



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

Class Diagram 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-Class Diagram	2
3	Μέρος Β-Σχόλια	3
4	Μέρος Γ-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν	4

1 Αρμοδιότητες για παραδοτέο

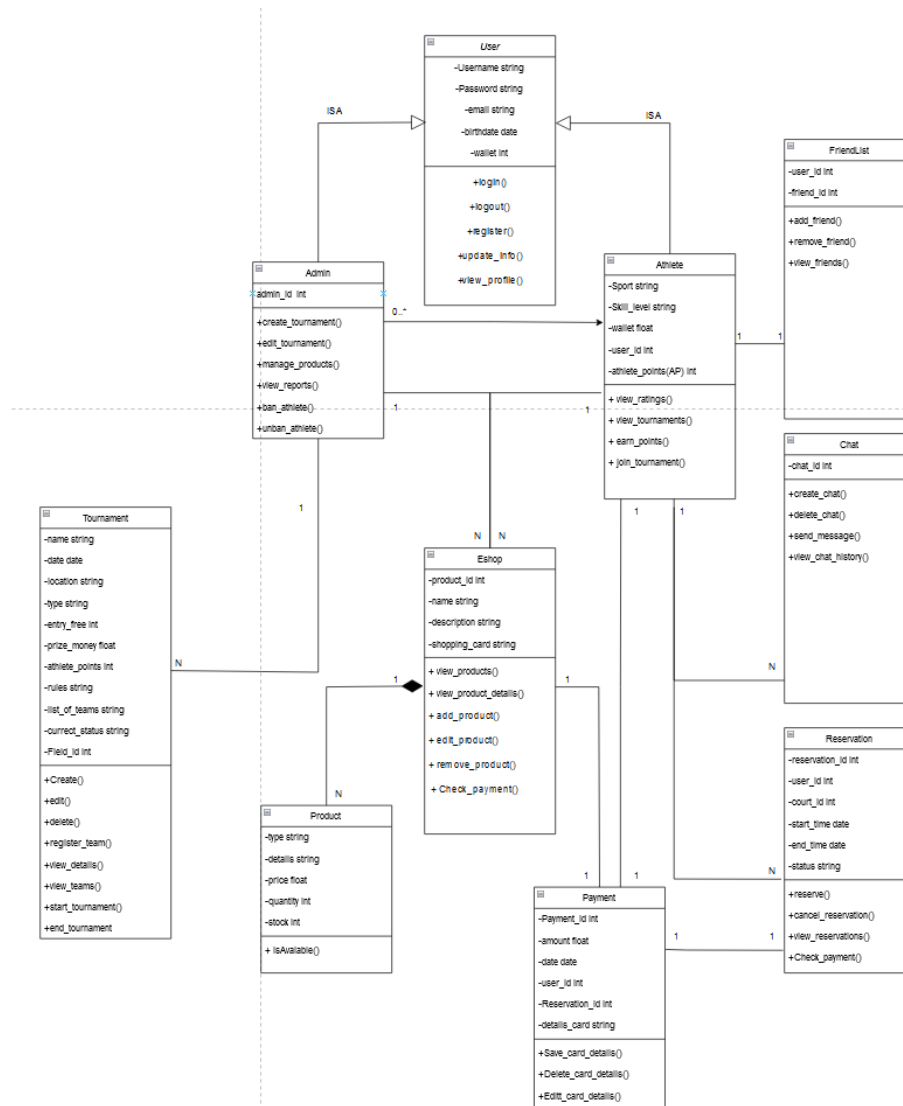
Project Manager : Φίλιππος Γεώργιος

Quality Manager : Σπεντζάρης Παναγιώτης

Contributor : Παρασκευάς-Βασίλειος Σεργιάνης

Editor : Μπότσας Γεώργιος

2 Μέρος A-Class Diagram



3 Μέρος Β-Σχόλια

User

Η οντότητα αυτή αντιπροσωπεύει έναν εγγεγραμμένο χρήστη του συστήματος, ο οποίος μπορεί να έχει πρόσβαση σε διάφορα χαρακτηριστικά και λειτουργίες της πλατφόρμας, όπως η πραγματοποίηση κρατήσεων, η συμμετοχή σε τουρνουά, οι αγορές στο ηλεκτρονικό κατάστημα κ.λπ.

Athlete

Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει έναν εγγεγραμμένο χρήστη που είναι επίσης αθλητής και μπορεί να χρησιμοποιεί την πλατφόρμα για να κάνει κρατήσεις για αθλητικές εγκαταστάσεις, να συμμετέχει σε τουρνουά και να συνδέεται με άλλους αθλητές.

Friendlist

Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει μια λίστα φίλων που έχει ένας χρήστης στην πλατφόρμα. Οι χρήστες μπορούν να προσθέτουν άλλους χρήστες στη λίστα φίλων τους και να τη χρησιμοποιούν για να συνδέονται μαζί τους και να μοιράζονται πληροφορίες.

Admin

Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει έναν διαχειριστή του συστήματος, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεται λογαριασμούς χρηστών, κρατήσεις, τουρνουά και άλλες πτυχές της πλατφόρμας.

Eshop

Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει ένα ηλεκτρονικό κατάστημα εντός της πλατφόρμας, όπου οι χρήστες μπορούν να περιηγηθούν και να αγοράσουν αθλητικά προϊόντα και εμπορεύματα.

Chat

Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει ένα σύστημα ανταλλαγής μηνυμάτων εντός της πλατφόρμας, όπου οι χρήστες μπορούν να συνδέονται μεταξύ τους και να στέλνουν μηνύματα, καθώς και να μοιράζονται αρχεία και άλλα μέσα.

Reservation

Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει την κράτηση που πραγματοποιεί ένας χρήστης για μια αθλητική εγκατάσταση ή εξοπλισμό, όπως γήπεδο τένις ή εξοπλισμό γυμναστηρίου.

Payment

Πληρωμή: Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει την πληρωμή που πραγματοποιεί ένας χρήστης για μια κράτηση, αγορά προϊόντος ή άλλη συναλλαγή στην πλατφόρμα.

Product

Προϊόν: Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει ένα προϊόν που είναι διαθέσιμο για αγορά στο ηλεκτρονικό κατάστημα. Τα προϊόντα μπορεί να περιλαμβάνουν αθλητικό εξοπλισμό, ρούχα, αξεσουάρ και άλλα εμπορεύματα.

Tournament

Τουρνουά: Αυτή η οντότητα αντιπροσωπεύει ένα αθλητικό τουρνουά που διοργανώνεται και διαχειρίζεται στην πλατφόρμα. Οι χρήστες μπορούν να εγγραφούν για να συμμετάσχουν σε τουρνουά, να προβάλλουν τα προγράμματα και τα αποτελέσματα και να αλληλεπιδρούν με άλλους συμμετέχοντες.

4 Μέρος Γ-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

i. LaTeX

Σκοπός:Σύνταξη των κειμένων

iii. Uizard.io

Σκοπός:Δημιουργία Class diagram

iV. Github

Σκοπός:Ανέβασμα αρχείων