

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ

Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών
Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής και Πολυμέσων



Πτυχιακή Εργασία

**«ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ 3Δ ΚΤΗΡΙΟΥ ΜΕ ΤΗΝ
ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ. »**

ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ ΞΕΝΟΦΩΝ Α.Μ 761

Επιβλέπων καθηγητής : Δρ Βιδάκης Νικόλαος

Επιτροπή Αξιολόγησης : Βιδάκης Ν.,,

Ημερομηνία παρουσίασης:.....

Ηράκλειο2008

Περίληψη

Σκοπός της πτυχιακής αυτής ήταν η μελέτη, σχεδίαση και ανάπτυξη τρισδιάστατων κτιρίων με τρισδιάστατα διαδραστικά αντικείμενα. Για να γίνει η μελέτη πιο συγκεκριμένη επιλέχθηκε σαν χώρος υλοποίησης μία βιβλιοθήκη.

Αποφασίστηκε από κοινού με τον επιβλέποντα καθηγητή η υλοποίηση αυτή να γίνει με γλώσσα προγραμματισμού την JAVA και την βιβλιοθήκη της για τον τρισδιάστατο χώρο την JAVA3D. Επίσης σαν Βάση Δεδομένων αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθεί η MySQL έκδοση 5.0

Επίσης έπρεπε η εφαρμογή αυτή να μπορεί να διαχειρισθεί πολλά κτίρια. Και τέλος να εφαρμοστεί σύστημα διαχείρισης πρόσβασης χρηστών στις πόρτες κάθε δωματίου.

Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε μία βάση δεδομένων σε MySQL με πίνακες και πεδία τέτοια που να περιγράφουν την δομή ενός τρισδιάστατου παραμετρικού δυναμικού κτιρίου, καθώς και τον αντικείμενων που αυτό περιέχει. Διαβάζοντας την βάση δεδομένων κάθε κτιρίου γίνεται 3D αναπαράσταση, πλοήγηση και διάδραση.

Από την μελέτη που έγινε πάνω στο αντικείμενο της παρούσας πτυχιακής καθορίστηκαν κάποιες ανάγκες και απαιτήσεις που έπρεπε να ληφθούν υπόψιν καθώς και να υλοποιηθούν τα οποία έδωσαν τη δυνατότητα στην εφαρμογή αυτή να υποστηρίξει την παρουσίαση και διάχυση πληροφοριών που αφορούν μια βιβλιοθήκη.

Τα **διαδραστικά αντικείμενα** που υλοποιήθηκαν είναι:

1. ΠΟΡΤΑ (άνοιξε / κλείσε)
2. AUDIO MP3 PLAYER (επιλογή αρχείου ήχου/ play / stop / pause)
3. VIDEO PLAYER (επιλογή αρχείου/ play / pause)
4. ΦΟΡΗΤΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ (ερωτήματα SQL)
5. ΒΙΒΛΙΑ (στοιχεία / ξεφύλλισμα pdf αρχείου)
6. ΑΝΣΑΣΕΡ (επιλογή ορόφου)
7. EVENT LOG(μας ενημερώνει αν υπάρχουν κρατήσεις για το δωμάτιο)

Αντικείμενα **μη διαδραστικά** που υλοποιήθηκαν

1. Τοίχοι
2. Παράθυρα
3. Πινακίδες πλοήγησης
4. Επιπλα (γραφεία / βιβλιοθήκες/καρέκλες)
5. Επιγραφή σε κάθε πόρτα δωματίου με όνομα-τύπο δωματίου
6. Επιγραφή σε τοίχο δίπλα στην πόρτα με υπηρεσίες που παρέχει το δωμάτιο που ανήκει η πόρτα

Εφαρμογές που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της πτυχιακής:

