



BidCoin BID WITH CONFIDENCE

Προδιαγραφές Λογισμικού και Υλοποίηση συστήματος

Del.1.2

Version 0.6



Φίλιππος Γερμανόπουλος germanof@ece.auth.gr Τρύφων Καλταπανίδης tryfkalt@ece.auth.gr Φίλιππος Τόλιας fttolias@ece.auth.gr Γεώργιος Παπακωστίδης papgeokon@ece.auth.gr

11/6/2023

Ιστορικό Αλλαγών

Όνομα	Ημερομηνία	Αλλαγή	Έκδοση
Α. Συμεωνίδης	17/05/2007	Δημιουργία εγγράφου. Προσαρμογή των προτύπων του Κ. E. Wiegers και του M. Smialek's.	0.1
Α. Συμεωνίδης	29/3/2014	Μικρή αναθεώρηση – τροποποίηση ενοτήτων	0.1.3
Χ. Ζολώτας	10/4/2020	Μεγάλη αναθεώρηση – αφαίρεση ενοτήτων	0.4
Χ. Ζολώτας	15/4/2020	Μεγάλη αναθεώρηση – προσθήκη ενότητας REST προδιαγραφών	0.5.3
Κ. Παναγιώτου	25/4/2020	Μεγάλη αναθεώρηση – προσθήκη ενότητας Nodered περιγραφής	0.5.7
Α. Συμεωνίδης	30/4/2020	Αναθεώρηση και τελική δομή προτύπου	0.6

Μέλη της Ομάδας Ανάπτυξης

Όνομα	OA	Email	
Γερμανόπουλος Φίλιππος	17	germanof@ece.auth.gr	
Καλταπανίδης Τρύφων	17	tryfkalt@ece.auth.gr	
Τόλιας Φίλιππος	17	fttolias@ece.auth.gr	
Παπακωστίδης Γεώργιος	17	papgeokon@ece.auth.gr	



Πίνακας Περιεχομένων

Πίνακας Περιεχομένων	4
Λίστα Σχημάτων	6
1. Πρότυπα Σχεδιασμού που υιοθετήθηκαν	8
2. Αρχιτεκτονική Συστήματος	11
2.1. Αναγνώριση Πόρων (Resources) Συστήματος	11
2.2. Τεκμηρίωση REST διεπαφής	12
2.2.1. Πόρος Auction	12
2.2.1.1. Μοντέλο δεδομένων Auction	12
2.2.1.2. Endpoint POST πόρου Auction, για "ενδιαφερόμενο" και συγκεκριμένο auction ID	13
2.2.1.3. Endpoint PUT πόρου Auction, για δημοπράτη και συγκεκριμένο auction ID	14
2.2.1.4. Endpoint GET πόρου Auction, για συγκεκριμένο auction ID	17
2.2.1.5. Endpoint POST πόρου Auction, για πωλητή και συγκεκριμένο user ID	19
2.2.2. ΠΟΡΟΣ USER	21
2.2.2.1. Μοντέλο δεδομένων User	21
2.2.2.5. Endpoint GET πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID και message	28
2.2.2.6. Endpoint POST πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID κα δημιουργία chat	(I 30
2.2.2.7. Endpoint GET πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID και παραλαβή chat	32
2.2.3. ΠΟΡΟΣ ΙΤΕΜ	34
2.2.3.1. Μοντέλο δεδομένων item	34
2.2.3.2. Endpoint POST πόρου Item, για συγκεκριμένο user ID	35
2.2.3.4. Endpoint DELETE πόρου Item, για συγκεκριμένο user ID και item ID	39
2.2.3.5. Endpoint PUT πόρου Item, για συγκεκριμένο item ID	41
2.2.3.6. Endpoint POST πόρου Item, για συγκεκριμένο item ID	43
3. Υλοποίηση Συστήματος με Node-RED	45
3.1. Αντιστοίχιση των REST Υπηρεσιών σε Ροές NodeRed	45
3.1.1. Ροές πόρου User	45
3.1.2. Ροές πόρου Item	45
3.1.3. Ροές πόρου Auction	47
3.1.4. Ροές πόρου Chat	49
3.2. Υλοποίηση Ιστοριών χρήστη	50
3.2.1. Ιστορία Χρήστη User Search Item	50
3.2.2. Ιστορία Χρήστη User List Item	50
3.2.3. Ιστορία Χρήστη User Edit Item Profile	51
3.2.4. Ιστορία Χρήστη User Delete Item	51



Μηχανική Λογισμικού Ι Τομέας Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών Τμήμα ΗΜΜΥ Α.Π.Θ

Παράρτημα ΙΙ – Ανοιχτά Θέματα	59
Παράρτημα Ι – Πίνακας Ιχνηλασιμότητας	
3.2.12. Ιστορία Χρήστη User Messaging	55
3.2.11. Ιστορία Χρήστη User Edit Profile	55
3.2.10. Ιστορία Χρήστη User Puts Item in Favourite	54
3.2.9. Ιστορία Χρήστη User Pay Item	54
3.2.8. Ιστορία Χρήστη User Join Auction	53
3.2.7. Ιστορία Χρήστη User Control Auction	53
3.2.6. Ιστορία Χρήστη User Create Event (Create Auction)	52
3.2.5. Ιστορία Χρήστη User Declare Bid	52



Λίστα Σχημάτων

- Σχήμα 1: Εφαρμογή προτύπου Abstract Factory
- Σχήμα 2: Εφαρμογή προτύπου Proxy
- Σχήμα 3: Εφαρμογή συνδυασμού προτύπων Bridge-Template
- Σχήμα 4: Μοντέλο δεδομένων Auction και μοντέλο δεδομένων Bid
- Σχήμα 5: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 6: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 7: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 8: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 9: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 10: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 11: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 12: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 13: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 14: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 15: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 16: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 17: Μοντέλο δεδομένων User, μοντέλο δεδομένων Chat και μοντέλο δεδομένων Message
- Σχήμα 18:Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 19: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 20: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 21:Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 22: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 23:Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 24:Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 25: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 26: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 27: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 28: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 29: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 30: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 31: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 32: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 33: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 34: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 35: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 36: Μοντέλο δεδομένων Item και μοντέλο δεδομένων Pay
- Σχήμα 37: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 38: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 39: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 40: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 41: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 42: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 43: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 44: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 45: Δοκιμή του endpoint
- Σχήμα 46:Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου
- Σχήμα 47: Αποκρίσεις του συστήματος
- Σχήμα 48:Δοκιμή του endpoint



Μηχανική Λογισμικού Ι Τομέας Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών Τμήμα ΗΜΜΥ Α.Π.Θ

8° Εξάμηνο Άνοιξη 2023

Σχήμα 49:Εξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

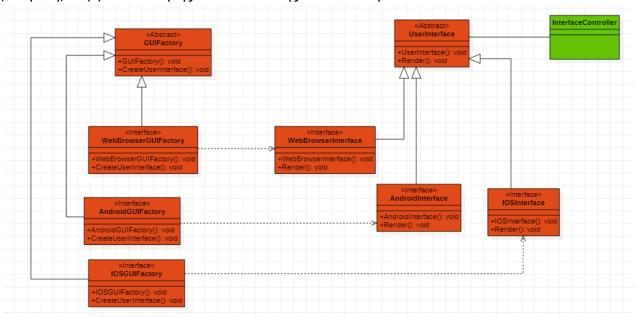
Σχήμα 50: Αποκρίσεις του συστήματος Σχήμα 51: Δοκιμή του endpoint



1. Πρότυπα Σχεδιασμού που υιοθετήθηκαν

1.1 Πρότυπο Abstract Factory

Πρόκειται για ένα Δημιουργικό Πρότυπο. Στο σύστημα μας με την χρήση του προτύπου Abstract Factory, το σύστημα μας μπορεί να υποστηρίζει διαφορετικού τύπου συσκευές (Android, iOS καθώς και web browsers) και να επικοινωνεί μαζί τους, κάτι το οποίο είναι απαραίτητο για την κάλυψη της ΜΛΑ-1 που ορίστηκε στο έγγραφο απαιτήσεων χρήστη. Συγκεκριμένα, μέσω των υλοποιήσεων του Abstract Product UserInterface, είναι εφικτή η πρόσβαση στα αρχεία πολυμέσων σε συσκευές διαφόρων τύπων. Επίσης με χρήση αυτού του προτύπου δίνεται η δυνατότητα, εάν στο μέλλον υπάρξουν και νέες δημοφιλείς συσκευές, να μπορεί το σύστημα μας να αλληλεπιδρά και με αυτές με την δημιουργία κατάλληλης concrete κλάσης στο κατάλληλο Abstract Product.

