

nomnomr.



Robustness
Diagrams

v1.0

Περιεχόμενα

Λίστα Αλλαγών	3
Σύνθεση Ομάδας	7
Εισαγωγή	8
Πελάτης	9
Επιλογή Διεύθυνσης	9
Βοήθησε με να Παραγγείλω	10
Έχω Αποφασίσει	13
Παραγγελία	14
Πληρωμή παραγγελίας	15
Δημιουργία Δωματίου	18
Είσοδος σε Δωμάτιο	20
Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας	21
Ομαδική Επιλογή Καταστήματος	23
Παρακολούθηση Αποστολής	25
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν.....	27

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

v0.2

- Αλλάζαμε το πως συμβολίζουμε τις εναλλακτικές ροές. Τώρα, εντός των διαγραμμάτων, σηματοδοτούνται χρωματικά όλα τα objects που ανήκουν σε μια εναλλακτική ροή.
- Προστέθηκαν τα αντίστοιχα Use Cases πριν από το κάθε διάγραμμα.
- Η ονοματολογία των ειδών χρηστών έγινε συνεπής.
- Αλλαγές στο Customer Order
 - ▶ Μετονομασία του στοιχείου "Μενού Καταστήματος" σε "Κατάστημα"
 - ▶ Προσθήκη του στοιχείου "Καλάθι" στο διάγραμμα και του συντίστοιχου στοιχείου ελέγχου "Πρόσθεσε στο Καλάθι".
 - ▶ Προσθήκη Εναλλακτικής Ροής Ακύρωσης Επιλογής (είχε παραληφθεί στο προηγούμενο παραδοτέο)
 - ▶ Μεταφορά του σημείου της Βασικής Ροής "Μεταφορά στο Καλάθι" από την οθόνη "Επεξεργασία Προϊόντος" στην οθόνη "Μενού Καταστήματος".

- Αλλαγές στο Customer Select Address
 - ▶ Προσθήκη Εναλλακτικής Ροής για Επεξεργασία διεύθυνσης.
 - ▶ Διαγραφή λάθος αντικειμένου ελέγχου "Εμφάνισε" μεταξύ οθονών "Νέα Διεύθυνση".
 - ▶ Προσθήκη Entity Customer για την προσθήκη της Νέας Διεύθυνσης.
 - ▶ Η Επιλογή Διεύθυνσης καταλήγει πλέον σε Control Entity για επιστροφή στην Αρχική Οθόνη.
- Αλλαγές στο Customer Enter Room
 - ▶ Προσθήκη Room Entity.
- Αλλαγές στο Customer Payment
 - ▶ Προσθήκη Card Entity στη ροή πληρωμής με κάρτα.
- Αλλαγές στο Customer Solo Shop Decided
 - ▶ Καλύτερη Παρουσίαση Εναλλακτικών Ροών.

- Αλλαγές στο Customer Create Room
 - ▶ Προσθήκη νέου entity που αντιπροσωπεύει το δωμάτιο: room.
 - ▶ Συμβολισμός Εναλλακτικών Ροών με colored dots στο εσωτερικό των control και boundary objects και διακεκομμένη γραμμή.
- Αλλαγές στο Team Choice Restaurant
 - ▶ Προσθήκη τίτλου "Ας Προχωρήσουμε" σε ανώνυμη γραμμή.
 - ▶ Προσθήκη Μου Αρέσει/Δεν Μου Αρέσει από πελάτες σε εικόνα τυχαίου εστιατορίου.
 - ▶ Συμβολισμός Ομαδικής Παραγγελίας ως entity.
 - ▶ Αντιστοίχιση βέλους "Αποχώρηση Πελάτη1" στον Πελάτη1.
 - ▶ Προσθήκη εναλλακτικής ροής ταιριάσματος καταστήματος.
- Αλλαγές στο Customer After Order
 - ▶ Προσθήκη επιλογής τελευταίας παραγγελίας στον Πελάτη.

v0.3

Ολική Επανακατασκευή των Use Cases και Robustness Diagrams

- Προσθήκη εξήγησης για τη Σήμανση στην εισαγωγή.
- Αντικατάσταση παλιών Entities με κλάσεις από το καινούργιο Class Diagram.
- Αφαίρεση βελών από Πελάτη προς Boundary Objects. Χρήση των εξερχόμενων βελών από τα Boundary Objects για επεξήγηση των ενεργειών του Χρήστη.
- Χρήση εμοji για την σήμανση των εναλλακτικών ροών.
- Αφαίρεση των Robustness των Διανομέων και του Καταστήματος, αφού δεν έχουμε σκοπό να τα υλοποιήσουμε.
- Επιλογή Διεύθυνσης
 - ▶ Έγινε πιο ξεκάθαρη η χρήση του entity object "Customer.Addresses".
- Έχω Αποφασίσει
 - ▶ Έγινε ξεκάθαρη η διασύνδεση με τη ροή "Παραγγελία".
- Βοήθησε με να Παραγγείλω
 - ▶ Έγινε ξεκάθαρη η διασύνδεση της ροής με την "Παραγγελία".
- Παραγγελία
 - ▶ Έγινε ξεκάθαρη η διασύνδεση της ροής με την "Πληρωμή".
 - ▶ Διορθώθηκαν βέλη που ξεκινούσαν από τα Entity Objects.
- Πληρωμή Παραγγελίας
 - ▶ Έγινε ξεκάθαρη η διασύνδεση της ροής με την "Παραγγελία".
 - ▶ Διορθώθηκαν βέλη που ξεκινούσαν από τα Entity Objects.

- Δημιουργία Δωματίου
 - ▶ Έγινε ξεκάθαρη η σύνδεση της ροής με τις ροές "Είσοδος σε δωμάτιο" και "Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας".
 - ▶ Φαίνεται η επικοινωνία με το RoomDB ώστε να δημοσιοποιείται η ύπαρξη του δωματίου.
 - ▶ Διορθώσεις σε βέλη και σε ονομασίες των Controllers.
- Είσοδος σε Δωμάτιο
 - ▶ Φαίνεται η Επικοινωνία με το RoomDB ώστε να αναζητείται το δωμάτιο που θέλει ο χρήστης σύμφωνα με τον κωδικό που δίνει.
- Ομαδική Επιλογή Καταστήματος
 - ▶ Ενώνει τα προηγούμενα "Ομαδική Επιλογή Καφετέριας" και "Ομαδική Επιλογή Εστιατορίου".
 - ▶ Αναδεικνύει την διασύνδεση με τη ροή "Παραγγελία".
- Παρακολούθηση Αποστολής
 - ▶ Έγινε ξεκάθαρο από που προσκομίζονται κάθε φορά οι πληροφορίες.

v1.0

- Επιλογή Διεύθυνσης
 - ▶ Προσθήκη Control Object "Προσκόμιση Διευθύνσεων μέσω Συστήματος".
- Βοήθησε με να Παραγγείλω
 - ▶ Προσθήκη 2 Control Objects "Αποθήκευση Επιλογών".
 - ▶ Προσθήκη Control Object "Δημιουργία Κατάλληλης Λίστας".
 - ▶ Προσθήκη Control Object "Προσκόμιση Τυχαίου Καταστήματος".
 - ▶ Αποθήκευση Πληροφοριών στο Entity "Room".
 - ▶ Δημιουργία Λίστας Καταστημάτων άμεσα από την βάση που εμφανίζεται ως Entity "ShopDB".
- Έχω Αποφασίσει
 - ▶ Προσθήκη Control Object "Προσκόμιση Λίστας".
 - ▶ Προσθήκη Control Object "Ενημέρωση Διαθεσιμότητας".
 - ▶ Αποθήκευση Πληροφοριών στο Entity "Room".
 - ▶ Δημιουργία Λίστας Καταστημάτων άμεσα από την βάση που εμφανίζεται ως Entity "ShopDB".
- Παραγγελία
 - ▶ Εναλλαγή ονόματος Entity από "Καλάθι Πελάτη" σε "Room.Order".

