



# Software Engineering Project: CeidFlix

**Use-Cases-v0.2**

Διπλάρης Νίκος | AM: 1064504 | Έτος: 6<sup>ο</sup>

Μπούσης Νίκος | AM: 1062661 | Έτος: 6<sup>ο</sup>

Παπαγεωργίου Δημήτρης | AM: 1064280 | Έτος: 6<sup>ο</sup>

Ζαρώνης Ταξιάρχης | AM: 1067533 | Έτος: 5<sup>ο</sup>

Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Μηχανικών Η/Υ και Πληροφορικής

## Περιεχόμενα

Use Cases.....	3
1) Δημιουργία προφίλ: .....	3
2) Επεξεργασία Προφίλ: .....	3
3) Αναζήτηση περιεχομένου: .....	3
5) Προβολή Περιεχομένου: .....	4
7) Αξιολόγηση της ταινίας: .....	4
8) Στατιστικά: .....	5
9) Προτεινόμενες Ταινίες/Σειρές: .....	5
11) Φίλοι: .....	6
12) Μηνύματα: .....	6
14) Πληρωμή: .....	6
Use case diagram .....	8
Domain Model .....	9

# Use Cases

## 1) Δημιουργία προφίλ:

- 1.1 Ο χρήστης εισέρχεται στην εφαρμογή στην “οθόνη σύνδεσης”.
- 1.2 Ο χρήστης πατάει στο κουμπί “**sign up**”.
- 1.3 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη εγγραφής.
- 1.4 Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία του **όνομα, επίθετο, email, username, διεύθυνση, ημερομηνία γέννησης, κωδικό πρόσβασης και επαλήθευση κωδικού**.
- 1.5 Ο χρήστης πατάει το κουμπί “**create account**”
- 1.6 Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη την οθόνη **Home Page**.
  - 1.4.1 Εάν το username που θα εισάγει ο χρήστης χρησιμοποιείται από άλλον εμφανίζεται μήνυμα «δεν είναι διαθέσιμο αυτό το username».
  - 1.4.2 Εάν ο κωδικός πρόσβασης δεν είναι ίδιος με την επαλήθευσή κωδικού πρόσβασης, τότε το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα «οι κωδικοί δεν ταυτίζονται».

## 2) Επεξεργασία Προφίλ:

- 2.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην οθόνη “**Home Page**”.
- 2.2 Ο χρήστης επιλέγει να πατήσει το κουμπί στο επάνω μέρος δεξιά της οθόνης με σύμβολο ένα άτομο.
- 2.3 Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη με το προφίλ του χρήστη.
- 2.4 Ο χρήστης δεν αλλάζει το username του αλλά μόνο τα υπόλοιπα πεδία που θέλει και πατάει save.
- 2.5 Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές
- 2.6 Το σύστημα τον επιστρέφει στην αρχική οθόνη
  - 2.4.1 Ο χρήστης αλλάζει και το username του
  - 2.4.2 Το username που καταχώρησε ο χρήστης δεν χρησιμοποιείται από άλλον χρήστη
    - 2.4.2.1 Εάν το username που θα εισάγει ο χρήστης χρησιμοποιείται από άλλον χρήστη, εμφανίζεται μήνυμα «δεν είναι διαθέσιμο αυτό το username»
    - 2.4.2.2 Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην οθόνη προφίλ για να εκχωρήσει νέο username

## 3) Αναζήτηση περιεχομένου:

- 3.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη “**Home Page**”.
- 3.2 Ο χρήστης κλικάρει στο “**search bar**”.
- 3.3 Το σύστημα του εμφανίζει 4 προτεινόμενες ταινίες.
- 3.4 Ο χρήστης πληκτρολογεί στην μπάρα αναζήτησης κάποιον τίτλο ταινίας ή κάποιο είδος ταινίας
- 3.5 Το σύστημα του εμφανίζει τα αποτελέσματα που βρέθηκαν από την βιβλιοθήκη ταινιών.
- 3.6 Ο χρήστης επιλέγει κάποιο από τα αποτελέσματα και κλικάρει πάνω του.
- 3.7 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη “**Προβολή Περιεχομένου**”.
  - 3.3.1 Ο χρήστης κλικάρει σε κάποια από αυτές τις ταινίες άμα το επιθυμεί.
  - 3.3.2 Το σύστημα του εμφανίζει την σελίδα “**Προβολή Περιεχομένου**”
  - 3.7.1 Εάν το σύστημα δεν βρήκε το σωστό αποτέλεσμα της αναζήτησης του χρήστη από την βιβλιοθήκη ταινιών τότε εμφανίζεται μήνυμα στην οθόνη «δεν βρέθηκε κανένα αποτέλεσμα».

