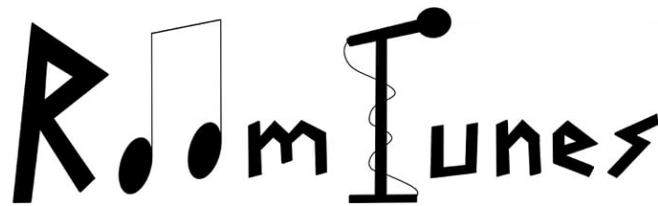


Project-code-v1.0

June 2021



| Όνομα | Αριθμός Μητρώου | Έτος Σπουδών | Ρόλος |
|---------------------------|-----------------|--------------|-------------|
| Σταματοπούλου Αφροδίτη | 1047127 | 6ο | Editor |
| Μελισσουργός Κωνσταντίνος | 1054318 | 5ο | Contributor |
| Σύρρος Παναγιώτης | 1043829 | 7ο | Contributor |
| Βλάχου Γαρυφαλλιά | 1041706 | 7ο | Contributor |

Περιεχόμενα

| | | |
|---|--|---|
| 1 | Αλλαγές από v0.1 σε v1.0 | 1 |
| 2 | Κώδικας | 1 |
| 3 | Παρατηρήσεις | 1 |
| 4 | Tools | 3 |

1 Αλλαγές από **v0.1** σε **v1.0**

Προστέθηκε περιγραφή για αλλαγές που κάναμε στον κώδικά μας από το προηγούμενο παραδοτέο.

2 Κώδικας

Τον κώδικά μας θα το βρείτε πατώντας στο παρακάτω link:
<https://github.com/kwstasmel/RoomTunes>

3 Παρατηρήσεις

Λόγω έλλειψης χρόνου, χρειάστηκε να προσαρμόσουμε τη δημιουργία κώδικα στα δικά μας δεδομένα. Δημιουργήσαμε κλάσεις μόνο για τη λειτουργία όσων έχουν να κάνουν με το χρήστη. Έτσι δημιουργήσαμε μια κλάση **Launcher**, η οποία αντικατοπτρίζει στην ουσία την αρχική που αντικρίζει ο χρήστης όταν εισέλθει στο σύστημα μας. Με τις κατάλληλες εισόδους που του ζητούνται επιλέγει αν θέλει:

1. **Launcher**, Η αρχική σελίδα που θα δει ο χρήστης
 - Είναι η κλάση που τρέχουμε για να έχουμε πρόσβαση στις κλάσεις που αφορούν τον χρήστη. Μπορεί να καλέσει την **Registration**, την **UserLogin**, την **UserData**, την **UpgradeVIP**, την **Reservation**.
2. **Registration**, αν θέλει να εγγραφεί
 - Καλείται η **Registration** όπου αποθηκεύει τα στοιχεία και επίσης υπάρχει ερώτηση για το αν θέλει να γίνει εξ αρχής **VIP** ο χρήστης.

- Αν επιλέξει να γίνει VIP οδηγείται στο να επιλέξει ένα πακέτο και μετά οδηγείται στην πληρωμή, καλώντας την **Payment** είτε με κάρτα είτε με μετρητά.
3. **UserLogin**, αν θέλει να συνδεθεί
 - Καλείται η **UserLogin** και συγκρίνει τα στοιχεία που δίνει ο χρήστης, με τα απαραίτητα για σύνδεση.
 4. **UpgradeVIP**, αν θέλει να γίνει VIP από απλός χρήστης
 - Καλεί τη **Registration** από την οποία παίρνει τα στοιχεία του χρήστη
 - Καλεί την **Payment** από την οποία υπολογίζεται το ποσό που θα χρεωθεί λόγω του **Upgrade** σε VIP, αλλά και τα στοιχεία της κάρτας του χρήστη
 5. **UserData**, να δει και να αλλάξει τα στοιχεία του
 - Καλεί τη **Registration** από την οποία παίρνει τα στοιχεία του χρήστη και του δίνει τη δυνατότητα να δει τα στοιχεία του, αλλά και να αλλάξει όποια θέλει και όποια επιτρέπονται
 6. **Reservation**, αν θέλει να κάνει μια κράτηση
 - Ο χρήστης συμπληρώνει την ημερομηνία αλλά και ώρα κράτησης
 - Καλεί τη **Room** από την οποία επιλέγει ένα διαθέσιμο δωμάτιο και επιστρέφεται το κόστος του δωματίου
 - Καλεί την **Payment** από την οποία υπολογίζεται το συνολικό κόστος
 - Ρωτάει το χρήστη αν θέλει **custom playlist** και με βάση την απάντησή του και το αν είναι VIP (καλώντας τη **Register**) του εμφανίζει το συνολικό κόστος
 7. **Room**, καλείται μέσω της **Reservation** για εμφάνιση δωματίων
 - Καλείται από τη **Reservation** για να δείξει στο χρήστη τα διαθέσιμα δωμάτια και συμπεριλαμβάνει την τιμή για το κάθε ένα από αυτά.
 8. **Payment**, κλάση πληρωμής καλείται έμμεσα από άλλες κλάσεις
 - Καλείται από τη **Reservation**, την **Registration** ή την **UpgradeVIP** για να υπολογίσει το ποσό που πρέπει να πληρώσει ο χρήστης.

