#### Τεχνολογία λογισμικού 2022-23

Μέλη ομάδας: Ηλίας Κωστορρίζος,Π20111

Μιχαήλ Χρήστου,Π20205

Απόστολος Τερτίγκας, Π20186

Αθανάσιος Παππάς, Π19212

#### 1. Εισαγωγή

Στη συγκεκριμένη εργασία, έπρεπε να υλοποιήσουμε μια σελίδα αξιολόγησης εστιατορίων με χρήση της γλώσσας προγραμματισμού C# και συγκεκριμένα asp.net για την υλοποιήση της ιστοσελίδας. Επίσης, έχουν χρησιμοποιηθεί και διαγράμματα UML για το σχεδιάγραμμα της ιστοσελίδας.

### 1.2 Ορισμός του προβλήματος προς επίλυση

Υπάρχουν τρεις είδη χρηστών:

- Διαχειριστής: Έχει την δυνατότητα να αξιολογεί εστιατόρια, να βλέπει το μέσο όρο των εστιατορίων, εισαγωγή νέου εστιατορίου, τα σχόλια που έγιναν από όλους τους χρήστες, την προβολή χρηστών αλλά να επεξεργάζει username που έχουν εγγραφεί και να τους διαγράφει, αλλά και το σύνολο των εστιατορίων.
- 2. Πελάτης: Έχει την δυνατότητα να αξιολογεί εστιατόρια, να βλέπει τον μέσο όρο των εστιατορίων, εισαγωγή νέου εστιατορίου αλλά και να βλέπει τις αξιολογήσεις άλλων χρηστών.
- 3. Επισκέπτης: Έχει την δυνατότητα να αξιολογεί εστιατόρια, να βλέπει τον μέσο όρο των εστιατορίων, αλλά και να βλέπει αξιολογήσεις άλλων χρηστών.

#### 2. Περιγραφή RUP

Ο RUP περιλαμβάνει ένα σύνολο από φάσεις, διαδικασίες και πρακτικές που βοηθούν στην οργάνωση και την εκτέλεση ενός έργου ανάπτυξης λογισμικού. Περιλαμβάνει την ανάλυση απαιτήσεων, τον σχεδιασμό, την υλοποίηση, τις δοκιμές και την ανάπτυξη. Επίσης, προωθεί τη συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας ανάπτυξης, την ευέλικτη προσαρμογή στις αλλαγές απαιτήσεων και την ποιότητα του λογισμικού.

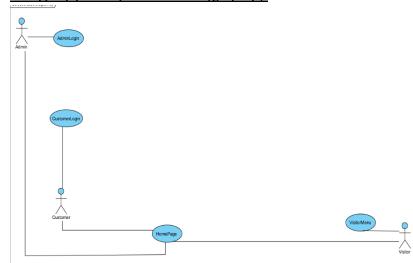
#### 3.1 Σύλληψη απαιτήσεων

Για την υλοποιήση της ιστοσελίδας που περιλαμβάνει την αξιολόγηση εστιατορίων, χρησιμοποιήθηκε βάση δεδομένων της access όπου αποθηκεύονται δεδομένα. Σε κάθε χρήστη οι λειτουργίες είναι διαφορετικές.

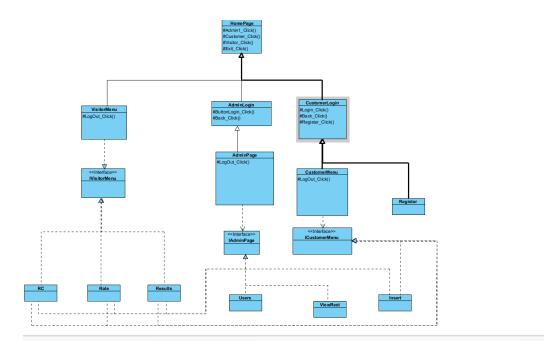
#### 3.2 Ανάλυση-Σχεδιασμός:

Στις παρακάτω εικόνες , υπάρχουν τα διαγράμματα περιπτώσεων χρήσης και κλάσεων.