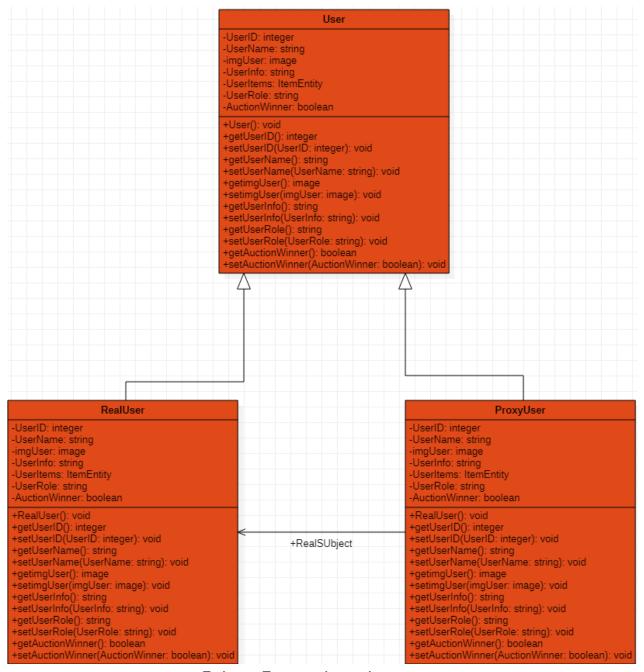


Σχήμα 1: Εφαρμογή προτύπου Abstract Factory.

1.2 Πρότυπο Proxy

Το πρότυπο proxy είναι ένα δομικό πρότυπο. Στο σύστημα BidCoin, εφαρμόζεται με στόχο την κάλυψη της ΜΛΑ-2 που πραγματεύεται την αξιοπιστία και ασφάλεια του συστήματος έναντι κακόβουλων επιθέσεων και την προστασία των προσωπικών δεδομένων των χρηστών κατά GDPR, μέσω του ελέγχου πρόσβασης σε ένα αντικείμενο της κλάσης User. Πιο συγκεκριμένα, ένα ζήτημα μπορεί να προβληθεί μόνο από ταυτοποιημένους χρήστες, οι οποίοι μάλιστα έχουν διαφορετικά δικαιώματα πρόσβασης ανάλογα με την ιδιότητα τους (ενδιαφερόμενος, πωλητής ή δημοπράτης). Επομένως, στην κλάση User εφαρμόσαμε ένα protection proxy. Επίσης το Proxy πρότυπο, με κατάλληλη υλοποίηση μπορεί να λειτουργήσει και ως virtual proxy, προκειμένου να φορτώνει ένα προσωρινό αντικείμενο (εικόνα), έως ότου δοθεί πρόσβαση στο πραγματικό περιεχόμενο ενός αντικειμένου. Η περίπτωση αυτή συμβάλει στην ομαλότερη εμπειρία χρήστη.



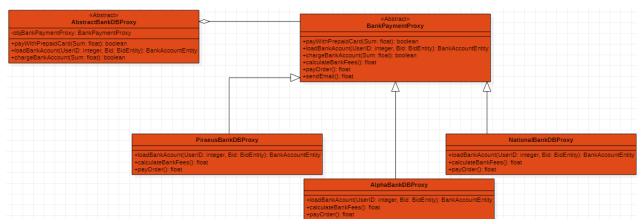


Σχήμα 2: Εφαρμογή προτύπου Proxy.



1.3 Συνδυασμός Προτύπων Bridge- Template

Πρόκειται για έναν συνδυασμό δομικού προτύπου και προτύπου συμπεριφοράς. Εφαρμόζεται με στόχο την κάλυψη της ΜΛΑ-6 που αφορά τους τρόπους πληρωμής του συστήματος για την αγορά ενός αντικειμένου. Ειδικότερα, πρόκειται για μία διαδικασία αυτόνομη η οποία μπορεί να υπόκειται σε διαφοροποιήσεις, αναλόγως τον τρόπο πληρωμής, ή την τράπεζα με την οποία συνεργάζεται ο εκάστοτε χρήστης. Επιτρέπει λοιπόν το σύστημα να εκπονεί την διαδικασία πληρωμής εκ νέου, ανεξάρτητα από τις διαφοροποιήσεις αυτές.Η εκμετάλλευση του Bridge προτύπου ορίζει υπάρχουσες και μελλοντικές διεπαφές τραπεζικών συστημάτων. Η προσθήκη του προτύπου Template δίνει την δυνατότητα στις τραπεζικές συναλλαγές να ολοκληρώνονται, σύμφωνα με τις εξατομικευμένες προβλεπόμενες διαδικασίες της κάθε τράπεζας, αφήνοντας έτσι περιθώριο για μεγαλύτερη ευελιξία και επεκτασιμότητα στο σύστημα.



Σχήμα 3: Εφαρμογή συνδυασμού προτύπων Bridge-Template



2. Αρχιτεκτονική Συστήματος

Χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο Swaggerhub.

- <u>Σύνδεσμος</u> για το αρχείο τύπου JSON με τις προδιαγραφές του ΑΡΙ.
- Σύνδεσμος για το αρχείο τύπου zip που περιέχει τον κώδικα για τον server της εφαρμογής.
- <u>Σύνδεσμος</u> για το API στο Swaggerhub.

2.1. Αναγνώριση Πόρων (Resources) Συστήματος

Κλάση ΒΕС	Πόρος REST	Endpoints(HTTP Verbs)	
Auction,(User)	/auction/{auction_id}/bid	POST	
Auction,(User)	/auction/{auction_id}	GET, PUT	
Auction,(User)	/user/{user_id}/auction	POST	
Item,(User)	/user/{user_id}/item	POST	
Item,(User)	/user/{user_id}/item/{item_id}	PUT, DELETE	
Item,(User)	/item/search	GET	
Item,(User)	/item/{item_id}	PUT	
Item,(User)	/item/{item_id}/pay	POST	
User,(User)	/user/{user_id}	PUT	
User,(User)	/user/{sender_id}/chat/{chat_id}/message	GET, POST	
User,(User)	/user/{sender_id}/chat	GET	
User,(User)	/user/{sender_id}/chat/{chat_id}	POST	

2.2. Τεκμηρίωση REST διεπαφής

2.2.1. Πόρος Auction

2.2.1.1. Μοντέλο δεδομένων Auction

```
Auction < {
   name*
                          string
   user_id*
                          integer($int64)
   Date*
                          string
   item_id*
                          integer($int64)
                          integer($int64)
   clockTimer*
   clockStart*
                          boolean
   max_bid_increment*
                          integer($int64)
   min_bid_increment*
                         integer($int64)
   auction_id*
                          integer($int64)
}
```

```
Bid \checkmark {

user_id* integer($int64)

sum* integer($int64)

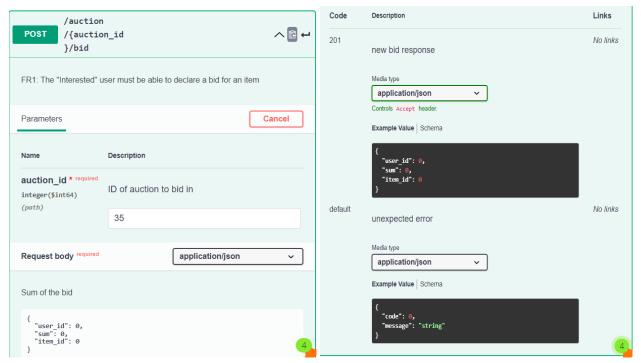
item_id* integer($int64)

}
```

Σχήμα 4: Μοντέλο δεδομένων Auction και μοντέλο δεδομένων Bid.



2.2.1.2.Endpoint POST πόρου Auction, για "ενδιαφερόμενο" και συγκεκριμένο auction ID



Σχήμα 5: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων Σχήμα 6: Αποκρίσεις του συστήματος. του πόρου



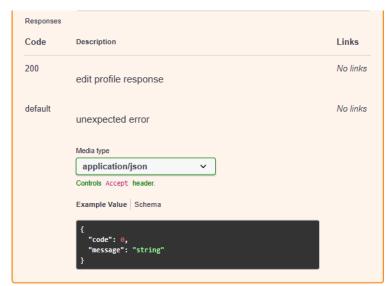
```
cURL (bash)
                      cURL (PowerShell)
                                             cURL (CMD)
 curl -X 'POST' \
   'https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/auction/35/bid' \
   -H 'accept: application/json' \
   -H 'Content-Type: application/json' \
   -d '{
   "user_id": 0,
   "sum": 0,
   "item_id": 0
Request URL
 https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/auction/35/bid
Server response
Code
             Details
201
             Response body
                "user_id": 0,
                "sum": 0,
                "item_id": 0
                                                                             Download
                                                                       皍
             Response headers
               access-control-allow-credentials: true
               access-control-allow-headers: X-Requested-With, Content-
              Type,Accept,Origin
               access-control-allow-methods: *
               access-control-allow-origin: *
               cache-control: no-cache
               content-encoding: gzip
               content-length: 52
```

Σχήμα 7: Δοκιμή του endpoint.

