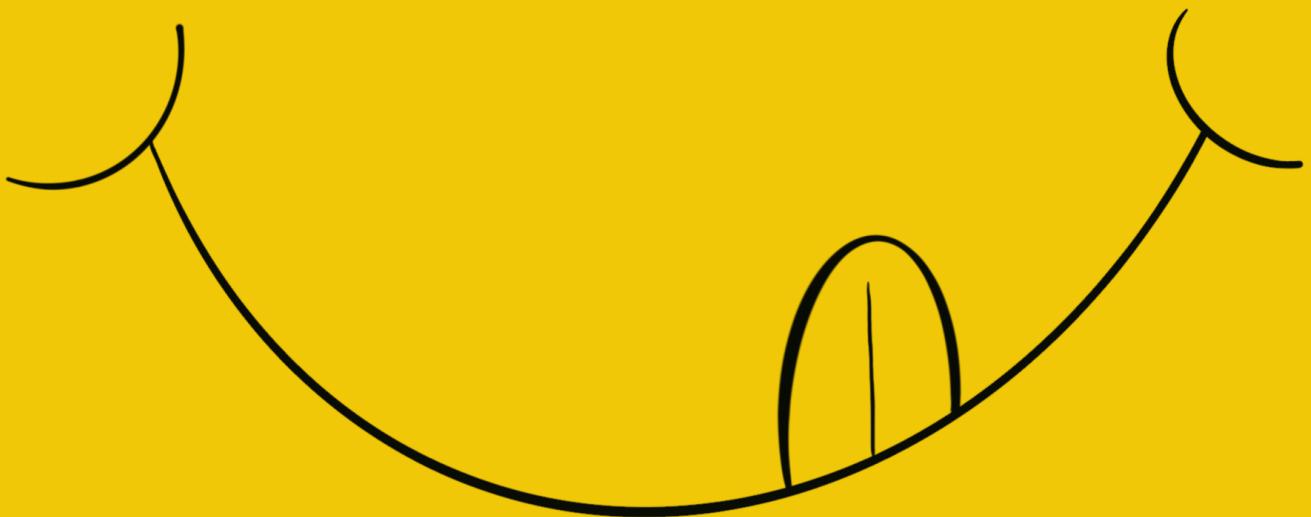


# nomnomr.



Sequence  
Diagrams

v1.0

# Περιεχόμενα

Λίστα Αλλαγών .....	3
Σύνθεση Ομάδας .....	5
Εισαγωγή .....	6
Πελάτης .....	7
Επιλογή Διεύθυνσης	7
Βοήθησε με να Παραγγείλω	8
Έχω Αποφασίσει	10
Παραγγελία	11
Πληρωμή παραγγελίας	12
Δημιουργία Δωματίου	13
Είσοδος σε Δωμάτιο	14
Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας	15
Ομαδική Επιλογή Καταστήματος	16
Παρακολούθηση Αποστολής	17
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν .....	18

# Λίστα Αλλαγών



Για να έχετε πρόσβαση στην τελευταία έκδοση των απαντήσεων μπορείτε να σκανάρετε το παραπάνω QR Code ή να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω κουμπί.

**Πατήστε Εδώ**

Για να είναι πιο ευδιάκριτες οι αλλαγές στις σελίδες οι οποίες έγιναν, χρησιμοποιούμε τα παρακάτω χρώματα:

- Προσθήκη νέου υλικού
- Επεξεργασία / Προσαρμογή
- Διαγραφή υλικού

## v1.0

- Δημιουργία Δωματίου:
  - ▶ Διόρθωση των ονομάτων των μεθόδων.
  - ▶ Προσθήκη κλάσης RoomDB.
  - ▶ Χαρακτηρισμός οθονών ως "Ui" και των κλάσεων ως "Class".
  - ▶ Προσθήκη περιγραφής ενεργειών του χρήστη στα βέλη που οδηγούν σε οθόνες.
- Πληρωμή:
  - ▶ Προσθήκη οθονών: "Απόρριψη" και "Μήνυμα".
  - ▶ Προσθήκη κλάσεων: "Room.Payment","Room.Order" και "Customer.Wallet".
- Έχω αποφασίσει:
  - ▶ Αντικατάσταση των κλάσεων "shopList","Shop" με τις κλάσεις "shopDB","Room" αντίστοιχα.
- Παραγγελία:
  - ▶ Προσθήκη οθόνης "Μενού Καταστήματος" και "Προϊόν".
  - ▶ Αντικατάσταση των προηγούμενων κλάσεων με τις: "Shop" και "Room.Order".
- Επιλογή Διεύθυνσης:
  - ▶ Προσθήκη οθονών: "Αρχική Οθόνη","Εισαγωγή Διεύθυνσης","Νέα Διεύθυνση" και "Χάρτης Διευθύνσεων".
  - ▶ Αφαίρεση προηγούμενων κλάσεων και προσθήκη: "Customer" και "Map" κλάσεων.
- Είσοδος σε Δωμάτιο:
  - ▶ Προσθήκη κλάσεων "RoomDB".
  - ▶ Προσθήκη αναφοράς στο use case "Δημιουργία Δωματίου" το οποίο επικοινωνεί με τη Δημιουργία Δωματίου.

- Βοήθησε με να Παραγγείλω:
  - ▶ Προσθήκη οθόνης "Μήπως είσαι Λέων;".
  - ▶ Αφαίρεση προηγούμενων κλάσεων και αντικατάστασή τους με τις κλάσεις: "categoryList","ShopDB" και "Room".
- Παρακολούθηση Αποστολής:
  - ▶ Αφαίρεση προηγούμενων κλάσεων και αντικατάστασή τους με τις κλάσεις: "Customer","Map" και "Order".
  - ▶ Αφαίρεση της εναλλακτικής ροής "Βαθμολογία Παραγγελίας".
- Τα προηγούμενα sequence "Ομαδική Επιλογή Εστιατορίου" και "Ομαδική Επιλογή Καφετέριας", έχουν αντικατασταθεί από τις κλάσεις "Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας" και "Ομαδική Επιλογή Καταστήματος".

# Σύνθεση Ομάδας



Ιωάννης Λουδάρος

1067400

[iloudaros@upnet.gr](mailto:iloudaros@upnet.gr)

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Stylistics  
Manager, Co-Editor,  
Peer Reviewer



Χριστίνα Κρατημένου

1067495

[up1067495@upnet.gr](mailto:up1067495@upnet.gr)

Φοιτήτρια 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor, Peer  
Reviewer



Ιωάννης Τσικέλης

1067407

[st1067407@ceid.upatras.gr](mailto:st1067407@ceid.upatras.gr)

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor



Αθανασία Ζεκυριά

1059660

[up1059660@upnet.gr](mailto:up1059660@upnet.gr)

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: QA Manager,  
Co-Editor



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

[up1059662@upnet.gr](mailto:up1059662@upnet.gr)

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor, Peer  
Reviewer



# Εισαγωγή

Στις επόμενες σελίδες, θα σας παρουσιάσουμε τα διαγράμματα ακολουθίας της εφαρμογής μας.