#### 4) Φίλτρα αναζήτησης

4.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην οθόνη με τα αποτελέσματα αναζήτησης ταινιών.

4.2 Ο χρήστης κλικάρει το κουμπί “**φίλτρο**”.

4.3 Το σύστημα σε ένα παράθυρο του εμφανίζει κάποιες επιλογές να διαλέξει αναμεσα σε σειρές, ταινίες, είδος ταινίας, ανάλογα με την βαθμολογία κλπ

4.4 Ο χρήστης πατάει το κουμπί “**OK**”

4.5 Το σύστημα εμφανίζει όλα τα αποτελέσματα ταινιών σύμφωνα με τις επιλογές φίλτρων που επέλεξε ο χρήστης.

4.4.1 Εάν ο χρήστης δεν χρειάζεται πλέον τα φίλτρα, πατάει «εκκαθάριση»

4.4.2 Το σύστημα εμφανίζει ξανά τα αποτελέσματα που είχε πριν ο χρήστης εισάγει κάποιες επιλογές από τα φίλτρα.

4.5.1 Εάν το σύστημα δεν βρίσκει ταινίες στην βιβλιοθήκη ταινιών με βάση τα φίλτρα που έχει επιλέξει ο χρήστης του εμφανίζει μήνυμα στην οθόνη «δεν βρέθηκε κανένα αποτέλεσμα».

#### 5) Προβολή Περιεχομένου:

5.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην οθόνη αποτελεσμάτων αναζήτησης.

5.2 Ο χρήστης κλικάρει πάνω σε μια ταινία ή σειρά.

5.3 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη με την **Προβολή Περιεχομένου**.

5.4 Κλικάρει στο σύμβολο “**play**”.

5.5 Το σύστημα φορτώνει την ταινία και αρχίζει την αναπαραγωγή .

5.6 Ο χρήστης πατάει το κουμπί “**X**”.

5.7 Το σύστημα εμφανίζει την προηγούμενη οθόνη.

5.3.1 Ο χρήστης πατάει στο σύμβολο “προσθήκη στην WATCHING LIST”.

5.3.2 Το σύστημα αποθηκεύει την ταινία στην λίστα παρακολούθησης.

5.3.3 Εάν η ταινία είναι είδη αποθηκευμένη στην λίστα παρακολούθησης το σύστημα εμφανίζει μήνυμα «η ταινία είναι ήδη αποθηκευμένη στην λίστα παρακολούθησης»

#### 6) Λίστα Παρακολούθησης:

6.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη.

6.2 Ο χρήστης κλικάρει από το **Home Bar** το κουμπί “**WATCHING LIST**”.

6.3 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη με την WATCHING LIST.

6.4 Ο χρήστης κλικάρει πάνω στο κουμπί “φίλτρο”.

6.5 Το σύστημα του εμφανίζει την καρτέλα με τα φίλτρα.

6.6 Ο χρήστης κλικάρει πάνω σε μια ταινία που έχει αποθηκεύσει.

6.7 Το σύστημα τον μεταφέρει στην οθόνη Προβολή Περιεχομένου.

6.6.1 Ο χρήστης πατάει το κουμπί δίπλα από κάθε τίτλο ταινίας με σύμβολο έναν κάδο.

6.6.2 Το σύστημα αφαιρεί την ταινία από την WATCHING LIST.

#### 7) Αξιολόγηση της ταινίας:

7.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην **Προβολή Περιεχομένου**. Από αυτήν την οθόνη ο χρήστης έχει πρόσβαση στις αξιολογήσεις της ταινίας που έχουν θέσει οι φίλοι του.

7.2 Κλικάρει πάνω σε μια αξιολόγηση.

