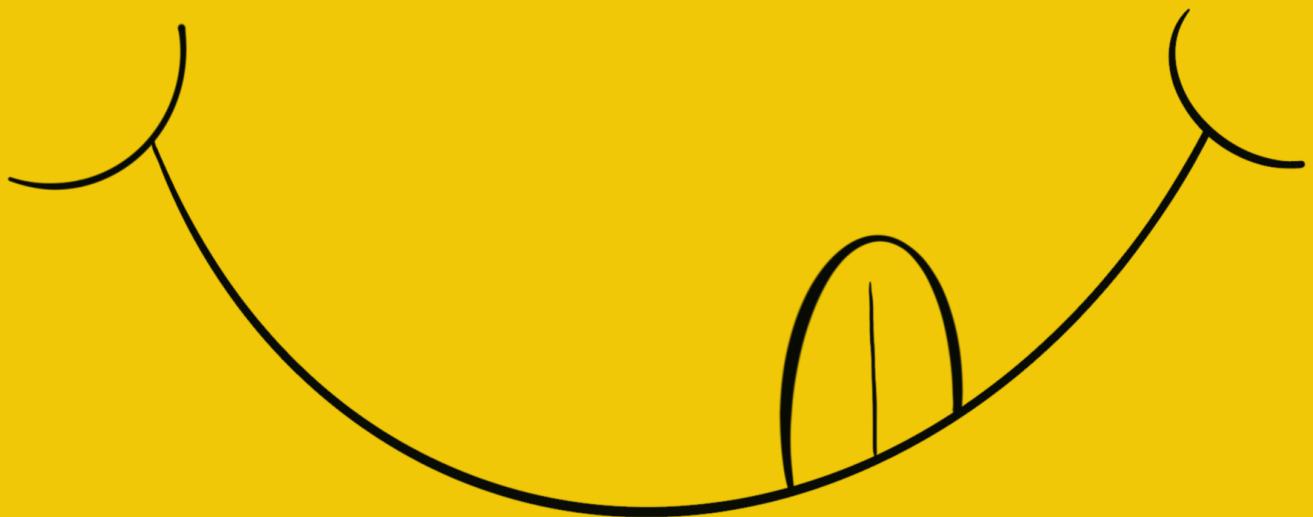


nomnomr.



Robustness
Diagrams

Περιεχόμενα

Λίστα Αλλαγών	3
Σύνθεση Ομάδας	5
Εισαγωγή	6
Τελικός Χρήστης	7
Επιλογή Διεύθυνσης	7
Παραγγέλνω Σόλο	8
Δημιουργία Δωματίου	12
Είσοδος σε Δωμάτιο	13
Παραγγελία	14
Ομαδική Επιλογή Εστιατορίου	15
Ομαδική Επιλογή Καφετέριας	17
Πληρωμή παραγγελίας	19
Παρακολούθηση Αποστολής	21
Διανομείς	22
Παραλαβή και Παράδοση Παραγγελιών	22
Κατάστημα	23
Στοιχεία Καταστήματος	23
Ειδοποίηση Παραγγελίας	24
Ανάθεση σε Διανομέα	25
Απάντηση Σε Αξιολόγηση	26
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 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.

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: Co-Editor



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

up1059662@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: 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 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.

Τελικός Χρήστης

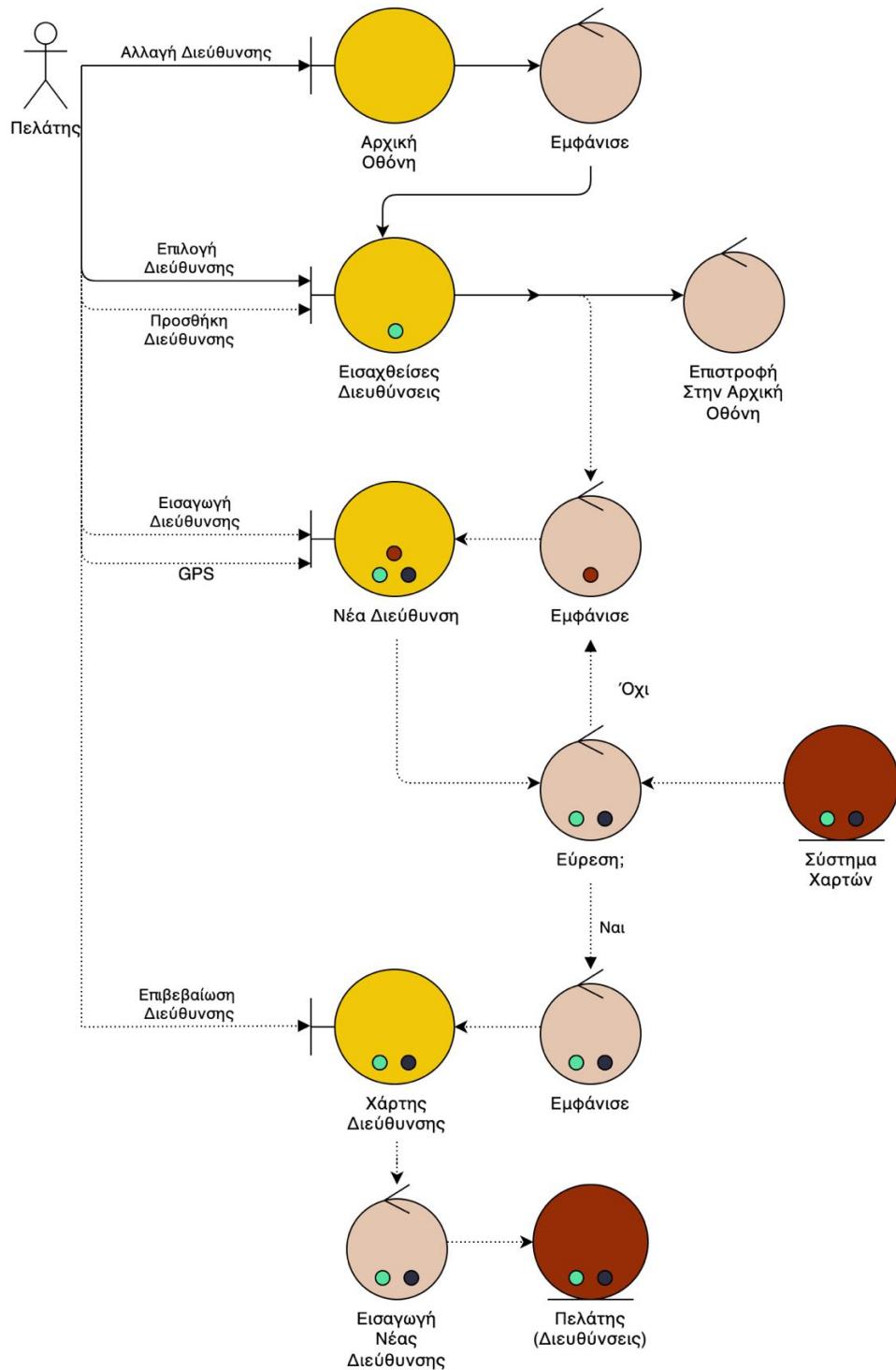
Ο τελικός Χρήστης κατεβάζει μια εφαρμογή στο κινητό του η οποία του δίνει τις χαρακτηριστικές δυνατότητες ατομικής και ομαδικής παραγγελίας που μόνο το πομπομ προσφέρει. Τα Use Cases του τελικού Χρήστη θεωρούμε ότι είναι τα πιο ενδιαφέροντα, για αυτό, η υλοποίηση μας θα αποτελείται μόνο από αυτά.

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

Τελικός Χρήστης

Επιλογή Διεύθυνσης

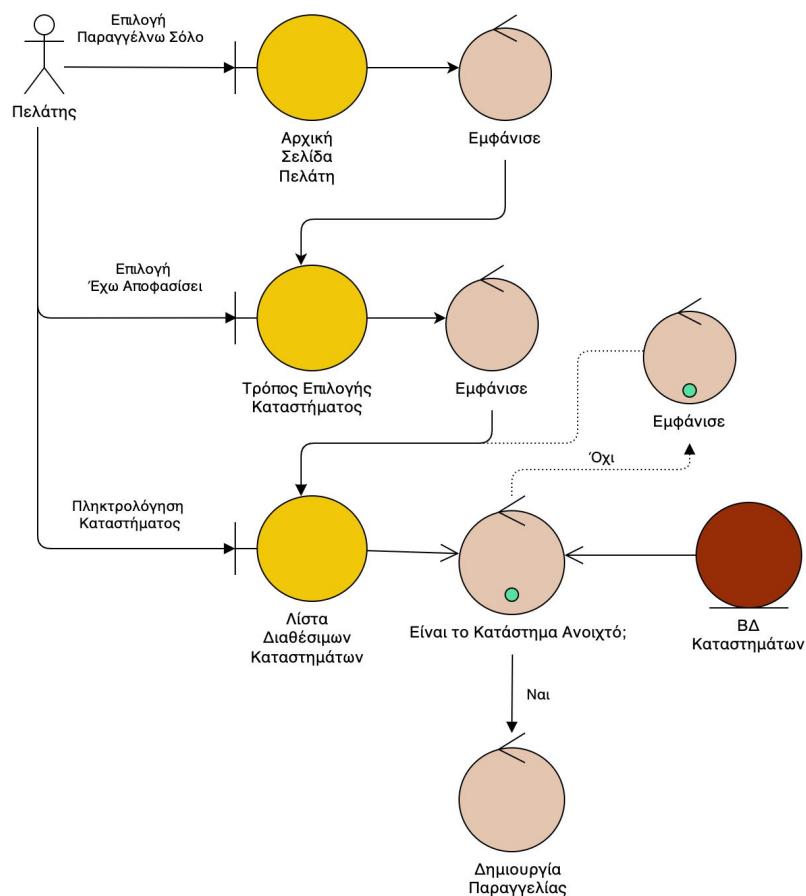
1. Ο Πελάτης επιλέγει τις ήδη εισαχθείσες διευθύνσεις.
2. Το Σύστημα εμφανίζει κατάλογο με τις ήδη εισαχθείσες διευθύνσεις. 
3. Ο Πελάτης επιλέγει την διεύθυνση που επιθυμεί να αποσταλεί η παραγγελία του.