Θυμίζουμε ότι τα είδη χρηστών που αλληλεπιδρούν με το nomnomr είναι οι παρακάτω:

## Κατάστημα

Ένα Κατάστημα που συνεργάζεται μαζί μας, συνδέεται σε μια διεπαφή διαχείρισης. Από εκεί, μπορεί να διαχειριστεί τα στοιχεία που είναι καταχωρημένα σχετικά με αυτό, τον κατάλογο προϊόντων που διαθέτει, καθώς και να αναθέσει παραγγελίες στους διανομείς.

## Διανομείς

Οι διανομείς ενός συνεργαζόμενου Καταστήματος κατεβάζουν μια εφαρμογή στο κινητό τους. Αυτή χρησιμεύει για να βλέπουν τα απαραίτητα στοιχεία των παραγγελιών τους, για να λαμβάνουν οδηγίες για το που να παραδώσουν κάθε παραγγελία, καθώς και για να ενημερώσουν το κατάστημα και τον πελάτη, σε περίπτωση που αδυνατούν να παραδώσουν μια παραγγελία.

**Τα Use Cases του Διανομέα και του Καταστήματος, δίνονται για λόγους πληρότητας.**

## Πελάτης

Ο Πελάτης κατεβάζει μια εφαρμογή στο κινητό του, η οποία του δίνει τις χαρακτηριστικές δυνατότητες ατομικής και ομαδικής παραγγελίας που μόνο το nomnomr προσφέρει.

Τα Use Cases του Πελάτη θεωρούμε ότι είναι τα πιο ενδιαφέροντα, για αυτό, η υλοποίηση μας θα αποτελείται μόνο από αυτά.

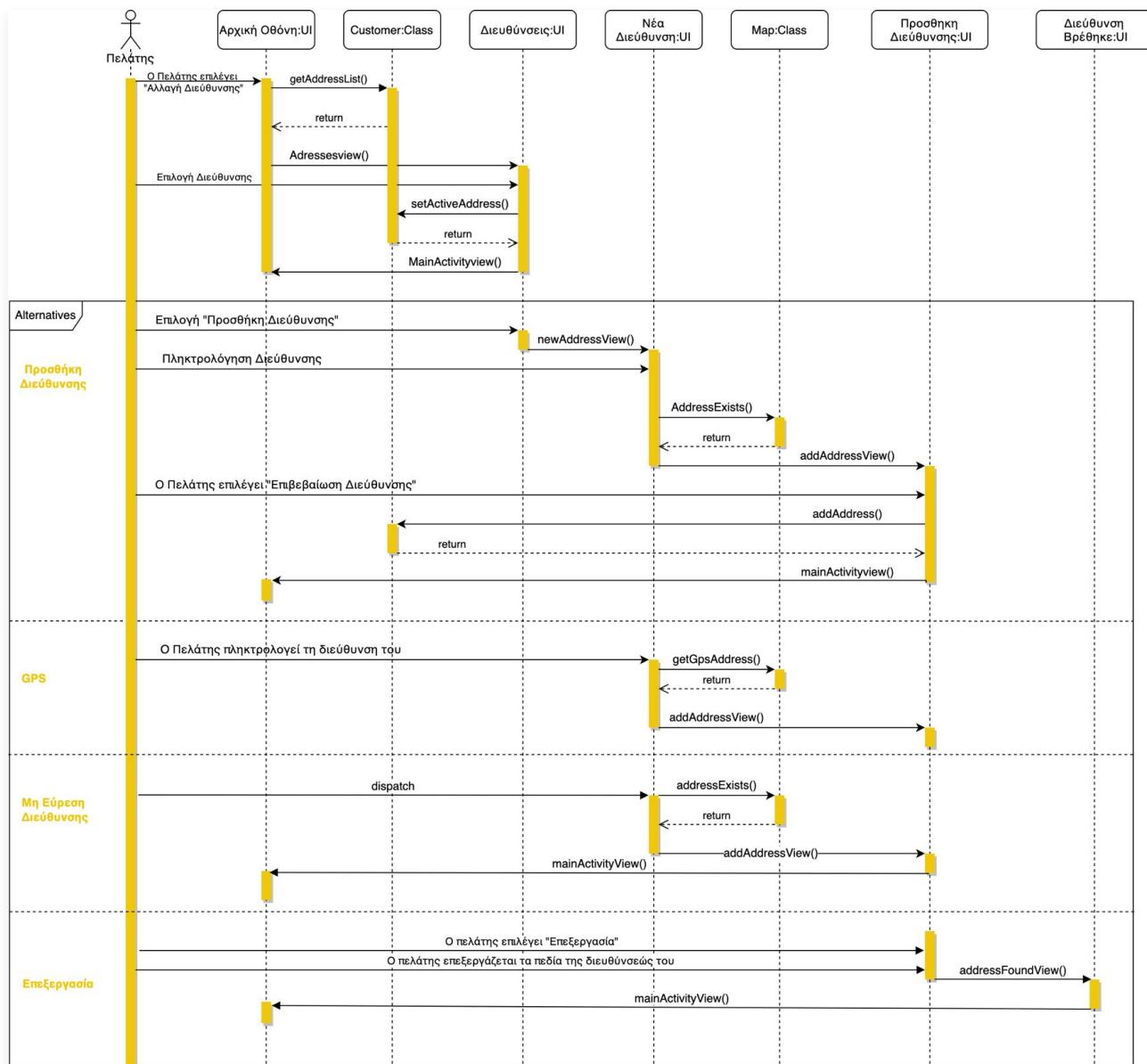
Παρακάτω, παραθέτουμε μόνο τις βασικές ροές κάθε Use Case. Υπάρχουν προφανώς, όλες οι ροές, αναλυτικά, στο τεχνικό κείμενο των Use Cases.

# Πελάτης

## Επιλογή Διεύθυνσης

Μεγέθυνση Διαγράμματος

- Ο Πελάτης επιλέγει "Αλλαγή Διεύθυνσης".
- Το Σύστημα εμφανίζει κατάλογο με τις ήδη εισαχθείσες διευθύνσεις. 
- Ο Πελάτης επιλέγει την διεύθυνση που επιθυμεί να αποσταλλεί η παραγγελία του.
- Το Σύστημα επιστρέφει τον Πελάτη στην Αρχική Οθόνη.



