



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

## **Project Description 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	Μέρος Α-Εισαγωγή . . . . .	2
3	Μέρος Β-Εισαγωγή στο Σύστημα . . . . .	2
4	Μέρος Γ-Δυνατότητες Χρήστη . . . . .	3
5	Μέρος Δ-Δυνατότητες Administrator . . . . .	5
6	Mockups . . . . .	5
7	Μέρος Ε-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν . . . . .	11

## 1 Αρμοδιότητες για παραδοτέο

Project Manager : Παρασκευάς-Βασίλειος Σεργιάνης

Quality Manager : Φίλιππος Γεώργιος

Contributor : Μπότσας Γεώργιος

Editor : Σπεντζάρης Παναγιώτης

## 2 Μέρος Α-Εισαγωγή

Πόσοι από τους ανθρώπους που ασχολούνται με τον αθλητισμό ασχολούνται επαγγελματικά και πόσοι ερασιτεχνικά. Είναι γεγονός πως η συντριπτική πλειοψηφία αποτελείται από ερασιτέχνες, οι οποίοι για να ασκηθούν, να ξεφύγουν από τους ρυθμούς της καθημερινότητας, αλλά και για να περάσουν χρόνο με την παρέα και τους φίλους τους, καταφεύγουν στο αγαπημένο τους άθλημα. Με αυτό το σκοπό μαθητές, φοιτητές, και εργαζόμενοι συγκεντρώνονται σε αθλητικές εγκαταστάσεις και δημόσια γήπεδα που αποτελούν και τις κυριότερες τους λύσεις. Στον ερασιτεχνικό αθλητισμό όμως υπάρχουν κάποια ζητήματα που πολλές φορές αποθαρρύνουν τους αθλητές. Συναναστρεφόμενοι με άτομα από τον στενό μας κύκλο (σχολή, τη δουλειά κλπ) δημιουργούμε παρέες που η ενασχόληση με τον αθλητισμό συνήθως δεν είναι ο συνδετικός μας κρίκος, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε εύκολα να διαμορφώσουμε μια ομάδα και να πάμε να αθληθούμε. Πώς να ασχοληθεί κάποιος με τα ομαδικά αθλήματα όταν είναι μόνος του. Το οικονομικό κριτήριο παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο για τους αθλητές και ιδίως για όσους καταφεύγουν στις αθλητικές εγκαταστάσεις. Αυτοί, πρέπει να καταβάλλουν τακτικά ένα ποσό για την αθλητική τους ενασχόληση και αυτό πολλές φορές επηρεάζει τη συχνότητα άθλησης και την αρχική τους επιθυμία. Στόχος μας είναι να ενθαρρύνουμε τον κόσμο να ασχοληθεί με τον αθλητισμό και να τον διευκολύνουμε μέσω μιας πλατφόρμας διασύνδεσης αθλητών και κρατήσεων γηπέδων. Θα υλοποιήσουμε το Orgathlon, ένα σύστημα που ανταμείβει τους χρήστες του για κάθε αθλητική τους δραστηριότητα και του οποίου οι δυνατότητες αναπτύσσονται παρακάτω.

## 3 Μέρος Β-Εισαγωγή στο Σύστημα

Υπάρχουν τρεις κατηγορίες χρηστών, οι players, οι admins και οι guests. Ο χρήστης εγγράφεται στο Orgathlon με τα στοιχεία του. Αυτά θα περιλαμβάνουν τα βασικά, username, password, ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email. Οι admins εισάγουν επιπλέον στοιχεία για τις εγκαταστάσεις τους όπως είδος, αριθμό, και χωρητικότητα γηπέδων που έχουν στις εγκαταστάσεις τους. Οι guests δεν εισάγονται στο σύστημα με στοιχεία αλλά με έναν κωδικό πρόσκλησης σε κράτηση από κάποιον player. Εφόσον έχει ολοκληρωθεί η εγγραφή του, ο χρήστης εισάγεται στον λογαριασμό του.

## 4 Μέρος Γ-Δυνατότητες Χρήστη

### Player

Στο αρχικό μενού κάθε παίκτη θα εμφανίζονται όλες οι επιλογές του. Γήπεδα κοντά του, κράτηση γηπέδου, λίστα φίλων, προτάσεις και αξιολογήσεις παικτών, συνομιλίες, διαθέσιμα τουρνουά, κατηγορία και Athlete Points, εμφάνιση καιρού, και άλλα.

