



**Computer Engineering & Informatics  
Department (CEID)**

## **Use Cases v0.1**

ΣΠΕΝΤΖΑΡΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ 1071110

ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΡΗΣ 1067467

ΦΙΛΙΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 1067468

ΜΠΟΤΣΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 1070929

Ακαδημαϊκό έτος 2022-23

# Περιεχόμενα

1	Αρμοδιότητες για παραδοτέο . . . . .	2
2	Use Case:Reservation(User) . . . . .	2
3	Use case:E-Shop(User) . . . . .	4
4	Use case:Friend List(User) . . . . .	7
5	Use case:Chat(User) . . . . .	8
6	Use case:Tournament(User) . . . . .	9
7	Use case:Player Rating(User) . . . . .	12
8	Use case:Create Tournament(Admin) . . . . .	14
9	Use case:E-Shop(Admin E-Shop) . . . . .	16
10	Use Case Diagram . . . . .	18
11	Μέρος Ε-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν . . . . .	18

## 1 Αρμοδιότητες για παραδοτέο

Project Manager : Φίλιας Γεώργιος

Quality Manager : Σπεντζάρης Παναγιώτης

Contributor : Παρασκευάς-Βασίλειος Σεργιάνης

Editor : Μπότσας Γεώργιος

## 2 Use Case:Reservation(User)

### Κύρια ροή

- 1) Ο χρήστης πατάει πάνω στο κουμπί reservation στο αρχικό menu.
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με όλες τις πόλεις που παρέχουν δυνατότητα χρήσης των αθλητικών εγκαταστάσεων τους και κουμπιά με δυνατότητες(τροποποίησης,ακύρωσης κράτησης δεξιά από την λίστα).
- 3) Ο χρήστης επιλέγει μια πόλη από την λίστα.
- 4) Το σύστημα φιλτράρει τα αποτελέσματα με βάση την επιλογή του χρήστη και εμφανίζει τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 5) Ο χρήστης εφαρμόζει πρόσθετα φίλτρα στην αναζήτηση, όπως άθλημα, τιμή και χωρητικότητα.
- 6) Το σύστημα φιλτράρει τα αποτελέσματα με βάση τα πρόσθετα φίλτρα του χρήστη και εμφανίζει τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 7) Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τα φιλτραρισμένα αποτελέσματα.
- 8) Το σύστημα εμφανίζει μία φόρμα με λεπτομέρειες για την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση, όπως τα διαθέσιμα γήπεδα, τις τιμές και τη χωρητικότητα καθώς και τα άτομα που μπορεί να προσκαλέσει.
- 9) Ο χρήστης επιλέγει ένα γήπεδο και εισάγει τον αριθμό των ατόμων που θα συμμετάσχουν στο εκάστοτε άθλημα.
- 10) Ο χρήστης προσκαλεί καλεσμένους να παρευρεθούν στην εκδήλωση και προσθέτει τα ονόματα και τα στοιχεία επικοινωνίας τους στην κράτηση.
- 11) Ο χρήστης επιλέγει ημερομηνία και ώρα για την κράτηση.
- 12) Αφού ο χρήστης ολοκληρώσει τα βήματα 9,10,11 που βρίσκονται στην ίδια φόρμα,το σύστημα ελέγχει εάν είναι διαθέσιμη η αθλητική εγκατάσταση.
- 13) Το σύστημα υπολογίζει τη συνολική τιμή της κράτησης και την εμφανίζει στον χρήστη καθώς και την φόρμα με τα στοιχεία για να ολοκληρώσει την πληρωμή.
- 14) Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής και επιβεβαιώνει την κράτηση.
- 15) Το σύστημα επιστρέφει στην οθόνη του χρήστη ένα μήνυμα επιτυχημένης κράτησης μαζί με το αναγνωριστικό της κράτησης (order\_id).

### Εναλλακτική ροή 1:Μη έγκυρα στοιχεία πληρωμής

- 1) Ο χρήστης πατάει πάνω στο κουμπί reservation στο αρχικό menu.
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με όλες τις πόλεις που παρέχουν δυνατότητα χρήσης των αθλητικών εγκαταστάσεων τους και κουμπιά με δυνατότητες(τροποποίησης,ακύρωσης κράτησης δεξιά από την λίστα).
- 3) Ο χρήστης επιλέγει μια πόλη από την λίστα.
- 4) Το σύστημα φιλτράρει τα αποτελέσματα με βάση την επιλογή του χρήστη και εμφανίζει τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.

- 5) Ο χρήστης εφαρμόζει πρόσθετα φίλτρα στην αναζήτηση, όπως άθλημα, τιμή και χωρητικότητα.
- 6) Το σύστημα φιλτράρει τα αποτελέσματα με βάση τα πρόσθετα φίλτρα του χρήστη και εμφανίζει τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 7) Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τα φιλτραρισμένα αποτελέσματα.
- 8) Το σύστημα εμφανίζει μία φόρμα με λεπτομέρειες για την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση, όπως τα διαθέσιμα γήπεδα, τις τιμές και τη χωρητικότητα καθώς και τα άτομα που μπορεί να προσκαλέσει.
- 9) Ο χρήστης επιλέγει ένα γήπεδο και εισάγει τον αριθμό των ατόμων που θα συμμετάσχουν στο εκάστοτε άθλημα.
- 10) Ο χρήστης μπορεί να προσκαλέσει καλεσμένους να παρευρεθούν στην εκδήλωση και να προσθέσει τα ονόματα και τα στοιχεία επικοινωνίας τους στην κράτηση.
- 11) Ο χρήστης επιλέγει ημερομηνία και ώρα για την κράτηση.
- 12) Αφού ο χρήστης ολοκληρώσει τα βήματα 9,10,11 που βρίσκονται στην ίδια φόρμα, το σύστημα ελέγχει εάν είναι διαθέσιμη η αθλητική εγκατάσταση.
- 13) Το σύστημα υπολογίζει τη συνολική τιμή της κράτησης και την εμφανίζει στον χρήστη καθώς και την φόρμα με τα στοιχεία για να ολοκληρώσει την πληρωμή.
- 14) Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής και επιβεβαιώνει την κράτηση.
- 15) Το σύστημα εντοπίζει σφάλμα με τα στοιχεία πληρωμής.
- 16) Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 13 της βασικής ροής.