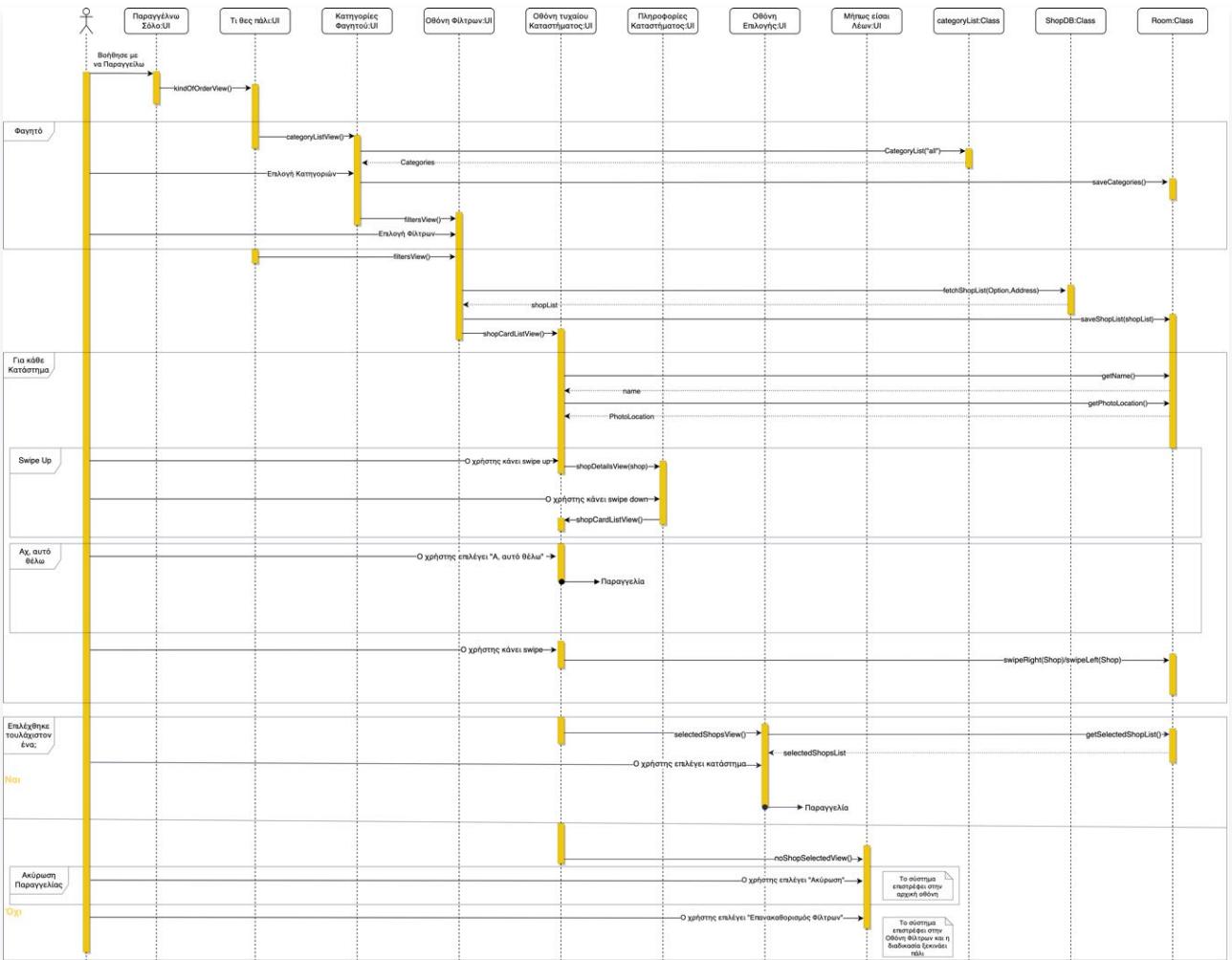
# Βοήθησε Με Να Παραγγείλω

Μεγέθυνση Διαγράμματος

1. Ο Πελάτης επιλέγει "Παραγγέλνω Σόλο".
2. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με επιλογές "Έχω αποφασίσει" και "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
3. Ο Πελάτης επιλέγει "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
4. Το Σύστημα εμφανίζει μήνυμα "Τι θες πάλι;" και επιλογές "Καφές", "Ποτό", "Φαγητό".  

5. Ο Πελάτης επιλέγει "Καφές".
6. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με φίλτρα "Πλήθος Καταστημάτων" και "Κριτήριο Επιλογής" με επιλογές "Καλύτερη Βαθμολογία", "Δημοφιλέστερα", "Κοντινότερα", "Γρηγορότερα", "Ελάχιστο Κόστος Παραγγελίας".
7. Ο Πελάτης επιλέγει τα επιθυμητά χαρακτηριστικά.
8. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τυχαίο Κατάστημα βάσει των επιλογών του Πελάτη με τίτλο το όνομα αυτής και επιλογές "Δεν μου αρέσει", "Α, αυτό θέλω" και "Μου αρέσει".  
 | 
9. Ο Πελάτης κάνει swipe right/left.
10. Το Σύστημα εμφανίζει νέα οθόνη με τυχαίο Κατάστημα, εως ότου αυτά τελειώσουν.
11. Ο Πελάτης αλληλεπιδρά με τα επόμενα καταστήματα.
12. Το Σύστημα ελέγχει αν ο Πελάτης επέλεξε τουλάχιστον ένα Κατάστημα. 
13. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τα καταστήματα που επέλεξε ο Πελάτης.
14. Ο Πελάτης επιλέγει το Κατάστημα που επιθυμεί.
15. Το Σύστημα οδηγεί τον Πελάτη στη διαδικασία παραγγελίας στο Κατάστημα που επέλεξε.