### Κρατήσεις

Ο χρήστης ανά πάσα στιγμή θα μπορεί να βλέπει στον χάρτη ποιες αθλητικές εγκαταστάσεις βρίσκονται κοντά του και είναι διαθέσιμες για κράτηση. Θα υπάρχει φίλτρο με βάση το άθλημα της επιλογής του, την τιμή κράτησης, την περιοχή που βρίσκεται το γήπεδο και την χωρητικότητά του. Η διαθεσιμότητα επηρεάζεται από κρατήσεις άλλων χρηστών και κάποιες φορές από τις καιρικές συνθήκες. Σε κάθε κράτηση θα δηλώνεται ποιος κάνει την κράτηση, για πόσα άτομα, σε ποιο γήπεδο και για πόση ώρα. Σε κάθε κράτηση δίνεται δυνατότητα άμεσης ηλεκτρονικής πληρωμής η οποία και συνίσταται έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να έχει πρόσβαση στα προνόμια που του προσφέρει η εφαρμογή. Αυτή γίνεται με πιστωτική/χρεωστική κάρτα και άλλες μεθόδους πληρωμών(π.χ. paypal). Κατά την κράτηση πρώτα δηλώνονται πόσα άτομα θα παρευρεθούν στο γήπεδο και ύστερα αυτός που διοργανώνει την κράτηση, συμπληρώνει μία λίστα ατόμων με σκοπό να ολοκληρωθεί ο αριθμός που έχει δηλώσει. Τα άτομα μπορούν να είναι είτε χρήστες της εφαρμογής είτε guests. Αν δεν έχει συμπληρωθεί ο αριθμός των ατόμων που δηλώθηκαν εξ αρχής και δεν έχει γίνει ακύρωση κράτησης από τον διοργανωτή, ο αριθμός των ατόμων της κράτησης παίρνει την τιμή των μέχρι τώρα διαθέσιμων ατόμων και η χρέωση γίνεται αυτόματα κατά την προσέλευση στο γήπεδο. Οι κρατήσεις θα μπορούν να ακυρώνονται και να τροποποιούνται εντός κάποιου χρονικού πλαισίου έτσι ώστε να μην επηρεάζουν την ομαλή διεξαγωγή των κρατήσεων και την ομαλή λειτουργία της επιχείρησης. Σε περιπτώσεις εκπρόθεσμων ακυρώσεων θα επιστρέφεται στους χρήστες ένα ποσό από αυτό που έχουν καταβάλει, κρατώντας τους όμως ένα άλλο μέρος σαν αποζημίωση

### Λίστα Φίλων

Η εφαρμογή μας παρέχει την δυνατότητα στους χρήστες, να προσθέσουν τους φίλους τους που έχουν λογαριασμό, στην εφαρμογή στην λίστα φίλων έτσι ώστε κάθε φορά που ενδιαφέρονται να κάνουν μια κράτηση να τους προσκαλούν μέσω της εφαρμογής. Έτσι κάθε φορά που κάποιος χρειάζεται άτομα για να συμπληρώσει την ομάδα του, μπορεί να το γνωστοποιεί στους φίλους της επιλογής του χωρίς να χρειάζεται να στείλει προσωπικό μήνυμα, παρά μόνο με μια ειδοποίηση πρόσκλησης μέσω της εφαρμογής. Ο χρήστης βλέπει επιπλέον ανά πάσα στιγμή ποιοι φίλοι του είναι διαθέσιμοι για συγκεκριμένες μέρες και για ποιο άθλημα. Έχει επιπλέον την δυνατότητα να δει τα αιτήματα φιλίας που του έχουν σταλεί τα οποία αποδέχεται ή απορρίπτει, να κάνει αιτήματα φιλίας σε παίκτες στην εύρεση συμπαικτών, και να βγάζει παίκτες από την λίστα φίλων του.