- Πληρωμή
 - ▶ Εναλλαγή ονόματος Entity από "Πορτοφόλι Χρήστη" σε "Customer.Wallet".
 - ▶ Εναλλαγή ονόματος Entity από "Σύστημα Τραπέζης" σε "API Τραπέζης".
 - ▶ Προσθήκη Control Object "Προσκόμιση Στοιχείων".
 - ▶ Προσθήκη Boundary Object "Οθόνη Χρόνου Αποστολής".
 - ▶ Διαγραφή Entity "Κάρτας".
- Παρακολούθηση Παραγγελίας
 - ▶ Αφαιρέθηκε η δυνατότητα σχολιασμού παραγγελίας λόγω ανεπαρκούς σχεδιασμού της.
- Διαγραφή αναφορών σε Βαθμολογία Παραγγελίας λόγω ελλειπούς σχεδιασμού.
- Προσέθηκε bold γραμματοσειρά στην πρόταση "**Τα use cases του Διανομέα και του Καταστήματος, δίνονται για λόγους πληρότητας.**", για να φαίνεται πιο ξεκάθαρα πως δεν θα ασχοληθούμε σχεδιαστικά μαζί τους και πως τα Use Cases, με τα οποία ασχολούμαστε είναι αυτά του Πελάτη.

Σύνθεση Ομάδας



Ιωάννης Λουδάρος

1067400

iloudaros@upnet.gr

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Stylistics
Manager, Co-Editor



Χριστίνα Κρατημένου

1067495

up1067495@upnet.gr

Φοιτήτρια 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor



Ιωάννης Τσικέλης

1067407

st1067407@ceid.upatras.gr

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor



Αθανασία Ζεκυριά

1059660

up1059660@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: QA Manager,
Co-Editor



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

up1059662@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Peer Reviewer,
Co-Editor



Εισαγωγή

Στις επόμενες σελίδες θα σας παρουσιάσουμε τα διαγράμματα ευρωστίας της εφαρμογής μας. Είναι χωρισμένα, σε αντιστοιχία με τα Use Cases, σε 3 κατηγορίες, οι οποίες αντιστοιχούν στα 3 διαφορετικά είδη χρηστών που αλληλεπιδρούν με το Σύστημα μας.

Θυμίζουμε, ότι τα είδη χρηστών που αλληλεπιδρούν με το πομπομ πέντε 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 παραδόσουν κάθε παραγγελία, καθώς και για να ενημερώσουν το κατάστημα και τον πελάτη σε περίπτωση που αδυνατούν να παραδόσουν 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 πομπομ προσφέρει.

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

Σήμανση

Θα παρατηρήσετε ότι χρησιμοποιούμε επομένως μέσα στα διαγράμματα ευρωστίας. Αυτά τα επομένως σηματοδοτούν τις εναλλακτικές ροές και είναι συνεπή με αυτά που χρησιμοποιούνται στο τεχνικό κείμενο των Use Cases. Αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε αυτή την σήμανση για να διευκολύνουμε την ανάγνωση των Robustness Diagrams και να αναδείξουμε την στενή τους σύνδεση με τα Use Cases.

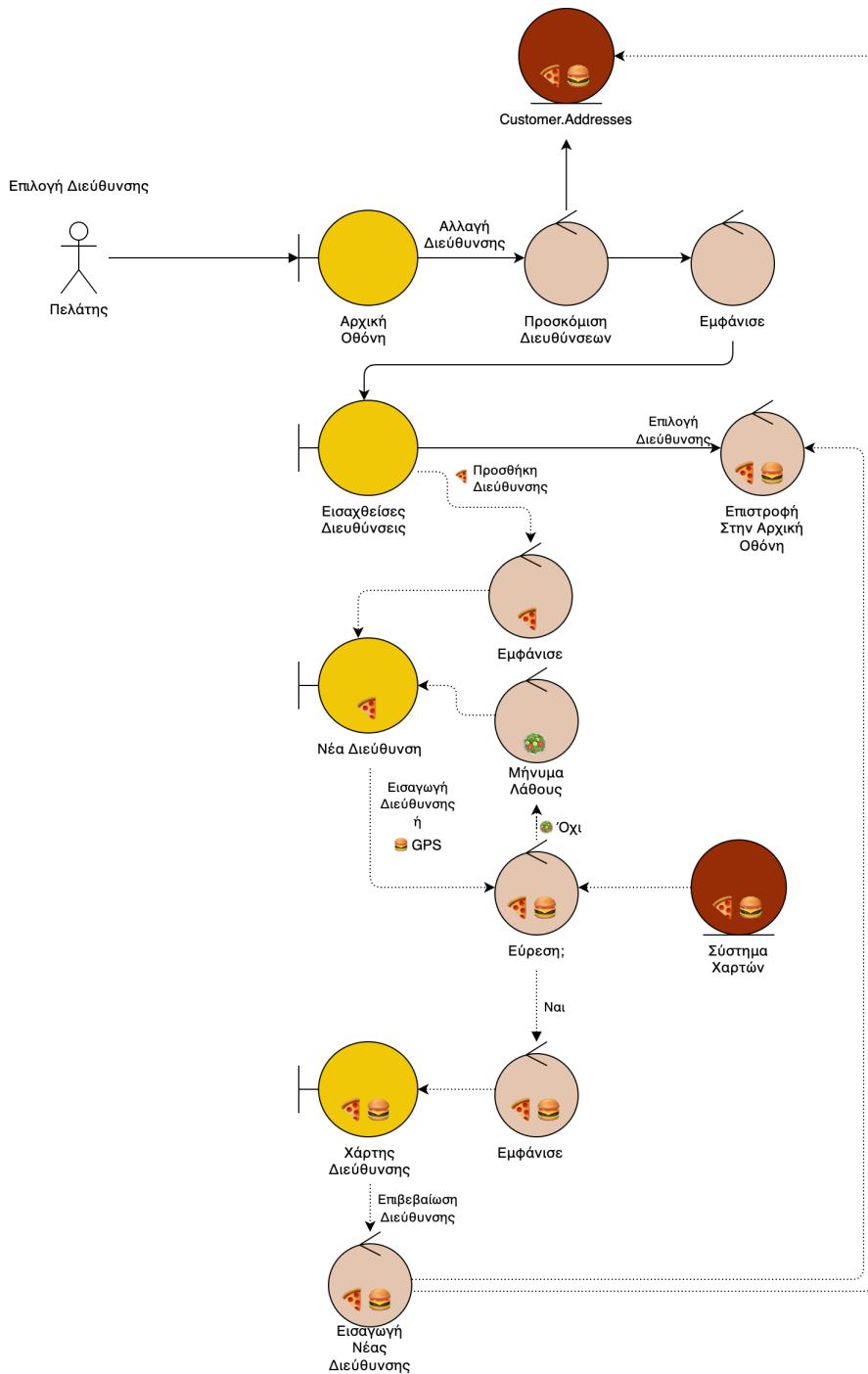
Παρακάτω, παραθέτουμε μόνο τις βασικές ροές κάθε Use Case. Υπάρχουν προφανώς, όλες οι ροές, αναλυτικά, στο τεχνικό κείμενο των Use Cases.

