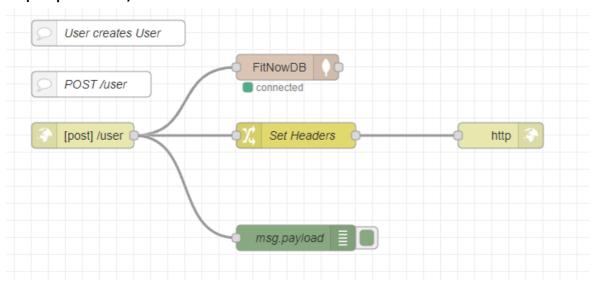
## 3. Υλοποίηση Συστήματος με Node-RED

## 3.1. Αντιστοίχιση των REST Υπηρεσιών σε Poές NodeRed

<u>Σύνδεσμος</u> για το αρχείο τύπου zip που περιέχει τα flows.

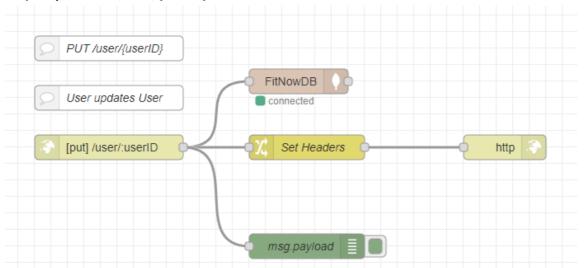
### 3.1.1. Ροές πόρου User

### Poή endpoint POST /user



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να δημιουργήσει ένα νέο προφίλ και να καταχωρήσει τα προσωπικά του στοιχεία.

#### Poή endpoint PUT /user/{userID}

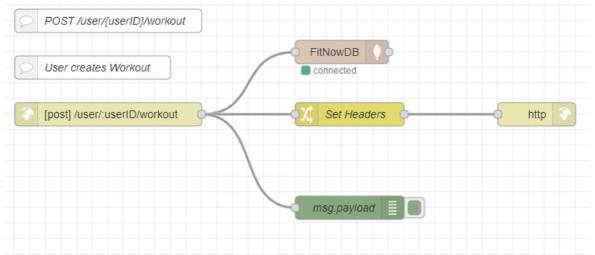


Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας ένας χρήστης (με βάση το userID) μπορεί να ενημερώσει τα προσωπικά του στοιχεία στην βάση δεδομένων.



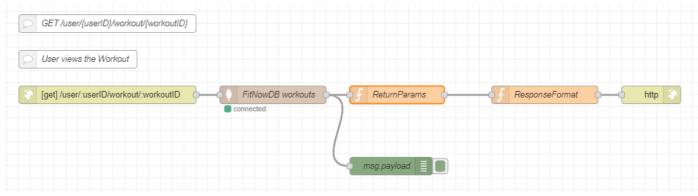
## 3.1.2. Ροές πόρου Workout

#### Poή endpoint POST /user/{userID}/workout



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να δημιουργήσει ένα workout και να το αποθηκεύσει στην βάση δεδομένων.

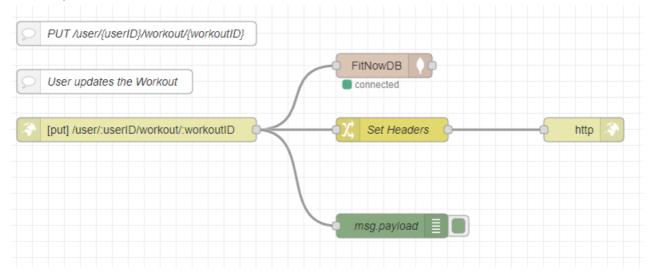
#### Poή endpoint GET /user/{userID}/workout/{workoutID}



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, που είναι υπεύθυνη για την επιστροφή ενός συγκεκριμένου workout σε έναν χρήστη. Μέσω της συνάρτησης ReturnParams, επιστρέφεται το workout με συγκεκριμένο workoutID, όπως ορίζεται στο URL parameter και μέσω της συνάρτησης CreateResponseFormat, επιστρέφεται το workout στο format που απαιτείται.

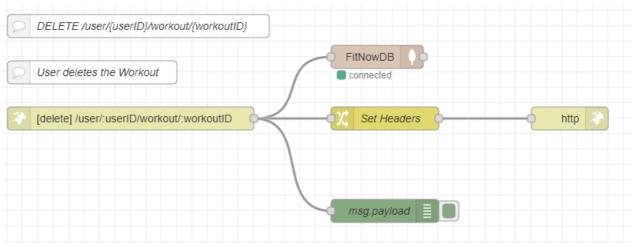


### Poή endpoint PUT /user/{userID}/workout/{workoutID}



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας ένας χρήστης (με βάση το userID) μπορεί να τροποποιήσει το workout που επιθυμεί (με βάση το workoutID), στην βάση δεδομένων.