Παραγγέλνω Σόλο

Έχω Αποφασίσει

1. Ο Πελάτης επιλέγει "Παραγγέλνω Σόλο".
2. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με επιλογές "Έχω αποφασίσει" και "Βοήθησέ με να παραγγείλω".
3. Ο Πελάτης επιλέγει "Έχω αποφασίσει".
4. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με πλαίσιο "Αναζήτηση Καταστήματος" και μία λίστα με όλα τα καταστήματα βάσει εγγύτητας.
5. Ο Πελάτης πληκτρολογεί το όνομα του επιθυμητού καταστήματος.
6. Το Σύστημα ελέγχει αν είναι ανοιχτό και εμφανίζει το επιθυμητό Κατάστημα. 
7. Ο Πελάτης επιλέγει το επιθυμητό Κατάστημα.
8. Το Σύστημα εμφανίζει το μενού του καταστήματος και επιλογή "Καλάθι 0€". 
9. Ο Πελάτης επιλέγει κάποιο αντικείμενο από το μενού.
10. Το Σύστημα εμφανίζει ένα παράθυρο επεξεργασίας του αντικειμένου με επιλογές "Προσθήκη στο καλάθι" και "Ακύρωση επιλογής".
11. Ο Πελάτης επιλέγει "Προσθήκη στο καλάθι".
12. Το Σύστημα προσθέτει το αντικείμενο στο καλάθι του Πελάτη.
13. Το Σύστημα εμφανίζει το μενού του καταστήματος και επιλογή "Καλάθι (προστιθέμενη αξία)€".



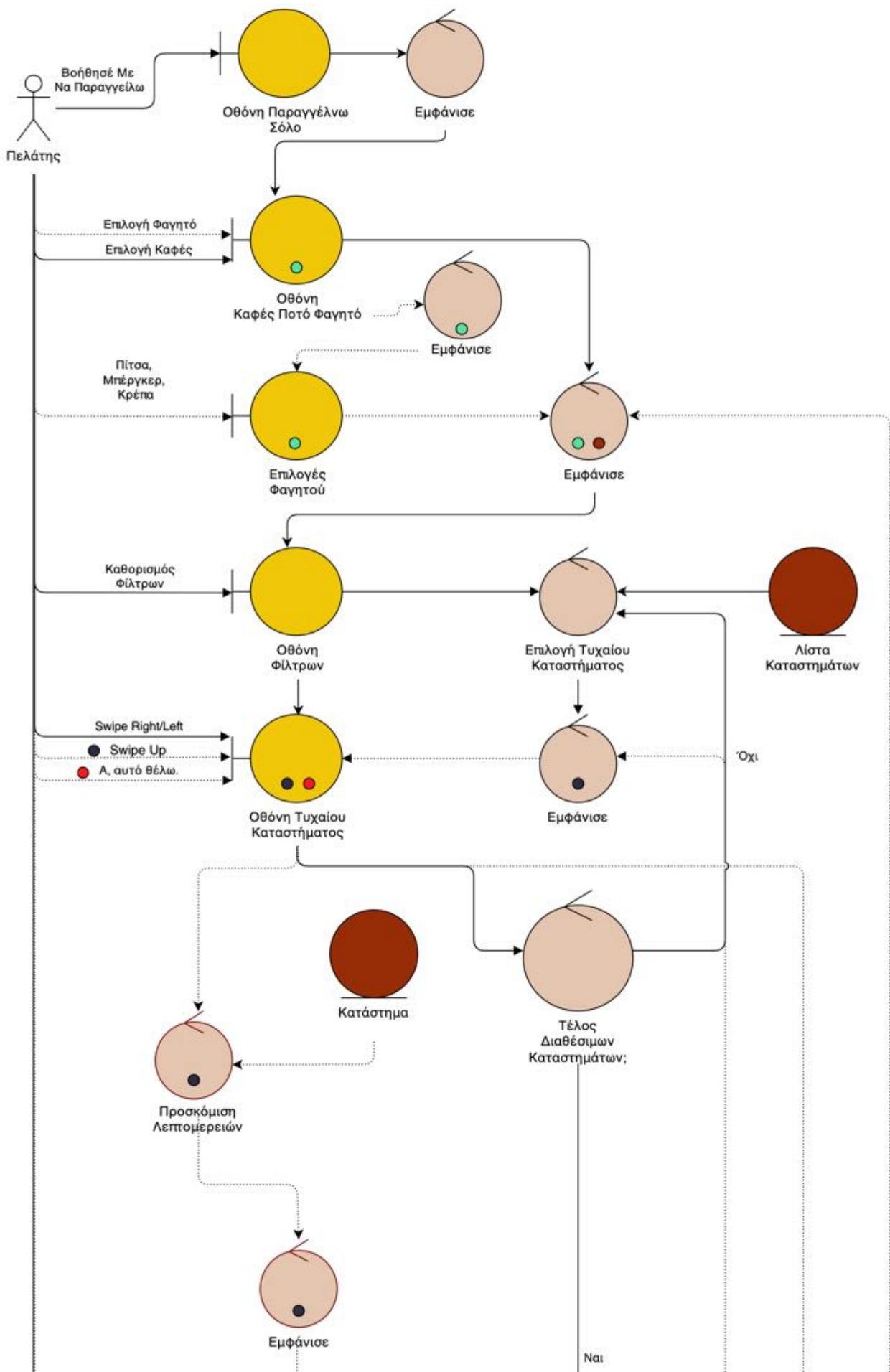
Βοήθησε με να Παραγγείλω

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".