2.2.1.3. Endpoint PUT πόρου Auction, για δημοπράτη και συγκεκριμένο auction ID







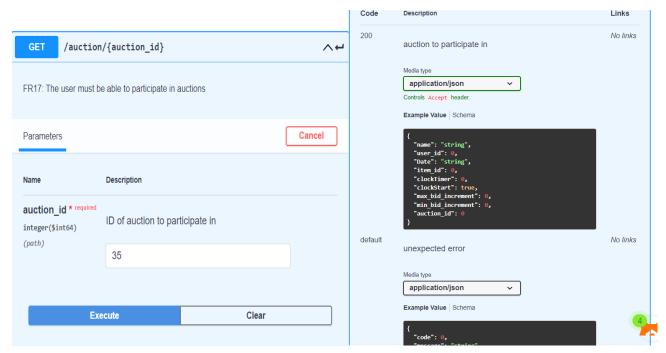
Σχήμα 8: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων Σχήμα 9: Αποκρίσεις του συστήματος. του πόρου



```
Responses
Snippets\
     cURL (bash)
                      cURL (PowerShell)
                                             cURL (CMD)
 curl -X 'PUT' \
   'https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/auction/12' \
   -H 'accept: application/json' \
   -H 'Content-Type: application/json' \
   -d '{
   "name": "string",
   "user_id": 0,
   "Date": "string",
   "item id": 0,
   "clockTimer": 0,
   "clockStart": true,
   "max bid increment": 0,
   "min_bid_increment": 0,
   "auction id": 0
Request URL
 https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/auction/12
Server response
Code
             Details
200
             Response headers
               access-control-allow-credentials: true
               access-control-allow-headers: X-Requested-With, Content-
              Type,Accept,Origin
               access-control-allow-methods: *
```

Σχήμα 10: Δοκιμή του endpoint.

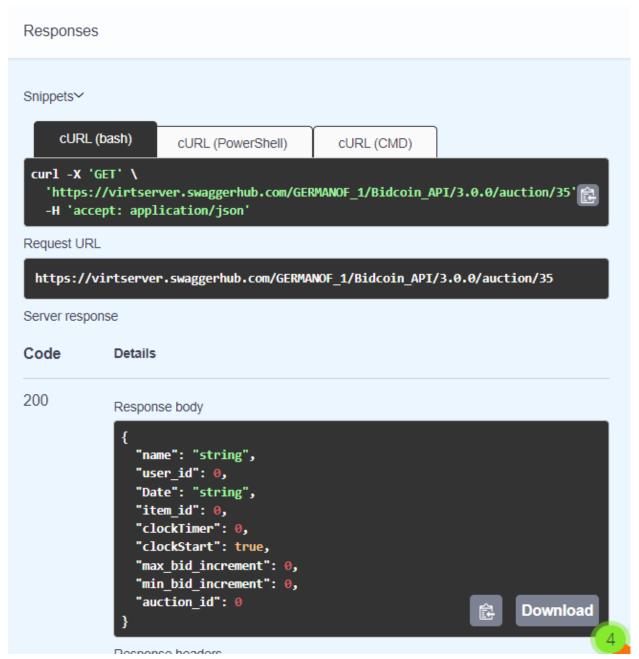
2.2.1.4. Endpoint GET πόρου Auction, για συγκεκριμένο auction ID



Σχήμα 11: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

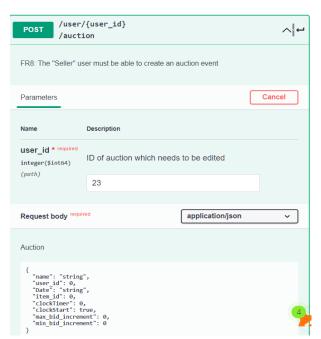
Σχήμα 12: Αποκρίσεις του συστήματος.



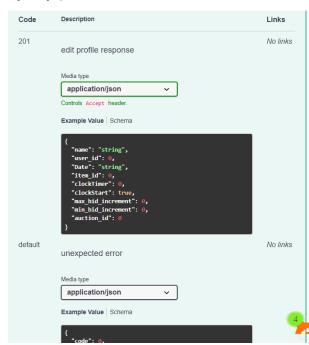


Σχήμα 13: Δοκιμή του endpoint.

2.2.1.5.Endpoint POST πόρου Auction, για πωλητή και συγκεκριμένο user ID



Σχήμα 14: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου



Σχήμα 15: Αποκρίσεις του συστήματος.

```
cURL (bash)
                      cURL (PowerShell)
                                             cURL (CMD)
 curl -X 'POST' \
   'https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/user/15/auction' \
   -H 'accept: application/json' \
   -H 'Content-Type: application/json' \
   -d '{
   "name": "string",
   "user_id": 0,
   "Date": "string",
   "item_id": 0,
   "clockTimer": 0,
   "clockStart": true,
   "max_bid_increment": 0,
   "min_bid_increment": 0
Request URL
 https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/user/15/auction
Server response
Code
             Details
201
             Response body
                "name": "string",
                "user_id": 0,
                "Date": "string",
                "item_id": 0,
                "clockTimer": 0,
                "clockStart": true,
                "max_bid_increment": 0,
                "min_bid_increment": 0,
                "auction_id": 0
                                                                                       Download
```

Σχήμα 16: Δοκιμή του endpoint.

2.2.2.ΠΟΡΟΣ USER

2.2.2.1.Μοντέλο δεδομένων User

```
User v {
   user_id*
                          integer($int64)
                                               Chat ∨ {
                          string
   name
                                                 user_id integer($int64)
recipient_id* integer($int64)
   userInfo*
                           string
   UserRole*
                          string
                                                 read*
                                                                    boolean
   AuctionWinner
                           boolean
                                                 chat_id*
                                                                     integer($int64)
                                               }
}
```

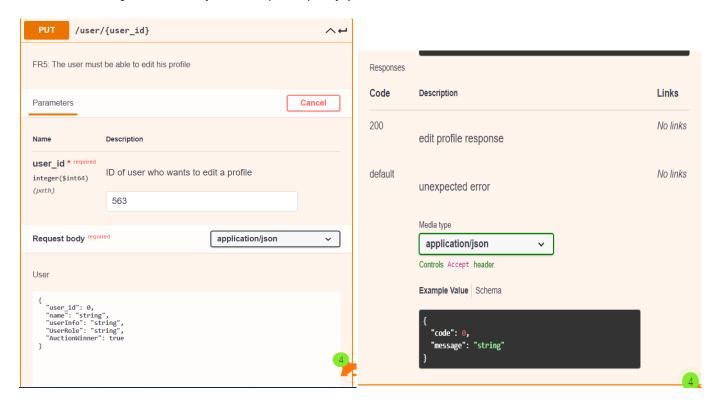
```
Message ∨ [
required: List [ "content" ]
properties: OrderedMap { "content": OrderedMap { "type": "string" } }

Message ∨ {
content* string
}
```

Σχήμα 17: Μοντέλο δεδομένων User, μοντέλο δεδομένων Chat και μοντέλο δεδομένων Message.



2.2.2.2. Endpoint PUT πόρου User, για συγκεκριμένο user ID



Σχήμα 18: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 19: Αποκρίσεις του συστήματος.



```
Responses
Snippets ∨
     cURL (bash)
                      cURL (PowerShell)
                                             cURL (CMD)
 curl -X 'PUT' \
   'https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/user/563' \
   -H 'accept: application/json' \
   -H 'Content-Type: application/json' \
   -d '{
   "user_id": 0,
   "name": "string",
   "userInfo": "string",
   "UserRole": "string",
   "AuctionWinner": true
Request URL
 https://virtserver.swaggerhub.com/GERMANOF_1/Bidcoin_API/3.0.0/user/563
Server response
Code
             Details
200
             Response headers
                access-control-allow-credentials: true
                access-control-allow-headers: X-Requested-With, Content-
               Type, Accept, Origin
               access-control-allow-methods: *
                access-control-allow-origin: *
               cache-control: no-cache
                content-encoding: gzip
```

Σχήμα 20: Δοκιμή του endpoint.