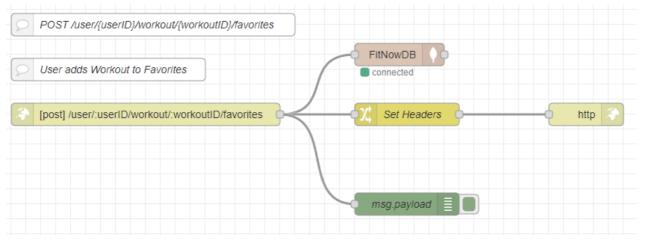
#### Poή endpoint DELETE /user/{userID}/workout/{workoutID}



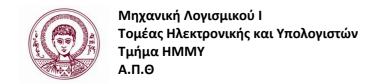
Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας ένας χρήστης (με βάση το userID) μπορεί να διαγράψει το workout που επιθυμεί (με βάση το workoutID), στην βάση δεδομένων.



## Poή endpoint POST /user/{userID}/workout/{workoutID}/favorites

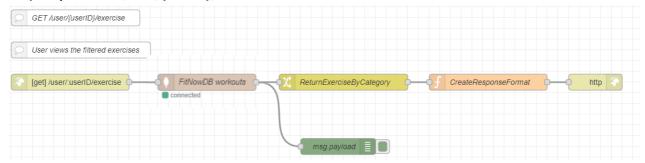


Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να προσθέσει ένα workout στα favorites.



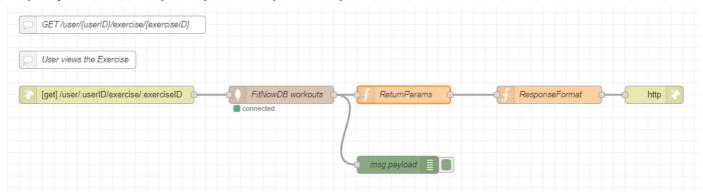
## 3.1.3. Ροές πόρου Exercise

#### Poή endpoint GET /user/{userID}/exercise

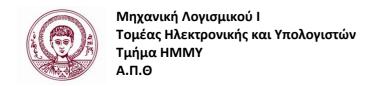


Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, που είναι υπεύθυνη για την επιστροφή των φιλτραρισμένων exercises σε έναν χρήστη. Μέσω της συνάρτησης ReturnExerciseByCategory, επιστρέφεται η άσκηση με βάση την κατηγορία της και με την συνάρτηση CreateResponseFormat, επιστρέφεται η άσκηση στο format που απαιτείται.

#### Poή endpoint GET /user/{userID}/exercise/{exerciseID}

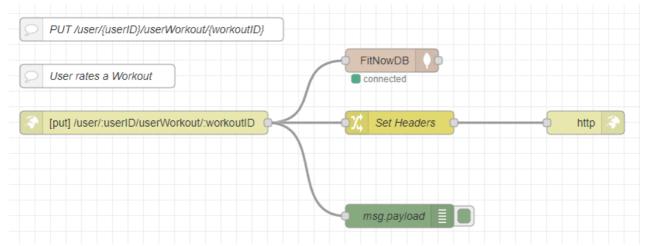


Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, που είναι υπεύθυνη για την επιστροφή ενός συγκεκριμένου exercise σε έναν χρήστη. Μέσω της συνάρτησης ReturnParams, επιστρέφεται η άσκηση με συγκεκριμένο exerciseID, όπως ορίζεται στο URL parameter και μέσω της συνάρτησης CreateResponseFormat, επιστρέφεται η άσκηση στο format που απαιτείται.



## 3.1.4. Poἑς πὀρου UserWorkout

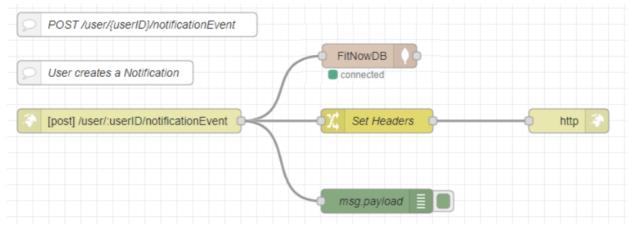
Poή endpoint PUT /user/{userID}/userWorkout/{workoutID}



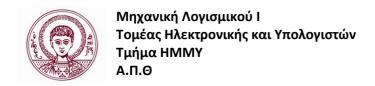
Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας ένας χρήστης (με βάση το userID) μπορεί να κάνει rate το workout που επιθυμεί (με βάση το workoutID), στην βάση δεδομένων.