### **Προτάσεις Παικτών και Αξιολογήσεις**

Σε περίπτωση που δεν υπάρχουν γνωστοί διαθέσιμοι παίκτες στην λίστα φίλων για συμπλήρωση ομάδας, η εφαρμογή προτείνει στους χρήστες άτομα παρομοίων δυνατοτήτων που βρίσκονται κοντά στην περιοχή που βρίσκεται και ο χρήστης. Με αυτόν τον τρόπο διευκολύνεται πολύ η διαδικασία εύρεσης συμπαικτών. Επίσης δίνεται η δυνατότητα αξιολόγησης συμπαικτών με βάση τις αθλητικές τους δεξιότητες. Η αξιολόγηση των παικτών θα είναι εμφανής μετά από έναν αριθμό αξιολογήσεων και αυτές που θα αποκλίνουν σημαντικά από το μέσο όρο θα αναιρούνται από τη συνολική βαθμολογία, για να αποφευχθούν κακόβουλες αξιολογήσεις. Οι αξιολογήσεις θα παίζουν ρόλο στο ταίριασμα του επιπέδου των παικτών, και θα φανερώσουν στους αθλητές ποια κομμάτια του παιχνιδιού τους πρέπει να βελτιώσουν για να γίνουν καλύτεροι. Οι αξιολογήσεις παικτών ενθαρρύνονται από το σύστημα με την προσφορά Athlete Point(AP) σε αυτούς που τις κάνουν.

### **Συνομιλίες**

Τόσο για την καλύτερη επικοινωνία και συνεννόηση των παικτών όσο και για την καλύτερη γνωριμία νέων ατόμων μέσω της εφαρμογής, θεωρούμε πολύ βασικό να προσφέρεται υπηρεσία chat. Σε άτομα που είναι ήδη φίλοι στέλνεται απευθείας μήνυμα ενώ για νέες γνωριμίες αίτημα μηνύματος. Επίσης σε ανεπιθύμητα μηνύματα θα δίνεται η δυνατότητα σίγασης και μπλοκαρίσματος χρήστη.

### **Τουρνουά**

Μέσω της εφαρμογής θα διοργανώνονται επίσημα τουρνουά με επιτήρηση διαιτησίας. Σε αυτά θα εξασφαλίζεται καταγραφή στατιστικών με αποτέλεσμα την αντικειμενική αξιολόγηση των παικτών η οποία θα έχει έξτρα συντελεστή βαρύτητας στην συνολική αξιολόγηση κάθε παίκτη. Θα υπάρχουν προϋποθέσεις συμμετοχής που θα πρέπει να πληρούνται με βάση την ηλικία και τις αξιολογήσεις παικτών. Οι συμμετοχές σε τουρνουά θα είναι εμφανείς στις αξιολογήσεις των αθλητών. Επίσης στους νικητές και τους συμμετέχοντες των τουρνουά θα απονέμονται βραβεία σε συνεργασία με άλλες εταιρείες, και θα δίνεται και η αντίστοιχη ανταμοιβή σε AP στην εφαρμογή τον ρόλο των οποίων θα δούμε και παρακάτω.

### **Athlete Points και προνόμια αθλητών**

Τα Athlete Points (AP) είναι ο τρόπος επιβράβευσης των παικτών. Οι παίκτες αποκτούν AP κάθε φορά που κάνουν οι ίδιοι μία κράτηση ή που δηλώνονται στην κράτηση κάποιου άλλου (φίλου τους ή νέας γνωριμίας). Κερδίζουν επίσης ένα μικρό έξτρα ποσό AP κάθε φορά που γνωρίζουν ένα νέο άτομο στον χώρο άθλησης και αυξητικά όταν επισκέπτονται τον χώρο άθλησης από 3 φορές και πάνω μέσα στην εβδομάδα. Επίσης οι παίκτες λαμβάνουν ένα σχετικά σημαντικό ποσό AP κάθε φορά που παίρνουν μέρος σε κάποιο τουρνουά. Με βάση τον αριθμό των AP ενός χρήστη χωρίζονται τέσσερις κατηγορίες παικτών (bronze, silver, gold). Η κάθε κατηγορία εξασφαλίζει στον παίκτη μια σταθερή έκπτωση στο αντίτιμο που του αναλογεί, η οποία αυξάνεται όσο ο παίκτης ανεβαίνει κατηγορία. Ο αριθμός των AP θα μειώνεται όταν ο παίκτης δεν φαίνεται να έχει αθληθεί για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Επίσης ο χρήστης μπορεί να εξαργυρώσει μέρος από