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

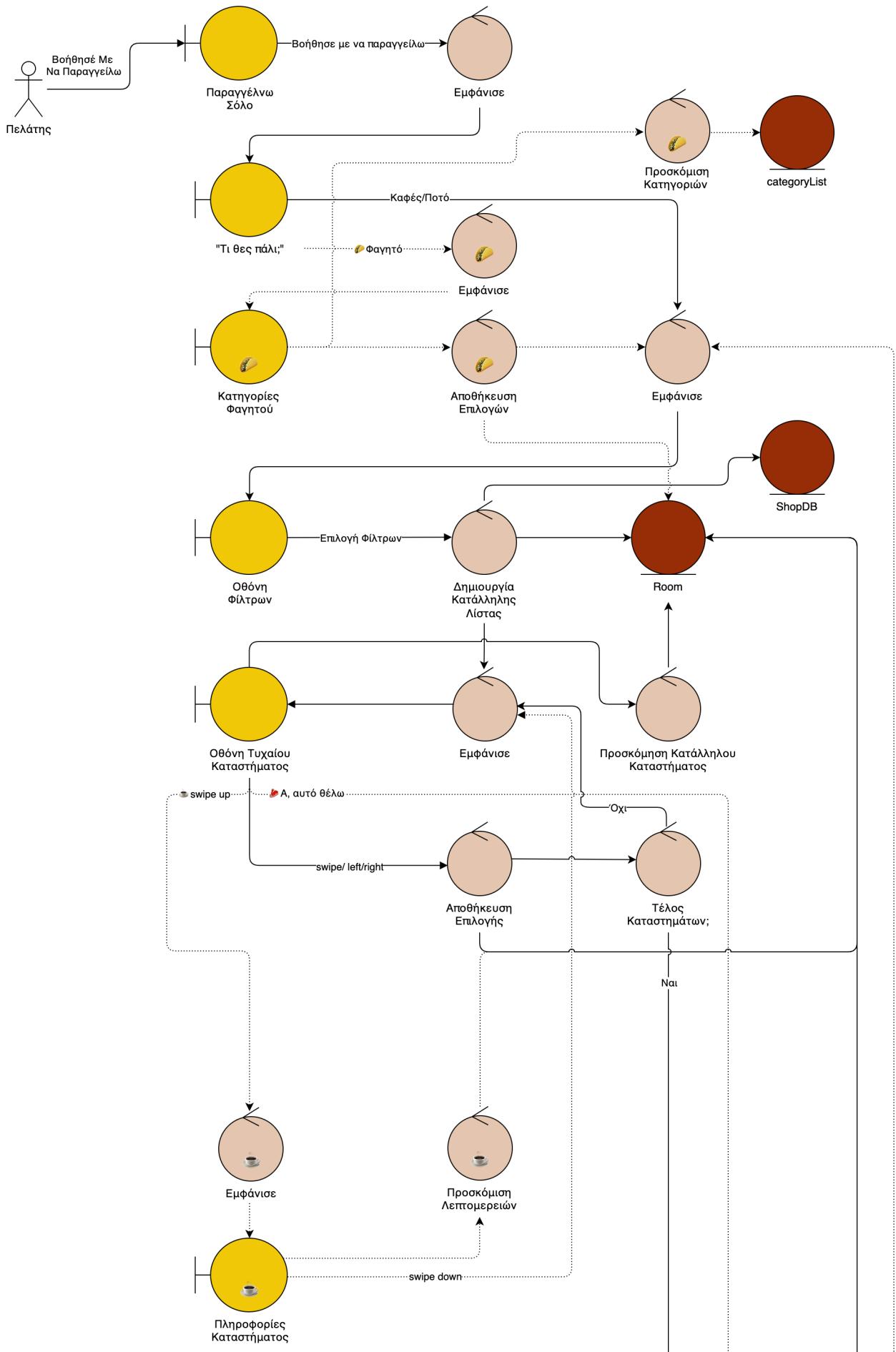
Μεγέθυνση Διαγράμματος

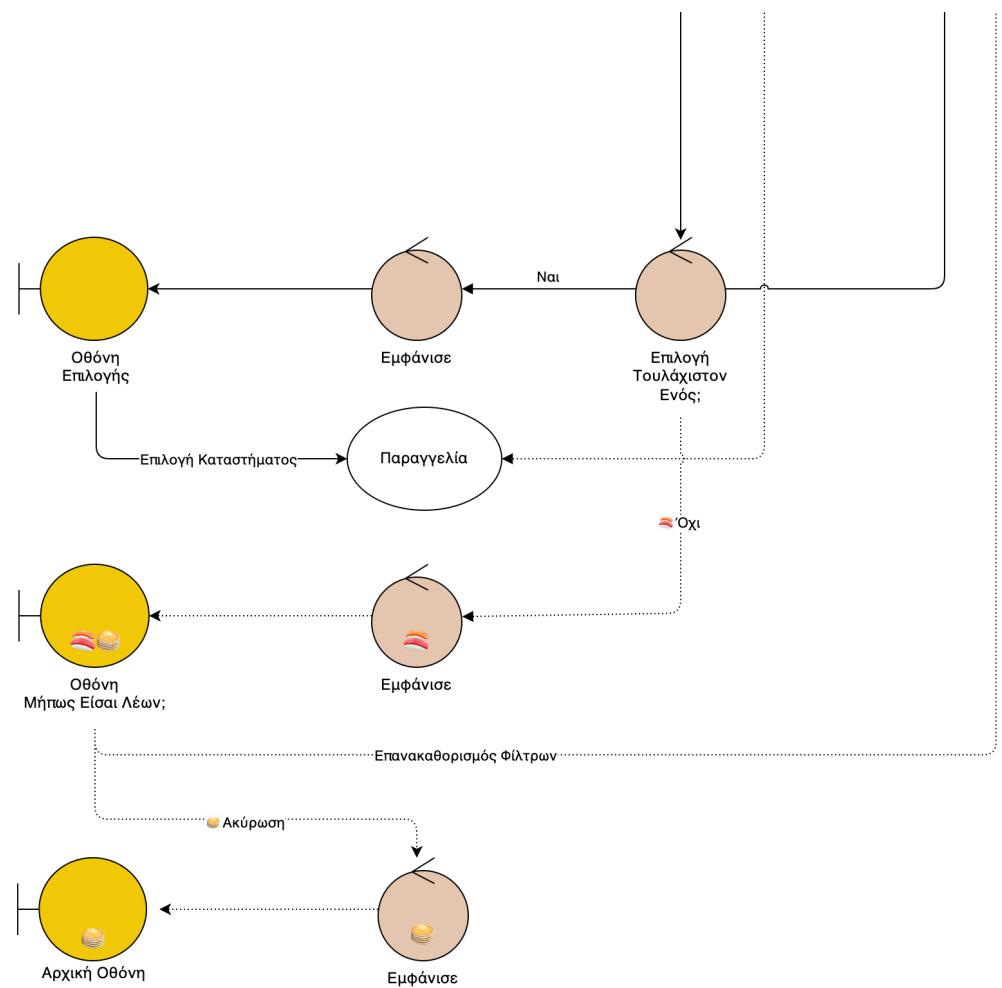
1. Ο Πελάτης επιλέγει "Παραγγέλνω Σόλο".
2. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με επιλογές "Έχω αποφασίσει" και "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
3. Ο Πελάτης επιλέγει "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
4. Το Σύστημα εμφανίζει μήνυμα "Τι θες πάλι;" και επιλογές "Καφές", "Ποτό", "Φαγητό".