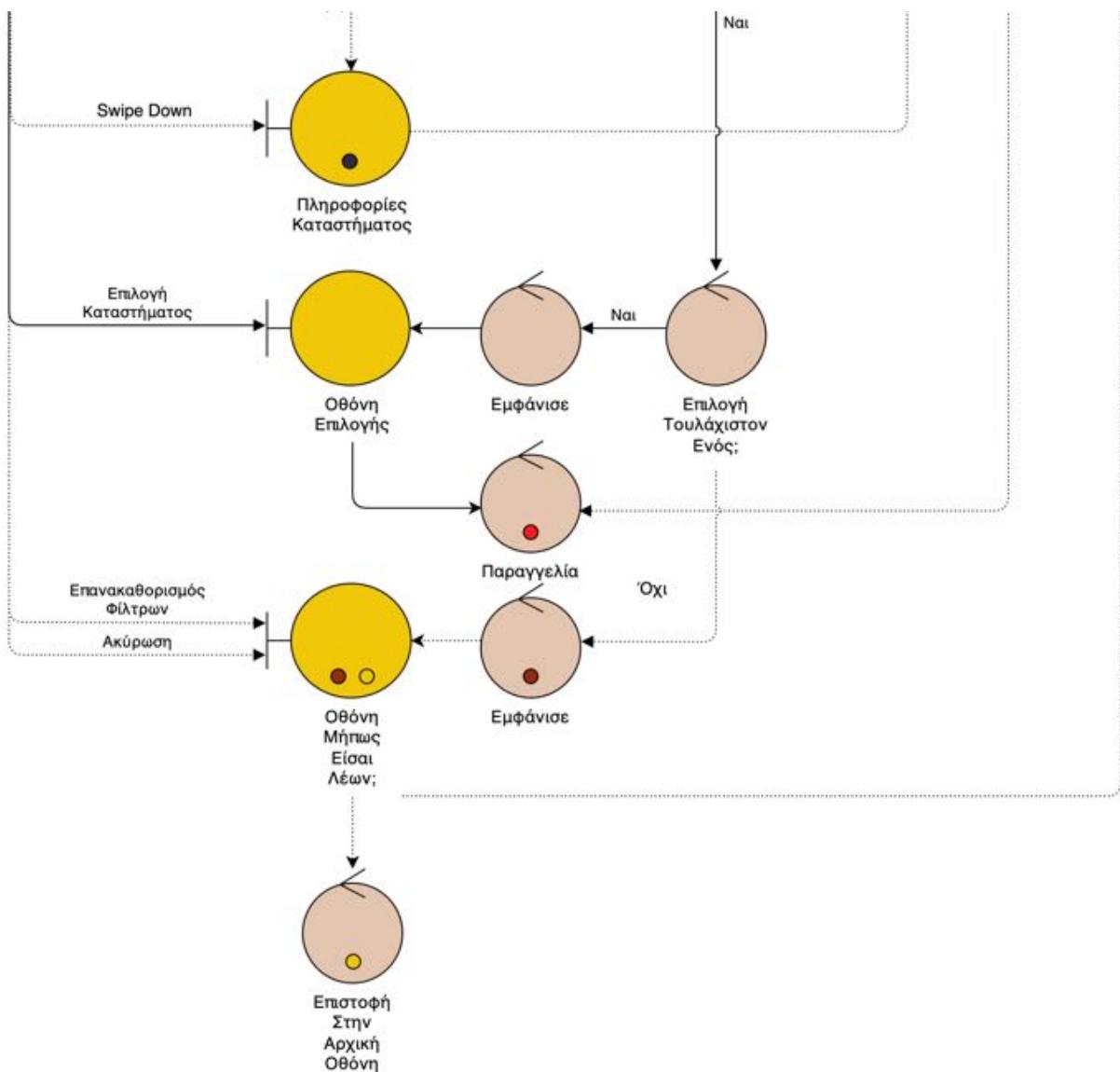
5. Ο Πελάτης επιλέγει "Καφές".
6. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με φίλτρα "Πλήθος Καταστημάτων" και "Κριτήριο Επιλογής" με επιλογές "Καλύτερη Βαθμολογία", "Δημοφιλέστερα", "Κοντινότερα", "Γρηγορότερα", "Ελάχιστο Κόστος Παραγγελίας".
7. Ο Πελάτης επιλέγει τα επιθυμητά χαρακτηριστικά.
8. Το Σύστημα εμφανίζει 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.

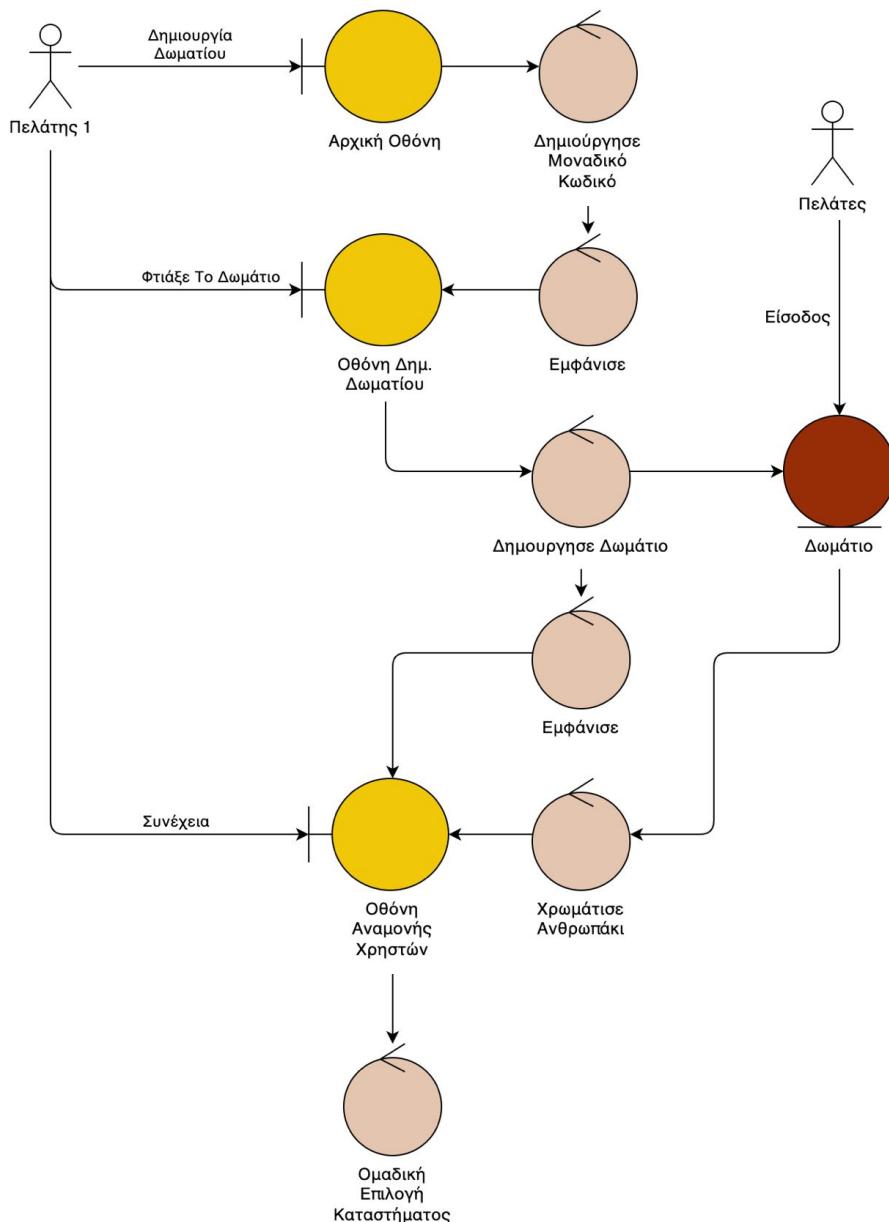


Βοήθησε με Να Παραγγείλω (συνέχεια)



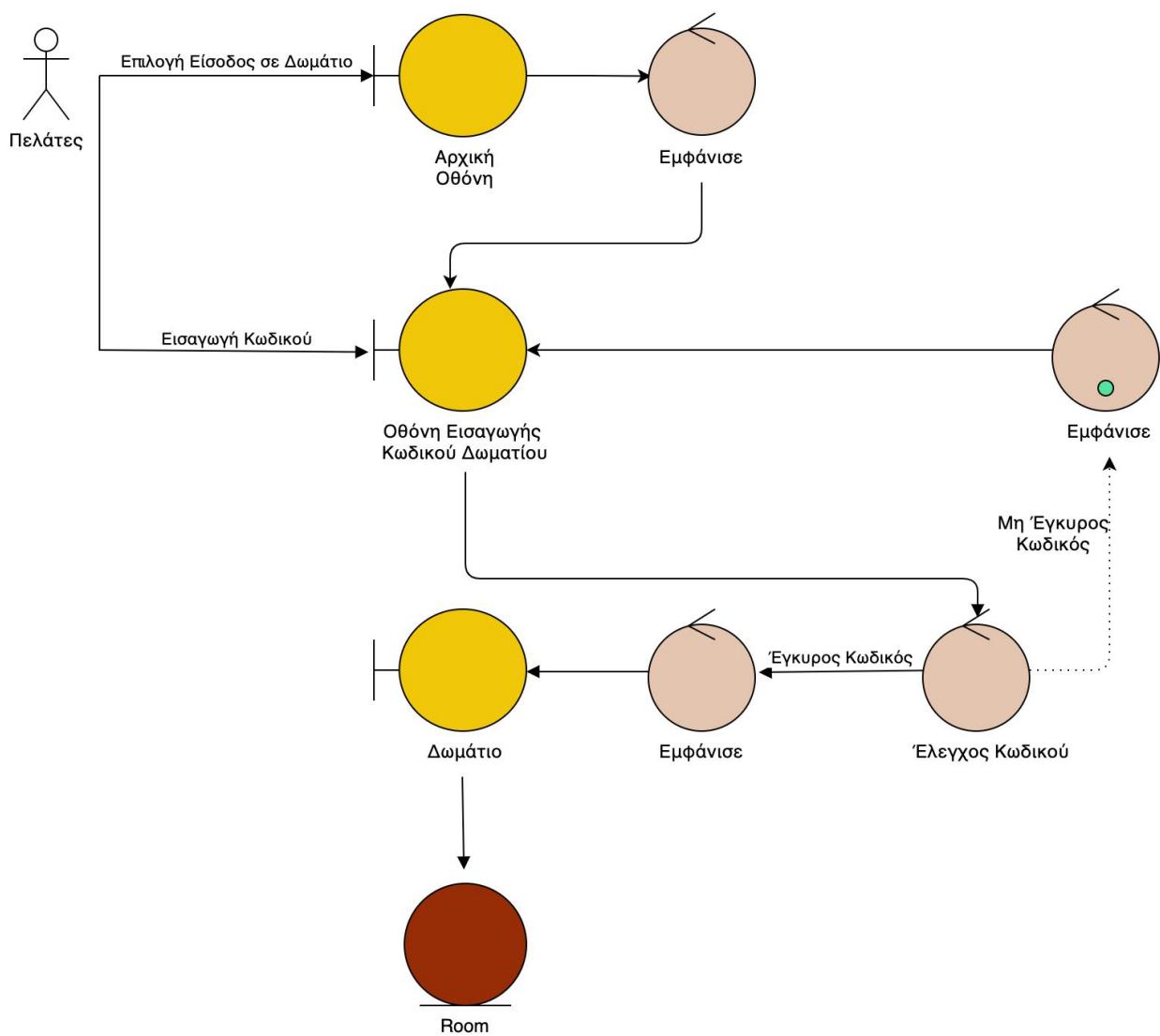
Δημιουργία Δωματίου

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".



