

## Project-plan

Δ) Η διάρκεια υλοποίησης του project υπολογίζεται γύρω στους 4 μήνες και υποθέτοντας ότι εργαζόμαστε 8 ώρες την μέρα, ένα λογικό rate της αμοιβής μας ανά άτομο θα ήταν 4.000\$.

## Domain Model

Αναλύοντας συντακτικά το κείμενο των απαιτήσεων (εντοπίζοντας τα ουσιαστικά), προκύπτουν οι ακόλουθες υποψήφιες κλάσεις του πεδίου του προβλήματος. Οι κλάσεις που ακολουθούν μπορεί να αποτελέσουν τελικά και κλάσεις της σχεδίασης του συστήματος, αλλά προφανώς μπορεί να μην διατηρηθούν μέχρι το πέρας της αντικειμενοστραφούς ανάλυσης και σχεδίασης.

- Χρήστης
- Προϊόν
- Πελάτης
- Ποσότητα
- Τιμή
- ΦΠΑ
- Απόδειξη
- Πόντοι
- Παραγγελία
- Έκπτωση
- Barcode
- Τιμολόγιο
- Ταμειακή
- Προμηθευτής
- Υπάλληλος
- Κωδικός
- E-mail
- Μισθός
- Καταστηματάρχης
- Αγορά

Συνεχίζοντας την ανάλυση και μελετώντας τις οθόνες, τη λεκτική περιγραφή και τη λογική μας καταλήγουμε στις εξής κλάσεις.

- User: Οντότητα που αντιστοιχεί στον χρήστη του συστήματος, είτε υπάλληλος είτε καταστηματάρχης.
- Product: Οντότητα που αντιστοιχεί στα προϊόντα που πωλούνται.
- Customer: Οντότητα που αναφέρεται στους πελάτες της επιχείρησης, που κάνουν αγορές, μαζεύουν πόντους και κερδίζουν εκπτώσεις.
- Receipt: Οντότητα που αναπαριστά την απόδειξη που δίνεται στον πελάτη, με βάση την αγορά που έχει κάνει.

- Purchase: Οντότητα που αναπαριστά το σύνολο των προϊόντων που ζητάει ο πελάτης από την επιχείρηση.
- Invoice: Οντότητα που περιέχει τις τιμές και τα ονόματα των προϊόντων που προμηθεύεται η επιχείρηση.
- Supplier: Οντότητα που αναπαριστά τους προμηθευτές των προϊόντων μιας επιχείρησης.
- Employee: Οντότητα που αντιστοιχεί στους υπαλλήλους μιας επιχείρησης.
- Owner: Οντότητα που αναπαριστά τον ιδιοκτήτη της επιχείρησης.
- Order: Οντότητα που αναπαριστά τις παραγγελίες του καταστηματάρχη στους προμηθευτές.