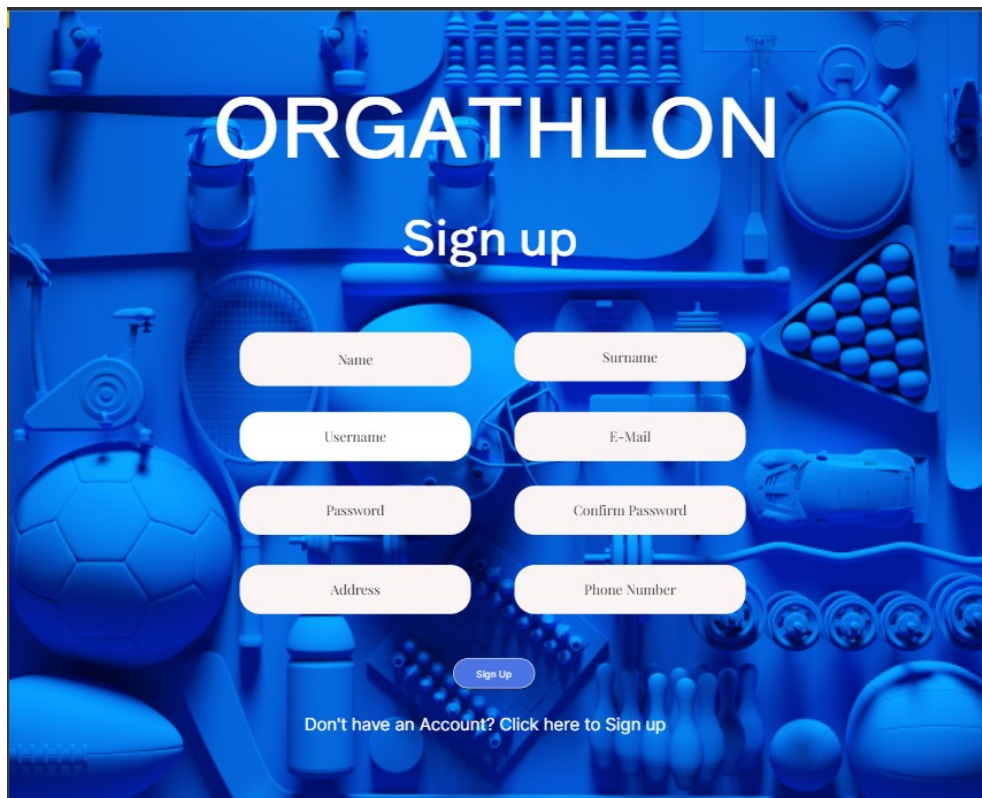
τα ΑΡ του για την αγορά προϊόντων από τα καταστήματα εντός των εγκαταστάσεων. Τέλος η αξιολόγηση των παικτών δεν επηρεάζει το ποσό των ΑΡ που κερδίζουν, καθώς θέλουμε να ανταμειφθούμε τους παίκτες για την προσπάθειά τους και όχι για τις επιδόσεις τους.

## 5 Μέρος Δ-Δυνατότητες Administrator

Οι αθλητικές εγκαταστάσεις έχουν το δικό τους περιβάλλον διαχείρισης όπως και είναι λογικό. Εκεί οι διαχειριστές θα μπορούν να βλέπουν τις κρατήσεις που είναι στο πρόγραμμά τους, να ανακοινώνουν τις ημερομηνίες και τους κανονισμούς καινούριων τουρνουά, το εκτιμώμενο όφελος ανά ημέρα, να δηλώνουν ποιες μέρες στο πρόγραμμα είναι εκτός λειτουργίας στον πίνακα κρατήσεων και να επεξεργάζονται τα δικαιώματα κάποιου παίκτη για τις εγκαταστάσεις τους (αποκλεισμός, ανáιρεση αποκλεισμού)