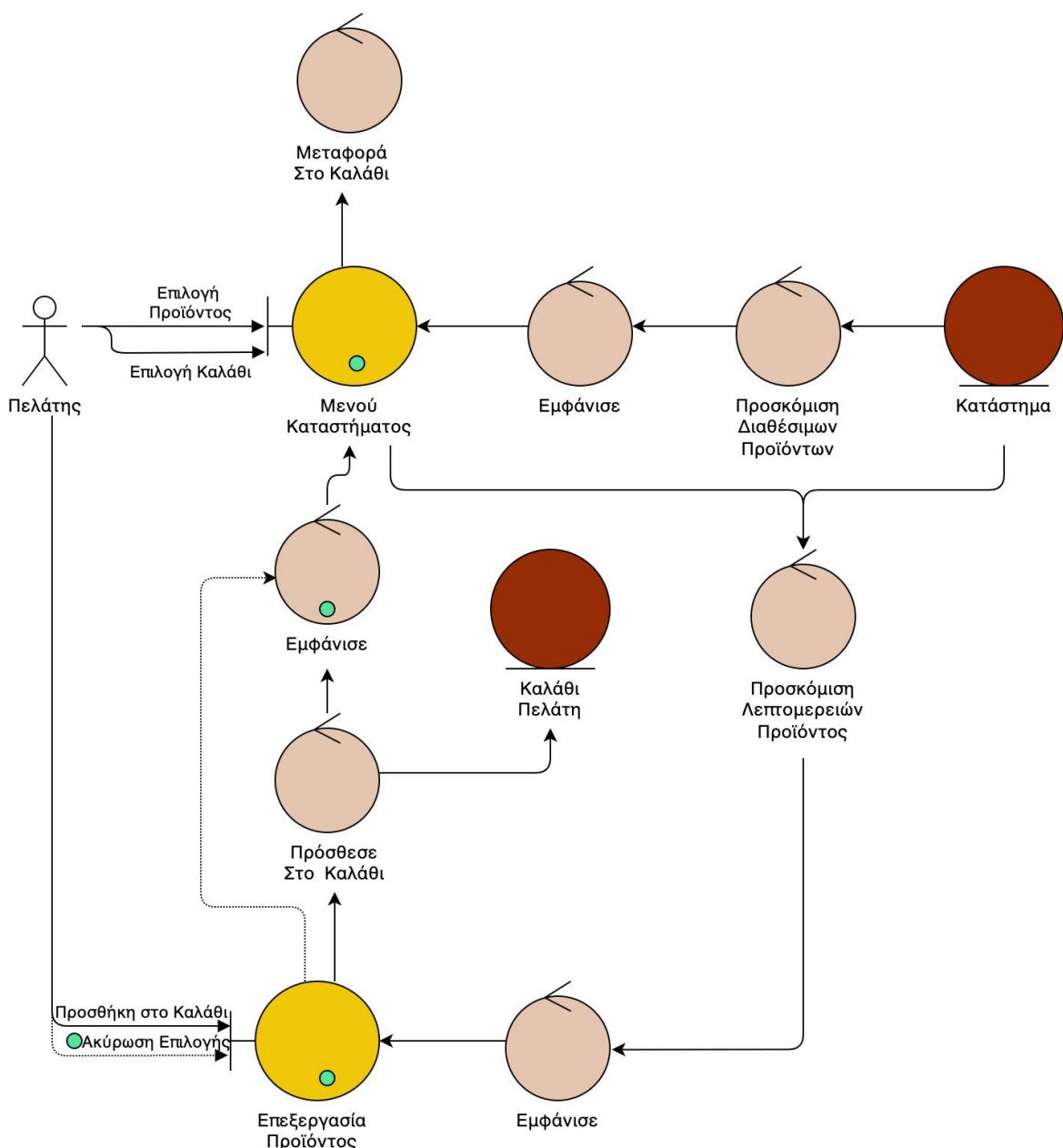
Είσοδος Σε Δωμάτιο

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.



Παραγγελία

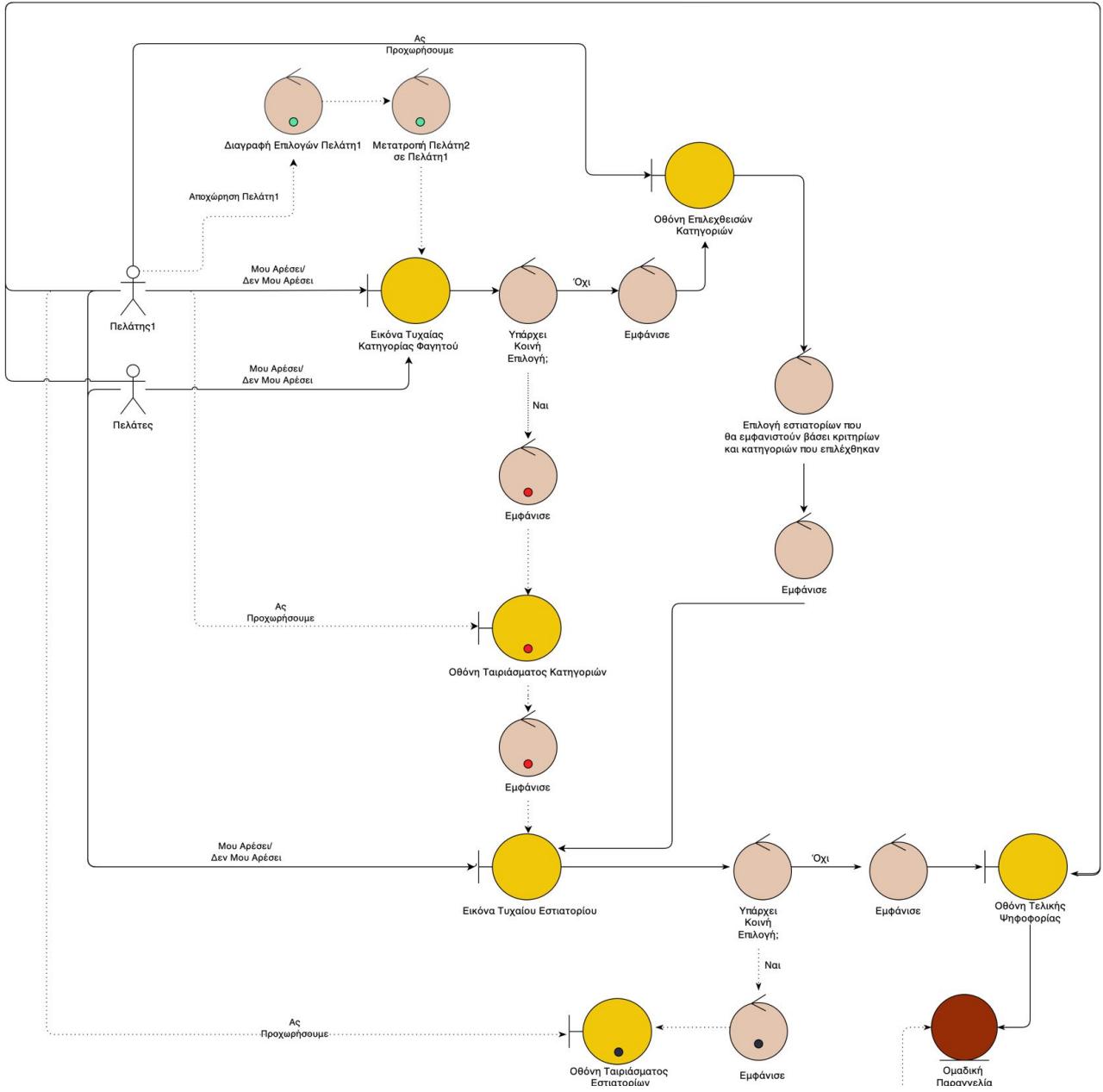
1. Το Σύστημα εμφανίζει το μενού του καταστήματος και "Καλάθι 0€".
 2. Ο Πελάτης επιλέγει κάποιο αντικείμενο από το μενού.
 3. Το Σύστημα εμφανίζει ένα παράθυρο επεξεργασίας του αντικειμένου και επιλογές "Προσθήκη στο καλάθι" και "Ακύρωση επιλογής". 
 4. Ο Πελάτης επιλέγει "Προσθήκη στο καλάθι".
 5. 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.