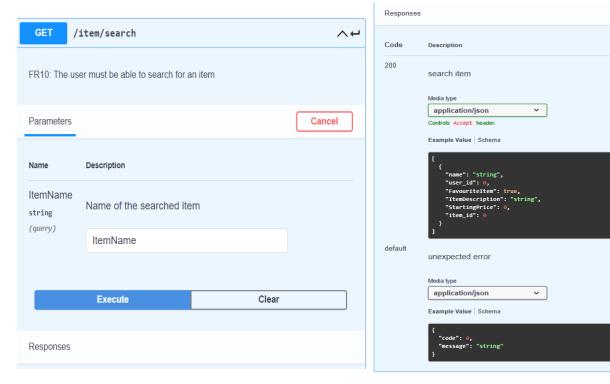


Links

No links

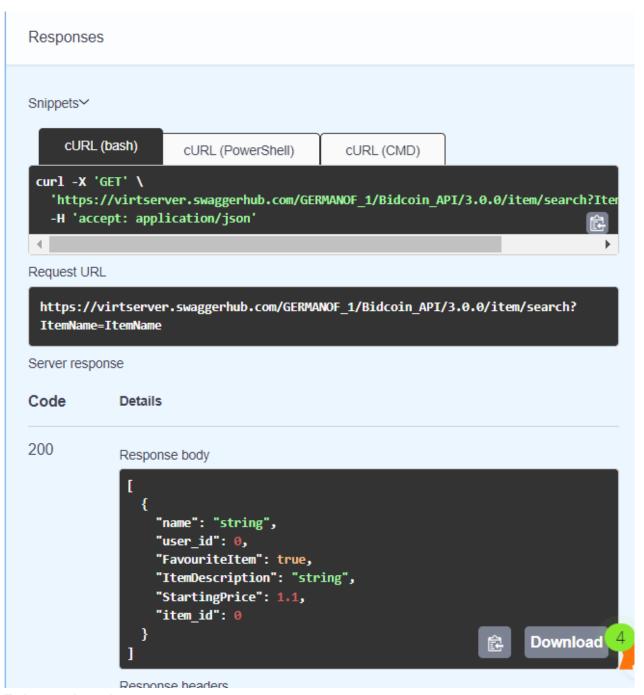
No links

2.2.2.3. Endpoint GET πόρου User για την αναζήτηση Item



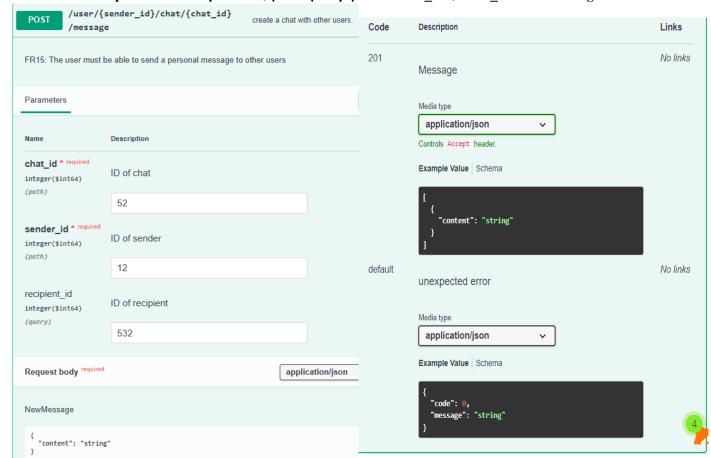
Σχήμα 21: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 22: Αποκρίσεις του συστήματος.



Σχήμα 23: Δοκιμή του endpoint.

2.2.2.4. Endpoint POST πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID και message



Σχήμα 24: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 25: Αποκρίσεις του συστήματος.

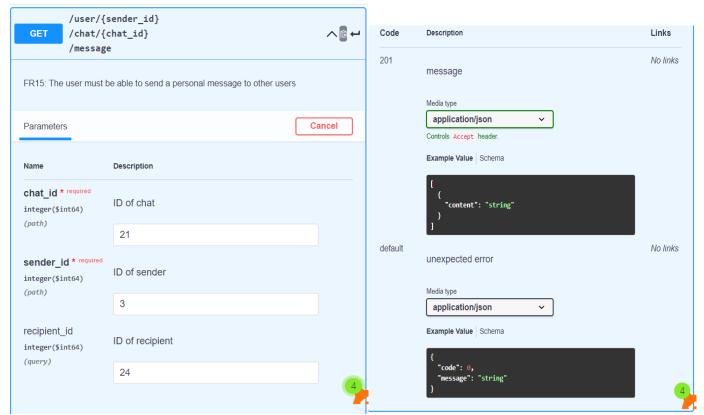




Σχήμα 26: Δοκιμή του endpoint.



2.2.2.5. Endpoint GET πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID και message



Σχήμα 27: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 28: Αποκρίσεις του συστήματος.

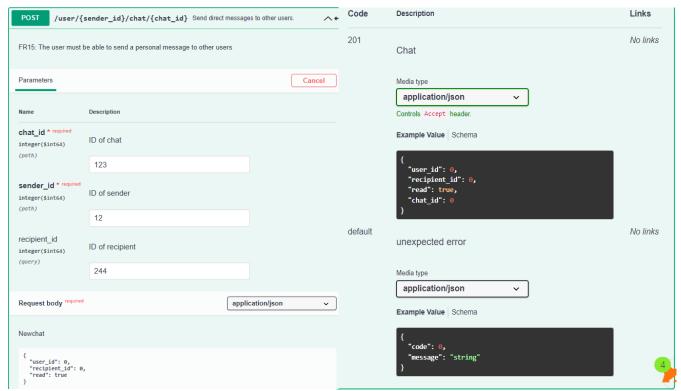




Σχήμα 29: Δοκιμή του endpoint.



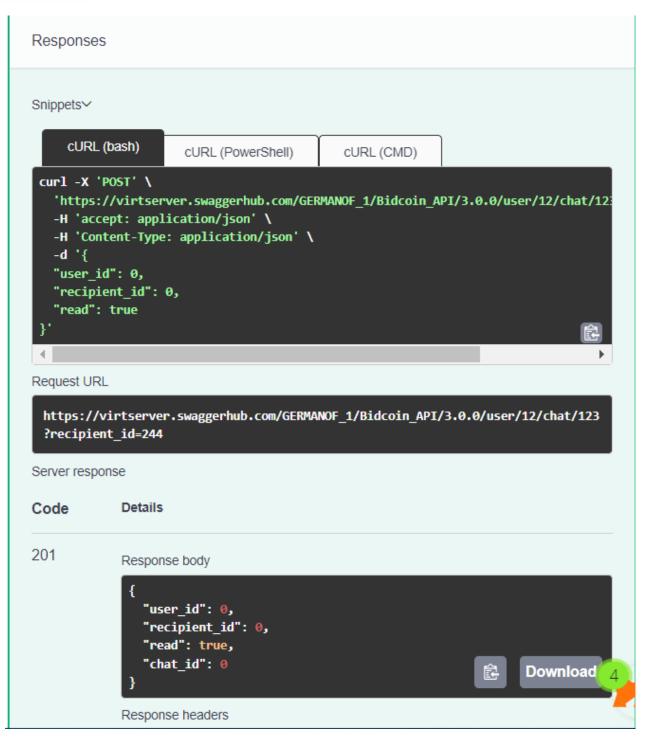
2.2.2.6. Endpoint POST πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID και δημιουργία chat



Σχήμα 30: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 31: Αποκρίσεις του συστήματος.

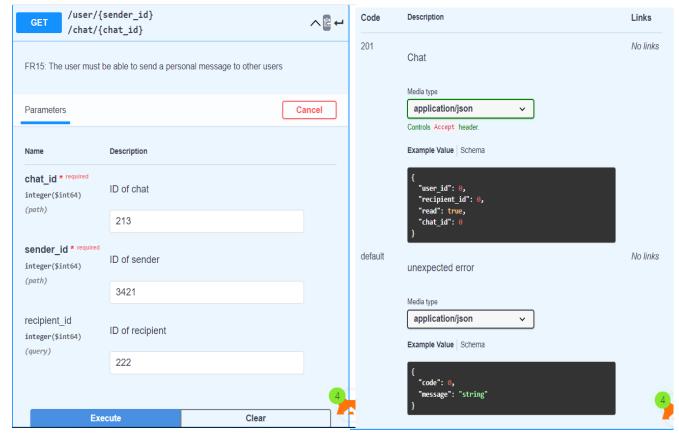




Σχήμα 32: Δοκιμή του endpoint.