## **Εναλλακτική ροή 2: Η αθλητική εγκατάσταση δεν είναι διαθέσιμη**

- 1) Ο χρήστης πατάει πάνω στο κουμπί reservation στο αρχικό menu.
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με όλες τις πόλεις που παρέχουν δυνατότητα χρήσης των αθλητικών εγκαταστάσεων τους και κουμπιά με δυνατότητες (τροποποίησης, ακύρωσης κράτησης δεξιά από την λίστα).
- 3) Ο χρήστης επιλέγει μια πόλη από την λίστα.
- 4) Το σύστημα φιλτράρει τα αποτελέσματα με βάση την επιλογή του χρήστη και εμφανίζει τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 5) Ο χρήστης εφαρμόζει πρόσθετα φίλτρα στην αναζήτηση, όπως άθλημα, τιμή και χωρητικότητα.
- 6) Το σύστημα φιλτράρει τα αποτελέσματα με βάση τα πρόσθετα φίλτρα του χρήστη και εμφανίζει τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 7) Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τα φιλτραρισμένα αποτελέσματα.
- 8) Το σύστημα εμφανίζει μία φόρμα με λεπτομέρειες για την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση, όπως τα διαθέσιμα γήπεδα, τις τιμές και τη χωρητικότητα καθώς και τα άτομα που μπορεί να προσκαλέσει.
- 9) Ο χρήστης επιλέγει ένα γήπεδο και εισάγει τον αριθμό των ατόμων που θα συμμετάσχουν στο εκάστοτε άθλημα.
- 10) Ο χρήστης προσκαλεί καλεσμένους να παρευρεθούν στην εκδήλωση και προσθέτει τα ονόματα και τα στοιχεία επικοινωνίας τους στην κράτηση.
- 11) Ο χρήστης επιλέγει ημερομηνία και ώρα για την κράτηση.
- 12) Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα που υποδεικνύει ότι η εγκατάσταση δεν είναι επί του παρόντος διαθέσιμη για την επιλεγμένη ημερομηνία και ώρα.
- 13) Η Ροή συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική ροή 3: Ο χρήστης ακυρώνει την κράτηση**

- 1)Ο χρήστης πατάει πάνω στο κουμπί reservation στο αρχικό menu.
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με όλες τις πόλεις που παρέχουν δυνατότητα χρήσης των αθλητικών εγκαταστάσεων τους και κουμπιά με δυνατότητες(τροποποίησης,ακύρωσης κράτησης).
- 3)Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή "ακύρωση κράτησης" από το μενού του συστήματος κρατήσεων.
- 4)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να εισάγει το αναγνωριστικό της κράτησής του (order\_id).
- 5)Ο χρήστης εισάγει το αναγνωριστικό της κράτησης.
- 6)Το σύστημα ανακτά τα στοιχεία της κράτησης και τα εμφανίζει στον χρήστη.
- 7)Ο χρήστης επιβεβαιώνει ότι θέλει να ακυρώσει την κράτηση.
- 8)Το σύστημα ακυρώνει την κράτηση και εμφανίζει ένα μήνυμα επιβεβαίωσης στον χρήστη και τον επιστρέφει στο αρχικού μενού του.

### **Εναλλακτική ροή 4: Ο χρήστης τροποποιεί την κράτηση**

- 1)Ο χρήστης πατάει πάνω στο κουμπί reservation στο αρχικό menu.
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με όλες τις πόλεις που παρέχουν δυνατότητα χρήσης των αθλητικών εγκαταστάσεων τους και κουμπιά με δυνατότητες(τροποποίησης ,ακύρωσης κράτησης).
- 3)Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή "τροποποίηση κράτησης" από το μενού του συστήματος κρατήσεων.
- 4)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να εισάγει το αναγνωριστικό της κράτησής του (order\_id).
- 5)Ο χρήστης εισάγει το αναγνωριστικό της κράτησης.
- 6)Το σύστημα ανακτά τα στοιχεία της κράτησης και τα εμφανίζει στον χρήστη.
- 7)Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή τροποποίησης της κράτησης.
- 8)Το σύστημα εμφανίζει μια φόρμα με τα στοιχεία της κράτησης που μπορούν να τροποποιηθούν.
- 9)Ο χρήστης τροποποιεί τα στοιχεία της κράτησης και επιβεβαιώνει τις αλλαγές.
- 10)Το σύστημα ενημερώνει την κράτηση,εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης στον χρήστη και τον επιστρέφει στο αρχικό του μενού.

## **3 Use case:E-Shop(User)**

### **Κύρια ροή**

- 1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ηλεκτρονικό κατάστημα" από το κύριο μενού.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει έναν κατάλογο των διαθέσιμων αθλητικών εγκαταστάσεων.
- 3)Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τον κατάλογο.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα διαθέσιμα προϊόντα από την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση.
- 5)Ο χρήστης επιλέγει ένα προϊόν από τον κατάλογο.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο προϊόν,συμπεριλαμβανομένης της διαθεσιμότητάς του.
- 7)Ο χρήστης επιλέγει το μέγεθος και την ποσότητα του προϊόντος που θέλει να αγοράσει.

- 8)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "Προσθήκη στο καλάθι".
- 9)Το σύστημα προσθέτει το επιλεγμένο προϊόν στο καλάθι του χρήστη.
- 10)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ταμείο" για να προχωρήσει στην αγορά.
- 11)Το σύστημα εμφανίζει το καλάθι του χρήστη και ζητά από τον χρήστη να επιβεβαιώσει την αγορά.
- 12)Ο χρήστης επιβεβαιώνει την αγορά και επιλέγει το κουμπί "Προχωρήστε στην πληρωμή".
- 13)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να επιλέξει τρόπο πληρωμής και στοιχεία παράδοσης της κατοικίας του.
- 14)Ο χρήστης επιλέγει μια μέθοδο πληρωμής και εισάγει τις απαιτούμενες πληροφορίες.
- 15)Το σύστημα επιβεβαιώνει την πληρωμή και αφαιρεί αυτόματα το ποσό σε athlete points που έχει κερδίσει ο χρήστης.
- 16)Το σύστημα εμφανίζει pop-up και ζητάει από τον χρήστη να δώσει το email του.
- 17)Ο χρήστης πληκτρολογεί το email του και πατάει επιβεβαίωση.
- 18)Το σύστημα στέλνει μήνυμα στον χρήστη ότι έλαβε την απόδειξη του στο email του μαζί με τον εκτιμώμενο χρόνο παραλαβής από το κατάστημα και επιστρέφει τον χρήστη στο κύριο μενού.