Ομαδική Επιλογή Εστιατορίου

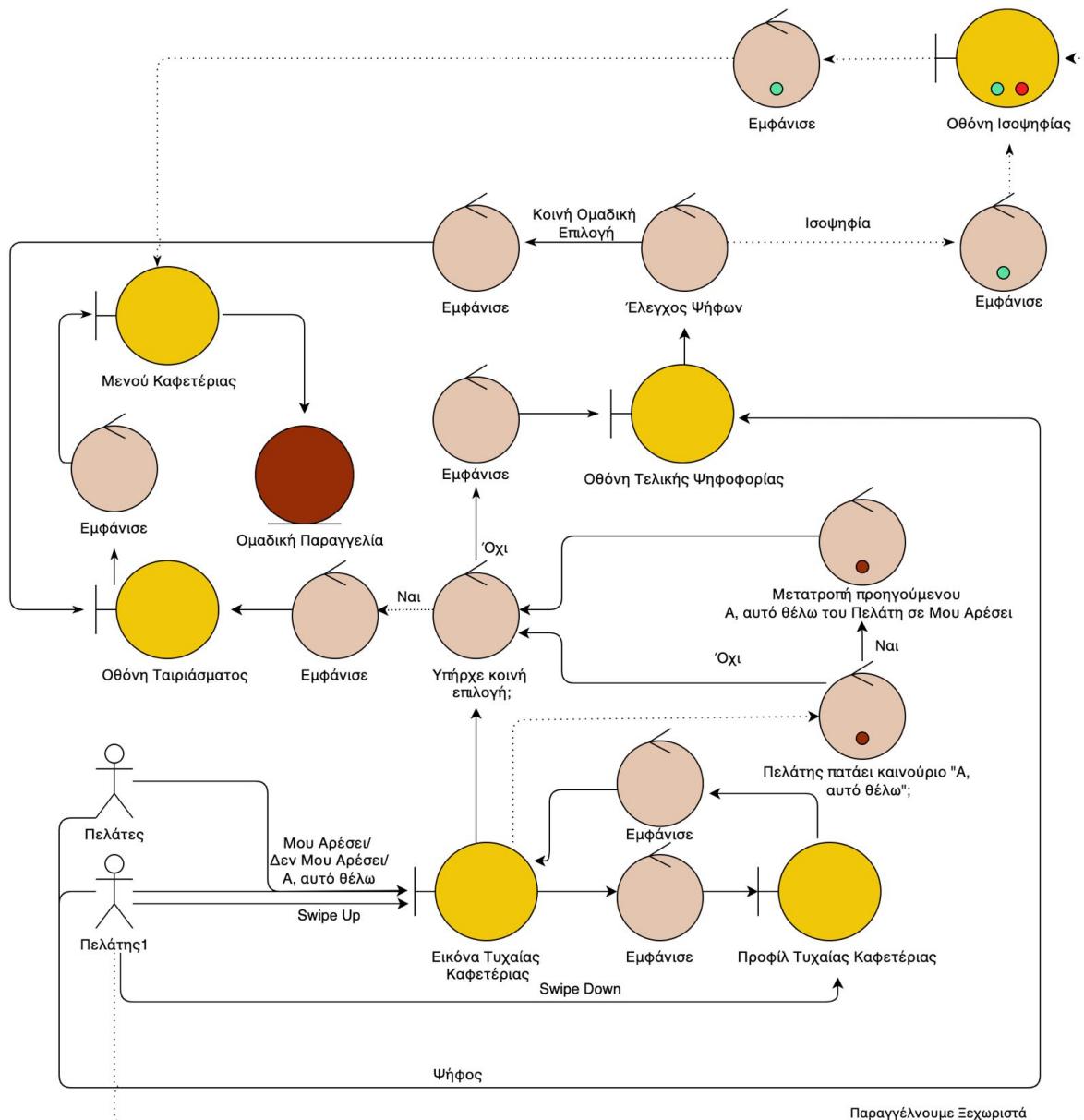
1. Το Σύστημα εμφανίζει στους Πελάτες οθόνη με την κατηγορία φαγητού βάσει της επιλογής "Φαγητό" του Πελάτη1 με τίτλο το όνομα αυτής και επιλογές "Δεν μου αρέσει", "Α, αυτό θέλω" και "Μου αρέσει".
2. Οι Πελάτες κάνουν swipe right και left σε κατηγορίες φαγητού. 
3. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τις επιλεχθείσες κατηγορίες, τους ψήφους αυτών σε καρδούλες και επιλογή στον Πελάτη1 "Ας προχωρήσουμε".
4. Ο Πελάτης1 επιλέγουν "Ας προχωρήσουμε".
5. Το Σύστημα εμφανίζει στους Πελάτες οθόνη με ένα τυχαίο εστιατόριο βάσει των επιλογών κριτηρίων του Πελάτη1, την πλειοψηφία επιλογής στις κατηγορίες (π.χ.3/4 επέλεξαν ασιατικό, θα εμφανιστούν περισσότερα ασιατικά από ότι ψησταριές που επιλέχθησαν από έναν Πελάτη) με τίτλο το όνομα αυτού και επιλογές "Δεν μου αρέσει", "Α, αυτό θέλω" και "Μου αρέσει". 
6. Οι Πελάτες επαναλαμβάνουν την διαδικασία που ακολουθήθηκε στην για την επιλογή καφετέριας. 
7. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει ισοψηφία ή πλειοψηφία.
8. Βάσει πλειοψηφίας, το Σύστημα εμφανίζει το μενού του εστιατορίου και επιλογή "Το Καλάθι σου 0€ - Το Καλάθι σας 0€".