#### 3.2.1 Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης:

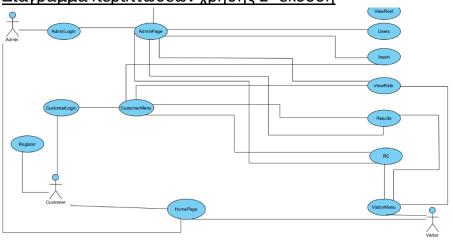


# 3.2.2 Διάγραμμα κλάσεων

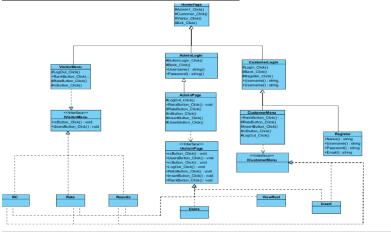


# 4. <u>Φάση: Εκπόνηση Μελέτης (Elaboration)</u>

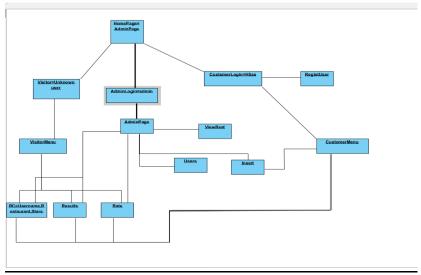
# 4.1.1 <u>Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης 2<sup>η</sup> έκδοση</u>



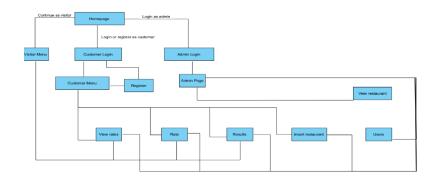
# 4.1.2 <u>Διάγραμμα κλάσεων 2<sup>η</sup> έκδοση</u>



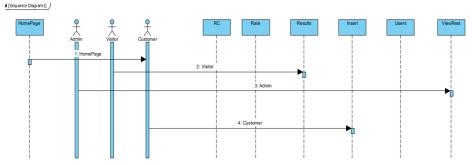
# 4.1.3 <u>Διάγραμμα αντικειμένων 1<sup>η</sup> εκδοση</u>



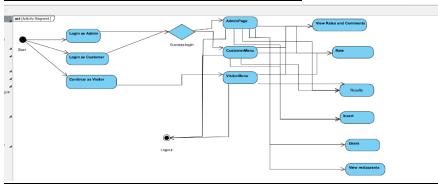
# 4.1.4 <u>Διάγραμμα συνεργασίας 1<sup>η</sup> εκδοση</u>



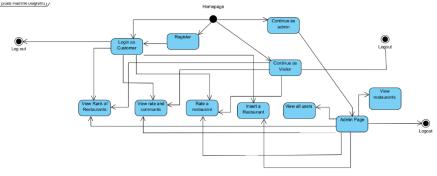
# 4.1.5 <u>Διαγράμμα σειράς 1<sup>η</sup> έκδοση</u>



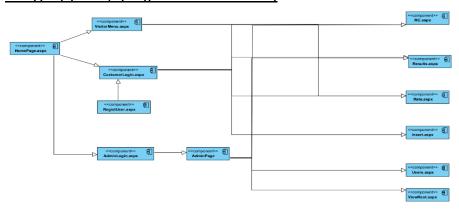
# 4.1.6 <u>Διάγραμμα Δραστηριοτήτων 1<sup>η</sup> έκδοση</u>



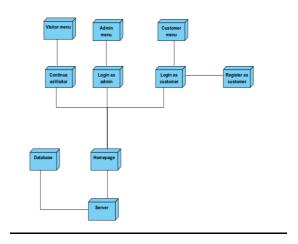
# 4.1.7 <u>Διάγραμμα καταστάσεων 1<sup>η</sup> έκδοση</u>



### 4.1.8 Διάγραμμα εξαρτημάτων 1<sup>η</sup> έκδοση



### 4.1.9 Διάγραμμα διανομής 1<sup>η</sup> έκδοση



#### 4.2 Υλοποιήση-Έλεγχος

#### 4.2.1 <u>1<sup>η</sup> εκτελέσιμη έκδοση</u>

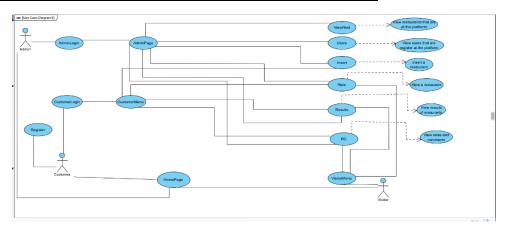
Στην  $1^n$  εκτελέσιμη έκδοση , έγινε η δημιουργία διάφορων κουμπιών αλλά και το σχεδιασμό του background της ιστοσελίδας.