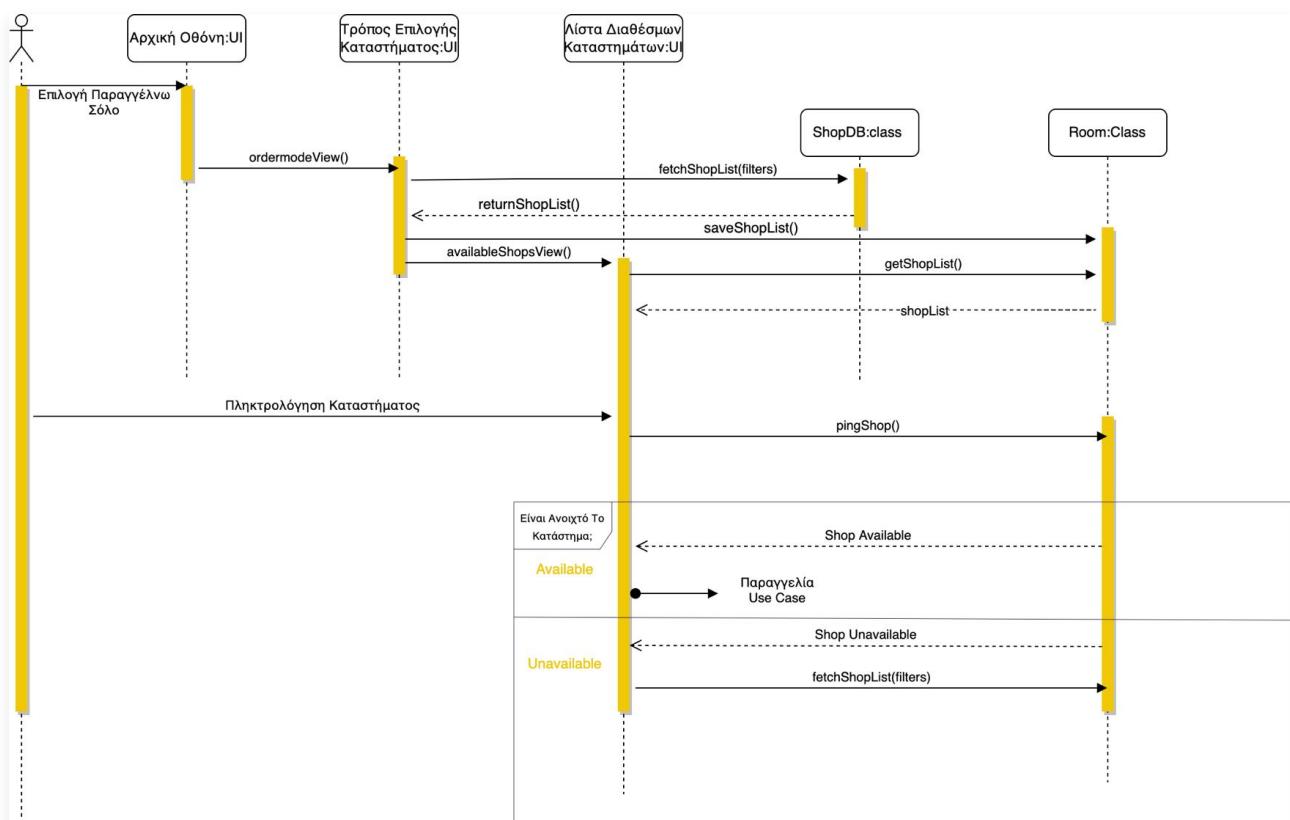
(Διάγραμμα στην επόμενη σελίδα)



# Έχω Αποφασίσει

Μεγέθυνση Διαγράμματος

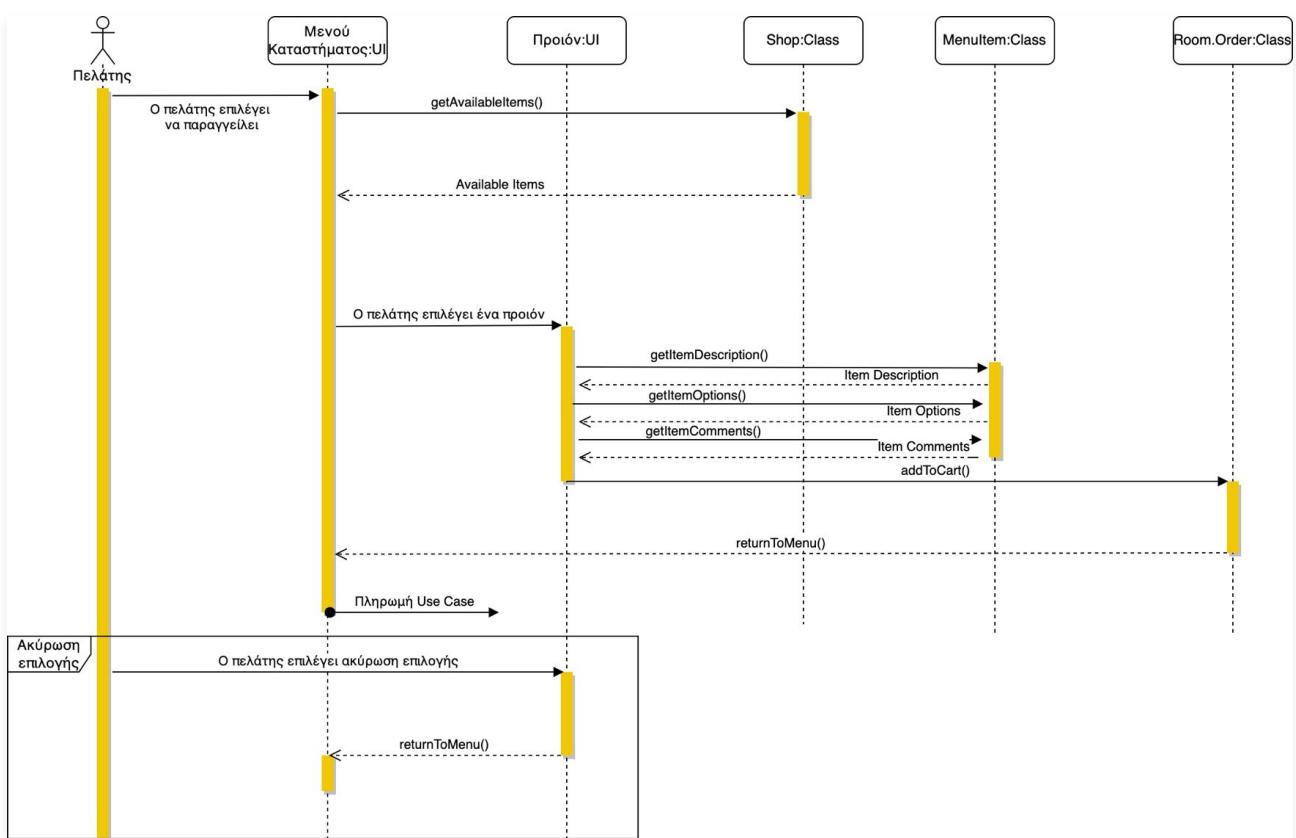
- Ο Πελάτης επιλέγει "Παραγγέλνω Σόλο".
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με επιλογές "Έχω αποφασίσει" και "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
- Ο Πελάτης επιλέγει "Έχω αποφασίσει".
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με πλαίσιο "Αναζήτηση Καταστήματος" και μία λίστα με όλα τα καταστήματα βάσει εγγύτητας.
- Ο Πελάτης πληκτρολογεί το όνομα του επιθυμητού καταστήματος.
- Το Σύστημα ελέγχει αν το Κατάστημα είναι ανοιχτό. 
- Το Σύστημα οδηγεί τον Πελάτη στη διαδικασία παραγγελίας στο Κατάστημα που επέλεξε.