Ψήφος



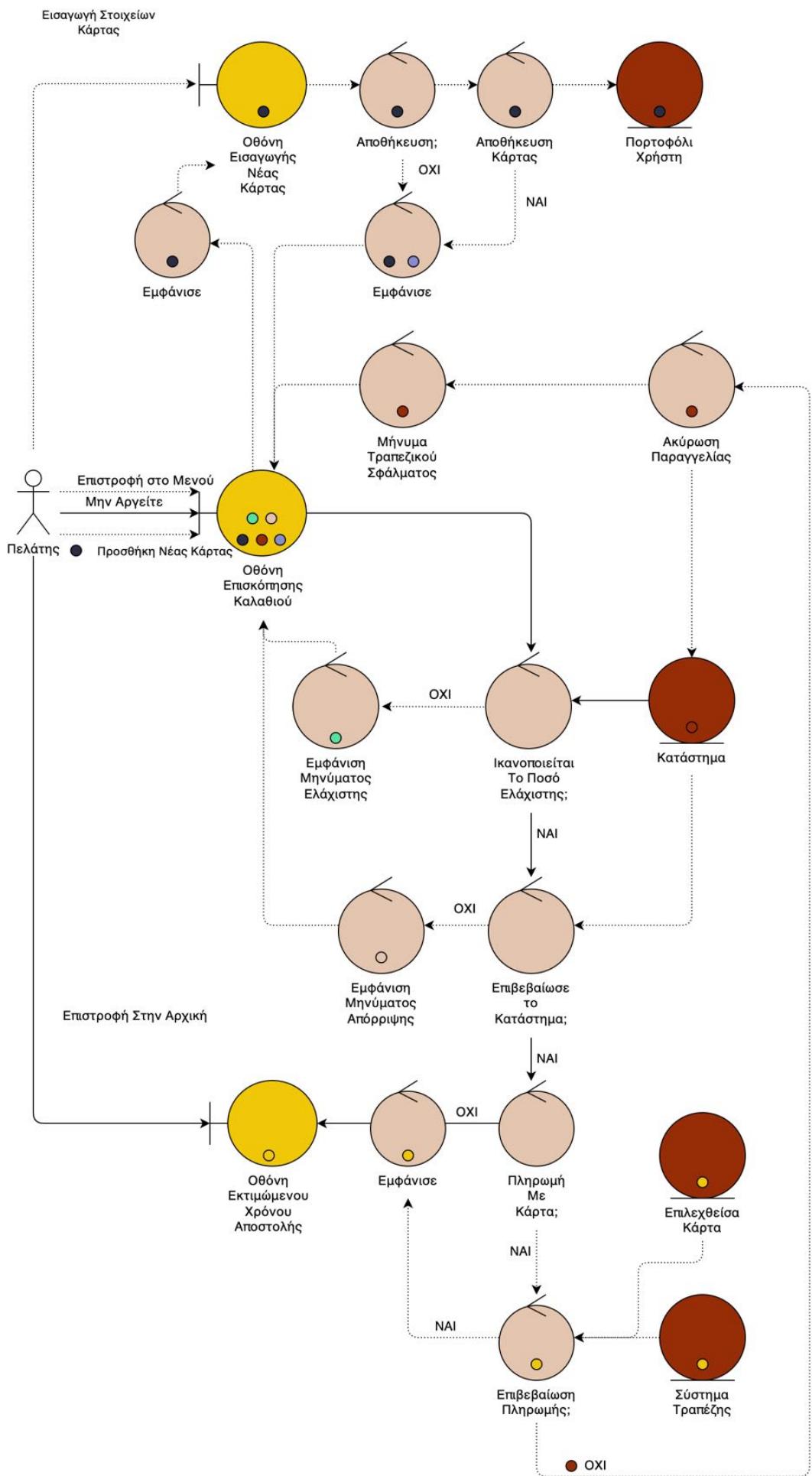
Ομαδική Επιλογή Καφετέριας

1. Το Σύστημα εμφανίζει στους Πελάτες οθόνη με μία τυχαία καφετέρια βάσει της επιλογής "Καφές" του Πελάτη1 με τίτλο το όνομα αυτής και επιλογές "Δεν μου αρέσει", "Α, αυτό θέλω" και "Μου αρέσει".*
2. Οι Πελάτες κάνουν swipe up.
3. Το Σύστημα εμφανίζει τον μη επιλέξιμο κατάλογο του καταστήματος, τον μέσο χρόνο αποστολής παραγγελιών, την βαθμολογία, προσφορές και ελάχιστη χρέωση παραγγελίας.
4. Οι Πελάτες κάνουν swipe down.
5. Το Σύστημα εμφανίζει ξανά την καφετέρια των παραπάνω κατηγοριών με τίτλο το όνομα αυτής και επιλογές "Δεν μου αρέσει", "Α, αυτό θέλω" και "Μου αρέσει".
6. Οι Πελάτες κάνουν swipe right και swipe left.
7. Το Σύστημα επαναλαμβάνει τη διαδικασία για τις επόμενες καφετέριες. 
8. Οι Πελάτες επαναλαμβάνουν τη διαδικασία για τις επόμενες καφετέριες κάνοντας swipe right, left ή επιλέγοντας "Μου αρέσει", "Δεν μου αρέσει".
9. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με τις καφετέριες που επέλεξε η πλειοψηφία για την τελική ψηφοφορία. 
10. Οι Πελάτες ψηφίζουν την επιθυμητή καφετέρια.
11. Το Σύστημα ελέγχει αν υπάρχει πλειοψηφία ή ισοψηφία.
12. Βάσει πλειοψηφίας, το Σύστημα εμφανίζει το μενού της καφετέριας και επιλογή "Το Καλάθι σου 0€ - Το Καλάθι σας 0€".



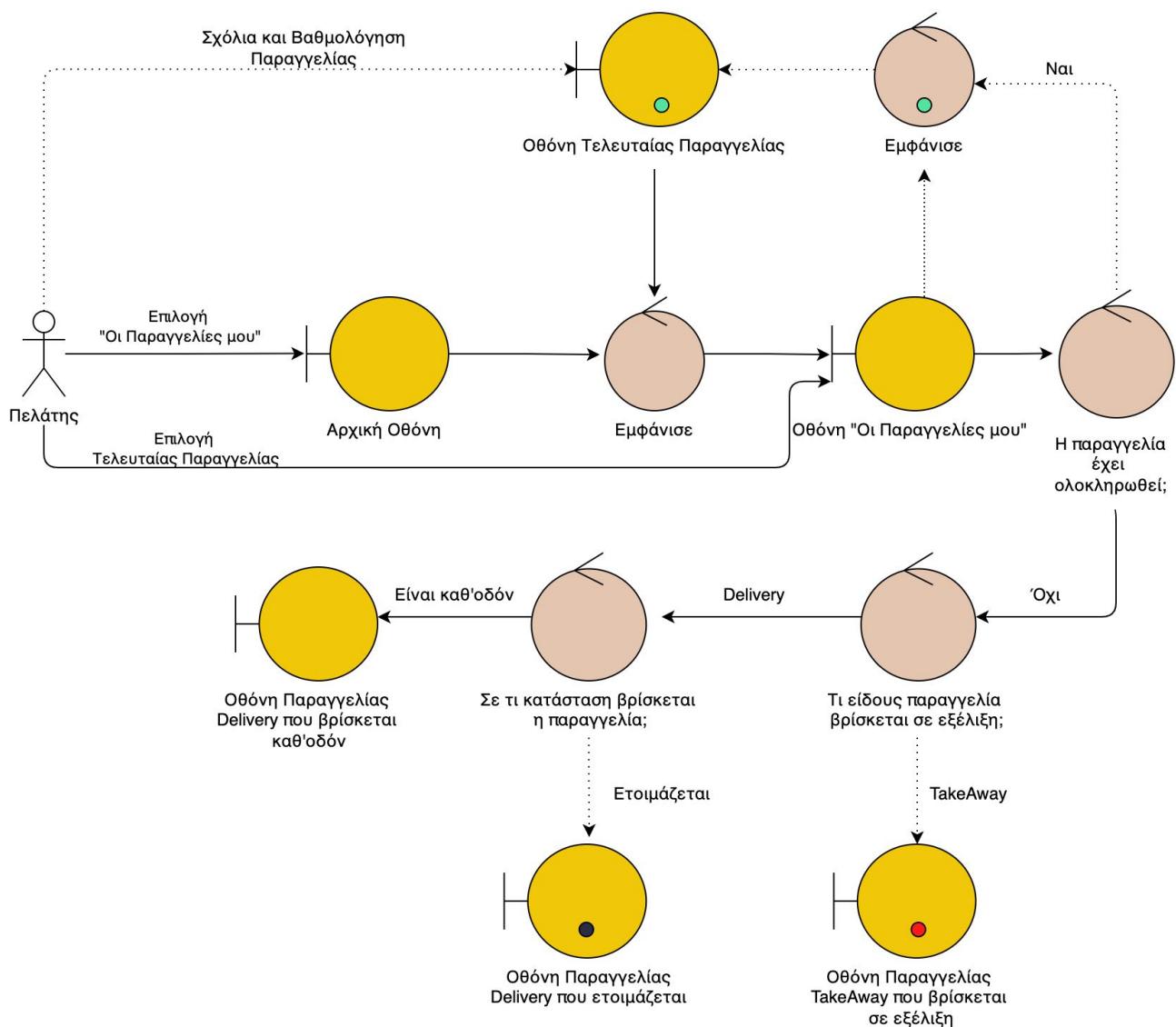
Πληρωμή Παραγγελίας

1. 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".  |
2. Ο Πελάτης εισάγει τις επιλογές του.
3. Ο Πελάτης επιλέγει "Άντε, Μην Αργείτε".
4. Το Σύστημα ελέγχει το ποσό ελάχιστης παραγγελίας για το Κατάστημα. 
5. Το Σύστημα επιβεβαιώνει το ποσό ελάχιστη παραγγελίας για το Κατάστημα.
6. Το Σύστημα αποστέλλει την παραγγελία στο Κατάστημα προς επιβεβαίωση. 
7. Το Κατάστημα επιβεβαιώνει την παραγγελία.
8. Το Σύστημα ελέγχει αν η πληρωμή γίνεται με κάρτα. 
9. Το Σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα "Καλά ντε, μην μας φας, ερχόμαστε." και τον εκτιμώμενο χρόνο αποστολής ή προετοιμασίας (Delivery ή Takeaway).
10. Ο Πελάτης επιλέγει να επιστρέψει στην Αρχική Οθόνη.