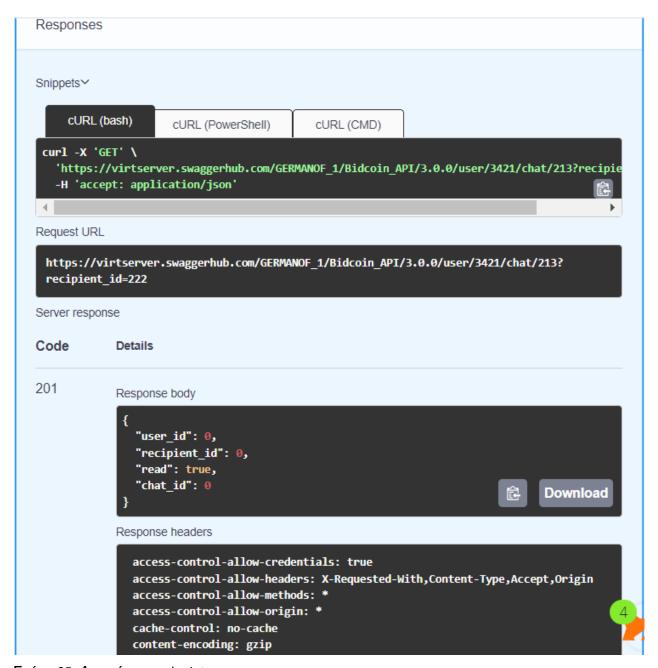
2.2.2.7. Endpoint GET πόρου User, για συγκεκριμένο sender_ID , Chat_ID και παραλαβή chat



Σχήμα 33: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 34: Αποκρίσεις του συστήματος.





Σχήμα 35: Δοκιμή του endpoint.

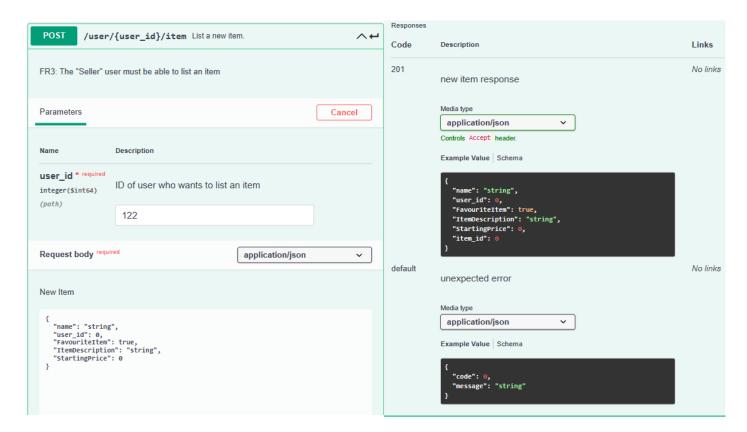
2.2.3. ΠΟΡΟΣ ΙΤΕΜ

2.2.3.1. Μοντέλο δεδομένων item

Σχήμα 36: Μοντέλο δεδομένων Item και μοντέλο δεδομένων Pay.

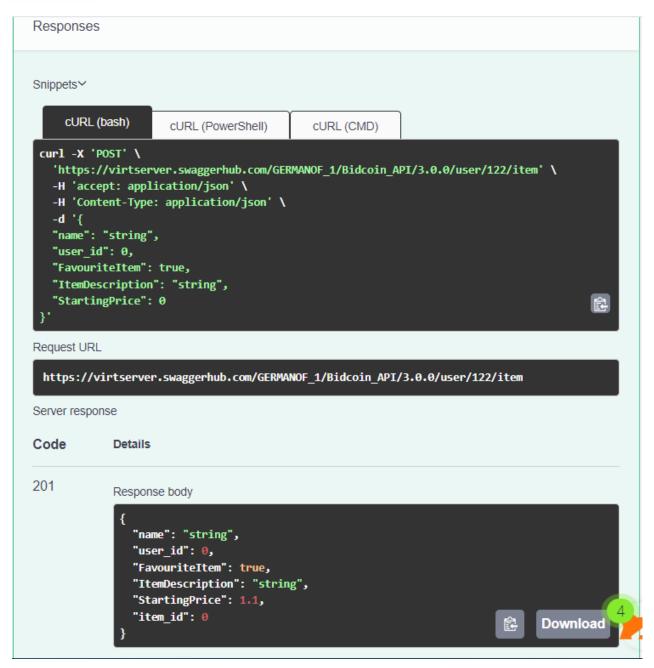


2.2.3.2.Endpoint POST πόρου Item, για συγκεκριμένο user ID



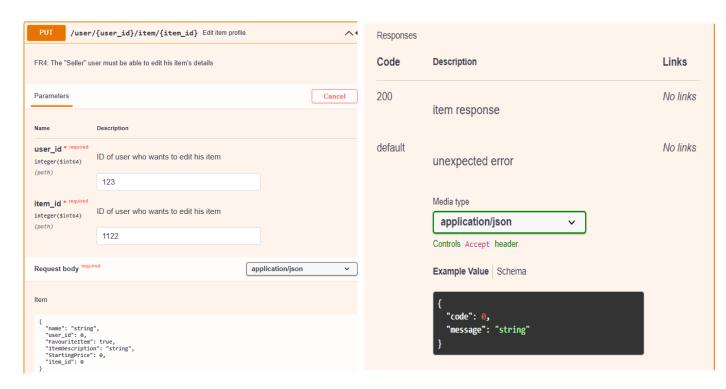
Σχήμα 37: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 38: Αποκρίσεις του συστήματος.



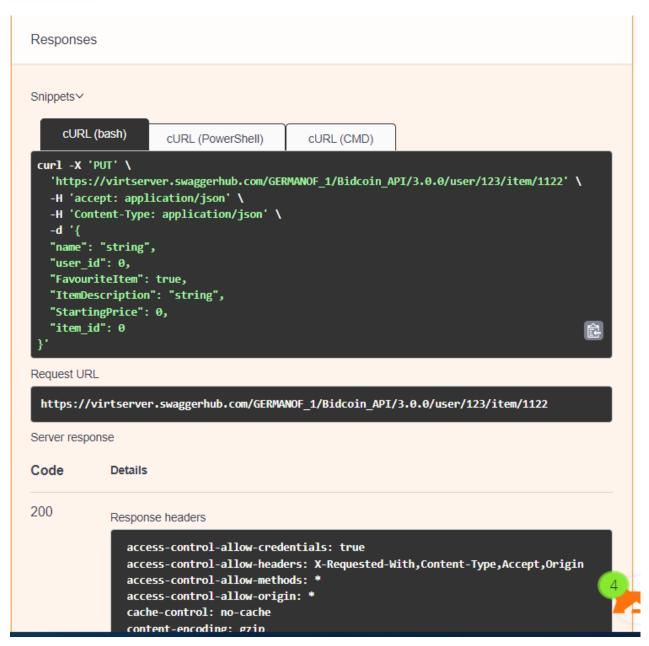
Σχήμα 39: Δοκιμή του endpoint.

2.2.3.3. Endpoint PUT πόρου Item, για συγκεκριμένο user ID και item ID



Σχήμα 40: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

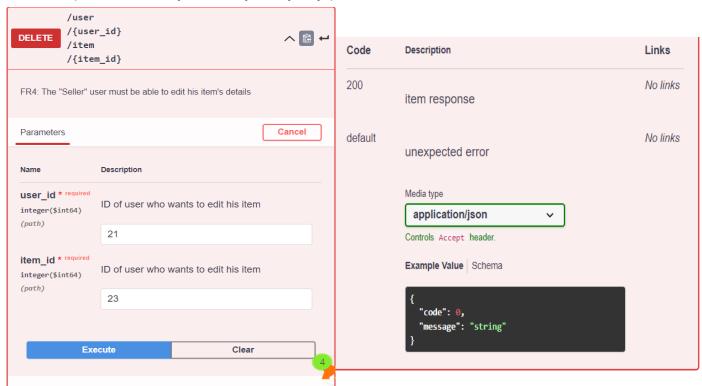
Σχήμα 41: Αποκρίσεις του συστήματος.



Σχήμα 42: Δοκιμή του endpoint.