## 6 Mockups

### User



**ORGATHLON**

**Sign up**

Name Surname

Username E-Mail

Password Confirm Password

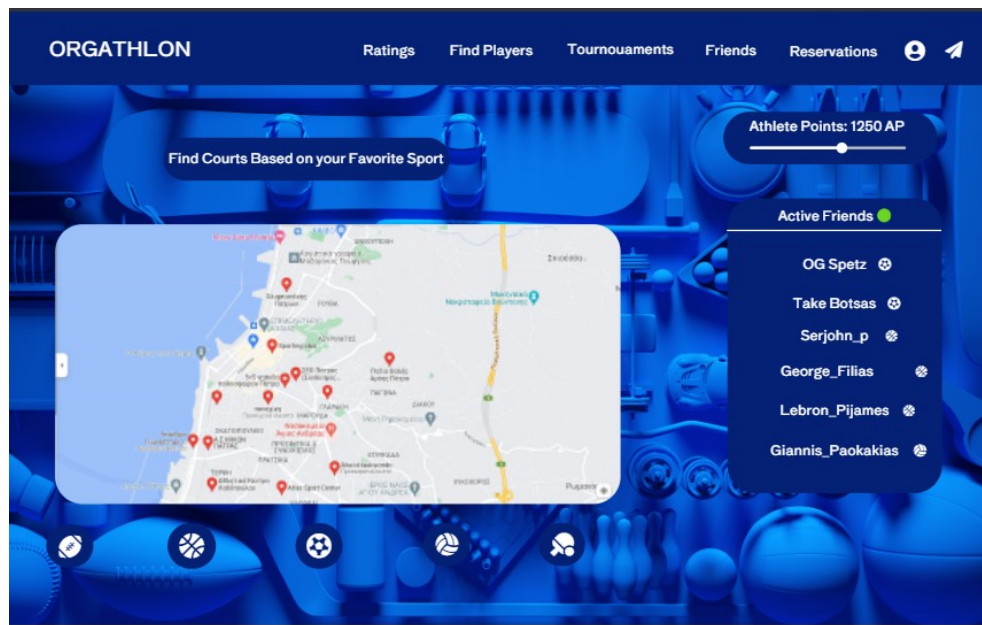
Address Phone Number

[Sign Up](#)

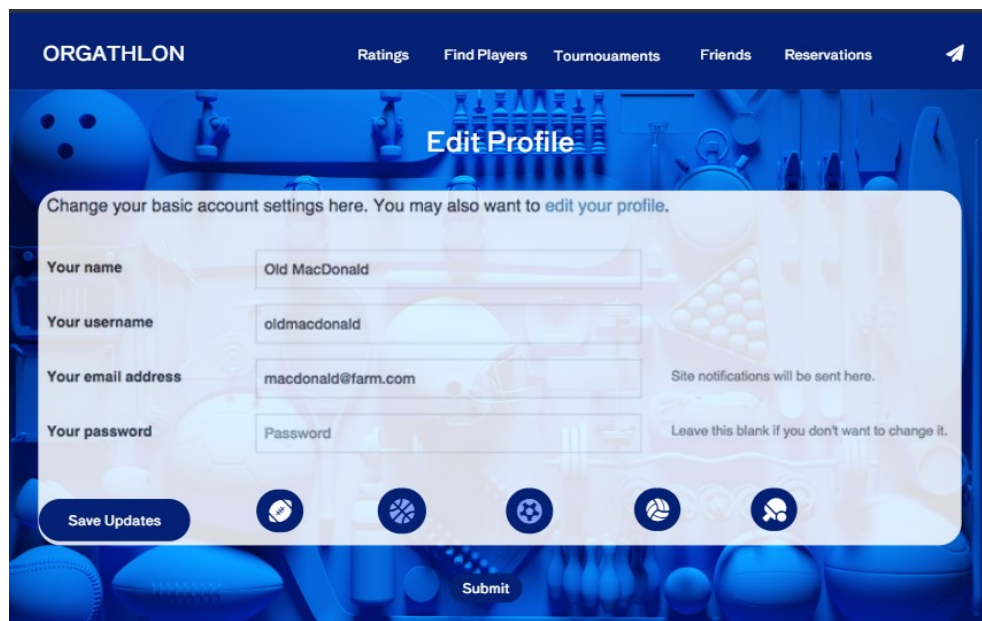
[Don't have an Account? Click here to Sign up](#)

Sign up: Στο sign up ο χρήστης έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει τον δικό του λογαριασμό, εισάγοντας τα στοιχεία που του ζητάει η εφαρμογή και ολοκληρώνει την εγγραφή του.