#### **Εναλλακτική ροή 1:Ο χρήστης ακυρώνει την αγορά πριν από την πληρωμή**

- 1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ηλεκτρονικό κατάστημα" από το κύριο μενού.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει έναν κατάλογο των διαθέσιμων αθλητικών εγκαταστάσεων.
- 3)Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα διαθέσιμα προϊόντα από την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση.
- 5)Ο χρήστης επιλέγει ένα προϊόν από τη λίστα.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο προϊόν, συμπεριλαμβανομένης της διαθεσιμότητάς του.
- 7)Ο χρήστης επιλέγει το μέγεθος και την ποσότητα του προϊόντος που θέλει να αγοράσει.
- 8)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "Προσθήκη στο καλάθι".
- 9)Το σύστημα προσθέτει το επιλεγμένο προϊόν στο καλάθι του χρήστη.
- 10)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ταμείο" για να προχωρήσει στην αγορά.
- 11)Το σύστημα εμφανίζει το καλάθι του χρήστη και ζητά από τον χρήστη να επιβεβαιώσει την αγορά.
- 12)Ο χρήστης αποφασίζει να ακυρώσει την αγορά και επιλέγει το κουμπί "Ακύρωση".
- 13)Το σύστημα αφαιρεί τα προϊόντα από το καλάθι του χρήστη και επιστρέφει στο κύριο μενού.

#### **Εναλλακτική ροή 2:Ο χρήστης αλλάζει την ποσότητα ή το μέγεθος του επιλεγμένου προϊόντος**

- 1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ηλεκτρονικό κατάστημα" από το κύριο μενού.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 3)Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα διαθέσιμα προϊόντα από την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση.

- 5)Ο χρήστης επιλέγει ένα προϊόν από τη λίστα.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο προϊόν,συμπεριλαμβανομένης της διαθεσιμότητάς του.
- 7)Ο χρήστης επιλέγει το μέγεθος και την ποσότητα του προϊόντος που θέλει να αγοράσει.
- 8)Ο χρήστης συνειδητοποιεί ότι θέλει να αλλάξει το μέγεθος ή την ποσότητα του επιλεγμένου προϊόντος και επιλέγει το κουμπί "Αλλαγή".
- 9)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 6 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική ροη 3:Ο χρήστης αντιμετωπίζει σφάλμα κατά την επιβεβαίωση της πληρωμής**

- 1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ηλεκτρονικό κατάστημα" από το κύριο μενού.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 3)Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα διαθέσιμα προϊόντα από την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση.
- 5)Ο χρήστης επιλέγει ένα προϊόν από τη λίστα.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο προϊόν,συμπεριλαμβανομένης της διαθεσιμότητάς του.
- 7)Ο χρήστης επιλέγει το μέγεθος και την ποσότητα του προϊόντος που θέλει να αγοράσει.
- 8)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "Προσθήκη στο καλάθι".
- 9)Το σύστημα προσθέτει το επιλεγμένο προϊόν στο καλάθι του χρήστη.
- 10)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ταμείο" για να προχωρήσει στην αγορά.
- 11)Το σύστημα εμφανίζει το καλάθι του χρήστη και ζητά από τον χρήστη να επιβεβαιώσει την αγορά.
- 12)Ο χρήστης επιβεβαιώνει την αγορά και επιλέγει το κουμπί "Προχωρήστε στο ταμείο".
- 13)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να επιλέξει τον τρόπο πληρωμής και τα στοιχεία παράδοσης της κατοικίας του.
- 14) Ο χρήστης επιλέγει τρόπο πληρωμής και εισάγει τις απαιτούμενες πληροφορίες.
- 15) Το σύστημα αντιμετωπίζει σφάλμα κατά την επεξεργασία της πληρωμής και εμφανίζει μήνυμα ότι υπήρξε σφάλμα κατά την επεξεργασία της πληρωμής .
- 16)Η ροή συνεχίζεται απο το βήμα 13 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική ροη 4:Ο χρήστης επιλέγει ένα προϊόν που έχει εξαντληθεί**

- 1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί "Ηλεκτρονικό κατάστημα" από το κύριο μενού.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τις διαθέσιμες αθλητικές εγκαταστάσεις.
- 3)Ο χρήστης επιλέγει μια αθλητική εγκατάσταση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα διαθέσιμα προϊόντα από την επιλεγμένη αθλητική εγκατάσταση.
- 5)Ο χρήστης επιλέγει ένα προϊόν από τη λίστα.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο προϊόν, συμπεριλαμβανομένης της διαθεσιμότητάς του.
- 7)Ο χρήστης επιλέγει το μέγεθος και την ποσότητα του προϊόντος που θέλει να αγοράσει.
- 8)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "Προσθήκη στο καλάθι".

9)Το σύστημα ελέγχει το απόθεμα και διαπιστώνει ότι το επιλεγμένο προϊόν δεν υπάρχει προς το παρόν σε απόθεμα.

10)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος στο χρήστη, το οποίο τον ενημερώνει ότι το επιλεγμένο προϊόν δεν είναι επί του παρόντος διαθέσιμο.

11)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής.

## **4 Use case:Friend List(User)**

### **Κύρια ροή**

1)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί του μενού friend list.

2)Το σύστημα τον μεταφέρει στη σελίδα της λίστας φίλων και εμφανίζει τα κουμπιά (προσθήκη φίλων, αιτήματα φιλίας,εκρεμμή αιτήματα) με τις δυνατότητες που παρέχει στο χρήστη.

3)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "Προσθήκη φίλων" για να προσθέσει φίλους στη λίστα του/της.

4)Το σύστημα εμφανίζει μια φόρμα αναζήτησης για την εύρεση φίλων στην εφαρμογή.

5)Ο χρήστης εισάγει το όνομα ενός φίλου που θέλει να προσθέσει και κάνει κλικ στο κουμπί "Αναζήτηση".

6)Το σύστημα εμφανίζει σε μορφή λίστας στην υπάρχουσα λίστα ως "αναδυόμενο παράθυρο" μια λίστα χρηστών που ταιριάζουν στα κριτήρια αναζήτησης.

7)Ο χρήστης επιλέγει τον φίλο που θέλει να προσθέσει και κάνει κλικ στο κουμπί "Προσθήκη φίλου".

8)Το σύστημα αποστέλλει αίτημα φιλίας στον επιλεγμένο φίλο.

9)Το σύστημα επιστρέφει ένα μήνυμα επιτυχίας: "Το αίτημα φιλίας έχει σταλεί".

10)Το σύστημα επαναφέρει τον χρήστη στην αρχική οθόνη του friend list.

### **Εναλλακτική ροή 1:Ακύρωση αιτήματος φιλίας**

1)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί μενού της λίστας φίλων.