5. Ο Πελάτης επιλέγει "Καφές".
6. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με φίλτρα "Πλήθος Καταστημάτων" και "Κριτήριο Επιλογής" με επιλογές "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)

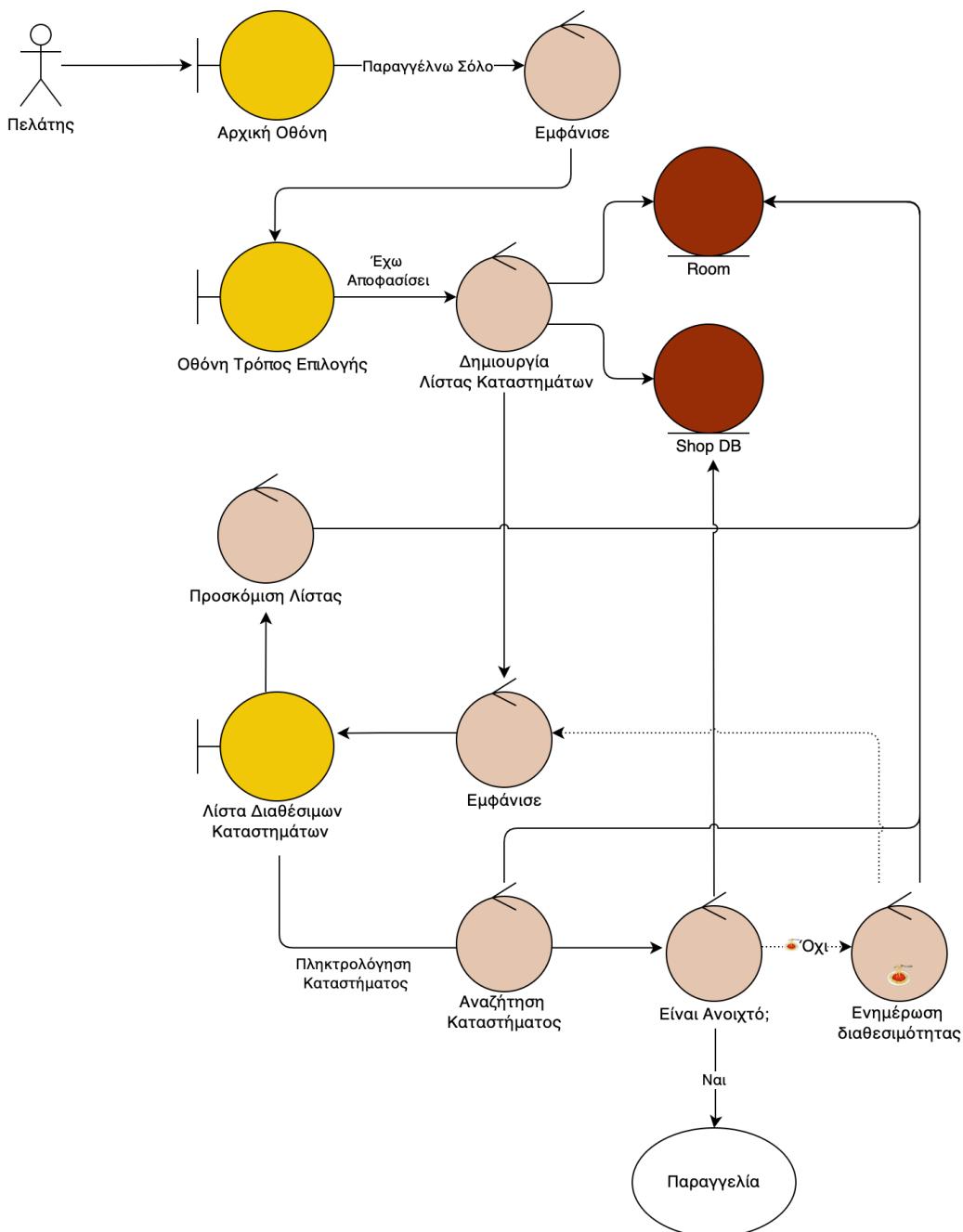




Έχω Αποφασίσει

Μεγέθυνση Διαγράμματος

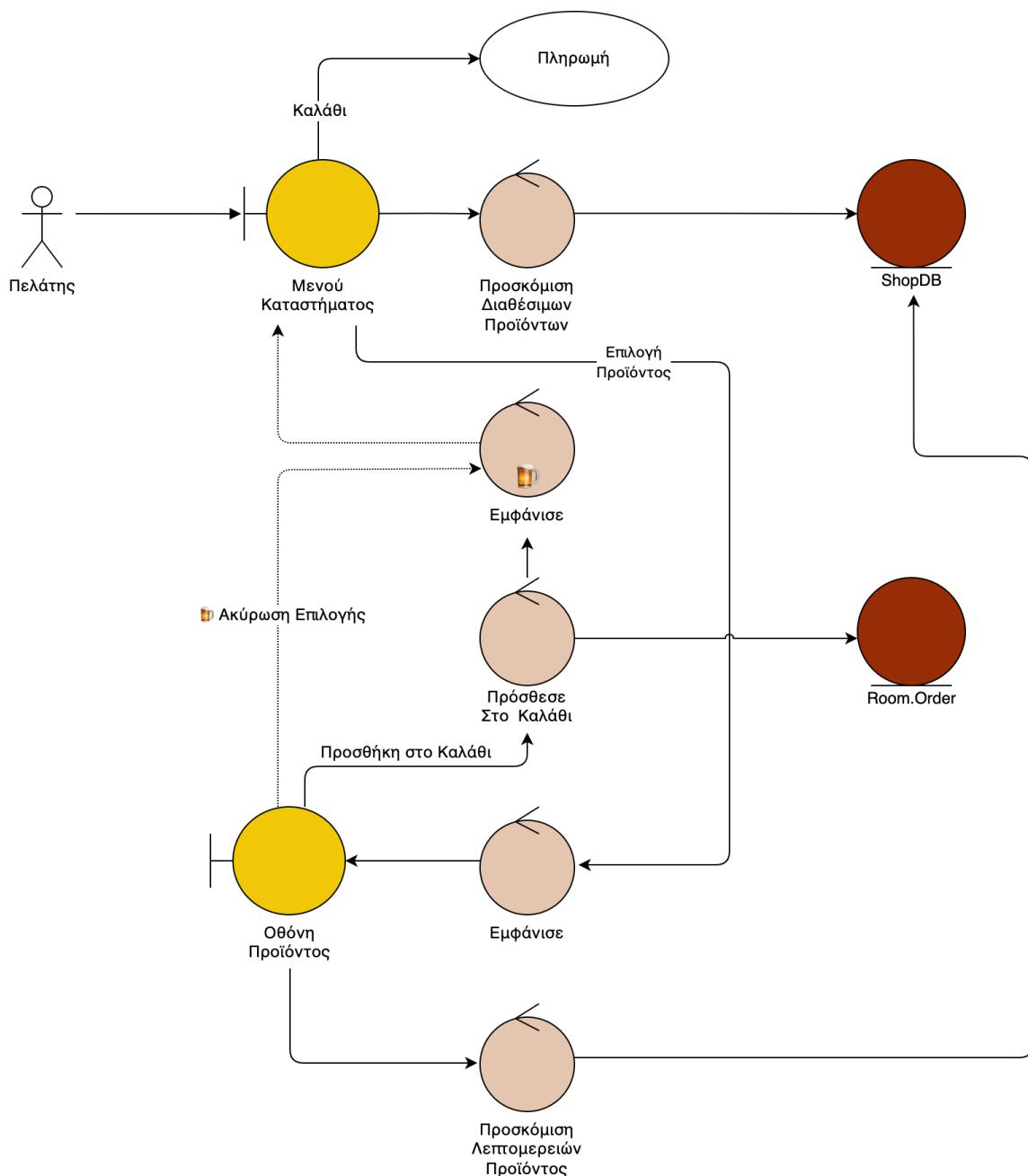
- Ο Πελάτης επιλέγει "Παραγγέλνω Σόλο".
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με επιλογές "Έχω αποφασίσει" και "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
- Ο Πελάτης επιλέγει "Έχω αποφασίσει".
- Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με πλαίσιο "Αναζήτηση Καταστήματος" και μία λίστα με όλα τα καταστήματα βάσει εγγύτητας.
- Ο Πελάτης πληκτρολογεί 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