# Παραγγελία

Μεγέθυνση Διαγράμματος

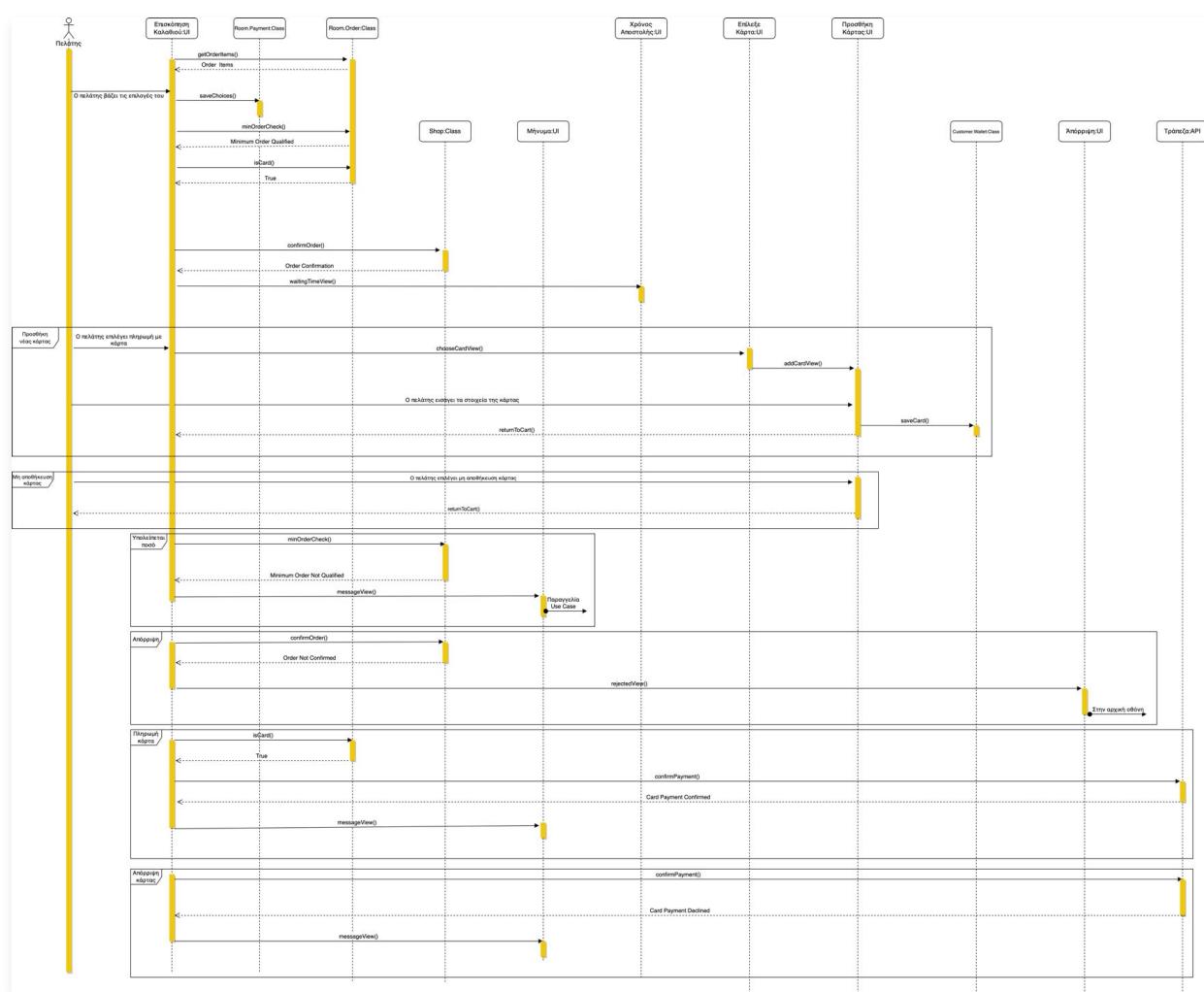
- Το Σύστημα εμφανίζει το μενού του καταστήματος και "Καλάθι 0€".
- Ο Πελάτης επιλέγει κάποιο αντικείμενο από το μενού.
- Το Σύστημα εμφανίζει ένα παράθυρο επεξεργασίας του αντικειμένου και επιλογές "Προσθήκη στο καλάθι" και "Ακύρωση επιλογής". 🍺
- Ο Πελάτης επιλέγει "Προσθήκη στο καλάθι".
- Το Σύστημα προσθέτει το αντικείμενο στο καλάθι του Πελάτη.
- Το Σύστημα εμφανίζει μία οθόνη με το μενού του καταστήματος και επιλογή "Καλάθι (προστιθέμενη αξία)€".
- Ο Πελάτης επιλέγει το "Καλάθι".
- Το Σύστημα οδηγεί τον Πελάτη στο καλάθι του.



# Πληρωμή Παραγγελίας

Μεγέθυνση Διαγράμματος

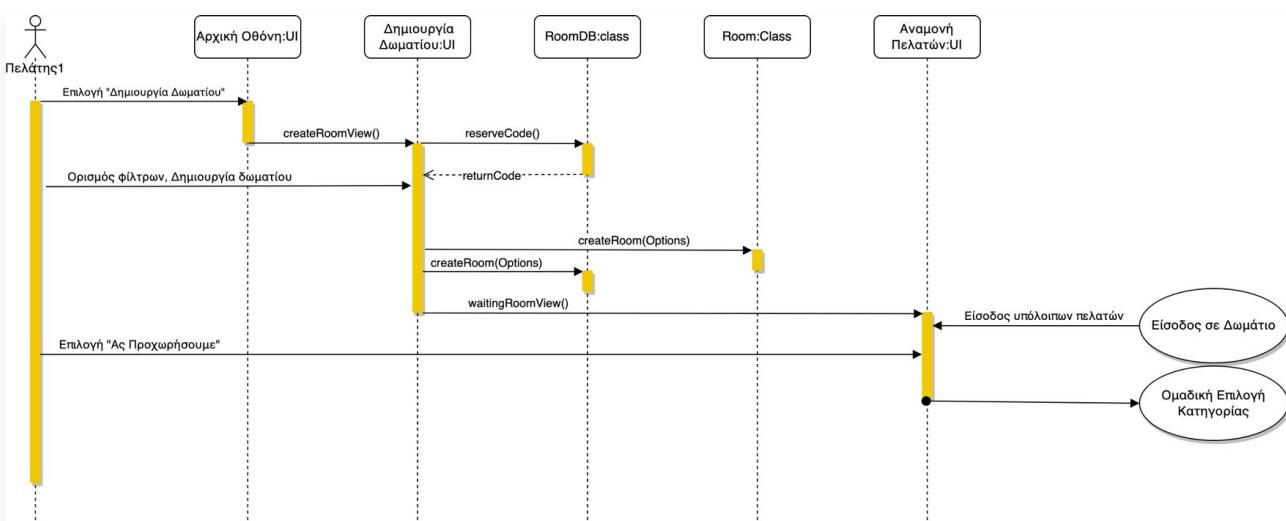
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με λίστα με την επισκόπηση της παραγγελίας του Πελάτη, την εισαχθείσα διεύθυνση, "Τρόπος Πληρωμής", "Εισαγωγή Κάρτας", επιλογές "Takeaway" ή "Delivery" και επιλογή "Άντε, Μην Αργείτε". 
- Ο Πελάτης εισάγει τις επιλογές του.
- Ο Πελάτης επιλέγει "Άντε, Μην Αργείτε".
- Το Σύστημα ελέγχει το ποσό ελάχιστης παραγγελίας για το Κατάστημα. 
- Το Σύστημα επιβεβαιώνει το ποσό ελάχιστη παραγγελίας για το Κατάστημα.
- Το Σύστημα αποστέλλει την παραγγελία στο Κατάστημα προς επιβεβαίωση. 
- Το Κατάστημα επιβεβαιώνει την παραγγελία.
- Το Σύστημα ελέγχει αν η πληρωμή γίνεται με κάρτα. 
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα "Καλά ντε, μην μας φας, ερχόμαστε." και τον εκτιμώμενο χρόνο αποστολής ή προετοιμασίας (Delivery ή Takeaway).
- Ο Πελάτης επιλέγει να επιστρέψει στην Αρχική Οθόνη.