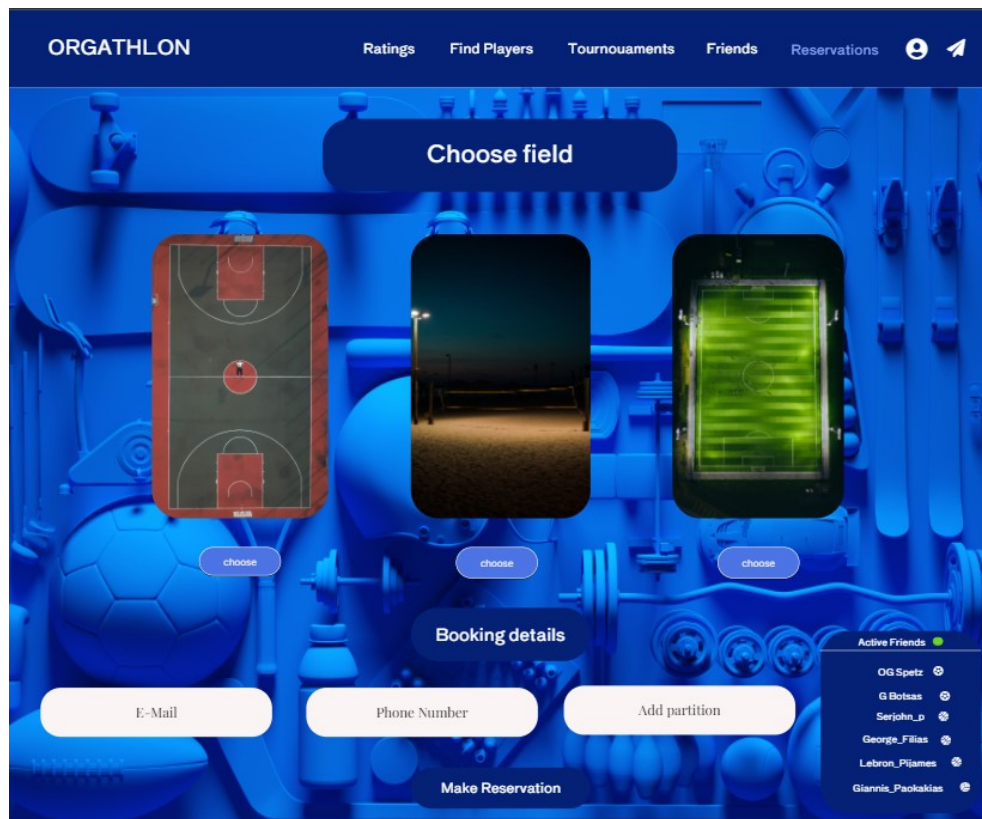
Home: Στην αρχική σελίδα ο χρήστης βλέπει τις βασικές δυνατότητες της εφαρμογής (reservation, tournaments, friends, find players, rating). Επίσης μπορεί να βρει την κατάλληλη αθλητική εγκατάσταση από τον χάρτη που του εμφανίζεται με το που συνδεθεί. Επίσης στην αρχική οθόνη βλέπει την λίστα με τους συνδεδεμένους φίλους του.



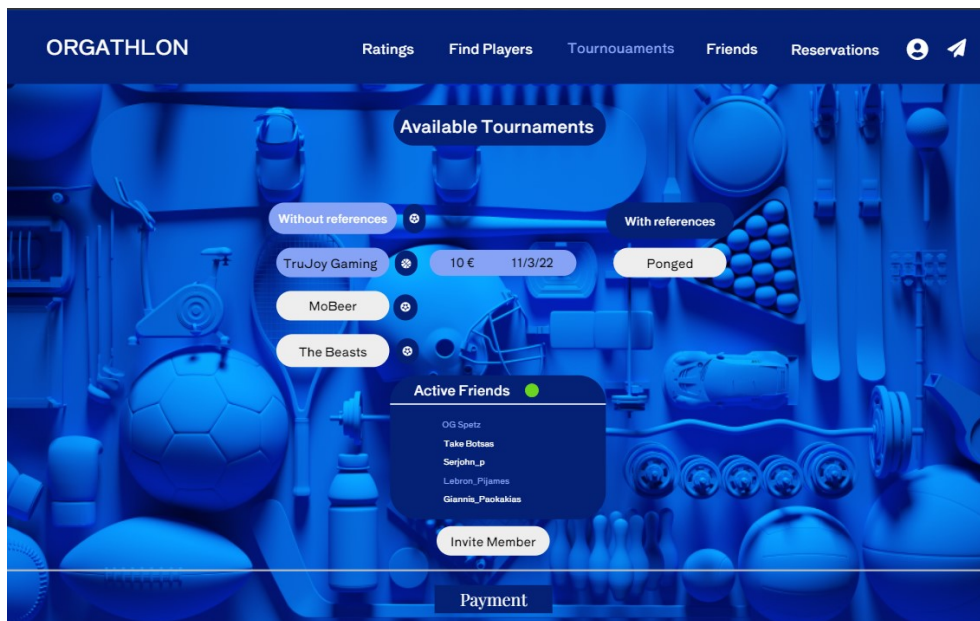
Edit profile: Στην αρχική σελίδα ο χρήστης βλέπει τις βασικές δυνατότητες της εφαρμογής.