7.3 Το σύστημα του εμφανίζει σε ένα μικρό παράθυρο πιο αναλυτικά την βαθμολογία της ταινίας, μαζί με σχόλια που έχει προσθέσει κάποιος άλλος χρήστης.

- 7.4 Ο χρήστης πατάει το κουμπί “**add rating**”.
- 7.5 Το σύστημα του εμφανίζει σε ένα μικρό παράθυρο να επιλέξει ποσά αστερία θα βάλει στην ταινία και να προσθέσει κάποιο σχόλιο.
- 7.6 Ο χρήστης επιλέγει τα αστερία και γράφει τα σχόλια.
- 7.7 Ο χρήστης πατάει το κουμπί “προσθήκη σχολίου”.
- 7.8 Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα «επιτυχής προσθήκη σχολίου».
- 7.9 Το σύστημα τον επιστρέφει στην προβολή περιεχομένου.
  - 7.3.1 Ο χρήστης μπορεί να πατήσει Like ή dish like σ αυτή την αξιολόγηση .
  - 7.6.1 Εάν ο χρήστης δεν προσθέσει κάποιο σχόλιο στην αξιολόγηση του εμφανίζει μήνυμα, «Για να αποθηκευτεί η αξιολόγηση πρέπει να προσθέσετε σχόλιο».
  - 7.6.2 Το σύστημα τον επιστρέφει στην φόρμα αξιολόγησης.

## 8) Στατιστικά:

- 8.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη.
- 8.2 Ο χρήστης κλικάρει από το **Home Bar** το κουμπί “**STATISTICS**”.
- 8.3 Το σύστημα του εμφανίζει την ταινία με τα στατιστικά.

## 9) Προτεινόμενες Ταινίες/Σειρές:

- 9.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη.
- 9.2 Ο χρήστης κλικάρει στο κουμπί “**MOVIES & SERIES SUGGESTIONS**”.
- 9.3 Το σύστημα του εμφανίζει 3 διαφορετικούς πίνακες με διαφορετικό περιεχόμενο ο καθένας.
- 9.4 Ο χρήστης κλικάρει στο σύμβολο με την μορφή βέλους στην κάτω πλευρά κάθε πίνακα.
- 9.5 Το σύστημα του ανανεώνει τις ταινίες που έχει αυτός ο πίνακας.
- 9.6 Ο χρήστης κλικάρει σε κάποια από τις προτεινόμενες ταινίες.
- 9.7 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη με προβολή περιεχομένου.

## 10) Αναζήτηση Φίλων:

- 10.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη.
- 10.2 Ο χρήστης κλικάρει από το **Home Bar** το κουμπί “**FRIENDS**”.
- 10.3 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη με την λίστα φίλων.
- 10.4 Ο χρήστης κλικάρει πάνω στο “**search bar**”.
- 10.5 Το σύστημα του βγάζει το ιστορικό αναζήτησης που έχει κάνει παλιότερα.
- 10.6 Ο χρήστης αρχίζει να πληκτρολογεί κάποιο όνομα.
- 10.7 Το σύστημα αρχίζει και του εμφανίζει, όποια ονόματα ταιριάζουν με το username που έχει εισάγει ο χρήστης.
- 10.8 Ο χρήστης πατάει δίπλα στο όνομα το κουμπί με σύμβολο +
- 10.9 Το σύστημα προσθέτει αυτόν τον λογαριασμό στη λίστα **FRIENDS**.
  - 10.7.1 Εάν το σύστημα δεν βρει κάποιο άλλον χρήστη με αυτό το username εμφανίζει μήνυμα «Δεν υπάρχουν αποτελέσματα».
  - 10.7.1 Εάν ο συγκεκριμένος χρήστης έχει προστεθεί παλιότερα στην λίστα με τους φίλους, το σύστημα ενημερώνει με μήνυμα «Υπάρχει ήδη ο συγκεκριμένος χρήστης στην λίστα φίλων».