# Δημιουργία Δωματίου

Μεγέθυνση Διαγράμματος

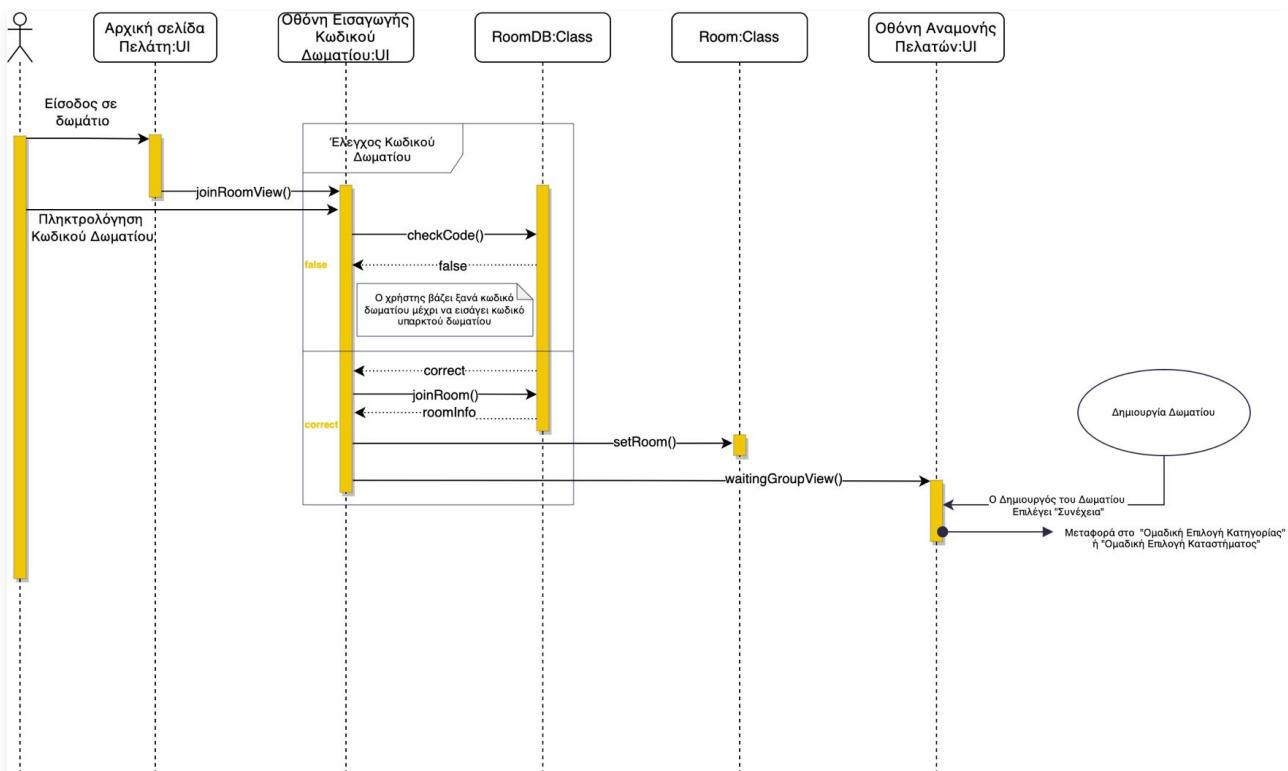
1. Ο Πελάτης1 επιλέγει "Δημιουργία Δωματίου".
2. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τίτλο "Κοίτα να δεις που έχεις φίλους!", πλαισιο "Κωδικός Δωματίου", φίλτρα "Πλήθος Παρέας", επιλογές "Καφές", "Ποτό", "Φαγητό", "Πλήθος Καταστημάτων", "Κριτήριο Επιλογής" με επιλογές "Καλύτερη Βαθμολογία", "Δημοφιλέστερα", "Κοντινότερα", "Γρηγορότερα", "Ελάχιστο Κόστος Παραγγελίας" και επιλογή "Φτιάξε το δωμάτιο".
3. Ο Πελάτης1 επιλέγει πλήθος παρέας, μια επιλογή "Καφές", "Ποτό", "Φαγητό", την προβολή 10 καταστημάτων, "Καλύτερη Βαθμολογία" και "Φτιάξε το δωμάτιο".
4. Το Σύστημα δημιουργεί μοναδικό κωδικό και δωμάτιο που αντιστοιχεί σε αυτό.
5. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με ανθρωπάκια, ένα εξ αυτών χρωματισμένο, συμβολίζοντας την παρουσία του Πελάτη1 και επιλογή "Συνέχεια".
6. Οι Πελάτες εισάγονται στο δωμάτιο.
7. Το Σύστημα "χρωματίζει" τα ανθρωπάκια, συμβολίζοντας την παρουσία των Πελατών.
8. Ο Πελάτης1 επιλέγει "Συνέχεια".
9. Το σύστημα οδηγεί τους πελάτες στην Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας.