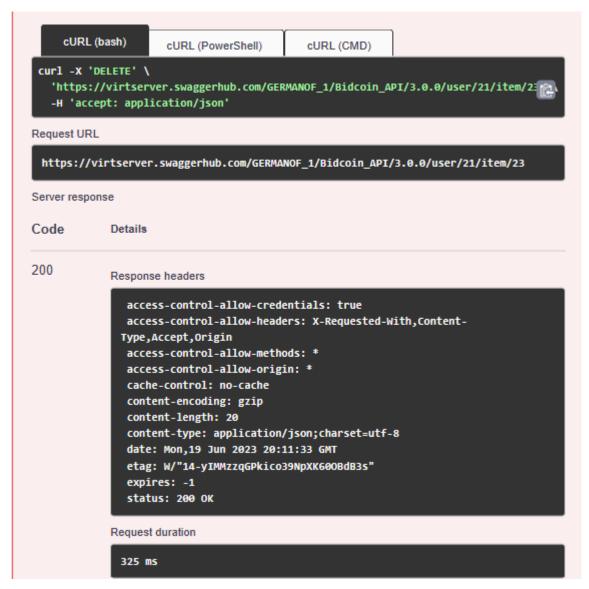


2.2.3.4.Endpoint DELETE πόρου Item, για συγκεκριμένο user ID και item ID



Σχήμα 43: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 44: Αποκρίσεις του συστήματος.



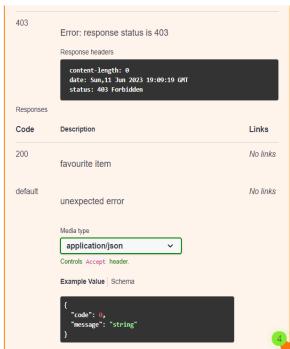
Σχήμα 45: Δοκιμή του endpoint.



2.2.3.5.Endpoint PUT πόρου Item, για συγκεκριμένο item ID

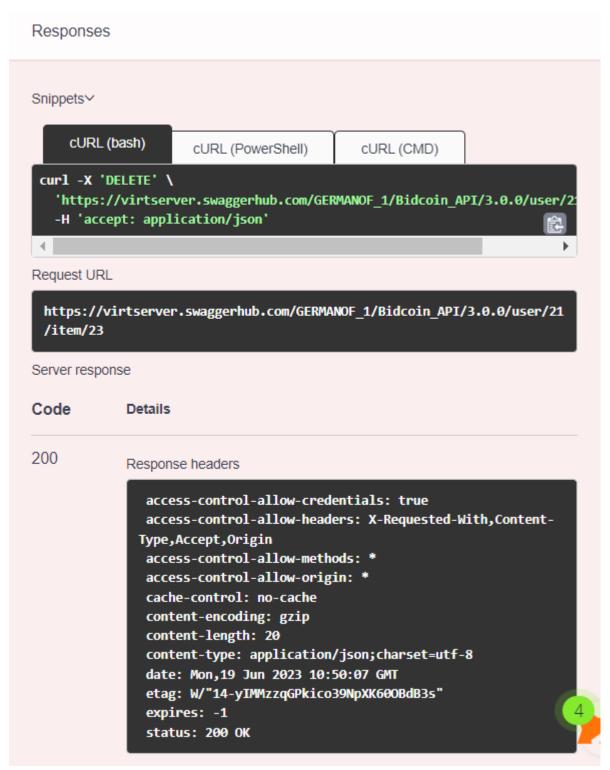


Σχήμα 46: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου



Σχήμα 47: Αποκρίσεις του συστήματος.

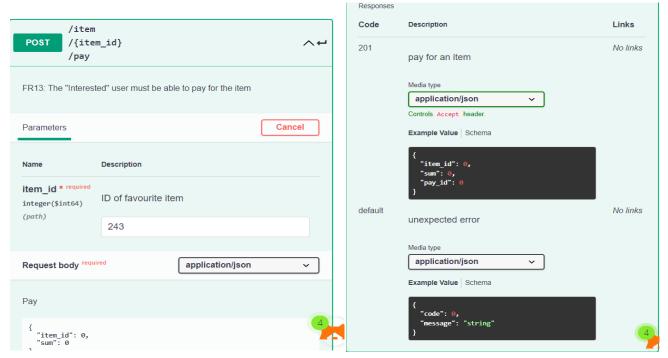




Σχήμα 48: Δοκιμή του endpoint.

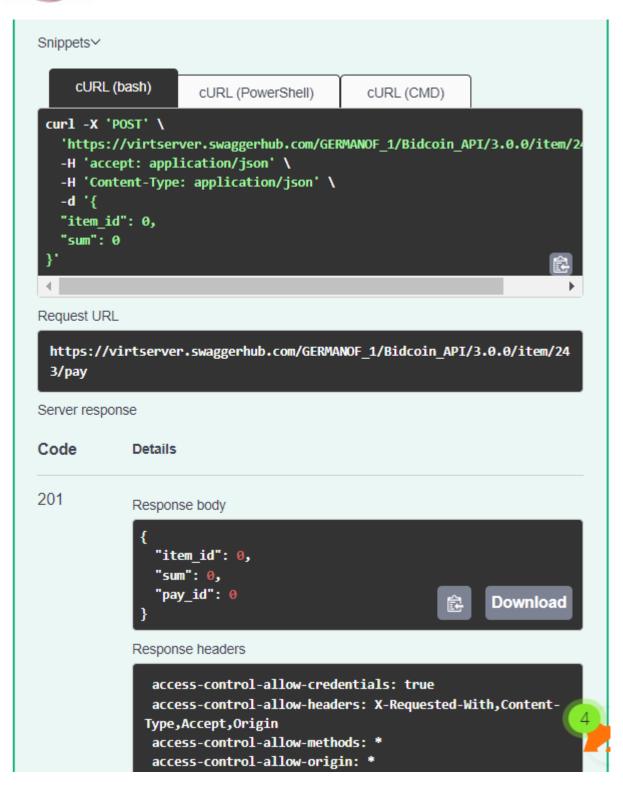


2.2.3.6.Endpoint POST πόρου Item, για συγκεκριμένο item ID



Σχήμα 49: Επεξήγηση και παράθεση των παραμέτρων του πόρου

Σχήμα 50: Αποκρίσεις του συστήματος.



Σχήμα 51: Δοκιμή του endpoint.



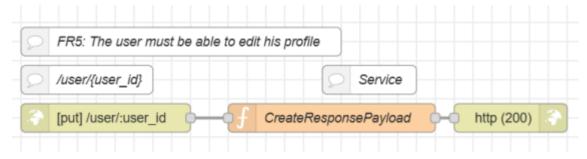
3. Υλοποίηση Συστήματος με Node-RED

3.1. Αντιστοίχιση των REST Υπηρεσιών σε Poές NodeRed

• Σύνδεσμος για το αρχείο τύπου zip που περιέχει τα flows.

3.1.1. Ροές πόρου User

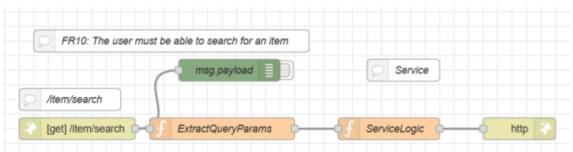
Poή endpoint put /user/{user_id}



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να επεξεργαστεί τις πληροφορίες στο προφίλ του.

3.1.2. Ροές πόρου Item

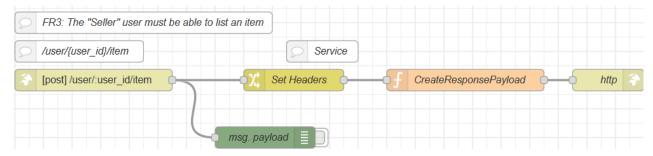
Poή endpoint get /item/search



Ροή που υλοποιεί την υπηρεσία κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει αντικείμενα με βάση την ονομασία τους.

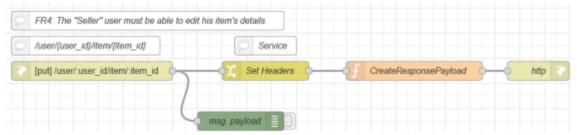


Poή endpoint post /user/{user_id}/item



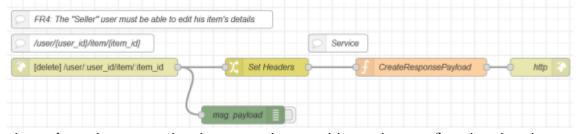
Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να καταχωρήσει ένα νέο αντικείμενο (να δημιουργήσει το προφίλ) στο σύστημα.

Poή endpoint put /user/{user_id}/item/{item_id}



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να ενημερώσει το περιεχόμενο ενός αντικειμένου (δηλαδή το προφίλ του)που καταχώρησε νωρίτερα στο σύστημα.

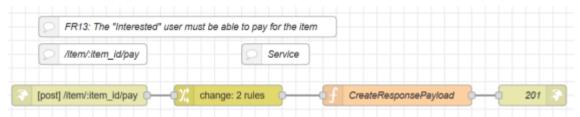
Poή endpoint delete /user/{user_id}/item/{item_id}



Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να διαγράψει ένα νέο αντικείμενο στο σύστημα.