## 3.1.5. Poές πόρου NotificationEvent

Poή endpoint POST /user/{userID}/notificationEvent



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας το σύστυμα μπορεί να στείλει notification σε έναν χρήστη.



## 3.2. Υλοποίηση Ιστοριών χρήστη

## 3.2.1. Ιστορία Χρήστη Add personal detailsz



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να δημιουργήσει έναν λογαριασμό και τα προσθέσει τα προσωπικά του στοιχεία στο σύστημα.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
AddUser	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PostUsersRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user η οποία δημιουργεί την λίστα με τα στοιχεία του χρήστη στο σύστημα.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα στοιχεία του χρήστη.

## 3.2.2. Ιστορία Χρήστη Edit user information



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να τροποποιήσει τα προσωπικά του στοιχεία στο σύστημα.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
UpdateUser	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PutUsersRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID} η οποία τροποποιεί την λίστα με τα στοιχεία του χρήστη στο σύστημα.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα στοιχεία του χρήστη.

## 3.2.3. Ιστορία Χρήστη Choose a workout plan



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να επιλέγει το workout plan του και να βλέπει πληροφορίες για το workout.



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
GetWorkout	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
GetWorkoutRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/workout/{workoutID} η οποία επιστρέφει την λίστα με τα στοιχεία του workout του συστήματος.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα στοιχεία του workout που με το ID να είναι το workoutID.

## 3.2.4. Ιστορία Χρήστη Edit the workout plan



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να τροποποιήσει το workout plan του.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
UpdateWorkout	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PutWorkoutRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/workout/{workoutID} η οποία τροποποιεί την λίστα με τα στοιχεία του workout του συστήματος.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα στοιχεία του workout που με το ID να είναι το workoutID.

## 3.2.5. Ιστορία Χρήστη Create a new workout plan



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να δημιουργεί το workout plan του.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
AddWorkout	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PostWorkoutRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/workout/{workoutID} η οποία δημιουργεί την λίστα με τα στοιχεία του workout του συστήματος.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα στοιχεία του workout που με το ID να είναι το workoutID.

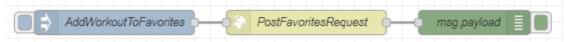
## 3.2.6. Ιστορία Χρήστη Filter workout plans



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να φιλτράρει τις ασκήσεις των workout plan του.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
GetFilteredExercises	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
GetFilteredExercises Request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/exercise η οποία επιστρέφει την λίστα με τις φιλτραρισμένες ασκήσεις του συστήματος.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα στοιχεία των φιλτραρισμένων ασκήσεων.

## 3.2.7. Ιστορία Χρήστη Add to favorites



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να φιλτράρει τις ασκήσεις των workout plan του.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
AddWorkoutToFavorites	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PostFavoritesRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/workout /{workoutID}/favorites η οποία δημιουργεί μία λίστα στα αγαπημένα workout του χρήστη.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα αγαπημένα workout του χρήστη.

## 3.2.8. Ιστορία Χρήστη Show execution of exercise



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να δει την εκτέλεση της άσκησης.



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
GetExercise	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
GetExerciseRequest	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/exercise/{exerciseID} η οποία επιστρέφει μία λίστα με την άσκηση με ID το exerciseID.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα με τα αγαπημένα workout του χρήστη.

## 3.2.9. Ιστορία Χρήστη Rate the workout plan



Ροή μέσω της οποίας ο χρήστης, μπορεί να βαθμολογήσει το workout του.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
UpdateWorkoutRate	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PutWorkoutRateReques t	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/userWorkout /{workoutID} η οποία τροποποιεί μία λίστα για το workout με ID το workoutID.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα για το workout με ID το workoutID.



## 3.2.10. Ιστορία Χρήστη The System notifies user to exercise



Ροή μέσω της οποίας το σύστημα, μπορεί να ειδοποιήσει τον χρήστη να ασκηθεί.

Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
AddNotificationEvent	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
PostNotificationReques t	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία /user/{userID}/notificationEvent η οποία δημιουργεί μία λίστα με την οποία θα ειδοποιήσει τον χρήστη.
Msg.payload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα την λίστα για το notification event.



## Παράρτημα Ι – Ανοιχτά Θέματα

- Οι πόροι που σχετίζονται με την διαχείριση χρηστών δεν τεκμηριώνονται, αφού δεν αποτελούν μέρος της εργασίας, σε ένα ρεαλιστικό σύστημα όμως είναι απαραίτητοι.
- Απαιτείται επίσης σχεδιασμός των ροών που θα χρησιμοποιούνται για το front-end μέρος του συστήματος.