2)Το σύστημα τον μεταφέρει στη σελίδα της λίστας φίλων και εμφανίζει τα κουμπιά (προσθήκη φίλων, αιτήματα φιλίας,εκρεμμή αιτήματα) με τις δυνατότητες που παρέχονται στον χρήστη.

3)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "Αιτήματα φιλίας" για να δει τα αιτήματα φιλίας.

4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα αιτήματα φιλίας που έχει κάνει στο παρελθόν.

5)Ο χρήστης επιλέγει το αίτημα φιλίας που θέλει να ακυρώσει και κάνει κλικ στο κουμπί "Ακύρωση αιτήματος".

6)Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στην οθόνη του χρήστη ότι το αίτημα ακυρώθηκε.

7)Το σύστημα επιστρέφει ένα μήνυμα επιτυχίας: "Το αίτημα φίλου ακυρώθηκε" και επαναφέρει τον χρήστη στην αρχική οθόνη του friend list.

### **Εναλλακτική ροή 2:Αποδοχή εκρεμμη αιτημάτων φιλίας**

1)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί μενού της λίστας φίλων.

2)Το σύστημα τον μεταφέρει στη σελίδα της λίστας φίλων και εμφανίζει τα κουμπιά (προσθήκη φίλων, αιτήματα φιλίας,εκρεμμή αιτήματα) με τις δυνατότητες που



παρέχονται στον χρήστη.

3)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "εκκρεμής αιτήματα" για να δει τα εκκρεμής αιτήματα φιλίας.

4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα εκκρεμής αιτήματα φιλίας και 2 κουμπιά αποδοχή και απόρριψη.

5)Ο χρήστης επιλέγει το αίτημα φιλίας που θέλει να αποδεχτεί και κάνει κλικ στο κουμπί "Accept Request" (Αποδοχή αιτήματος).

6)Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στην οθόνη του χρήστη ότι το αίτημα έχει γίνει αποδεκτό.

7)Το σύστημα προσθέτει τον φίλο στη λίστα φίλων του χρήστη.

8)Το σύστημα επιστρέφει ένα μήνυμα επιτυχίας: "Το αίτημα φιλίας έχει γίνει αποδεκτό" και επαναφέρει τον χρήστη στην αρχική οθόνη του friend list.

### **Εναλλακτική ροή 3:Απόρριψη εκκρεμής αιτημάτων φιλίας**

1)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί μενού της λίστας φίλων.

2)Το σύστημα τον μεταφέρει στη σελίδα της λίστας φίλων και εμφανίζει τα κουμπιά (προσθήκη φίλων, αιτήματα φιλίας,εκκρεμής αιτήματα) με τις δυνατότητες που παρέχονται στον χρήστη.

3)Ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί "εκκρεμής αιτήματα" για να δει τα εκκρεμής αιτήματα φιλίας.

4)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα εκκρεμής αιτήματα φιλίας και 2 κουμπιά αποδοχή και απόρριψη.

5)Ο χρήστης επιλέγει το αίτημα φιλίας που θέλει να απορρίψει και κάνει κλικ στο κουμπί "Reject Request" (Απόρριψη αιτήματος).

6)Το σύστημα επιστρέφει ένα μήνυμα επιτυχίας: "Το αίτημα φιλίας έχει απορριφθεί" και επαναφέρει τον χρήστη στην αρχική οθόνη του friend list .

## **5 Use case:Chat(User)**

### **Κύρια ροή**

1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί πλοήγησης στο chat που βρίσκεται στο αρχικό μενού.

2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τις συνομιλίες , τις υπάρχουσες ομαδικές συνομιλίες, και τη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας.

3)Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή "Δημιουργία νέας ομαδικής συνομιλίας".

4)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να εισαγάγει ένα όνομα για την ομαδική συνομιλία.

5)Ο χρήστης εισάγει το όνομα και πατάει το κουμπί επιβεβαίωσης.

6)Το σύστημα δημιουργεί μια νέα ομαδική συνομιλία και προσθέτει τον χρήστη ως πρώτο μέλος.

7)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να προσθέσει περισσότερα μέλη στην ομαδική συνομιλία.

8)Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή "Προσθήκη μελών".

9)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τους φίλους του χρήστη που χρησιμοποιούν επίσης την εφαρμογή και δεν είναι ήδη μέλη της ομαδικής συνομιλίας.

10)Ο χρήστης επιλέγει τους φίλους που θέλει να προσθέσει στην ομαδική συνομιλία και πατάει προσθήκη.

11)Το σύστημα προσθέτει όλα τους φίλους που επέλεξε ο χρήστης στην ομαδική

συνομιλία.

12)Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική λίστα με τις συνομιλίες.

#### **Εναλλακτική ροή 1: Ο χρήστης δεν έχει πρόσβαση στη συνομιλία**

1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί πλοήγησης συνομιλίας στο αρχικό μενού.

2)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος που υποδεικνύει ότι ο χρήστης δεν μπορεί να έχει πρόσβαση στη λειτουργία συνομιλίας λόγω τεχνικών προβλημάτων.

3)Το σύστημα ανακατευθύνει τον χρήστη πίσω στο αρχικό μενού.

#### **Εναλλακτική ροή 2:Ο χρήστης λαμβάνει ανεπιθύμητο μήνυμα**

1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί πλοήγησης στο chat που βρίσκεται στο αρχικό μενού.

2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τις συνομιλίες , τις υπάρχουσες ομαδικές συνομιλίες, και τη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας.

3)Ο χρήστης λαμβάνει ένα ανεπιθύμητο μήνυμα από άλλον χρήστη.

4)Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα και παρέχει τη δυνατότητα αποκλεισμού του χρήστη.

5)Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή "Αποκλεισμός χρήστη".

6)Το σύστημα ζητά από τον χρήστη να επιβεβαιώσει την ενέργεια αποκλεισμού.

7)Ο χρήστης επιβεβαιώνει τη λειτουργία αποκλεισμού.

8)Το σύστημα προσθέτει τον χρήστη στη λίστα αποκλεισμένων χρηστών και τον εμποδίζει να στέλνει μηνύματα ή να βλέπει το προφίλ του χρήστη.

9)Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην αρχική λίστα με τις συνομιλίες.

#### **Εναλλακτική ροή 3:Αφαίρεση φίλου από ομαδική συνομιλία**

1)Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί πλοήγησης στο chat που βρίσκεται στο αρχικό μενού.

2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τις συνομιλίες , τις υπάρχουσες ομαδικές συνομιλίες, και τη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας.