 $Po\acute{\eta}$ endpoint post /item/{item_id}/pay



Ροή που φτιάχνει την υπηρεσία κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να πληρώσει για το αντικείμενο που έχει κερδίσει.

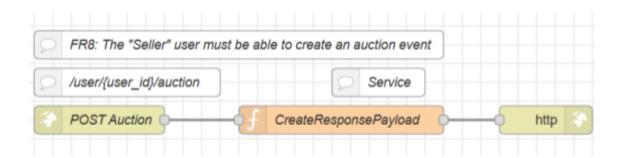
Poή endpoint put /item/{item_id}



Ροή που υλοποιεί την υπηρεσία κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να θέσει ένα αντικείμενο ως "Αγαπημένο" ενημερώνοντας την ιδιότητά του.

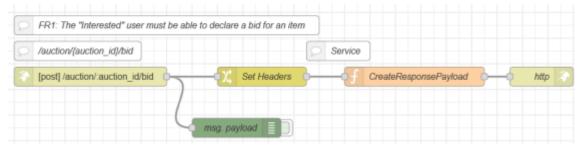
3.1.3. Ροές πόρου Auction

Poή endpoint post /user/{user_id}/auction



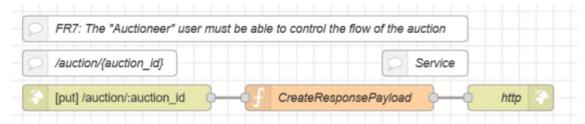
Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να καταχωρήσει μία νέα δημοπρασία στο σύστημα.

Poή endpoint post /auction/{auction_id}/bid



Ροή που δημιουργεί την υπηρεσία κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να ορίσει ποσό για δημοπρασία.

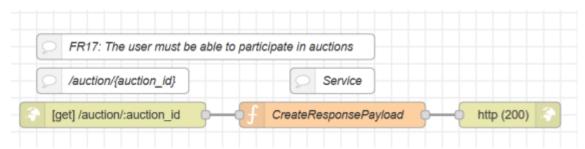
Poή endpoint put /auction/{auction_id}



Ροή που δημιουργεί την υπηρεσία κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να ελέγξει την πορεία της δημοπρασίας αλλάζοντας:

- 1) Το ρολόι μέτρησης
- 2) Το μέγιστο και ελάχιστο βήμα αύξησης προσφορών.

Poή endpoint get auction/{auction_id}



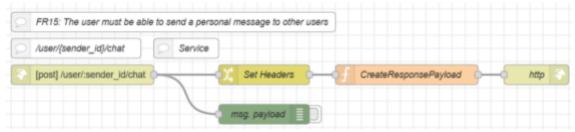
Ροή που υλοποιεί την υπηρεσία κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να συμμετέχει σε μια δημοπρασία.

Η υπηρεσία επιστρέφει στον χρήστη τα στοιχεία της δημοπρασίας. Μέσω της συνάρτησης CreateResponsePayload, επιστρέφεται μια δημοπρασία με ειδικό ID: {auction_id}, όπως ορίζεται στο URL Path parameter.



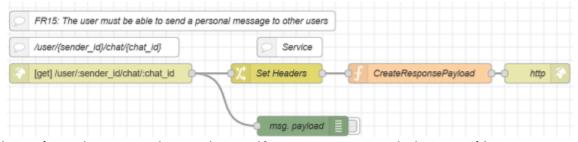
3.1.4. Ροές πόρου Chat

Poή endpoint post /user/{sender_id}/chat



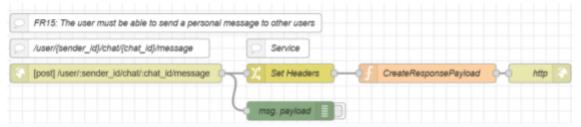
Η ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να καταχωρήσει μία νέα συνομιλία στο σύστημα.

Poή endpoint get /user/{sender_id}/chat/{chat_id}



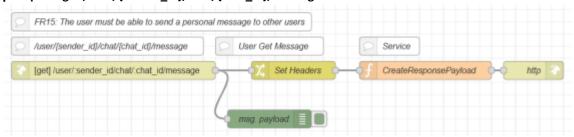
Ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, που είναι υπεύθυνη για την επιστροφή μίας συνομιλία.

Poή endpoint post /user/{sender_id}/chat/{chat_id}/message



Ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, μέσω της οποίας μπορεί ένας χρήστης να καταχωρήσει ένα νέο μήνυμα στο σύστημα.

Poή endpoint get /user/{sender_id}/chat/{chat_id}/message



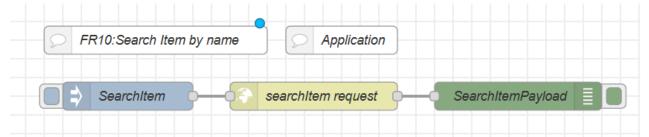
Ροή που υλοποιεί την υπηρεσία, που είναι υπεύθυνη για την επιστροφή ενός νέου μηνύματος στον χρήστη.



3.2. Υλοποίηση Ιστοριών χρήστη

3.2.1. Ιστορία Χρήστη User Search Item

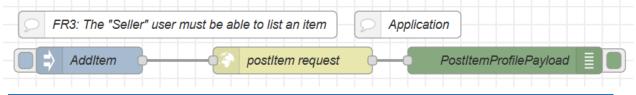
Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει αντικείμενα με βάση την ονομασία τους.



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
SearchItem	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
searchitem request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία GET /item/search η οποία επιστρέφει στον χρήστη τα αποτελέσματα της αναζήτησης αντικειμένων με βάση την ονομασία τους.
SearchItemPayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή το αντικείμενο που αναζητά.

3.2.2. Ιστορία Χρήστη User List Item

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να κάνει List κάποιο αντικείμενο δημιουργώντας έτσι το προφίλ του.

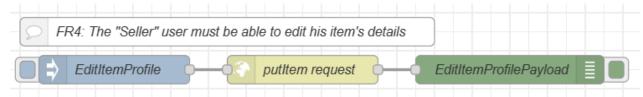


Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
AddItem	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
postItem request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Post /user/{user_id}/item η οποία δίνει στο χρήστη με ID: {user_id} την δυνατότητα να προσθέσει ένα καινούριο αντικείμενο στην λίστα αντικειμένων του.
PostItemProfilePayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή το αντικείμενο που δημιούργησε.



3.2.3. Ιστορία Χρήστη User Edit Item Profile

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να τροποποιήσει το προφίλ κάποιου αντικειμένου.



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
EditItemProfile	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
putItem request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Put /user/{user_id}/item/{item_id} η οποία δίνει στον χρήστη με ID: {user_id} τη δυνατότητα να τροποποιήσει το προφίλ του αντικειμένου με ID: {item_id}.
EditItemProfilePayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή το αντικείμενο που τροποποίησε.

3.2.4. Ιστορία Χρήστη User Delete Item

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να διαγράψει κάποιο αντικείμενο.

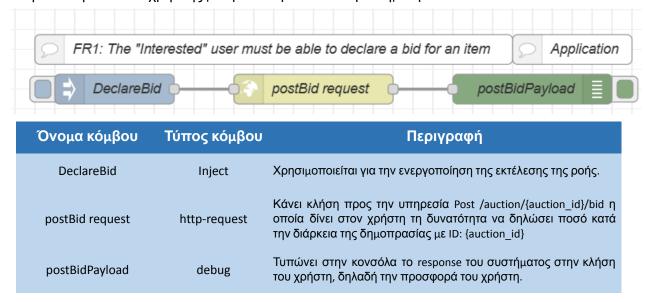


Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
EditItemProfile	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
putItem request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Put /user/{user_id}/item/{item_id} η οποία δίνει στον χρήστη με ID: {user_id} τη δυνατότητα να σβήσει αντικείμενο με ID: {item_id}.
EditItemProfilePayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη.???????



3.2.5. Ιστορία Χρήστη User Declare Bid

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να ορίσει ποσό για δημοπρασία.

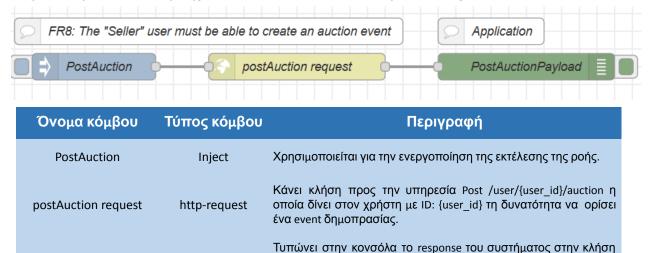


3.2.6. Ιστορία Χρήστη User Create Event (Create Auction)

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να ορίσει ένα event δημοπρασίας.

debug

PostAuctionPayload



δημιούργησε.