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

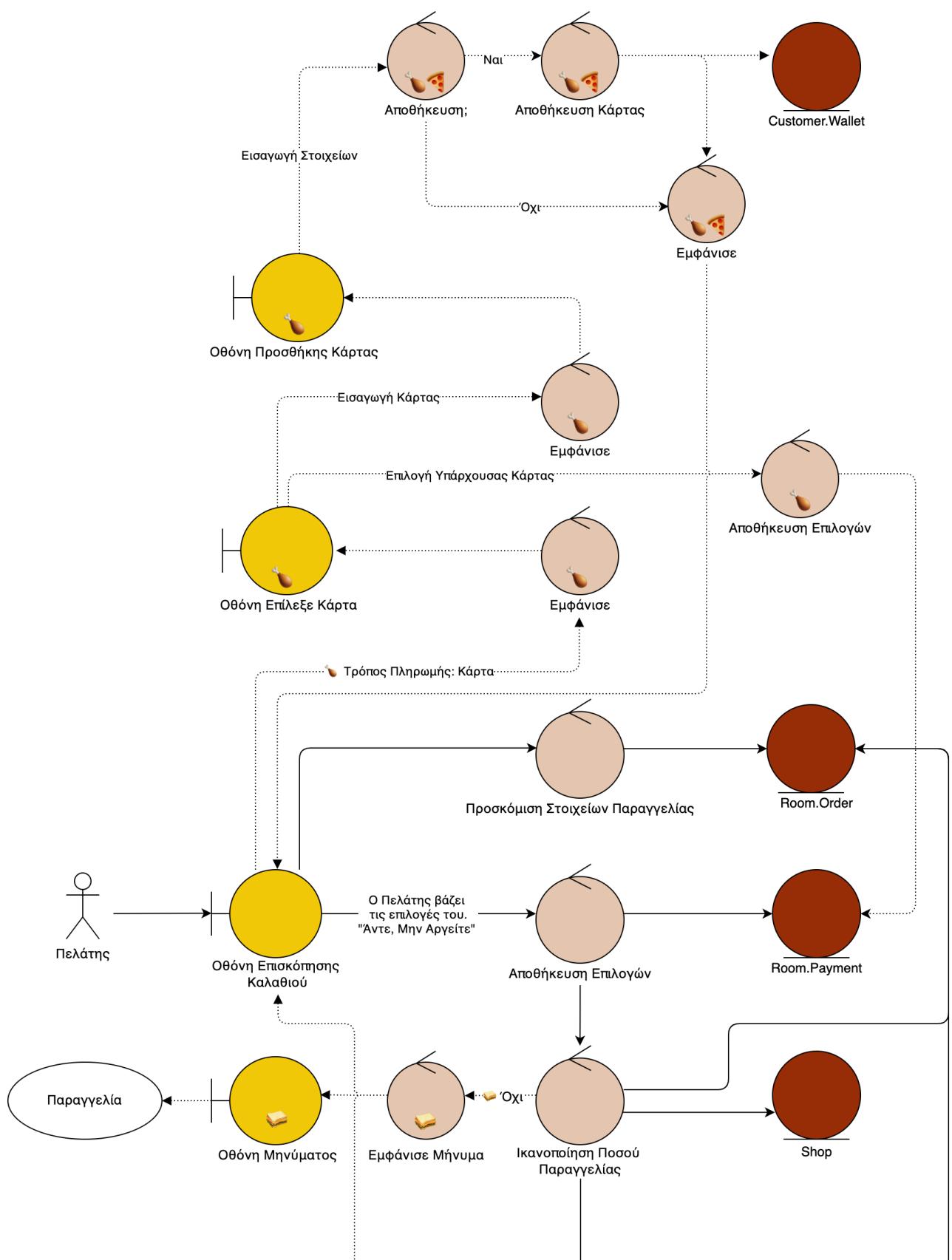


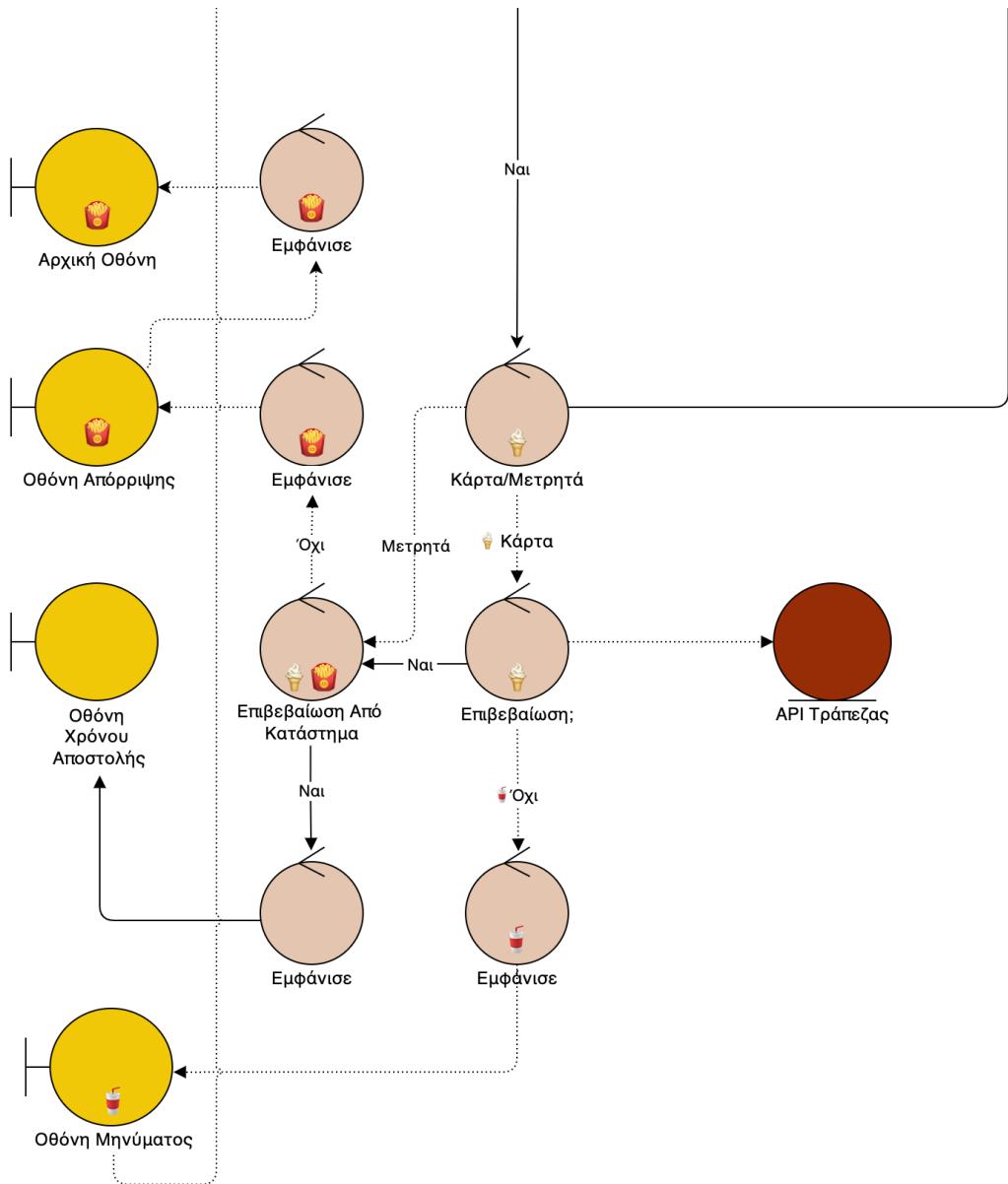
Πληρωμή Παραγγελίας

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.