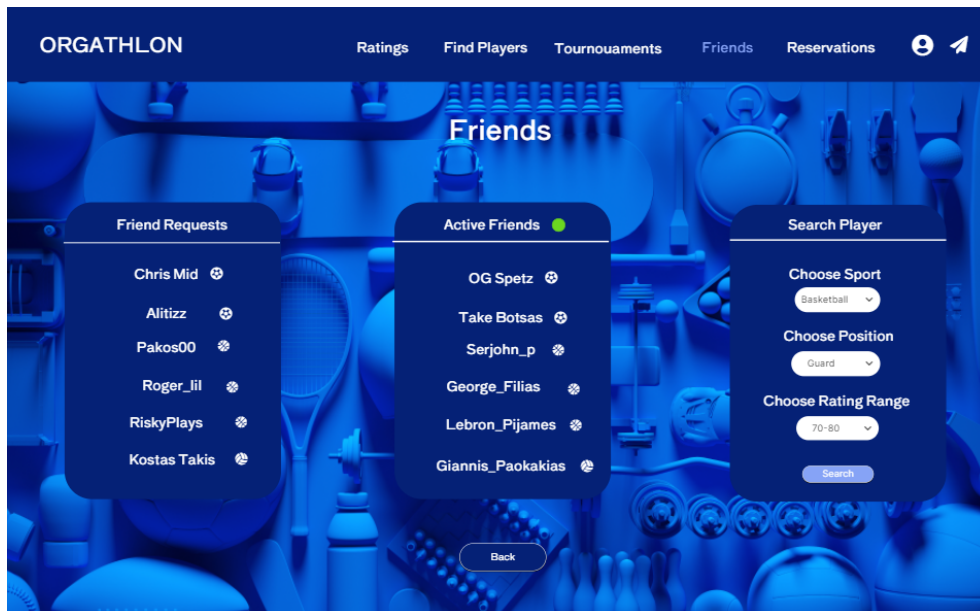
Πληρωμή: Φορτώνεται η σελίδα πληρωμής όπου ο χρήστης βλέπει το rank (bronze,silver,gold) το οποίο του επιφέρει μία έκπτωση στην αγορά που θα κάνει και υπολογίζεται αυτόματα και εμφανίζεται στο total cost.Επίσης έχει 2 δυνατότητες να προσθέσει μέθοδο πληρωμής από τις διαθέσιμες που υπάρχουν και στην συνέχεια αφού πληρώσει να αποθηκεύσει τα στοιχεία π.χ(της κάρτας του) έτσι ώστε σε μελλοντική πληρωμή να διαλέγει το choose payment method το οποίο έχει αποθηκευμένα τα στοιχεία της κάρτας του χωρίς να τα επανατοποθετεί.