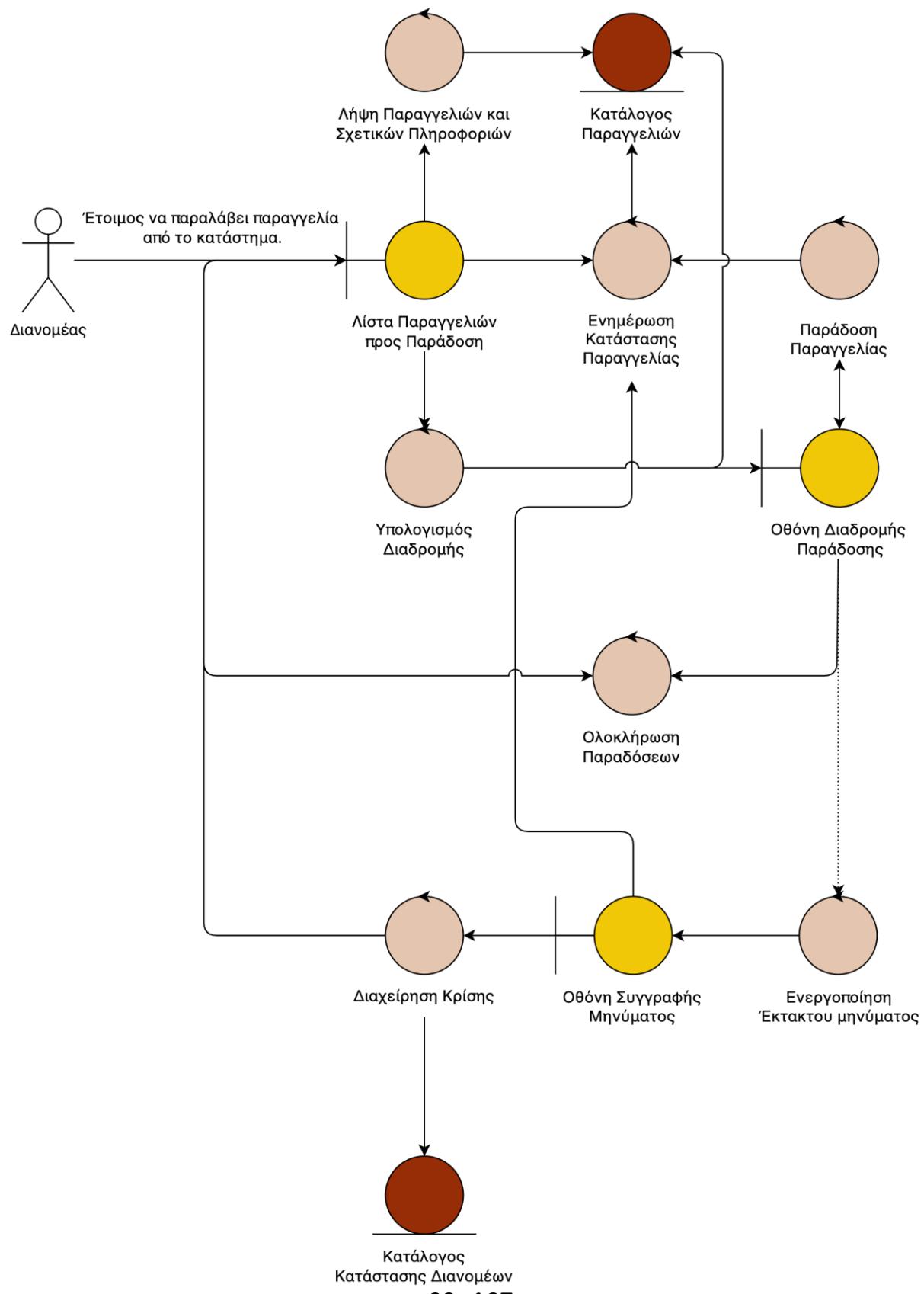
Παρακολούθηση Αποστολής

- 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.