Από την πλευρά του **Admin**, δημιουργήσαμε το **User Interface** για τις εξής δύο λειτουργίες:

- **LoginPanel** με την οποία ο διαχειριστής συνδέεται στο σύστημα, αν τα στοιχεία που εισάγει δεν υπάρχουν στη βάση δεδομένων, εμφανίζεται το μήνυμα σφάλματος, επίσης αν εισαγάγουμε τα στοιχεία ενός απλού χρήστη πάλι εμφανίζεται το μήνυμα σφάλματος.

- **StartPanel** στην οποία ο διαχειριστής μπορεί να επιλέξει που θέλει να πλοηγηθεί είτε σε **AddCoupon** είτε σε **AddRoom**.
- **AddCoupon** με την οποία προσθέτει εκπτωτικά κουπόνια. Πιο συγκεκριμένα ο διαχειριστής μπορεί να επιλέξει από την λίστα των χρηστών που εμφανίζεται (1 ή παραπάνω χρήστες), τα οποία ανακτώνται από την βάση δεδομένων και ύστερα να επιλέξει την ημερομηνία έναρξης του κουπονιού, την ημερομηνία λήξης, το αναγνωριστικό του κουπονιού και το ποσοστό έκπτωσης. Έχουμε υλοποιήσει τους κατάλληλους ελέγχους έτσι ώστε αν δεν δοθεί λογική σύνδεση μεταξύ ημερομηνία έναρξης και λήξης, τότε θα εμφανιστεί το μήνυμα σφάλματος.
- **AddRoom** με την οποία προσθέτει δωμάτια στο σύστημα, ο διαχειριστής εισάγει το ID δωματίου, το πλήθος ατόμων, το κόστος ανα ώρα και την διεύθυνση του δωματίου. Έχουμε υλοποιήσει τους κατάλληλους ελέγχους έτσι ώστε σε περίπτωση λανθασμένων δεδομένων να μην γίνεται καταχώρηση και να ενημερώνεται ο διαχειριστής με τα κατάλληλα μηνύματα σφάλματος. Επιπρόσθετα σε περίπτωση που ο διαχειριστής δεν θέλει να εισάγει id δωματίου, το πρόγραμμα παράγει έναν τυχαίο κωδικό και κάνει την καταχώρηση.

Λόγω έλλειψης χρόνου, παρότι υπάρχει η βάση δεδομένων δεν προλάβαμε να τη συνδέσουμε με το περιβάλλον του χρήστη, για αυτό και δεν γίνεται αποθήκευση και λήψη στοιχείων προς και από αυτή αντίστοιχα. Ενδεικτικά για **login username** χρησιμοποιούμε το "user1" και για **password** το "password" και στην **UpgradeVIP** για **Name** το "user".

Όσον αφορά με ποιες κλάσεις ασχολήθηκε ο καθένας μας, φαίνεται στο ιστορικό του **GitHub**, αλλά παραθέτουμε ενδεικτικά και εδώ:

- Αφροδίτη Σταματοπούλου: **Room, UserData**
- Παναγιώτης Σύρρος: **Launcher, Registration, UserLogin**
- Κωνσταντίνος Μελισσουργός: **addCoupon, addRoom**
- Γαρυφαλλιά Βλάχου: **UpgradeVIP, Payment, Reservation**

Τέλος, η Βάση Δεδομένων δημιουργήθηκε από τον Κωνσταντίνο Μελισσουργό.

4 Tools

- **Latex(Overleaf)** για την Συγγραφή των Τεχνικών Κειμένων
- **GitHub** για συνεργασία στον κώδικα
- **DrawIO** για την σχεδίαση διαγραμμάτων (**Class diagram, Domain diagram**)
- **GanttProject** για την σχεδίαση των διαγραμμάτων **Gantt**
- **Procreate** για τη σχεδίαση του logo

- Lucidchart για τα Διαγράμματα Ευρωστίας
- Google Spreadsheet για τη σχεδίαση της Φόρμας Κινδύνου
- Java ως γλώσσα προγραμματισμού
- IDE: IntelliJ IDEA / Netbeans
- Skype, Messenger