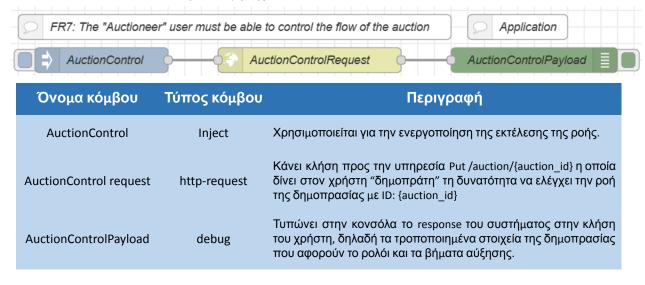
του χρήστη, δηλαδή τα τα στοιχεία της δημοπρασίας που



3.2.7. Ιστορία Χρήστη User Control Auction

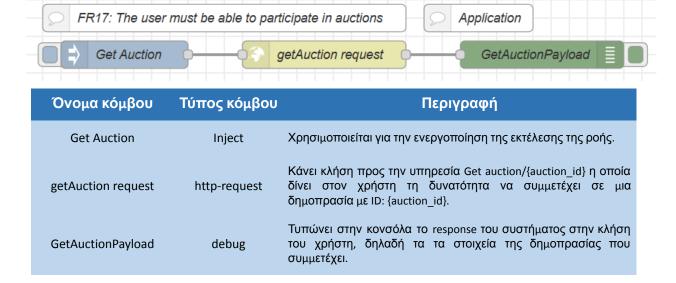
Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να ελέγξει την πορεία της δημοπρασίας αλλάζοντας

- 1) Το ρολόι μέτρησης
- 2) Το μέγιστο και ελάχιστο βήμα αύξησης προσφορών.



3.2.8. Ιστορία Χρήστη User Join Auction

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να συμμετέχει σε μια δημοπρασία.





3.2.9. Ιστορία Χρήστη User Pay Item

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να πληρώσει για το αντικείμενο που έχει κερδίσει.



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
PayItem	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
payItem request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Post /item/{item_id}/pay η οποία δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να πληρώσει για το αντικείμενο με ID: {item_id} που έχει κερδίσει.
PayItemPayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή τις πληροφορίες πληρωμής για το αντικείμενο που κέρδισε.

3.2.10. Ιστορία Χρήστη User Puts Item in Favourite

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να θέσει ένα αντικείμενο ως "Αγαπημένο".



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
PutFavourite	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
putFavourite request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Put /item/{item_id} οποία δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να θέσει ένα αντικείμενο με ID: {item_id} ως "αγαπημένο".
PutFavouritePayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή τα στοιχεία του αντικειμένου με τροποποιημένη την ιδιότητα "Αγαπημένο".



3.2.11. Ιστορία Χρήστη User Edit Profile

Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να τροποποιήσει το προφίλ του.

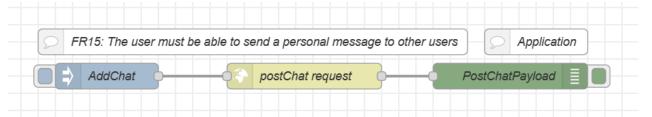


Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
EditUserProfile	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
editUserProfile request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Put/user/{user_id} η οποία δίνει στον χρήστη με ID: {user_id} τη δυνατότητα να τροποποιήσει το προφίλ του.
EditUserProfilePayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή τα στοιχεία του προφίλ του.

3.2.12. Ιστορία Χρήστη User Messaging

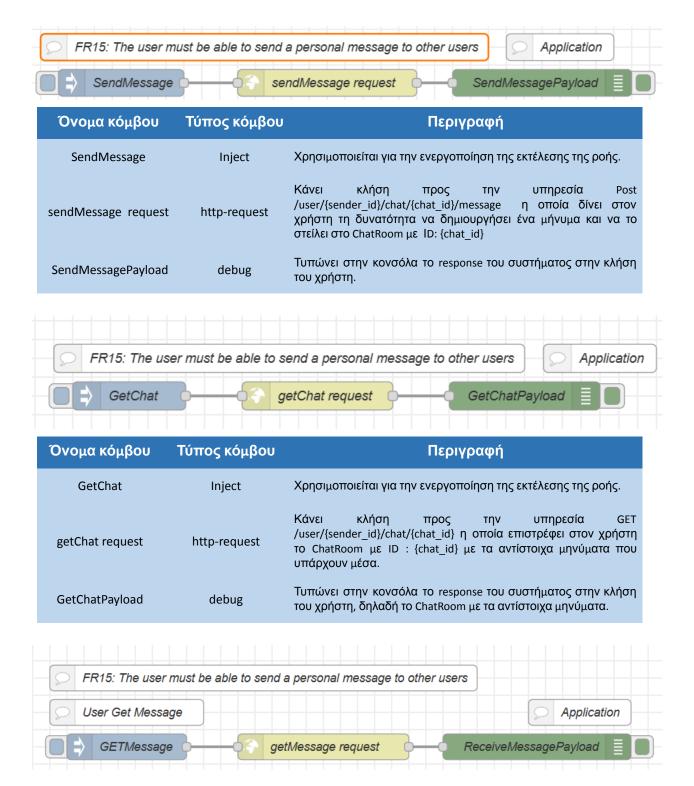
Ροή κατά την οποία ο χρήστης μπορεί να στείλει και να ανταλλάσει μηνύματα,

- 1) Δημιουργώντας ChatRoom
- 2)Δημιουργώντας ένα μήνυμα μέσα στο ChatRoom



Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
Add Chat	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
postChat request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία Post /user/{sender_id}/chat η οποία δίνει στον χρήστη με ID: {sender_id} τη δυνατότητα να δημιουργήσει ένα ChatRoom.
PostChatPayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή τα τα στοιχεία του ChatRoom που δημιούργησε και το περιεχόμενο των μηνυμάτων μέσα σε αυτό.







Όνομα κόμβου	Τύπος κόμβου	Περιγραφή
ReceiveMessage	Inject	Χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση της εκτέλεσης της ροής.
getMessage request	http-request	Κάνει κλήση προς την υπηρεσία GET /user/{sender_id}/chat/{chat_id}/message η οποία επιστρέφει στον χρήστη με ID: {sender_id}, στο ChatRoom με ID: {chat_id} τα αντίστοιχα στοιχεία του μηνύματος.
ReceiveMessagePayload	debug	Τυπώνει στην κονσόλα το response του συστήματος στην κλήση του χρήστη, δηλαδή τα στοιχεία των μηνυμάτων που βρίσκονται στο ChatRoom.



Παράρτημα Ι – Πίνακας Ιχνηλασιμότητας

<Εφόσον χρειάζεται, ορίστε έναν πίνακα Ιχνηλασιμότητας>.



Παράρτημα ΙΙ – Ανοιχτά Θέματα

- Για την κάλυψη αναγκών του παρόντος παραδοτέου, χρειάστηκε να προστεθεί ένας πόρος Message, ο οποίος δεν υπήρχε στο πρώτο παραδοτέο. Έτσι ο χρήστης δημιουργεί μία συνομιλία (Chat) με άλλον χρήστη, η οποία φέρει ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο, δηλαδή τα μηνύματα (Messages) τα οποία ανταλλάσσουν οι χρήστες μεταξύ τους.
- Απαιτείται μία βάση δεδομένων για τη δυναμική επεξεργασία και αποθήκευση των δεδομένων και την ορθή λειτουργία των ροών που δημιουργήθηκαν.
- Δεν υλοποιήθηκαν ορισμένες μέθοδοι στα endpoints (πχ. POST στον user, δηλαδή τη δημιουργία προφίλ που γίνεται κατά την εγγραφή) που αντιστοιχούν σε συγκεκριμένες λειτουργικότητες του συστήματος, σύμφωνα με τις εντολές που δόθηκαν στο πλαίσιο της εργασίας για την τήρηση της απλότητας. Επίσης λειτουργικότητες όπως GET user/{user_id}, όπου επιστρέφει το προφίλ του χρήστη σε κάποιον άλλον χρήστη δεν υλοποιήθηκαν καθώς ως απλούστερη λειτουργικότητα δεν αναφέρθηκαν στις ΛΑ. Συνεπώς συνίσταται έντονα η προσθήκη τους για την πραγματική και ολόπλευρη πλήρωση της εφαρμογής.
- Τα πρότυπα σχεδίασης που χρησιμοποιήθηκαν δεν καλύπτουν όλες τις μη λειτουργικές απαιτήσεις, αλλά έγινε η απαιτούμενη χρήση τουλάχιστον 3 διαφορετικών προτύπων.