1. ένα δυσδιάστατο γραφικό περιβάλλον σχεδίασης σε JAVA για τις κατόψεις των ορόφων του κάθε κτιρίου και προσθήκης διαδραστικών αντικειμένων, ορισμό προσβάσεων και προσδιορισμού ιδιοτήτων στα αντικείμενα της κάτοψης.
2. Μία κεντρική εφαρμογή διαχείρισης κτηρίων , παραμέτρων συστήματος και ενοποίηση όλων των υπολοίπων σε μία εφαρμογή.
3. ένα 3D γραφικό περιβάλλον αναπαράστασης 3D κτηρίου , πλοήγησης και διάδρασης
4. ξεφύλλισμα PDF αρχείου
5. mp3 player
6. video player
7. διαχείριση πινάκων βάσης δεδομένων

Abstract

The purpose of this paper was the study, design and development of 3D buildings with interactive objects. In order to make this study more specific we chose for our building the area of a library.

Me and my supervisor professor decided this development to be done with JAVA programming language and its 3d api JAVA3D and for the database MySQL version 5.0

This application should be able to manipulate more than one buildings. Finally it should have a system for controlling access to rooms and menus of the application.

To be more specific we used one database based on MySQL version 5.0 with tables and fields to describe the architecture of the buildings (parametric and dynamic) plus the objects it contains. By reading the records of the database for a specific building the application creates automatically its 3d view and allows the user to navigate inside its areas and rooms and to control its interactive objects.

From the study I did on this paper I found out which things should be done, offered to the users so that it can be able to create a real library environment.

The interactive objects I created for this paper are:

1. DOOR (open/close)
2. AUDIO MP3 PLAYER (select mp3 song/ play / stop / pause)
3. VIDEO PLAYER (select mpg movie/ play / pause)
4. LAPTOP (SQL queries)
5. BOOKS (information /flip book pages from pdf file)
6. ELEVATOR (Select story)
7. EVENT LOG(show us the schedule of this room)

Non interactive objects I created:

1. Walls
2. Windows
3. Signs
4. Furniture (desk / bookshelves/chair)
5. Signs in every door(room name-room type)
6. Signs next to each door(facilities offered to the user)

Application that was developed for this 3D Digital Library:

1. a 2D graphical environment for designing the floor plans of the buildings and to add the objects in it, giving access to rooms and editing properties of the objects.
2. A central application to control all others (buildings design, system parameters, 3d walk, database administration).
3. A 3d graphical interface to create the 3D view of the buildings, navigate inside them, interact with its objects)
4. Flip book pages from a PDF file
5. mp3 player
6. video player
7. Database manipulate system

Πίνακας Περιεχομένων

Κεφάλαιο 1ο

| | |
|--------------------------------|----------|
| 1. εισαγωγή | σελίδα 6 |
| 1.1 αντικείμενο πτυχιακής..... | σελίδα 6 |
| 1.2 οργάνωση τόμου..... | σελίδα 6 |

Κεφάλαιο 2ο

| | |
|---------------------------------------|----------|
| 2 τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε..... | σελίδα 7 |
| 2.1. JAVA 3D, JOGL, GL4JAVA..... | σελίδα 7 |
| 2.2. Βάση Δεδομένων | σελίδα 8 |
| 2.2.1. MySQL..... | σελίδα 8 |
| 2.3. Γλώσσες προγραμματισμού..... | σελίδα 9 |
| 2.4. Συνοπτικά Τεχνολογία που | σελίδα 9 |