#### 4.2.2 Αναφορά ελέγχου

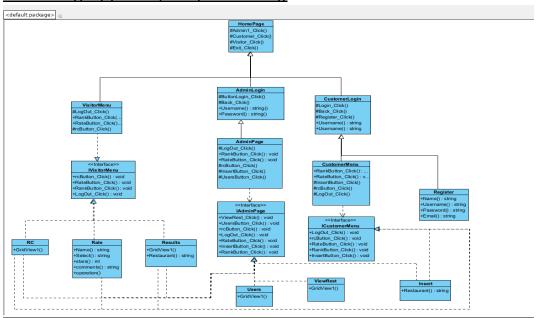
Η κατάταξη των εστιατορίων δε γινόταν σωστά και δε εμφανιζόταν ο μέσος όρος των αστεριών.

- 5. <u>Φάση: Κατασκευή (Construction)</u>
- 5.1 Ανάλυση- Σχεδιασμός : Θα αναπτυχθούν οι προηγούμενες εκδόσεις των διαγραμμάτων.

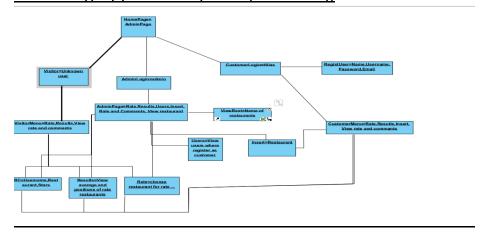
# 5.1.1 Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης ( $3^{n}$ έκδοση)



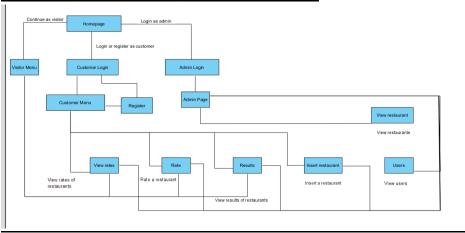
### 5.1.2 Διάγραμμα Τάξεων (3<sup>η</sup> έκδοση)



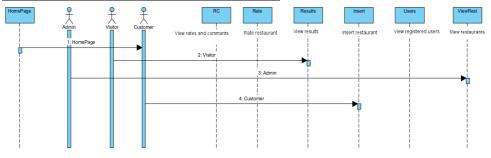
# 5.1.3 Διάγραμμα αντικειμένων( $2^{\eta}$ έκδοση)



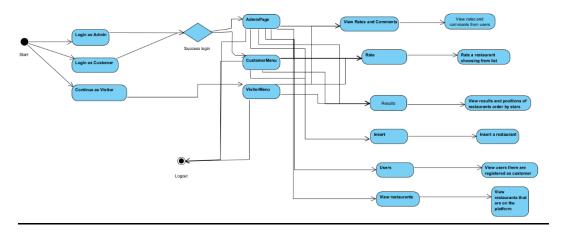
### 5.1.4 Διάγραμμα συνεργασίας( $2^{\eta}$ εκδοση)



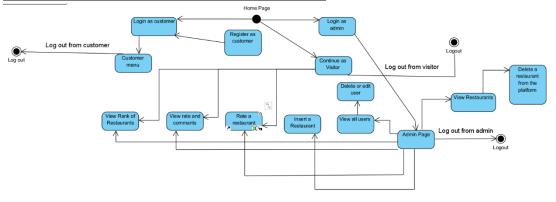
### 5.1.5 Διάγραμμα Σειράς (2η έκδοση)



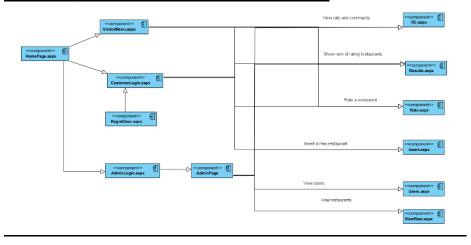
# 5.1.6 Διάγραμμα δραστηριοτήτων $(2^{\eta}$ εκδοση)



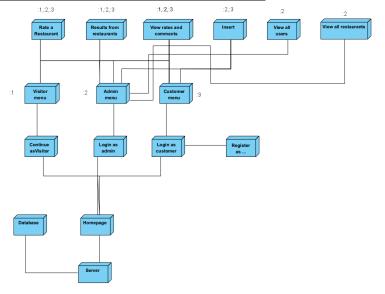
### 5.1.7 Διάγραμμα καταστάσεων(2<sup>η</sup> έκδοση)



# 5.1.8 Διάγραμμα εξαρτημάτων ( $2^{\eta}$ εκδοση)



#### 5.1.9 Διάγραμμα διανομής (2<sup>η</sup> έκδοση)



#### 5.2.1 Υλοποιήση-έλεγχος

Στην τελική έκδοση, στην αρχική σελίδα εισάχθηκε ένα κουμπί για την έξοδο από την εφαρμογή.