3)Ο χρήστης επιλέγει την ομαδική συνομιλία από τη λίστα συνομιλιών.

4)Το σύστημα εμφανίζει τη διεπαφή ομαδικής συνομιλίας.

5)Ο χρήστης επιλέγει τη λίστα με τα μέλη της ομάδας.

6)Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα των μελών της ομάδας.

7)Ο χρήστης επιλέγει τον φίλο που θέλει να αφαιρέσει από την ομάδα και πατά αφαίρεση φίλου.

8)Το σύστημα αφαιρεί τον φίλο από την ομαδική συνομιλία.

9)Το σύστημα ενημερώνει τη διεπαφή ομαδικής συνομιλίας για να αντικατοπτρίζει την αλλαγή στα μέλη της ομάδας.

10)Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην διεπαφή της ομαδικής συνομιλίας.

## **6 Use case:Tournament(User)**

### **Κύρια ροή**

1)Ο παίκτης επιλέγει την επιλογή 'Tournaments' που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του παίκτη.

- 2)Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη με μια λίστα με ονόματα επερχόμενων τουρνουά.
- 3)Ο παίκτης επιλέγει ένα τουρνουά στο οποίο ενδιαφέρεται να συμμετάσχει.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το κόστος, τις ημερομηνίες έναρξης και λήξης, το όριο ηλικίας, το άθλημα, το γήπεδο και τους κανόνες.
- 5)Ο παίκτης διαβάσει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και πατάει το κουμπί "Εγγραφή" αν επιθυμεί να συμμετάσχει.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα από πεδία(όνομα της ομάδας,τα ονόματα των μελών της ομάδας και τα στοιχεία επικοινωνίας τους).
- 7)Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία της ομάδας και κάνει κλικ στο κουμπί "Υποβολή".
- 8)Το σύστημα υπολογίζει τη συνολική κόστος συμμετοχής στο τουρνουά για την ομάδα και το εμφανίζει στον χρήστη καθώς και την φόρμα με τα στοιχεία για να ολοκληρώσει την πληρωμή.
- 9) Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής και επιβεβαιώνει την συμμετοχή.
- 10) Το σύστημα επιστρέφει στην οθόνη του χρήστη ένα μήνυμα επιτυχημένης συμμετοχής μαζί με το αναγνωριστικό της συμμετοχής (tournament\_player\_id).
- 11)Ο χρήστης πατάει το κουμπί «OK».
- 12)Το σύστημα επιστρέφει τον παίκτη στο αρχικό μενού του.

#### **Εναλλακτική ροή 1:Ακύρωση της εγγραφής στο τουρνουά από τον παίκτη**

- 1)Ο παίκτης επιλέγει την επιλογή "Τουρνουά" που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του παίκτη.
- 2) Το σύστημα παρουσιάζει στον παίκτη μια λίστα με τα ονόματα των επερχόμενων τουρνουά.
- 3)Ο παίκτης επιλέγει ένα τουρνουά στο οποίο ενδιαφέρεται να συμμετάσχει.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το κόστος, τις ημερομηνίες έναρξης και λήξης, το όριο ηλικίας, το άθλημα, το γήπεδο και τους κανόνες.
- 5)Ο παίκτης διαβάσει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Ακύρωση" για να επιστρέψει στη λίστα των τουρνουά.
- 6)Το σύστημα επιστρέφει τον παίκτη στη αρχική λίστα τουρνουά χωρίς να γίνει κάποια εγγραφή.

#### **Εναλλακτική ροή 2:Αποτυχημένη εγγραφή σε τουρνουά λόγω ανεπαρκούς αριθμού μελών της ομάδας**

- 1)Ο παίκτης επιλέγει την επιλογή "Τουρνουά" που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του παίκτη.
- 2)Το σύστημα παρουσιάζει στον παίκτη μια λίστα με ονόματα επερχόμενων τουρνουά.
- 3)Ο παίκτης επιλέγει ένα τουρνουά στο οποίο ενδιαφέρεται να συμμετάσχει.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το κόστος, τις ημερομηνίες έναρξης και λήξης, το όριο ηλικίας, το άθλημα, το γήπεδο και τους κανόνες.
- 5)Ο παίκτης διαβάσει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Εγγραφή" για να συμμετάσχει.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα πεδίων(όνομα ομάδας, ονόματα μελών της ομάδας και στοιχεία επικοινωνίας τους).

- 7)Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία της ομάδας και κάνει κλικ στο κουμπί "Υποβολή".
- 8)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος που αναφέρει ότι η ομάδα πρέπει να έχει
- 9)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική ροή 3: Η εγγραφή στο τουρνουά δεν είναι επιτυχής λόγω του ότι μέλος της ομάδας έχει ήδη εγγραφεί στο τουρνουά**

- 1)Ο παίκτης επιλέγει την επιλογή "Τουρνουά" που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του παίκτη.
- 2) Το σύστημα παρουσιάζει στον παίκτη μια λίστα με ονόματα επερχόμενων τουρνουά.
- 3)Ο παίκτης επιλέγει ένα τουρνουά στο οποίο ενδιαφέρεται να συμμετάσχει.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το κόστος, τις ημερομηνίες έναρξης και λήξης, το όριο ηλικίας, το άθλημα, το γήπεδο και τους κανόνες.
- 5)Ο παίκτης διαβάσει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Εγγραφή" για να συμμετάσχει.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα πεδίων(όνομα ομάδας, ονόματα μελών της ομάδας και στοιχεία επικοινωνίας τους).
- 7)Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία της ομάδας και κάνει κλικ στο κουμπί "Υποβολή".
- 8)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος που αναφέρει ότι ένα μέλος της ομάδας μπορεί να εγγραφεί στο τουρνουά μόνο μία φορά.
- 9)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική ροή 4:Η εγγραφή στο τουρνουά δεν είναι επιτυχής λόγω ονόματος ομάδας που χρησιμοποιείται ήδη**

- 1)Ο παίκτης επιλέγει την επιλογή "Τουρνουά" που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του παίκτη.
- 2)Το σύστημα παρουσιάζει στον παίκτη μια λίστα με τα ονόματα των επερχόμενων τουρνουά.
- 3)Ο παίκτης επιλέγει ένα τουρνουά στο οποίο ενδιαφέρεται να συμμετάσχει.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το κόστος, τις ημερομηνίες έναρξης και λήξης, το όριο ηλικίας, το άθλημα, το γήπεδο και τους κανόνες.
- 5)Ο παίκτης διαβάσει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Εγγραφή" για να συμμετάσχει.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα πεδίων(όνομα ομάδας, ονόματα μελών της ομάδας και στοιχεία επικοινωνίας τους).
- 7)Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία της ομάδας και κάνει κλικ στο κουμπί "Υποβολή".
- 8)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος που αναφέρει ότι το όνομα της ομάδας χρησιμοποιείται ήδη και προτρέπει τον παίκτη να εισάγει ένα διαφορετικό όνομα ομάδας.
- 9)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 6 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική ροή 5:Λανθασμένα στοιχεία πληρωμής**

- 1)Ο παίκτης επιλέγει την επιλογή "Tournaments" που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του παίκτη.