Κεφάλαιο 3ο

| | |
|--|------------|
| 3 Ανάλυση Λογισμικού..... | σελίδα 10 |
| 3.1 Εισαγωγή..... | σελίδα 10 |
| 3.2 Καταγραφή Απαιτήσεων..... | σελίδα 10 |
| 3.3 Use Cases..... | σελίδα 11 |
| 3.4 Σενάρια χρήσης (Scenarios of Use) | σελίδα 11 |
| 3.5 Data Base Model | σελίδα 12 |
| 3.6 User Interface | σελίδα 13 |
| 3.7 3D DIGITAL LIBRARY CASE STUDY | σελίδα 14 |
| 3.7.1 Καταγραφή απαιτήσεων 3D Digital Library | σελίδα 14 |
| 3.7.2 Περιπτώσεις χρήσης Σενάρια και Πρότυπα Διεπαφής 3D Digital Library | σελίδα 25 |
| 3.7.2.1 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής >> | 27 |
| 3.7.2.2 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση κτηρίων >>..... | σελίδα 30 |
| 3.7.2.3 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση κρατήσεων δωματίων >>..... | 44 |
| 3.7.2.4 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση χρηστών >>..... | σελίδα 52 |
| 3.7.2.5 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση Βιβλίων >>..... | σελίδα 66 |
| 3.7.2.6 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση Multimedia >>..... | σελίδα 80 |
| 3.7.2.7 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση SQL ερωτημάτων >>..... | 84 |
| 3.7.2.8 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 3Δ Περίπατος >>..... | σελίδα 89 |
| 3.7.2.9 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση Βάσης Δεδομένων >>..... | 91 |
| 3.7.2.10 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 2Δ Σχεδίαση >>..... | σελίδα 99 |
| 3.7.2.11 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων >>..... | 122 |
| 3.7.2.12 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 3Δ Πλοήγηση >>..... | σελίδα 126 |
| 3.7.2.13 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 3Δ Διάδραση με αντικείμενα >>..... | 125 |
| 3.7.2.14 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Ξεφύλλισμα βιβλίου >>..... | σελίδα 141 |

Κεφάλαιο 4ο

| | |
|---------------------------------------|------------|
| 4.DATA MODEL της βάσης δεδομένων..... | σελίδα 146 |
|---------------------------------------|------------|

Κεφάλαιο 5ο

| | |
|--------------------|------------|
| 5.FUTURE WORK..... | σελίδα 147 |
|--------------------|------------|

Κεφάλαιο 6ο

| | |
|-----------------------------|------------|
| 6.ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ..... | σελίδα 147 |
|-----------------------------|------------|

Κεφάλαιο 7ο

| | |
|--|------------|
| 7 Παράρτημα Α: Βάσεις Δεδομένων..... | σελίδα 148 |
| 7.1 Κατηγοριοποίηση βάση φιλοσοφίας ανάπτυξης..... | σελίδα 148 |
| 7.2 Σύγκριση Β.Δ..... | σελίδα 151 |

| | |
|--------------------|------------|
| Βιβλιογραφία | σελίδα 158 |
|--------------------|------------|

Πίνακες

| | |
|--|-----|
| Πίνακας 1: Λίστα σεναρίων ανά περίπτωση χρήσης..... | 25 |
| Πίνακας 2: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής..... | 27 |
| Πίνακας 3: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση κτηρίων..... | 30 |
| Πίνακας 4: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση κρατήσεων δωματίων..... | 44 |
| Πίνακας 5: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση χρηστών..... | 52 |
| Πίνακας 6: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση Βιβλίων..... | 66 |
| Πίνακας 7: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση Multimedia..... | 80 |
| Πίνακας 8: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση SQL ερωτημάτων..... | 84 |
| Πίνακας 9: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 3Δ Περίπατος..... | 89 |
| Πίνακας 10: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση Βάσης Δεδομένων..... | 91 |
| Πίνακας 11: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 2Δ Σχεδίαση..... | 99 |
| Πίνακας 12: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων..... | 122 |
| Πίνακας 13: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 3Δ Πλοήγηση..... | 126 |
| Πίνακας 14: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 3Δ Διάδραση με αντικείμενα..... | 129 |
| Πίνακας 15: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Ξεφύλλισμα βιβλίου..... | 141 |
| Πίνακας 16: Open – source DBs..... | 148 |
| Πίνακας 17: Freeware (Proprietary) DBs..... | 148 |
| Πίνακας 18: Proprietary DBs not available without cost..... | 149 |
| Πίνακας 19: Historical..... | 150 |
| Πίνακας 20: Truly relational, Current..... | 150 |
| Πίνακας 21: Truly relational, Obsolete..... | 150 |
| Πίνακας 22: Γενικές πληροφορίες..... | 151 |
| Πίνακας 23: Data Bases versus operation systems..... | 153 |
| Πίνακας 24: Data Base Fundamental features..... | 153 |
| Πίνακας 25: Data Base Limits..... | 154 |
| Πίνακας 26: tables and views..... | 154 |
| Πίνακας 27: Indices..... | 155 |
| Πίνακας 28: Database capabilities..... | 156 |
| Πίνακας 29: Other objects..... | 156 |
| Πίνακας 30: Partitioning..... | 157 |

1. Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζουμε μια γενική περιγραφή του αντικείμενου της πτυχιακής αυτής και την οργάνωση των κεφαλαίων του υπόλοιπου τόμου.

1.1. Αντικείμενο της πτυχιακής

Στην παρούσα πτυχιακή ασχοληθήκαμε με την κατασκευή τρισδιάστατων δυναμικών και όχι στατικών χώρων με διαδραστικά αντικείμενα. Οι χώροι αυτοί σχεδιάζονται στο δυσδιάστατο χώρο και αναπαριστάνονται στο τρισδιάστατο χώρο. Ασχοληθήκαμε με την δημιουργία διαδραστικών αντικείμενων ,τον τρόπο διεπαφής τους με τον χρήστη ,τον τρόπο χειρισμού τους και των στοιχείων και ενεργειών που παρέχουν στον χρήστη. Ο προγραμματισμός έγινε σε JAVA και JAVA3D.

1.2. Οργάνωση του τόμου

Η συνέχεια της πτυχιακής έχει οργανωθεί στα ακόλουθα κεφάλαια:

- Στο Κεφάλαιο 2 παρουσιάζεται η τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε για την ανάπτυξη του συστήματος
- Στο Κεφάλαιο 3, παρουσιάζονται γενικές αλλά και ειδικές πληροφορίες για την ανάλυση, σχεδίαση και υλοποίηση του συστήματος
- Στο κεφάλαιο 4 βρίσκεται το DATA MODEL της βάσης δεδομένων
- Στο κεφάλαιο 5 είναι τι μπορεί να γίνει στο μέλλον
- Στο κεφάλαιο 6 είναι οι οδηγίες εγκατάστασης
- Και τέλος στο κεφάλαιο 7 είναι τα παραρτήματα και η βιβλιογραφία

2. Τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε

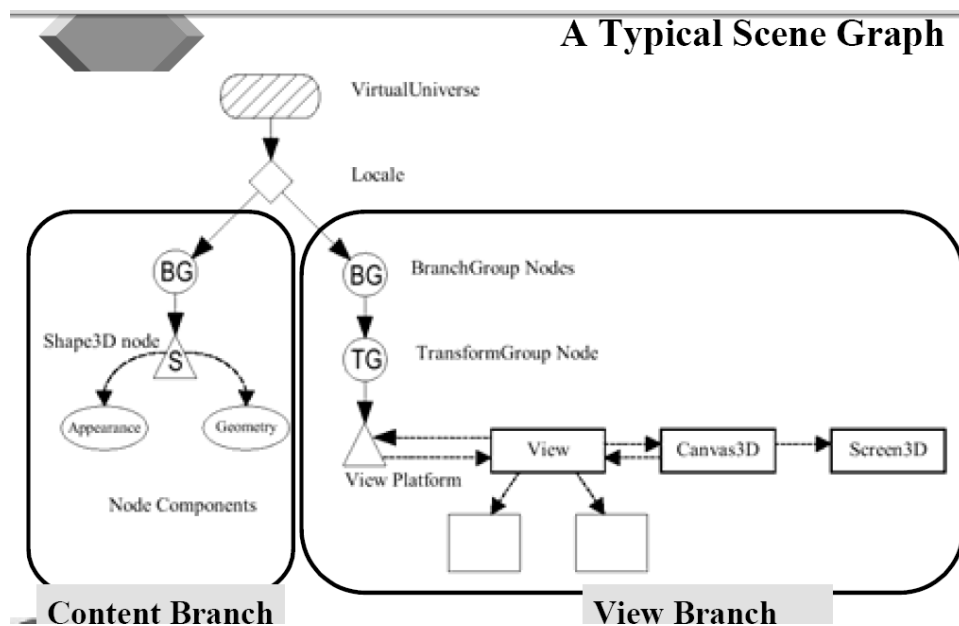
2.1. JAVA 3D, JOGL, GL4JAVA

Για τον σχεδιασμό σε 3D περιβάλλον με γλώσσα προγραμματισμού την JAVA υπάρχουν πολλές υλοποιήσεις όπως είναι JAVA3D ,JOGL, GL4JAVA και άλλες.

Κάθε μία υλοποίηση έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της. Οι πιο πολλές υλοποιούν τον σχεδιασμό στο 3D με εντολές χαμηλού επιπέδου OPENGL.

Η JAVA3D διαφοροποιείται σε σχέση με τις άλλες στο γεγονός ότι βρίσκεται ένα στρώμα πάνω από την OPENGL δίνοντας στον προγραμματιστή την δυνατότητα να αποφύγει τις λεπτομέρειες υλοποίησης φτιάχνοντας αυτό που θέλει πιο εύκολα και γρήγορα. Αποκρύπτει δηλαδή από τον προγραμματιστή όλες τις λεπτομέρειες και ενέργειες που απαιτούνται δημιουργώντας παράλληλα πιο αποδοτικό κώδικα.

- Παρέχει υψηλής απόδοσης, διαδραστικά 3D γραφικά.
- Παρέχει στους χρήστες ένα απλό, υψηλού επιπέδου προγραμματιστικό μοντέλο.
- Είναι αντικειμενοστραφές πακέτο.
- Επιτρέπει στους προγραμματιστές του να κατασκευάζουν και να ελέγχουν την συμπεριφορά τρισδιάστατων αντικειμένων και οπτικών περιβαλλόντων.
- Επειδή πηγάζει από την JAVA διατηρεί ένα από τα βασικά της πλεονεκτήματα να τρέχει οπουδήποτε άσχετα με το υλικό.
- Εκμεταλλεύεται τους υπάρχοντες επιταχυντές γραφικών (επίπεδο hardware) διαμέσου χαμηλού επιπέδου κλήσεων των API όπως OpenGL ,Direct3D.
- Παρέχει υψηλού επιπέδου μοντέλο σκηνής στους προγραμματιστές κάτι που τους βοηθάει να επικεντρωθούν στα αντικείμενα και την διαχείριση της σκηνής μόνο. Αυτό κάνει την δημιουργία εφαρμογών ταχύτερη. Οι προγραμματιστές δεν χρειάζονται να δημιουργήσουν τα βασικά 3D αντικείμενα από την αρχή ή να γράψουν από την αρχή κώδικα για την διαχείριση της εμφάνισης τους στην σκηνή.
- Υπάρχει αρκετή βιβλιογραφία και παραδείγματα σε σχέση με τις άλλες υλοποιήσεις



2.2. Βάση Δεδομένων

Η Βάση Δεδομένων που επιθυμούμε να χρησιμοποιήσουμε πρέπει να διαθέτει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα την καθιστούν γρήγορη στην πρόσβαση, ασφαλή, αξιόπιστη και εύκολη στη χρήση. Γι' αυτό έγινε μια σχετική έρευνα στο Internet, τα αποτελέσματα της οποίας παρουσιάζονται στο Παράρτημα Α, για τις διαθέσιμες Βάσεις Δεδομένων.

Μετά από τα συγκριτικά αποτελέσματα της έρευνας, που φαίνονται στο Παράρτημα Α, καταλήξαμε στη MySQL ως τη βάση δεδομένων που θα υποστηρίξει το σύστημά μας, καθώς είναι ανοικτού κώδικα, γρήγορη, αξιόπιστη και εύκολη στη χρήση.