### 5.2.2 Αναφορά ελέγχου για την τελική έκδοση

Στην τελική έκδοση , η κατάταξη των εστιατορίων γίνεται με την σειρά αναλόγως με το μεγαλύτερο μέσο όρο των αστεριών.

### 6. Εγχειρίδιο Χρήστη

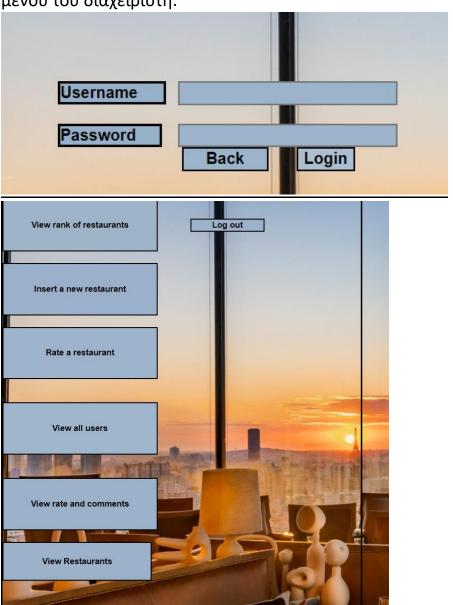
### 1. Αρχική σελίδα

Υπάρχουν τρεις είδη χρηστών, διαχειριστής, πελάτης, επισκέπτης



# 2. Σύνδεση ως διαχειριστής

Βάζουμε τους κωδικούς, εφόσον είναι σωστοί μας εμφανίζει το μενού του διαχειριστή.



3. <u>Σύνδεση ως πελάτης :</u> Για την σύνδεση ως πελάτης, βάζουμε τους κωδικούς, αν έχουμε εγγραφτεί, αν δεν έχουμε εγγραφτεί,πατάμε στο κουμπί register για να εγγραφτούμε.





4 Σύνδεση ως επισκέπτης: Για να συνεχίσουμε ως επισκέπτης δε χρειάζεται να έχουμε κωδικούς, αλλά έχει λιγότερες λειτουργίες σε σχέση με τα άλλα είδη χρηστών.



### Λειτουργίες Εφαρμογής:

<u>Κατάταξη εστιατορίων</u>: Προβολή κατάταξης εστιατορίων αλλά και αναζήτηση εστιατορίου που του εμφανίζει το μέσο όρο αστεριών



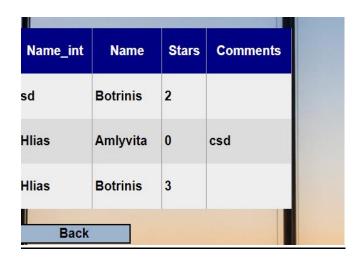
Εισαγωγή νέου εστιατορίου (διαθέσιμο μόνο στους πελάτες και στους διαχειριστές)



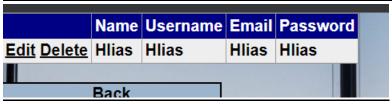
Αξιολόγηση εστιατορίων: Για την αξιολόγηση εστιατορίων γράφουμε το όνομα μας, επιλέγουμε εστιατόριο από την λίστα, αστέρια από την λίστα, και αν θέλουμε γράφουμε σχόλια.



### Προβολή σχολίων



Προβολή χρηστών(Διαθέσιμο μόνο στους διαχειριστές)



# Προβολή εστιατορίων(Διαθέσιμο μόνο στους διαχειριστές)

Back		
	Name	
<u>Delete</u>	Botrinis	
<u>Delete</u>	Amlyvita	
<u>Delete</u>	Mailos	
<u>Delete</u>	Etrusco	
<u>Delete</u>	Hells Kitchen	
<u>Delete</u>	Moorings	