## 11) Φίλοι:

- 11.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη
- 11.2 Ο χρήστης κλικάρει από το **Home Bar** το κουμπί **"FRIENDS"**.
- 11.3 Το σύστημα του εμφανίζει την λίστα **FRIENDS**.
- 11.4 Ο χρήστης κλικάρει πάνω σύμβολο δεξιά από το όνομα του.
- 11.5 Το σύστημα του εμφανίζει την **WATCHING LIST** του συγκεκριμένου χρήστη.
- 11.4.1 Ο χρήστης κλικάρει πάνω στο σύμβολο κάδο αριστερά από κάποιο προφίλ.
- 11.4.2 Το σύστημα αφαιρεί τον συγκεκριμένο χρήστη από την λίστα **FRIENDS**.
- 10.5.1 Εάν το προφίλ που επιλέχθηκε είναι **Private**, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα «Το προφίλ είναι ιδιωτικό».

## 12) Μηνύματα:

- 12.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη.
- 12.2 Ο χρήστης κλικάρει από το **Home Bar** το κουμπί **"MESSAGES"**
- 12.3 Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη τις αρχειοθετημένες συνομιλίες.
- 12.4 Ο χρήστης πατάει πάνω σε μία συνομιλία.
- 12.5 Το σύστημα του εμφανίζει την συνομιλία σε ένα παράθυρο δίπλα πιο αναλυτικά.
- 12.6 Ο χρήστης κλικάρει πάνω στην μπάρα μηνυμάτων.
- 12.7 Ο χρήστης αρχίζει να πληκτρολογεί και πατάει **"Enter"**.
- 12.8 Το σύστημα στέλνει το μήνυμα.
  - 12.3.1 Εάν ο χρήστης επιθυμεί να ανοίξει μια καινούργιά συνομιλία πατάει πάνω **"search bar"** και αρχίζει να πληκτρολογεί.
  - 12.3.2 Το σύστημα αρχίζει και του εμφανίζει, όποια ονόματα ταιριάζουν με το username που έχει εισάγει ο χρήστης.
  - 12.3.3 Ο χρήστης πατάει δίπλα στο όνομα το κουμπί με σύμβολο +
  - 12.3.4 Το σύστημα ανοίγει μια καινούργιά συνομιλία.

## 13) Προσθήκη Συνημμένου

- 13.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην Οθόνη **MESSAGES**.
- 13.2 Ο χρήστης κλικάρει πάνω σε ένα στο κουμπί **"Προσθήκη Συνημμένου"**.
- 13.3 Το σύστημα του ανοίγει και του δίνει δύο επιλογές προσθήκη φωτογραφιών και φωνητικών μηνυμάτων.
- 13.4 Ο χρήστης κλικάρει πάνω στο κουμπί με σύμβολο μια εικόνα.
- 13.5 Το σύστημα επικοινωνεί με την λίστα φωτογραφιών.
- 13.6 Ο χρήστης επιλέγει μια εικόνα.
- 13.7 Το σύστημα στέλνει την εικόνα στην συνομιλία.
  - 13.4.1 Εάν ο χρήστης επιθυμεί να στείλει φωνητικό κλικάρει πάνω στο σύμβολο με ένα μικρόφωνο.
  - 13.4.2 Το σύστημα ανοίγει το μικρόφωνο της συσκευής.
  - 12.10.3 Ο χρήστης εγγράφει το φωνητικό και το προσθέτει στο μήνυμα και ο χρήστης πατάει αποστολή.
  - 13.10.4 Το σύστημα στέλνει το μήνυμα.

## 14) Πληρωμή:

- 13.1 Ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική οθόνη.
- 13.2 Ο χρήστης κλικάρει από το **Home Bar** το κουμπί **"Payment"**.
- 13.3 Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη με περιεχόμενο τους λογαριασμούς του χρήστη.

**13.4** Ο χρήστης πατάει σε μια από τις τρεις επιλογές λογαριασμών που του δίνονται.

**13.5** Το σύστημα εφαρμόζει τον λογαριασμό που επέλεξε ο χρήστης, ώστε ο χρήστης να έχει τις δυνατότητες που του προσφέρονται.