# Είσοδος Σε Δωμάτιο

Μεγέθυνση Διαγράμματος

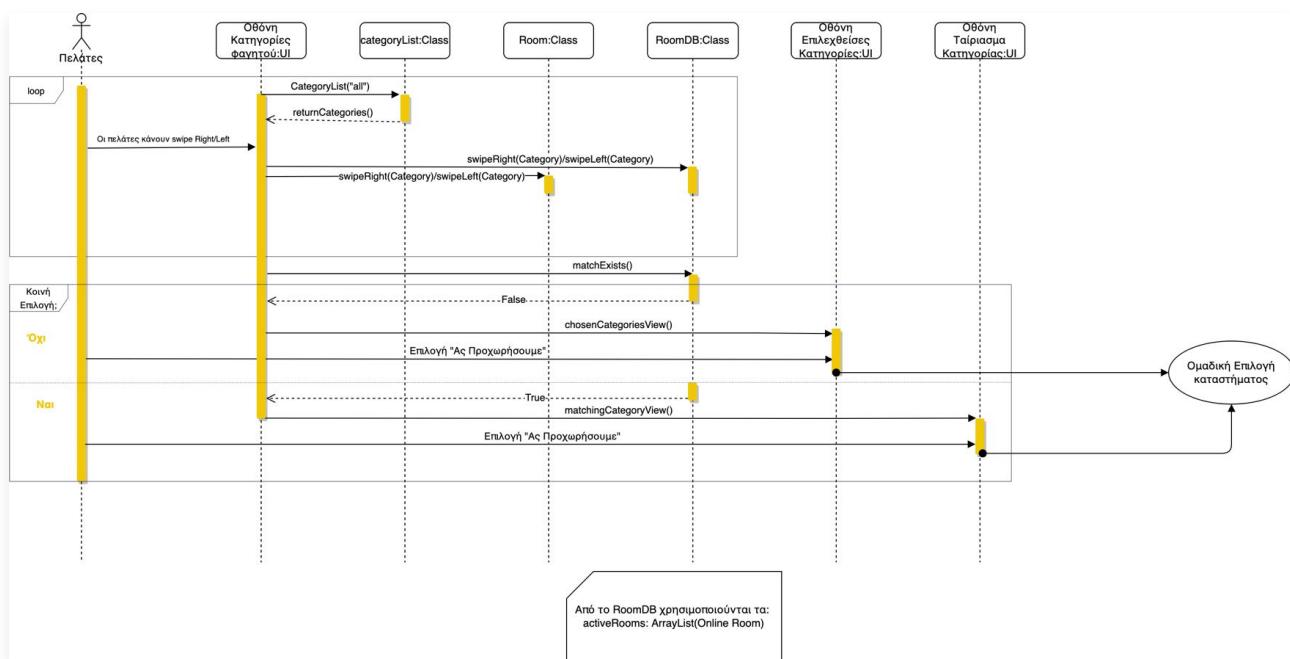
- Ο Πελάτης επιλέγει "Είσοδος σε Δωμάτιο".
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με πεδίο "Είσαγε κωδικό δωματίου" και επιλογή "Είσοδος".
- Ο Πελάτης εισάγει τον κωδικό δωματίου και επιλέγει "Είσοδος". 
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τους Πελάτες που υπάρχουν στο δωμάτιο και επιλογή "Συνέχεια".
- Ο Πελάτης επιλέγει "Συνέχεια".
- Το Σύστημα προωθεί τον Πελάτη στη διαδικασία ομαδικής επιλογής.



# Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας

Μεγέθυνση Διαγράμματος

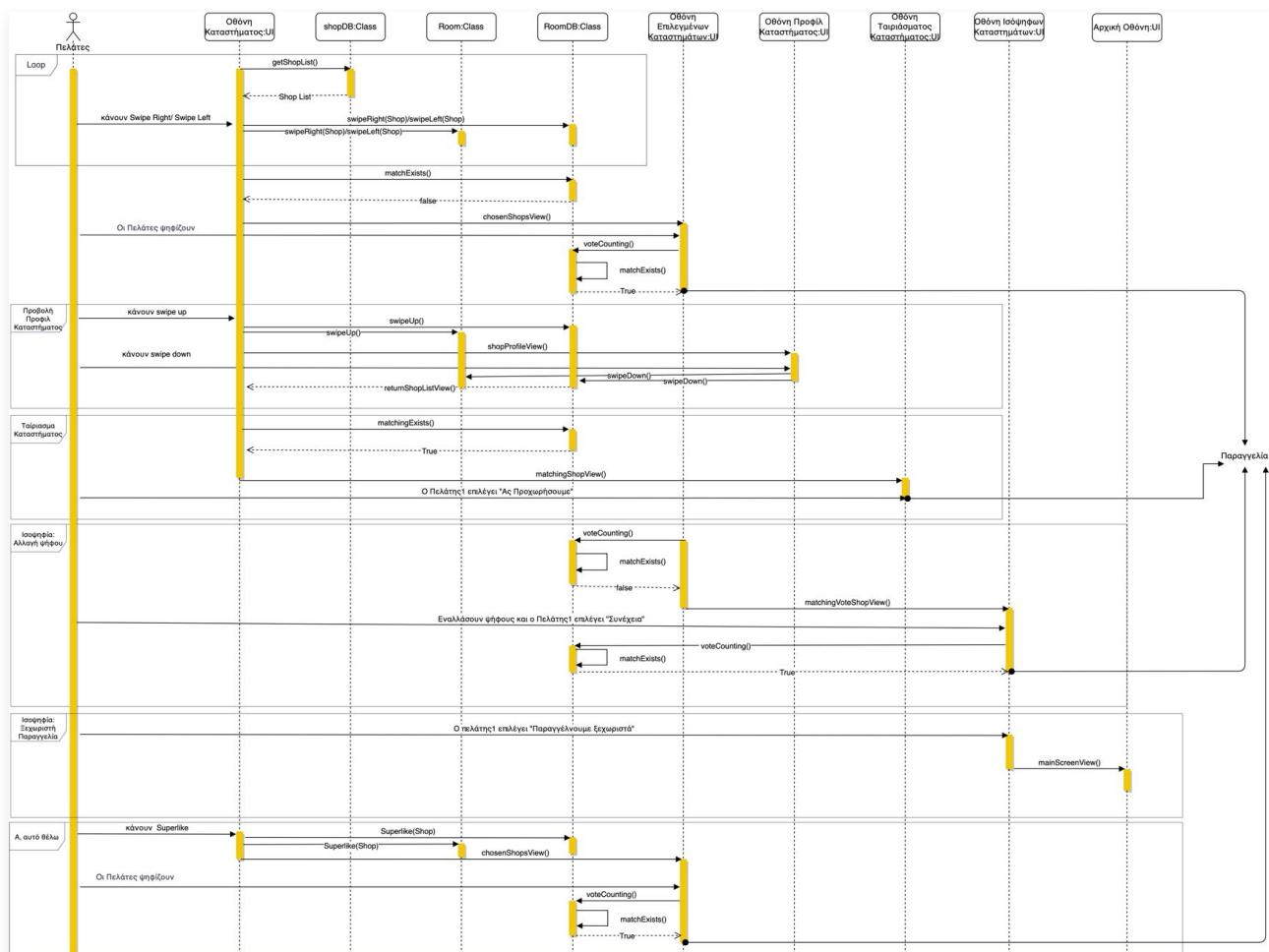
- Το Σύστημα ελέγχει αν ο Πελάτης1 επέλεξε "Φαγητό" ή "Καφές"/"Ποτό".
- Το Σύστημα προσκομεί τις κατηγορίες φαγητού.
- Το Σύστημα εμφανίζει στους Πελάτες οιθόνη με τυχαία κατηγορία φαγητού βάσει της επιλογής "Φαγητό" του Πελάτη1 με τίτλο το όνομα αυτής και επιλογές "Δεν μου αρέσει" και "Μου αρέσει".
- Οι Πελάτες κάνουν swipe right και left σε κατηγορίες φαγητού.
- Το Σύστημα και οι Πελάτες επαναλαμβάνουν την διαδικασία έως να εξαντληθούν οι κατηγορίες φαγητού.
- Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει κοινή επιλογή. 🎂
- Το Σύστημα εμφανίζει οιθόνη με τις επιλεχθείσες κατηγορίες, τους ψήφους αυτών και επιλογή στον Πελάτη1 "Ας προχωρήσουμε".
- Ο Πελάτης1 επιλέγει "Ας προχωρήσουμε".
- Το Σύστημα οδηγεί τους Πελάτες στην διαδικασία Ομαδικής Επιλογής Καταστήματος.