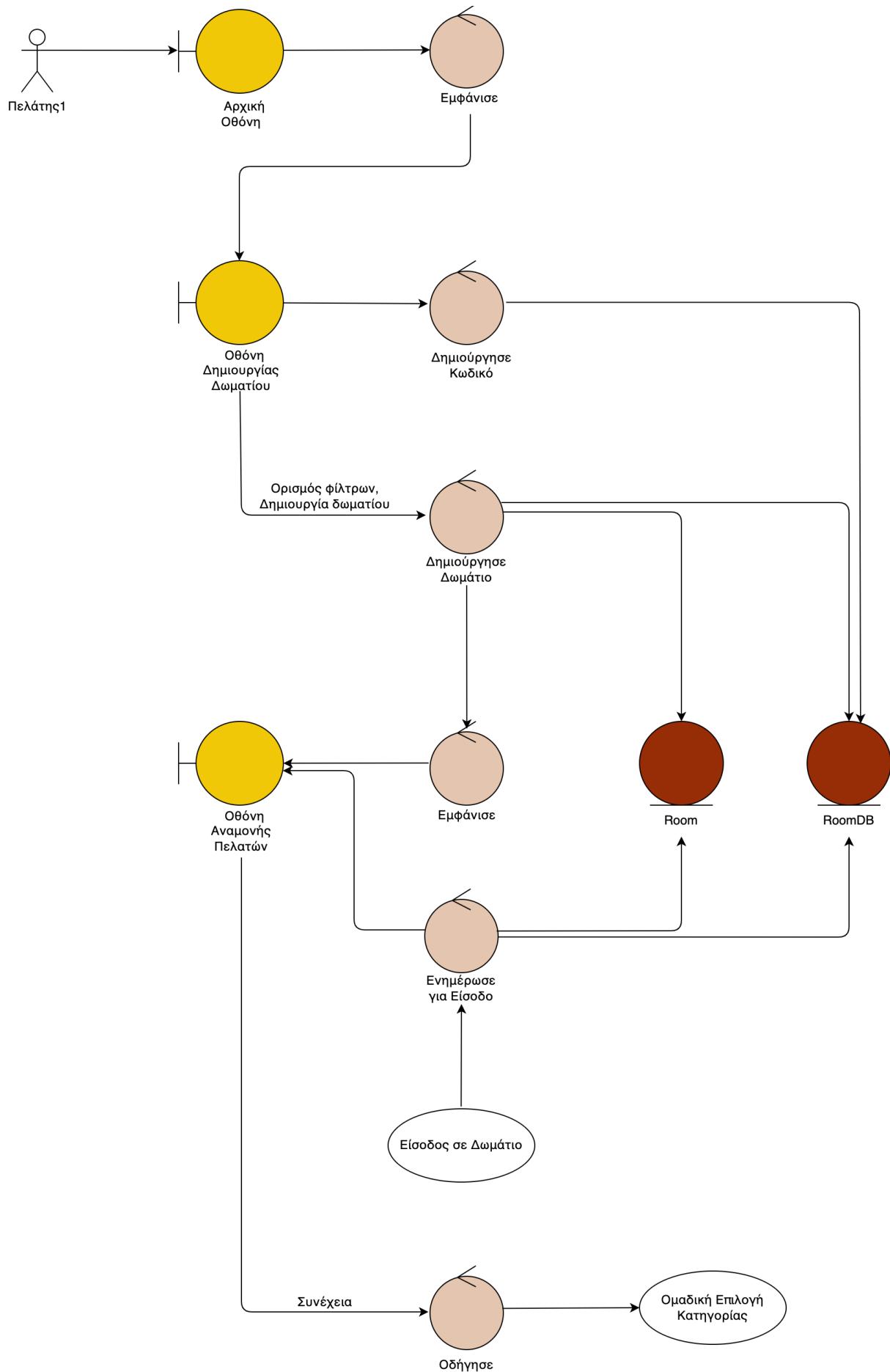
(Διάγραμμα στην επόμενη σελίδα)





1. Ο Πελάτης1 επιλέγει "Δημιουργία Δωματίου".
2. Το Σύστημα εμφανίζει οιθόνη με τίτλο "Κοίτα να δεις που έχεις φίλους!", πλαισιο "Κωδικός Δωματίου", φίλτρα "Πλήθος Παρέας", επιλογές "Καφές", "Ποτό", "Φαγητό", "Πλήθος Καταστημάτων", "Κριτήριο Επιλογής" με επιλογές "Δημοφιλέστερα", "Κοντινότερα", "Γρηγορότερα", "Ελάχιστο Κόστος Παραγγελίας" και επιλογή "Φτιάξε το δωμάτιο".
3. Ο Πελάτης1 επιλέγει πλήθος παρέας, μια επιλογή "Καφές", "Ποτό", "Φαγητό", την προβολή Ν καταστημάτων και Ν φίλτρα από το Κριτήριο Επιλογής.
4. Το Σύστημα δημιουργεί μοναδικό κωδικό και δωμάτιο που αντιστοιχεί σε αυτό.
5. Το Σύστημα εμφανίζει οιθόνη 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.

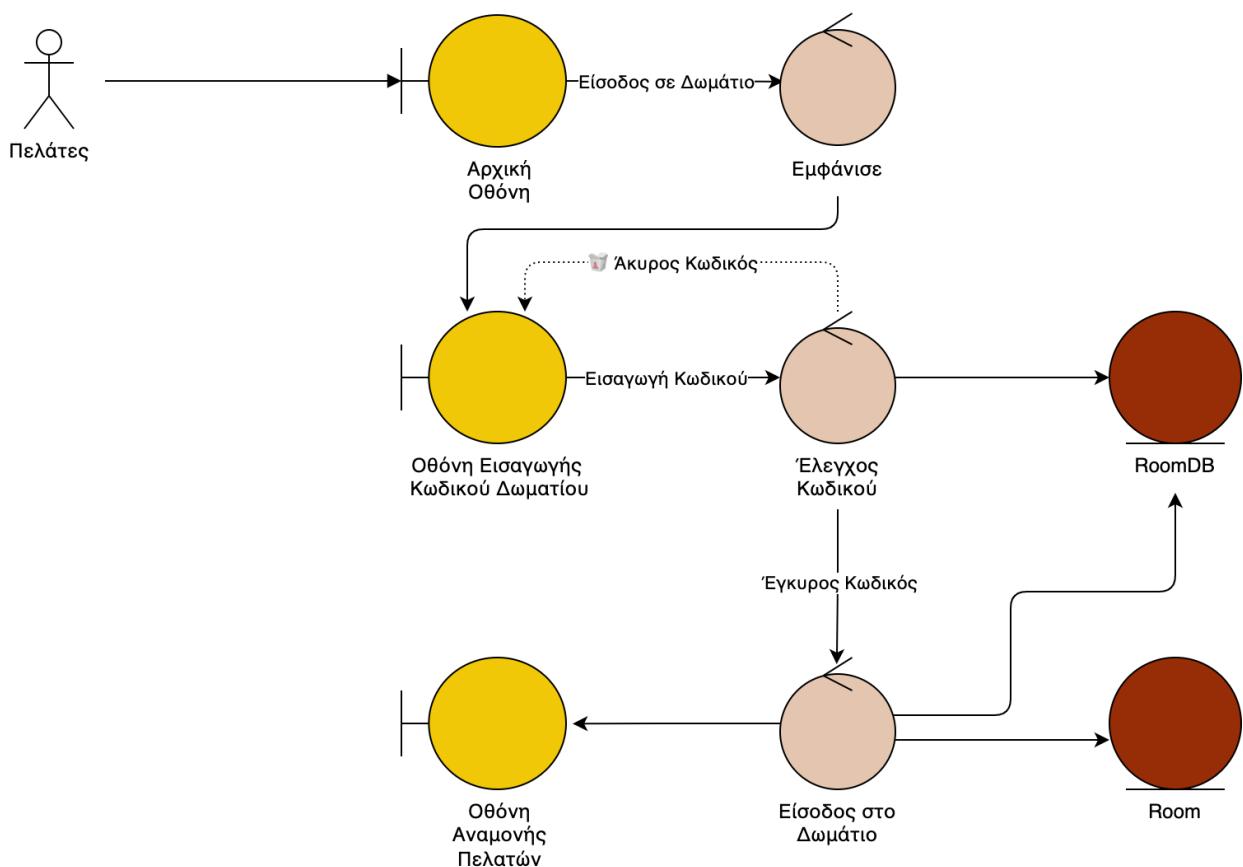
(Διάγραμμα στην επόμενη σελίδα)