**13.6** Ο χρήστης κλικάρει να πληρώσει στο κουμπί **“PROCEED TO PAYMENT”**

**13.7** Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη πληρωμής.

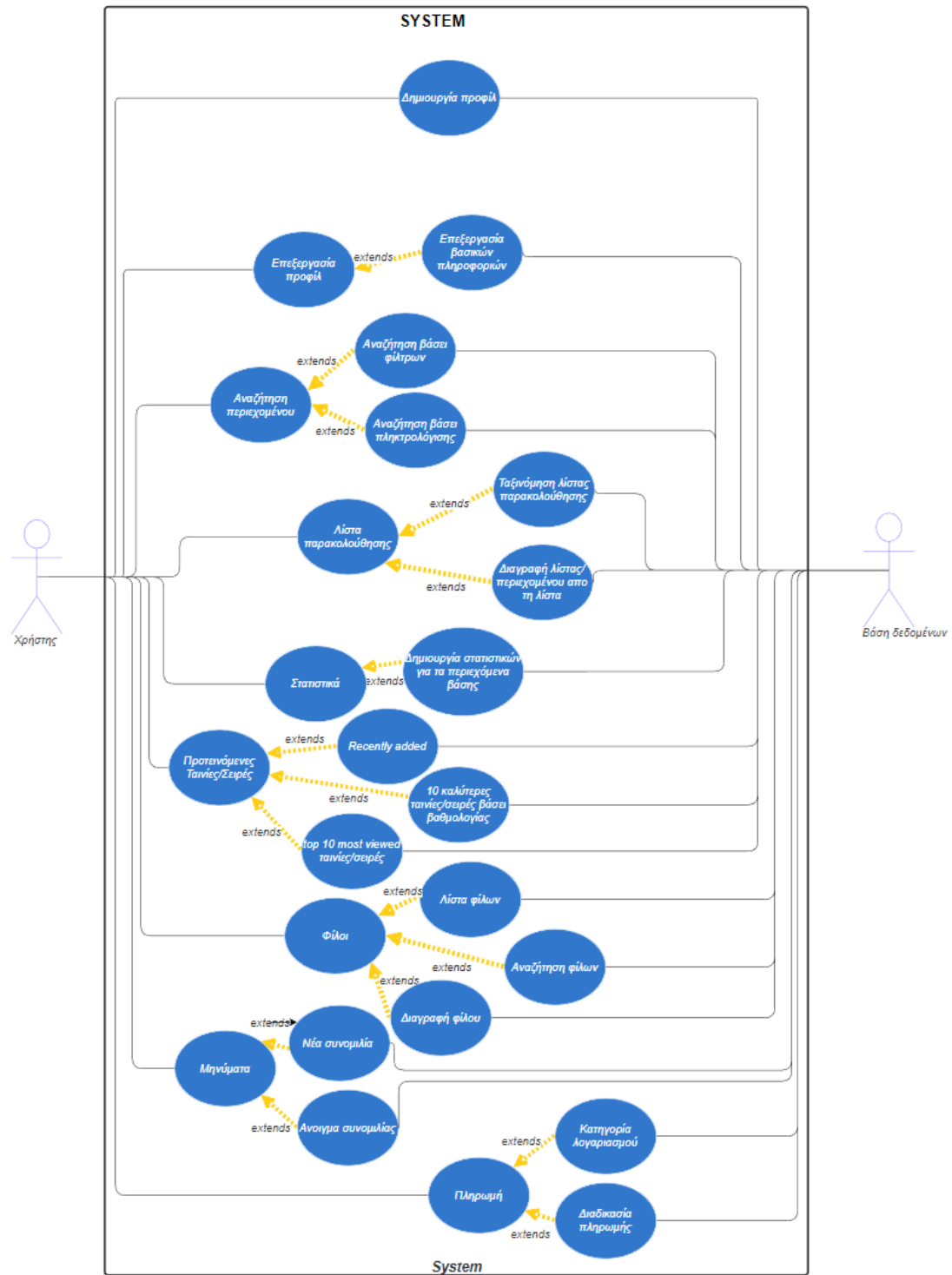
**13.8** Ο χρήστης αρχίζει να πληκτρολογεί τα στοιχεία της κάρτας στην φόρμα.

**13.9** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “επιτυχία”

**13.8.1** Εάν τα στοιχεία της κάρτας είναι λάθος, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα «Λάθος στοιχεία πιστωτικής κάρτας».

**13.8.2** Το σύστημα μεταφέρει τον χρήστη στην οθόνη πληρωμής.

# Use case diagram





# Domain Model