# Ομαδική Επιλογή Καταστήματος

Μεγέθυνση Διαγράμματος

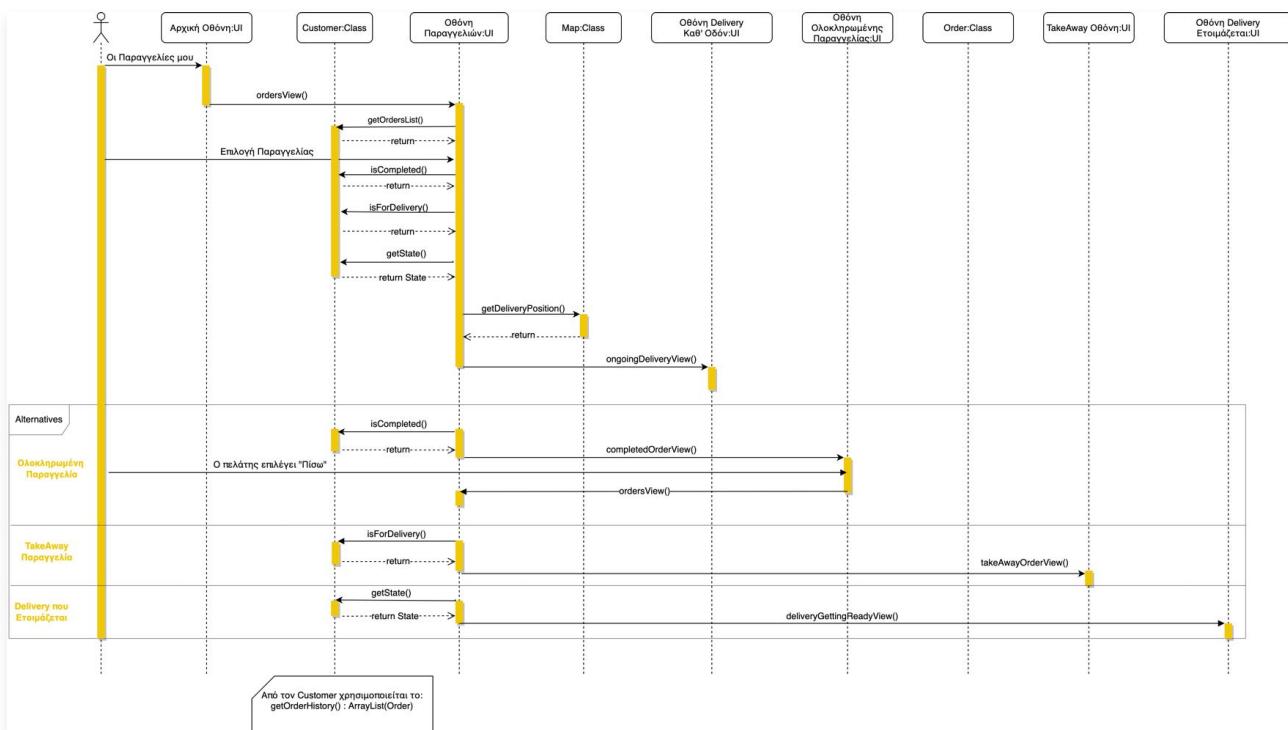
- Το Σύστημα εμφανίζει στους Πελάτες οιθόνη με τυχαίο Κατάστημα βάσει της επιλογής "Καφές", "Ποτό" του Πελάτη1 ή τις επιλεγμένες κατηγορίες "Φαγητού" των Πελατών με τίτλο το όνομα αυτού και επιλογές "Δεν μου αρέσει", "Α, αυτό θέλω" και "Μου αρέσει".
- Οι Πελάτες κάνουν swipe right και swipe left ή επιλέγουν "Μου αρέσει" και "Δεν μου αρέσει".
- Το Σύστημα αποθηκεύει την επιλογή τους.
- Το Σύστημα και οι Πελάτες επαναλαμβάνουν τη διαδικασία για τα επόμενα Καταστήματα.
- Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει κοινή επιλογή.
- Το Σύστημα εμφανίζει οιθόνη με τα Καταστήματα που επέλεξε η πλειοψηφία για την τελική ψηφοφορία.
- Οι Πελάτες ψηφίζουν το επιθυμητό Κατάστημα.
- Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει πλειοψηφία ή ισοψηφία.
- Βάσει πλειοψηφίας, το Σύστημα οδηγεί τους Πελάτες στη διαδικασία Παραγγελίας.



# Παρακολούθηση Αποστολής

Μεγέθυνση Διαγράμματος

- Ο Πελάτης επιλέγει "Οι παραγγελίες μου".
- Το Σύστημα εμφανίζει λίστα με τις προηγούμενες παραγγελίες του Πελάτη και στο πάνω μέρος της λίστας υπάρχει η παραγγελία που βρίσκεται σε εξέλιξη. 🍕 | 🍜
- Ο Πελάτης επιλέγει την παραγγελία που βρίσκεται σε εξέλιξη. 🍕 | 🍜
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα "Έχει φύγει το παιδί." με χάρτη με στίγμα του delivery person, εκτιμώμενο χρόνο παράδοσης και προεπισκόπηση του καλαθιού του Πελάτη.



# Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

## Pages

Χρησιμοποιήθηκε για την τελική σύνδεση των κειμένων, την μορφοποίηση τους, την εισαγωγή των mockups και την εξαγωγή του pdf.

## Word

Χρησιμοποιήθηκε για την σύνταξη των κειμένων.

## draw.io

Για την σχεδίαση των διαγραμμάτων.