- 2) Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη με μια λίστα με ονόματα επερχόμενων τουρνουά.
- 3) Ο παίκτης επιλέγει ένα τουρνουά στο οποίο ενδιαφέρεται να συμμετάσχει.
- 4) Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το κόστος, τις ημερομηνίες έναρξης και λήξης, το όριο ηλικίας, το άθλημα, το γήπεδο και τους κανόνες.
- 5) Ο παίκτης διαβάσει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και πατάει το κουμπί "Εγγραφή" αν επιθυμεί να συμμετάσχει.
- 6) Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα από πεδία (όνομα της ομάδας, τα ονόματα των μελών της ομάδας και τα στοιχεία επικοινωνίας τους).
- 7) Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία της ομάδας και κάνει κλικ στο κουμπί "Υποβολή".
- 8) Το σύστημα υπολογίζει τη συνολική κόστος συμμετοχής στο τουρνουά για την ομάδα και το εμφανίζει στον χρήστη καθώς και την φόρμα με τα στοιχεία για να ολοκληρώσει την πληρωμή.
- 9) Ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία πληρωμής και επιβεβαιώνει την συμμετοχή.
- 10) Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία και επιστρέφει μήνυμα αποτυχίας λανθασμένων στοιχείων.
- 11) Το σύστημα επαναφέρει τον παίκτη στην σελίδα με την φόρμα συμπλήρωσης των στοιχείων πληρωμής.

## 7 Use case: Player Rating (User)

### Κύρια ροή

- 1) Ο Χρήστης πατάει στο αρχικό μενού την επιλογή "Player Rating".
- 2) Η εφαρμογή εμφανίζει μια λίστα με τους παίκτες με τους οποίους ο παίκτης έχει παίξει στο παρελθόν. Η λίστα περιλαμβάνει τα ονόματα των παικτών, τις φωτογραφίες και τη συνολική βαθμολογία τους.
- 3) Ο Χρήστης επιλέγει τον παίκτη που θέλει να αξιολογήσει.
- 4) Η εφαρμογή εμφανίζει ένα σύνολο κριτηρίων αξιολόγησης, όπως το αθλητικό πνεύμα, η ικανότητα, η συνέπεια, η επικοινωνία και η ομαδική εργασία. Κάθε κριτήριο έχει μια σύντομη περιγραφή για να βοηθήσει τον παίκτη να καταλάβει τι αξιολογείται.
- 5) Ο Χρήστης αξιολογεί τον επιλεγμένο παίκτη σε κάθε κριτήριο και πατάει το κουμπί επόμενο. (Για κάθε κριτήριο, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει από ένα εύρος αξιολογήσεων, όπως Κακή, Μέτρια, Καλή, Πολύ καλή και Άριστη. Η εφαρμογή επιτρέπει επίσης στον παίκτη να παρέχει πρόσθετα σχόλια ή προτάσεις για κάθε κριτήριο σε ένα πεδίο εντός της λίστας).
- 6) Η εφαρμογή εμφανίζει μια σύνοψη των αξιολογήσεων και των σχολίων που έκανε ο χρήστης.
- 7) Ο Χρήστης επιβεβαιώνει τις αξιολογήσεις και τα σχόλια πατώντας το κουμπί "Υποβολή".
- 8) Το σύστημα επεξεργάζεται και ενημερώνει την αξιολόγηση του παίκτη που βαθμολογήθηκε.
- 9) Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον χρήστη πιστώθηκαν στον πορτοφόλι σας σε μορφή ανταμοιβής τα Athlete points.
- 10) Ο χρήστης πατάει το κουμπί OK.
- 11) Το σύστημα μεταφέρει τον χρήστη στην αρχική λίστα αξιολόγησης.

### **Εναλλακτική ροή 1:Πρόσθετη ανατροφοδότηση**

- 1)Ο Χρήστης πατάει στο αρχικό μενού την επιλογή "Player Rating".
- 2)Η εφαρμογή εμφανίζει μια λίστα με τους παίκτες με τους οποίους ο παίκτης έχει παίξει στο παρελθόν. Η λίστα περιλαμβάνει τα ονόματα των παικτών, τις φωτογραφίες και τη συνολική βαθμολογία τους.
- 3)Ο Χρήστης επιλέγει τον παίκτη που θέλει να αξιολογήσει.
- 4)Η εφαρμογή εμφανίζει ένα σύνολο κριτηρίων αξιολόγησης, όπως το αθλητικό πνεύμα, η ικανότητα, η συνέπεια, η επικοινωνία και η ομαδική εργασία. Κάθε κριτήριο έχει μια σύντομη περιγραφή για να βοηθήσει τον παίκτη να καταλάβει τι αξιολογείται.
- 5) Ο Χρήστης αξιολογεί τον επιλεγμένο παίκτη στα βασικά κριτήρια και παραλείπει τα πρόσθετα σχόλια.
- 6)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 6 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική ροή 2:Ακύρωση αξιολόγησης**

- 1)Ο Χρήστης πατάει στο αρχικό μενού την επιλογή "Player Rating".
- 2)Η εφαρμογή εμφανίζει μια λίστα με τους παίκτες με τους οποίους ο παίκτης έχει παίξει στο παρελθόν. Η λίστα περιλαμβάνει τα ονόματα των παικτών, τις φωτογραφίες και τη συνολική βαθμολογία τους.
- 3)Ο Χρήστης επιλέγει τον παίκτη που θέλει να αξιολογήσει.
- 4)Η εφαρμογή εμφανίζει ένα σύνολο κριτηρίων αξιολόγησης, όπως το αθλητικό πνεύμα, η ικανότητα, η συνέπεια, η επικοινωνία και η ομαδική εργασία. Κάθε κριτήριο έχει μια σύντομη περιγραφή για να βοηθήσει τον παίκτη να καταλάβει τι αξιολογείται.
- 5) Ο Χρήστης αξιολογεί τον επιλεγμένο παίκτη σε κάθε κριτήριο και πατάει το κουμπί επόμενο.(Για κάθε κριτήριο, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει από ένα εύρος αξιολογήσεων, όπως Κακή, Μέτρια, Καλή, Πολύ καλή και Άριστη. Η εφαρμογή επιτρέπει επίσης στον παίκτη να παρέχει πρόσθετα σχόλια ή προτάσεις για κάθε κριτήριο σε ένα πεδίο εντός της λίστας).
- 6)Η εφαρμογή εμφανίζει μια σύνοψη των αξιολογήσεων και των σχολίων που έκανε ο χρήστης.
- 7)ο χρήστης πατάει το κουμπί ακύρωση αξιολόγησης.
- 8)Το σύστημα μεταφέρει τον χρήστη στην λίστα παικτών.
- 9)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική ροή 3:Προβολή της βαθμολογίας του χρήστη**