Είσοδος Σε Δωμάτιο

Μεγέθυνση Διαγράμματος

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

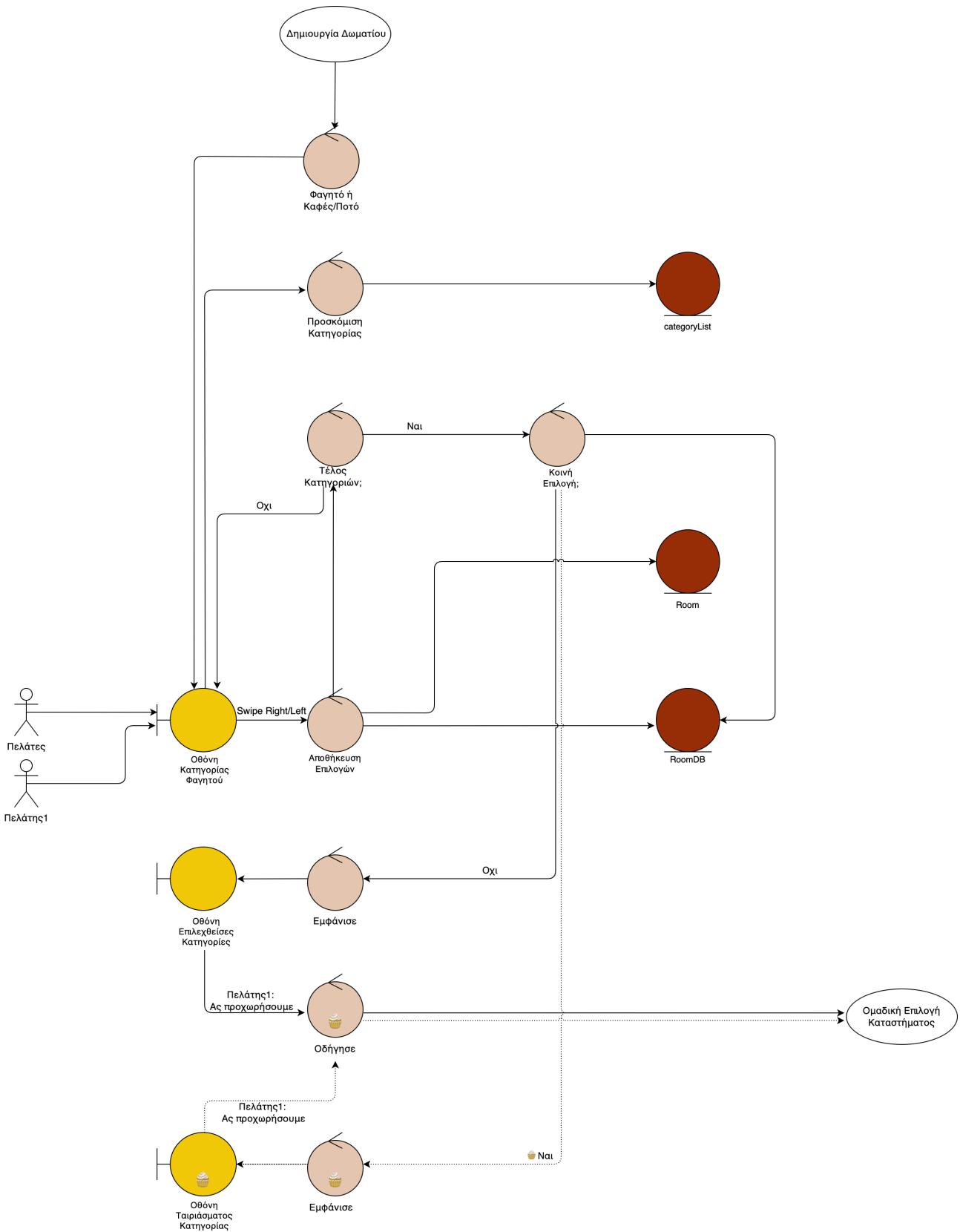


Ομαδική Επιλογή Κατηγορίας

Μεγέθυνση Διαγράμματος

1. Το Σύστημα ελέγχει αν ο Πελάτης1 επέλεξε "Φαγητό" ή "Καφές"/"Ποτό".
2. Το Σύστημα προσκομεί τις κατηγορίες φαγητού.
3. 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".
4. Οι Πελάτες κάνουν swipe right και left σε κατηγορίες φαγητού.
5. Το Σύστημα και οι Πελάτες επαναλαμβάνουν την διαδικασία έως να εξαντληθούν οι κατηγορίες φαγητού.
6. Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει κοινή επιλογή. 🎂
7. Το Σύστημα εμφανίζει οιθόνη με τις επιλεχθείσες κατηγορίες, τους ψήφους αυτών και επιλογή στον Πελάτη1 "Ας προχωρήσουμε".
8. Ο Πελάτης1 επιλέγει "Ας προχωρήσουμε".
9. Το Σύστημα οδηγεί τους Πελάτες στην διαδικασία Ομαδικής Επιλογής Καταστήματος.

(Διάγραμμα στην επόμενη σελίδα)