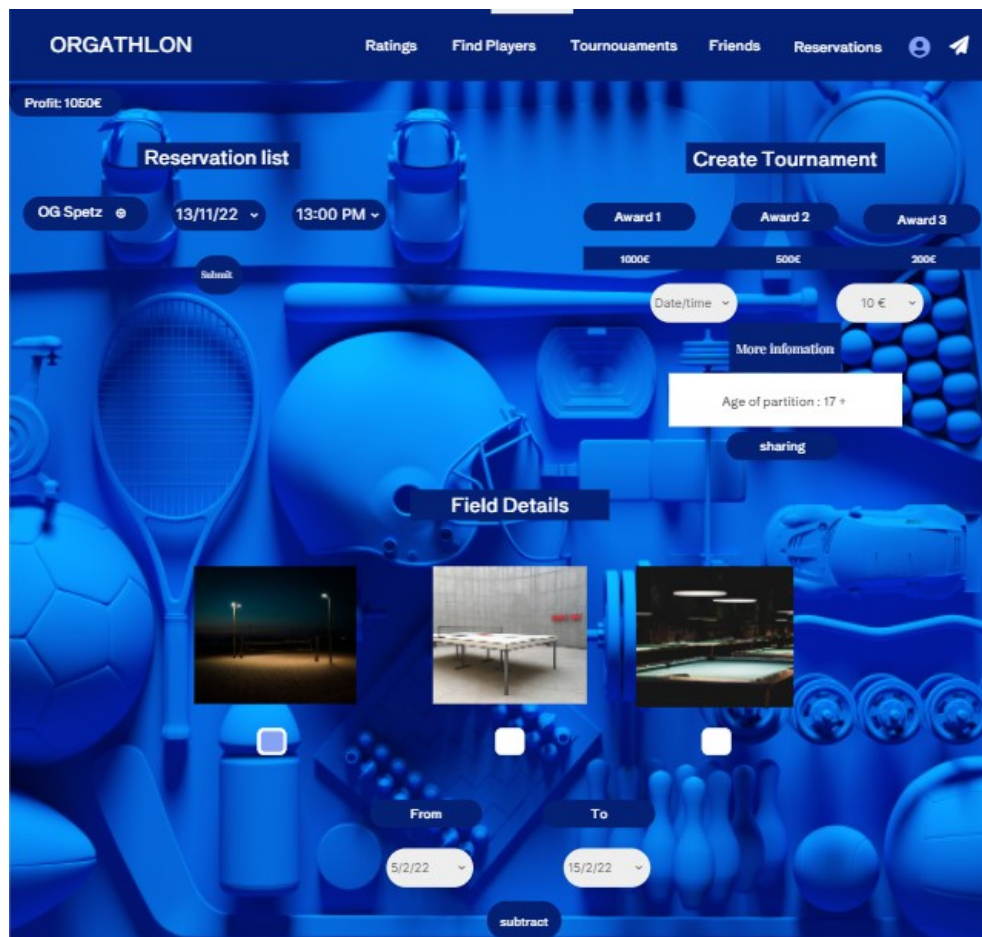
Reservation: Έχει την δυνατότητα να διαλέξει το γήπεδο που θέλει να κάνει κράτηση από τα διαθέσιμα που υπάρχουν. Έπειτα εισάγει τα στοιχεία του αλλά έχει την δυνατότητα αν θέλει να προσκαλέσει φίλους του ώστε να παίξουν μαζί. Τέλος ολοκληρώνει την κράτηση και μεταφέρεται στο payment.



Τουρνουά: Ο χρήστης θα μπορεί να λάβει μέρος στα τουρνουά που ορίζει ο διαχειριστής της σελίδας. Υπάρχουν 2 κατηγορίες τουρνουά. Με προϋποθέσεις και χωρίς προϋποθέσεις. Με το που επιλέξει ένα τουρνουά εμφανίζεται η τιμή συμμετοχής αλλά και η ημερομηνία έναρξης του. Επίσης έχει την δυνατότητα να κάνει invite member. Τα τουρνουά με προϋποθέσεις είναι αναγκαίο ο χρήστης να πληρεί όρους που θα ορίζει ο διαχειριστής (όπως ηλικία ,rating).



Friend list: Ο χρήστης μπορεί να αποδεχτεί αιτήματα φιλίας , να δει τους ενεργούς φίλους του καθώς και να αναζητήσει έναν παίκτη.



Admin: Ο διαχειριστής μπορεί δίνοντας το όνομα του παίκτη να δει τις κρατήσεις του καθώς και να αλλάξει οποιαδήποτε κράτηση. Υπάρχει το πεδίο create tournament που εισάγει τις λεπτομέρειες του τουρνουά που οργανώνει και το κοινοποιεί προς όλους τους χρήστες της σελίδας. Επίσης με το που ανοίξει την σελίδα διαχείρισης πάνω αριστερά θα του εμφανίζεται ο συνολικό κέρδος που έχει από κρατήσεις και τουρνουά. Τέλος μπορεί να προσθέσει η και να αφαιρέσει γήπεδα ορίζοντας τις ημερομηνίες που αυτά θα δεν θα είναι διαθέσιμα.

## 7 Μέρος Ε-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

i. LaTeX

Σκοπός: Σύνταξη των κειμένων

ii. Wix

Σκοπός: Δημιουργία του λογο

iii. Uizard.io

Σκοπός: Δημιουργία Mockups

iV. Github

Σκοπός:Ανέβασμα αρχείων