- 1)Ο Χρήστης πατάει στο αρχικό μενού την επιλογή "Player Rating".
- 2)Η εφαρμογή εμφανίζει μια λίστα με τους παίκτες με τους οποίους ο παίκτης έχει παίξει στο παρελθόν. Η λίστα περιλαμβάνει τα ονόματα των παικτών, τις φωτογραφίες και τη συνολική βαθμολογία τους.
- 3)Ο Χρήστης επιλέγει "προβολή της βαθμολογίας μου".
- 4)Η εφαρμογή εμφανίζει μία λίστα με τη συνολική βαθμολογία του χρήστη και άλλα σχετικά στατιστικά στοιχεία.
- 5)Ο χρήστης πατάει το κουμπί επιστροφής.
- 6)Το σύστημα μεταφέρει τον χρήστη στην λίστα παικτών.

## 8 Use case:Create Tournament(Admin)

### Κύρια ροή

- 1)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του διαχειριστή.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει την διεπαφή με όλες τα πεδία διαχείρισης και τα κουμπιά όπως δημιουργία,επεξεργασία τουρνουά.
- 3)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά.
- 4)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να εισαγάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το όνομα, την ημερομηνία, την τοποθεσία και τον τύπο του τουρνουά.
- 5)Ο διαχειριστής εισάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".
- 6)Το σύστημα ζητά από το διαχειριστή να ορίσει τους κανόνες και τους κανονισμούς του τουρνουά, συμπεριλαμβανομένων των κριτηρίων συμμετοχής, του μεγέθους της ομάδας, της μορφής του αγώνα και κάθε άλλης απαραίτητης πληροφορίας.
- 7)Ο διαχειριστής ορίζει τους κανόνες και τους κανονισμούς του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".
- 8)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να ορίσει το κόστος συμμετοχής για τις συμμετέχουσες ομάδες και το χρηματικό έπαθλο για τους νικητές καθώς και τα athlete points(AP) που κερδίζουν.
- 9)Ο διαχειριστής συμπληρώνει τα πεδία για το κόστος συμμετοχής και το χρηματικό έπαθλο και τα Athlete Points και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".
- 10)Το σύστημα εμφανίζει την ολοκληρωμένη λίστα με όλα τα πεδία.
- 11)Ο διαχειριστής κάνει κλικ στο κουμπί (Δημιουργία) για να επιβεβαιώσει τη δημιουργία του τουρνουά.
- 12)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα επιτυχίας που υποδεικνύει ότι το τουρνουά έχει δημιουργηθεί.
- 13)Το σύστημα μεταφέρει τον διαχειριστή στο αρχικό menu.

### Εναλλακτική ροή 1:Ακύρωση της δημιουργίας τουρνουά

- 1)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του διαχειριστή.
- 2)Το σύστημα εμφανίζει την διεπαφή με όλες τα πεδία διαχείρισης και τα κουμπιά όπως δημιουργία,επεξεργασία τουρνουά.
- 3)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά.
- 4)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να εισαγάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το όνομα, την ημερομηνία, την τοποθεσία και τον τύπο του τουρνουά.
- 5)Ο διαχειριστής εισάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".
- 6)Το σύστημα ζητά από το διαχειριστή να ορίσει τους κανόνες και τους κανονισμούς του τουρνουά, συμπεριλαμβανομένων των κριτηρίων συμμετοχής, του μεγέθους της ομάδας, της μορφής του αγώνα και κάθε άλλης απαραίτητης πληροφορίας.
- 7)Ο διαχειριστής ορίζει τους κανόνες και τους κανονισμούς του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".
- 8)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να ορίσει το κόστος συμμετοχής για τις συμμετέχουσες ομάδες και το χρηματικό έπαθλο για τους νικητές καθώς και τα athlete points(AP) που κερδίζουν.
- 9)Ο διαχειριστής συμπληρώνει τα πεδία για το κόστος συμμετοχής και το χρημα-

τικό έπαθλο και τα Athlete Points και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".

10)Το σύστημα εμφανίζει την ολοκληρωμένη λίστα με όλα τα πεδία.

11)Ο διαχειριστής κάνει κλικ στο κουμπί (Ακύρωση).

12)Το σύστημα επαναφέρει τον χρήστη στην διεπαφή διαχείρισης των τουρνουά

#### **Εναλλακτική ροή 2:Το τουρνουά υπάρχει ήδη**

1)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του διαχειριστή.

2)Το σύστημα εμφανίζει την διεπαφή με όλες τα πεδία διαχείρισης και τα κουμπιά όπως δημιουργία,επεξεργασία τουρνουά.

3)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά.

4)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να εισαγάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το όνομα, την ημερομηνία, την τοποθεσία και τον τύπο του τουρνουά.

5)Ο διαχειριστής εισάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".

6)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος που υποδεικνύει ότι το τουρνουά υπάρχει ήδη.

7)Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

#### **Εναλλακτική ροή 3:Απαραίτητο πεδίο χωρίς συμπλήρωση**

1)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά που βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του διαχειριστή.

2)Το σύστημα εμφανίζει την διεπαφή με όλες τα πεδία διαχείρισης και τα κουμπιά όπως δημιουργία,επεξεργασία τουρνουά.

3)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά.

4)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να εισαγάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά, όπως το όνομα, την ημερομηνία, την τοποθεσία και τον τύπο του τουρνουά.

5)Ο διαχειριστής εισάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά αφήνοντας ένα πεδίο χωρίς συμπλήρωση και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".

6)Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος που υποδεικνύει ότι το πεδίο είναι υποχρεωτικό.

7)Η εναλλακτική ροή συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

#### **Εναλλακτική ροή 4:Μη έγκυρη μορφή εισόδου**

1)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά, η οποία βρίσκεται ως κουμπί στο αρχικό μενού του διαχειριστή.