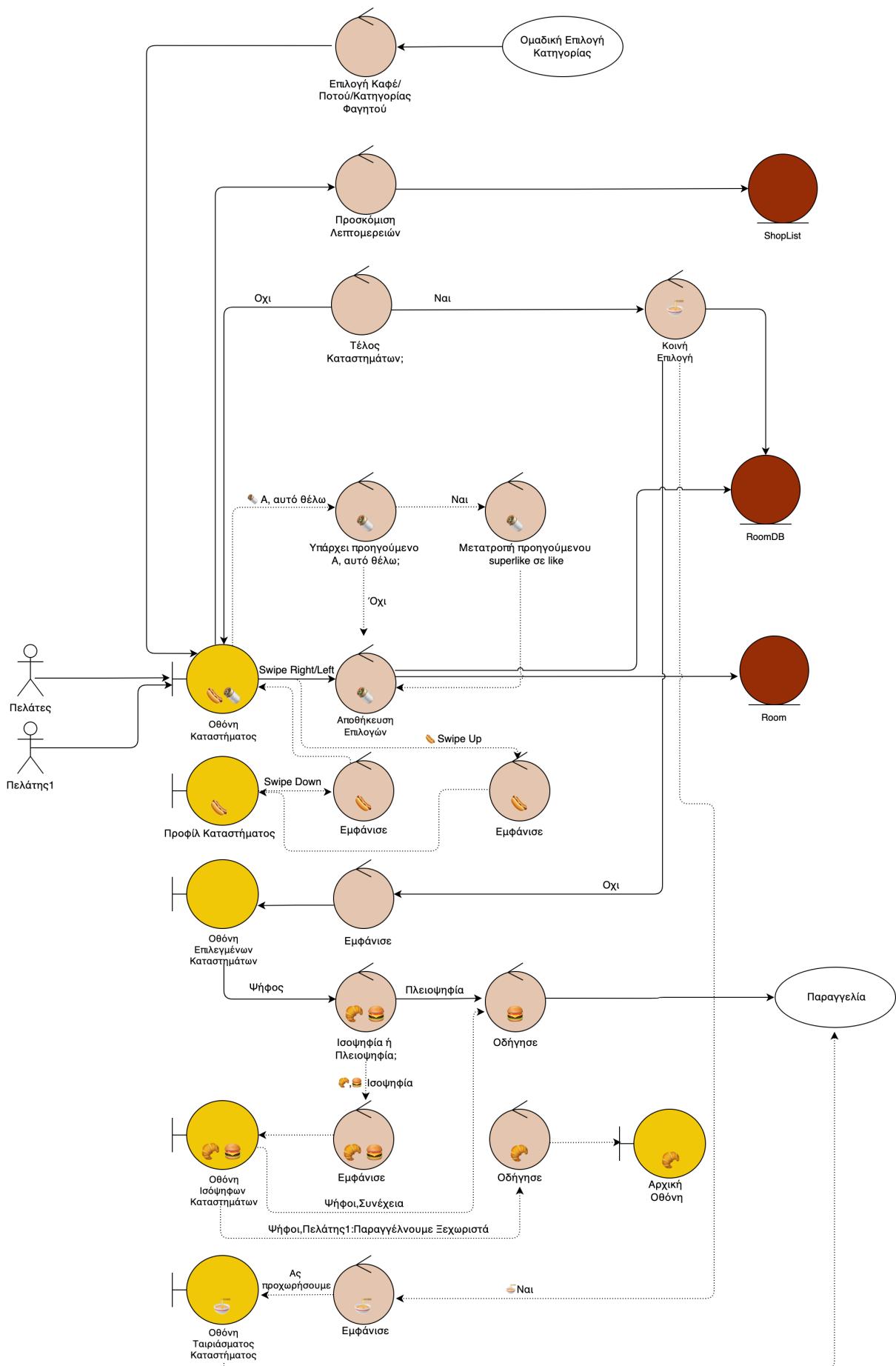


Ομαδική Επιλογή Καταστήματος

Μεγέθυνση Διαγράμματος

1. Το Σύστημα εμφανίζει στους Πελάτες οθόνη 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". 
2. Οι Πελάτες κάνουν swipe right και swipe left ή επιλέγουν "Μου αρέσει" και "Δεν μου αρέσει".
3. Το Σύστημα αποθηκεύει την επιλογή τους.
4. Το Σύστημα και οι Πελάτες επαναλαμβάνουν τη διαδικασία για τα επόμενα Καταστήματα. 
5. Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει κοινή επιλογή. 
6. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τα Καταστήματα που επέλεξε η πλειοψηφία για την τελική ψηφοφορία.
7. Οι Πελάτες ψηφίζουν το επιθυμητό Κατάστημα.
8. Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει πλειοψηφία ή ισοψηφία. 
9. Βάσει πλειοψηφίας, το Σύστημα οδηγεί τους Πελάτες στη διαδικασία Παραγγελίας.

(Διάγραμμα στην επόμενη σελίδα)

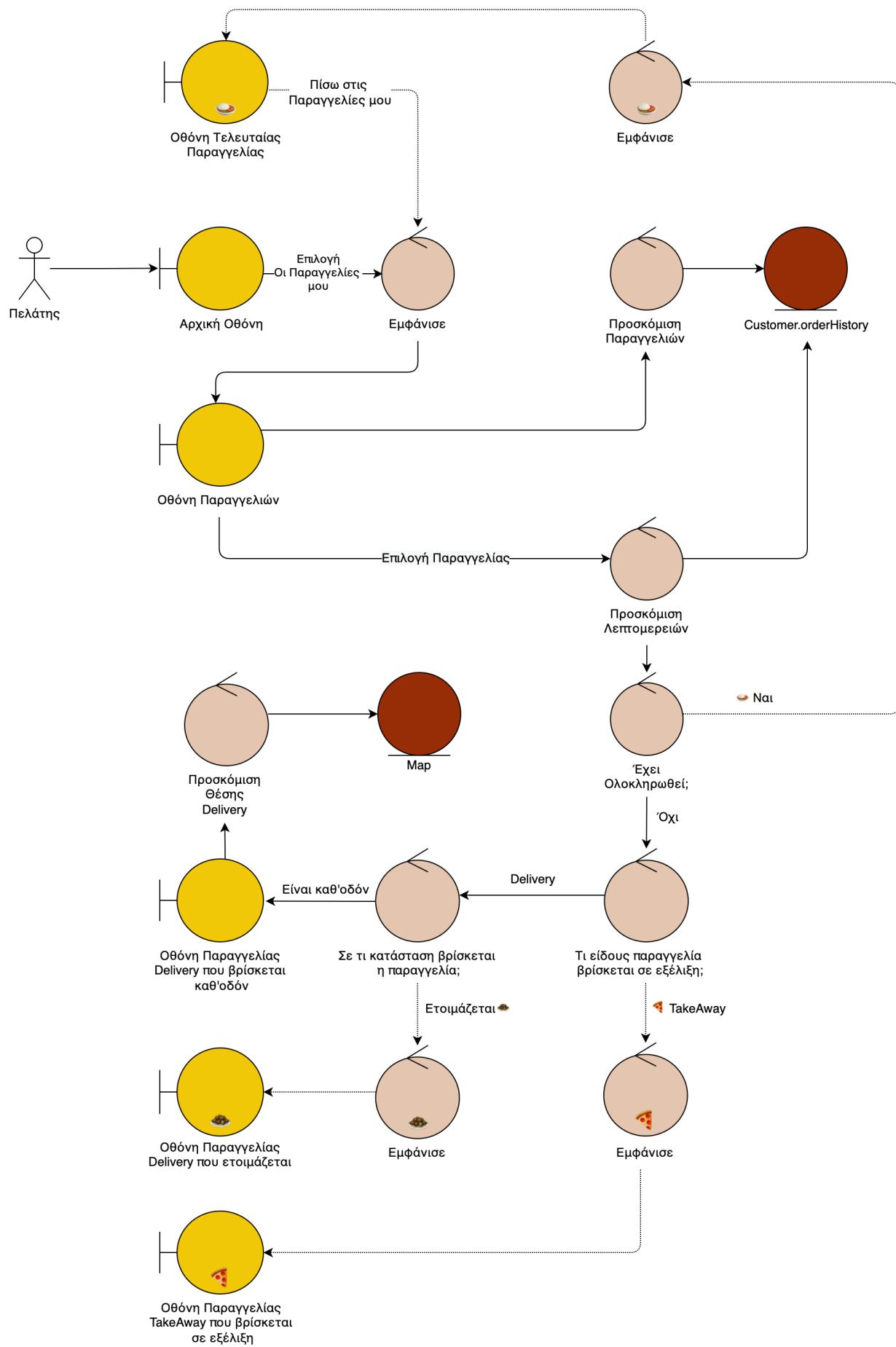


Παρακολούθηση Αποστολής

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.

(Διάγραμμα στην επόμενη σελίδα)



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.