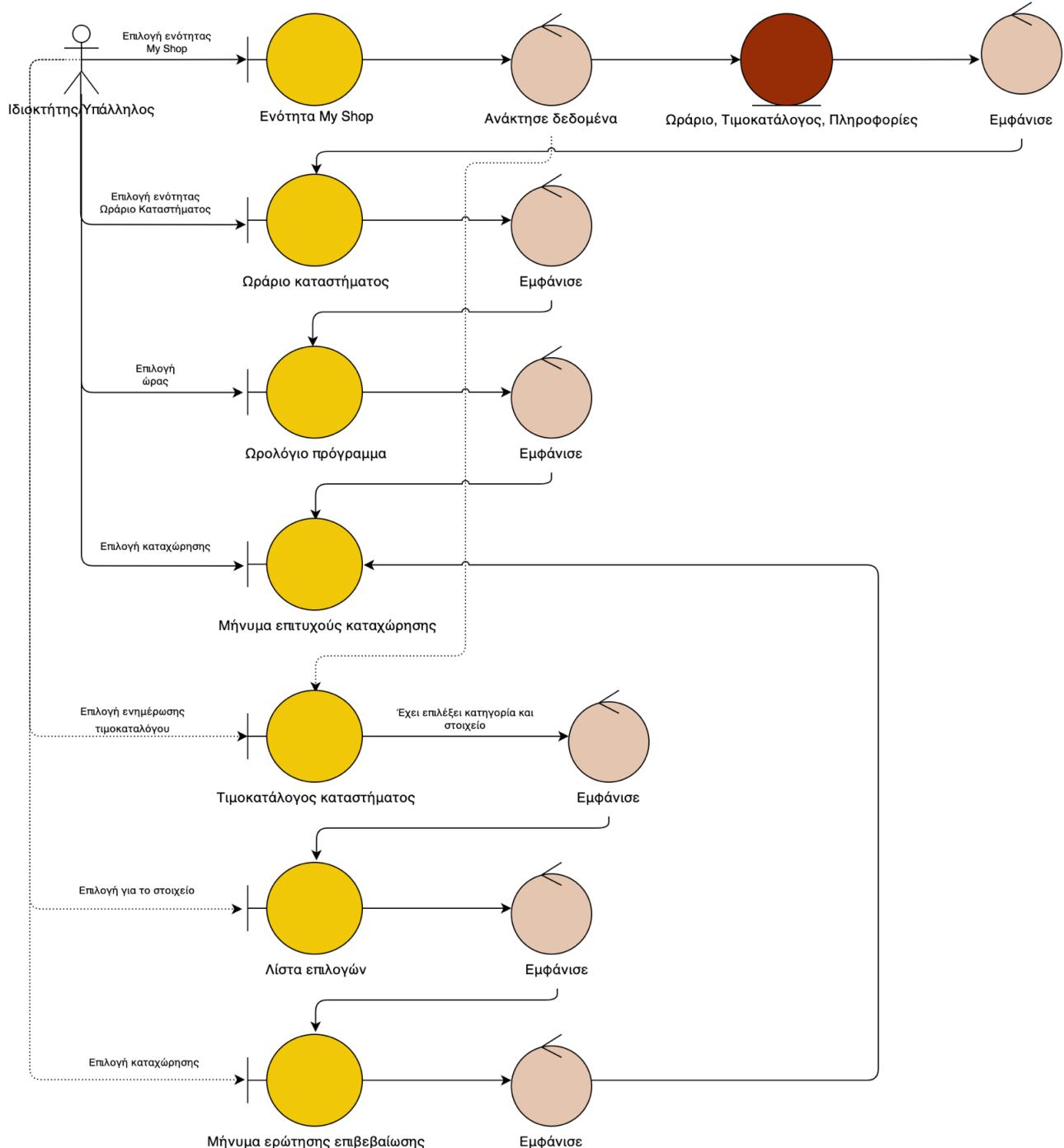
Διανομείς

Παραλαβή Και Παράδοση Παραγγελιών

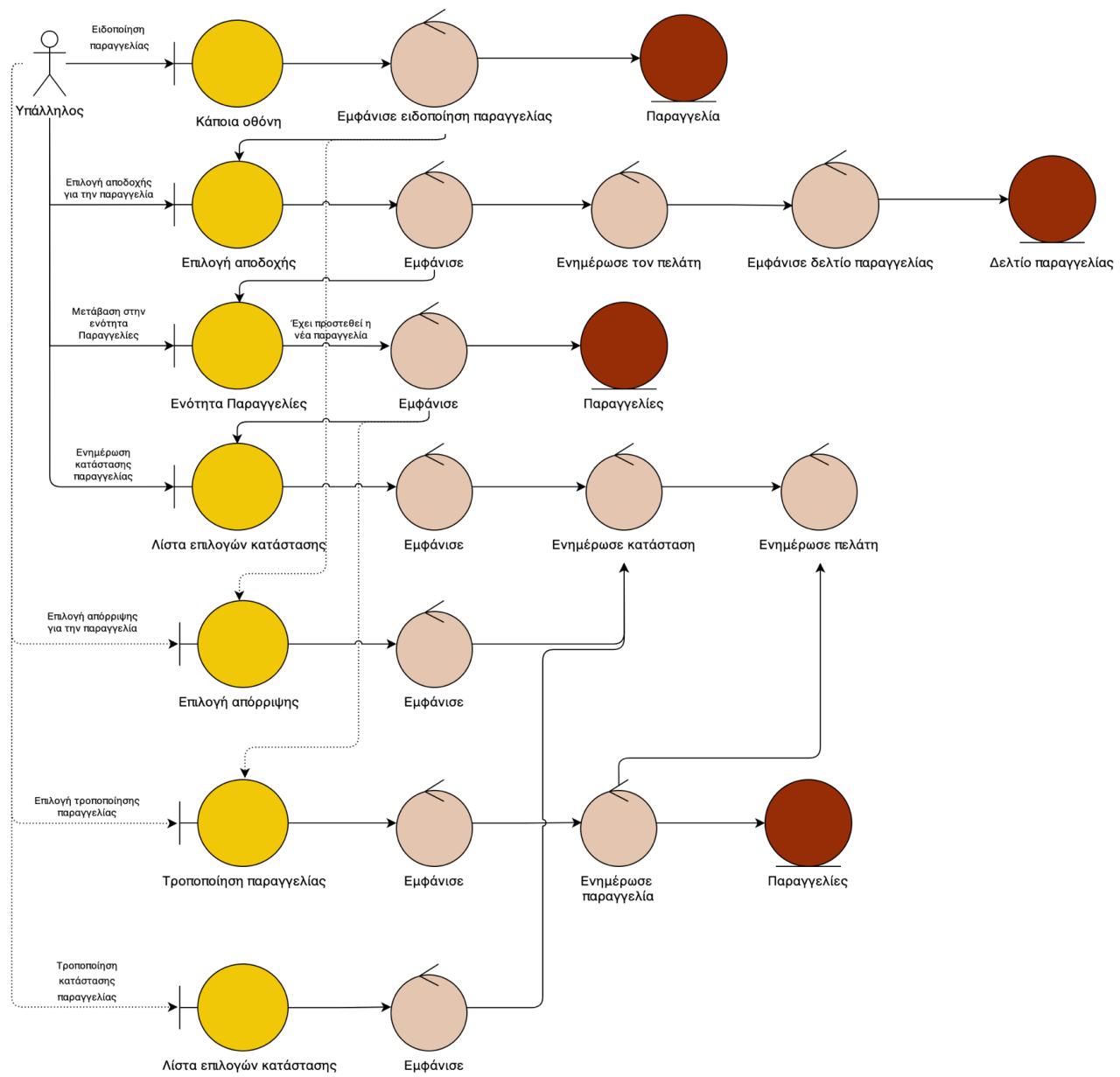


Κατάστημα

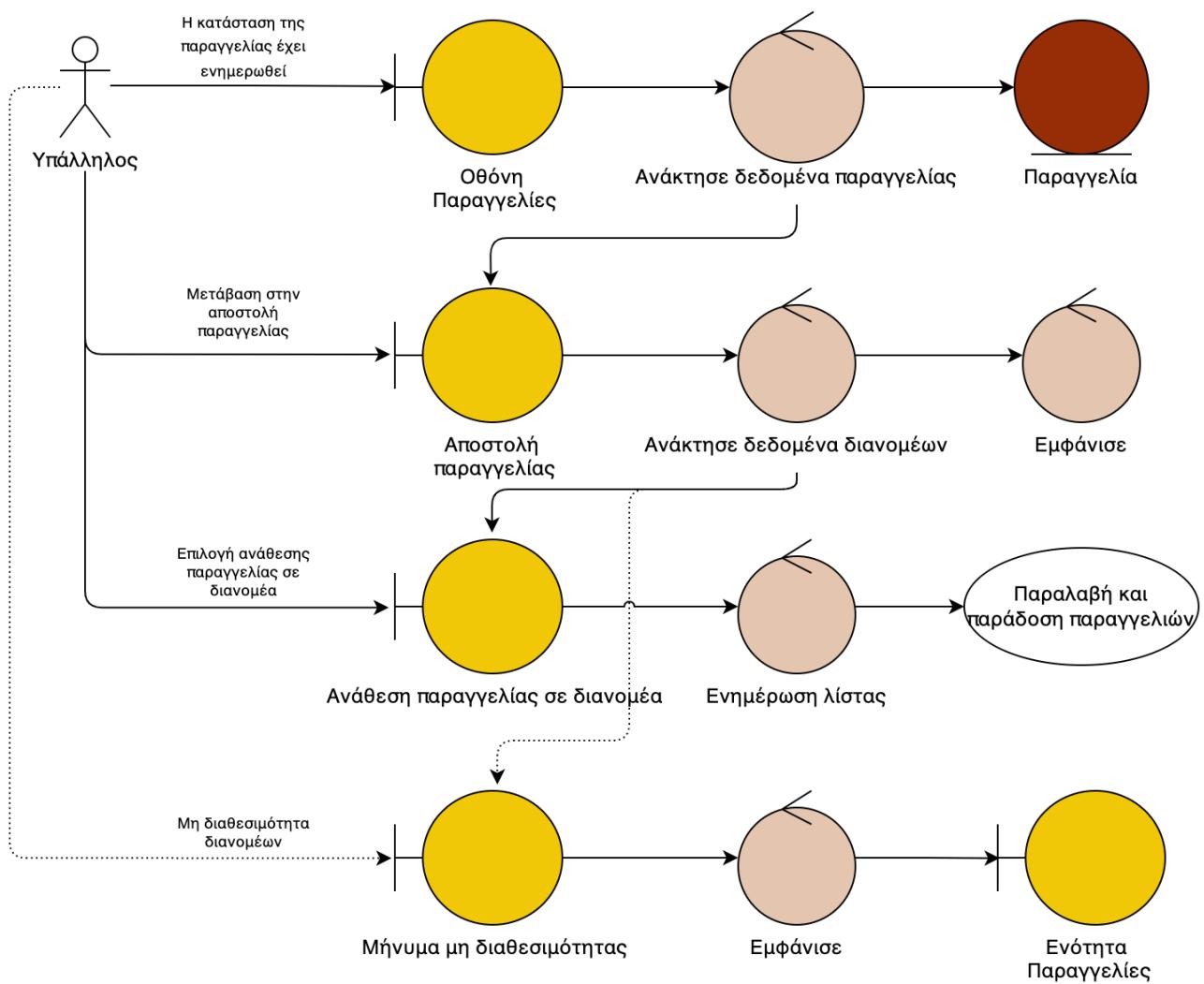
Στοιχεία Καταστήματος



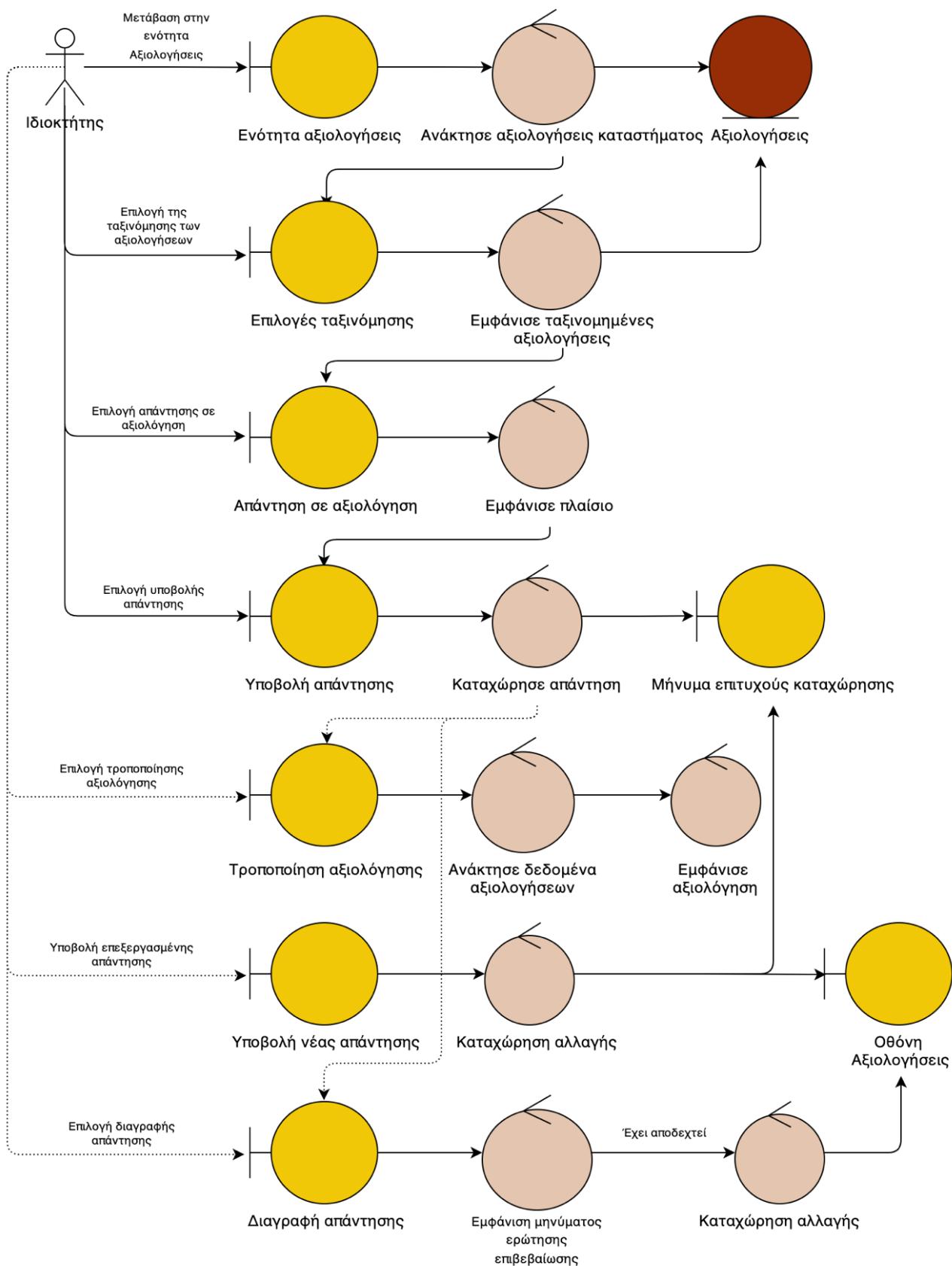
Ειδοποίηση Παραγγελίας



Ανάθεση Σε Διανομέα



Απάντηση Σε Αξιολόγηση



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.