2)Το σύστημα εμφανίζει τη διεπαφή με όλα τα πεδία και τα κουμπιά του διαχειριστή, όπως δημιουργία, επεξεργασία τουρνουά.

3)Ο διαχειριστής επιλέγει την επιλογή για τη δημιουργία ενός τουρνουά.

4)Το σύστημα ζητά από τον διαχειριστή να εισάγει τα στοιχεία του τουρνουά, όπως όνομα, ημερομηνία, τοποθεσία και είδος τουρνουά.

5)Ο διαχειριστής εισάγει μια μη έγκυρη μορφή για ένα πεδίο, όπως η εισαγωγή κειμένου σε ένα πεδίο ημερομηνίας, και κάνει κλικ στο κουμπί "Επόμενο".

6)Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος που υποδεικνύει ότι η μορφή εισαγωγής είναι άκυρη.

7)Η εναλλακτική ροή συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής.



## **9 Use case:E-Shop(Admin E-Shop)**

### **Κύρια ροή**

- 1)Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει από το μενού την επιλογή "Διαχείριση προϊόντων".
- 2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα υπάρχοντα προϊόντα στην απογραφή του καταστήματος.
- 3)Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει ένα προϊόν προς διαχείριση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του επιλεγμένου προϊόντος, όπως το όνομα, την περιγραφή, την τιμή και το επίπεδο αποθέματος.
- 5)Ο διαχειριστής του καταστήματος πατάει το κουμπί επεξεργασίας.
- 6)Το σύστημα εμφανίζει την αντίστοιχη φόρμα για την ενέργεια επεξεργασίας.
- 7)Ο διαχειριστής του καταστήματος πραγματοποιεί τις απαραίτητες αλλαγές στις λεπτομέρειες του προϊόντος
- 8)Ο διαχειριστής του καταστήματος πατάει το κουμπί υποβολής της φόρμας.
- 9)Το σύστημα ενημερώνει τα στοιχεία του επιλεγμένου προϊόντος στην απογραφή και στην σελίδα των user.
- 10) Το σύστημα μεταφέρει τον διαχειριστή στο αρχικό μένου.

### **Εναλλακτική ροή 1:Ακύρωση επεξεργασίας προϊόντος**

- 1)Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει από το μενού την επιλογή "Διαχείριση προϊόντων".
- 2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα υπάρχοντα προϊόντα στην απογραφή του καταστήματος.
- 3)Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει ένα προϊόν προς διαχείριση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του επιλεγμένου προϊόντος, όπως το όνομα, την περιγραφή, την τιμή και το επίπεδο αποθέματος.
- 5)Ο διαχειριστής του καταστήματος πατάει το κουμπί ακύρωσης.
- 6)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική ροή 2:Μη έγκυρα στοιχεία προϊόντος**

- 1)Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει από το μενού την επιλογή "Διαχείριση προϊόντων".
- 2)Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα υπάρχοντα προϊόντα στην απογραφή του καταστήματος.
- 3)Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει ένα προϊόν προς διαχείριση από τη λίστα.
- 4)Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του επιλεγμένου προϊόντος, όπως το όνομα, την περιγραφή, την τιμή και το επίπεδο αποθέματος.
- 5)Ο διαχειριστής του καταστήματος πατάει το κουμπί επεξεργασίας.
- 6)το σύστημα εμφανίζει την αντίστοιχη φόρμα για την ενέργεια επεξεργασίας.
- 7)Ο διαχειριστής του καταστήματος πραγματοποιεί τις απαραίτητες αλλαγές στις λεπτομέρειες του προϊόντος
- 8)Ο διαχειριστής του καταστήματος πατάει το κουμπί υποβολής της φόρμας.
- 9)Το σύστημα εντοπίζει τα άκυρα στοιχεία και εμφανίζει ένα μήνυμα σφάλματος.
- 10)Η ροή συνεχίζεται από το βήμα 6 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική ροή 3: Διαγραφή προϊόντος**

- 1) Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει από το μενού την επιλογή "Διαχείριση προϊόντων".
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με τα υπάρχοντα προϊόντα στην απογραφή του καταστήματος.
- 3) Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει ένα προϊόν προς διαχείριση από τη λίστα.
- 4) Το σύστημα εμφανίζει τις λεπτομέρειες του επιλεγμένου προϊόντος, όπως το όνομα, την περιγραφή, την τιμή και το επίπεδο αποθέματος.
- 5) Ο διαχειριστής του καταστήματος πατά το κουμπί διαγραφής.
- 6) Το σύστημα ζητά από τον Ο διαχειριστή του καταστήματος να επιβεβαιώσει τη διαγραφή.
- 7) Ο διαχειριστής του καταστήματος επιβεβαιώνει τη διαγραφή.
- 8) Το σύστημα αφαιρεί το επιλεγμένο προϊόν από τη σελίδα απογραφής και του χρήστη.
- 9) Το σύστημα μεταφέρει τον διαχειριστή στο αρχικό μενού.

### **Εναλλακτική ροή 4: Προσθήκη προϊόντος**

- 1) Ο διαχειριστής του καταστήματος επιλέγει το κουμπί "Προσθήκη νέου προϊόντος" από το μενού.
- 2) Το σύστημα εμφανίζει μια φόρμα για την εισαγωγή των λεπτομερειών του νέου προϊόντος, όπως όνομα, περιγραφή, τιμή και επίπεδο απογραφής.
- 3) Ο διαχειριστής του καταστήματος συμπληρώνει τη φόρμα με τα απαραίτητα στοιχεία για το νέο προϊόν.
- 4) Ο διαχειριστής του καταστήματος πατάει το κουμπί υποβολής της φόρμας.
- 5) Το σύστημα επικυρώνει τα δεδομένα εισαγωγής και προσθέτει το νέο προϊόν στην απογραφή.
- 6) Το σύστημα ενημερώνει τη σελίδα του χρήστη με τα στοιχεία του νέου προϊόντος.
- 7) Το σύστημα εμφανίζει ένα μήνυμα επιτυχίας στον υπεύθυνο καταστήματος που υποδεικνύει ότι το νέο προϊόν προστέθηκε επιτυχώς στην απογραφή.
- 8) Το σύστημα μεταφέρει τον διαχειριστή του καταστήματος στο αρχικό μενού.

## 11 Μέρος Ε-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

Σκοπός:Σύνταξη των κειμένων

iii. draw.io

Σκοπός: Δημιουργία Use case model

iV. Github

Σκοπός: Ανέβασμα αρχείων