2.2.1. MySQL

Η MySQL είναι το πιο δημοφιλές, ανοικτού κώδικα, σχεσιακό σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων, το οποίο έχει δημιουργηθεί, διανέμεται και υποστηρίζεται από το MySQLAB.

Χαρακτηριστικά

- *Η MySQL είναι ένα σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων:* Μια βάση δεδομένων είναι μια δομημένη συλλογή δεδομένων. Μπορεί να αφορά τα πάντα, από μια λίστα με ψώνια ως και μια έκθεση με εικόνες ή τεράστια μεγέθη πληροφορίας σε ένα εταιρικό δίκτυο. Για την προσθήκη, πρόσβαση και επεξεργασία των δεδομένων που είναι αποθηκευμένα σε μια βάση δεδομένων, απαιτείται ένα σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων όπως είναι η MySQL. Καθώς οι υπολογιστές είναι ικανοί να χειρίζονται μεγάλες ποσότητες δεδομένων, τα συστήματα διαχείρισης βάσεων δεδομένων παίζουν κεντρικό ρόλο στον προγραμματισμό, ως ανεξάρτητες υπηρεσίες ή ως μέρη άλλων εφαρμογών.
- *Η MySQL είναι ένα σχεσιακό σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων:* Μια σχεσιακή βάση δεδομένων αποθηκεύει τα δεδομένα σε ξεχωριστούς πίνακες, αντί να τα τοποθετεί σε έναν ενιαίο χώρο. Το γεγονός αυτό προσθέτει ταχύτητα και ευελιξία. Το SQL μέρος από το «MySQL» αντιστοιχεί στο «Structured Query Language», δηλαδή Δομημένη Γλώσσα Ερωτήσεων. Η SQL είναι η πιο κοινά τυποποιημένη γλώσσα που χρησιμοποιείται για πρόσβαση στις βάσεις δεδομένων και προσδιορίζεται από το πρότυπο ANSI/ISO. Το SQL πρότυπο εξελίσσεται από το 1986 και υπάρχουν διάφορες εκδόσεις.
- *Η MySQL είναι ανοικτού κώδικα:* Οποιοσδήποτε το επιθυμεί μπορεί να «κατεβάσει» το λογισμικό της MySQL από το Internet και να το χρησιμοποιήσει ή τροποποιήσει χωρίς κανένα κόστος. Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τον πηγαίο κώδικα του λογισμικού αυτού, εφόσον γνωρίζει τι επιτρέπεται και τι όχι να κάνει με το λογισμικό σύμφωνα με την άδεια GPL (GNU General Public Licence).
- *Ο MySQL Database Server είναι πολύ γρήγορος, αξιόπιστος και εύκολος στη χρήση:* Ο MySQL Server είχε αρχικά αναπτυχθεί για να υποστηρίξει μεγάλες βάσεις δεδομένων πολύ πιο γρήγορα από τις υπάρχοντες λύσεις και έχει χρησιμοποιηθεί επιτυχώς σε περιβάλλοντα με υψηλά απαιτητική παραγωγή για πολλά χρόνια τώρα. Η συνδεσιμότητα, ταχύτητα και ασφάλεια καθιστά τον MySQL Server ιδιαίτερα κατάλληλο για πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων μέσω Internet.
- *Ο MySQL Server λειτουργεί σε συστήματα πελάτη/εξυπηρετητή ή εμπεδωμένα συστήματα:* Το λογισμικό της MySQL είναι ένα σύστημα πελάτη/εξυπηρετητή το οποίο αποτελείται από έναν multi-threaded SQL εξυπηρετητή που υποστηρίζει διαφορετικά backends, πολλαπλά διαφορετικά προγράμματα πελάτη και βιβλιοθήκες, εργαλεία διαχείρισης και μια ευρεία κλίμακα από διεπαφές προγραμματισμού εφαρμογών (Applications Programming Interfaces). Επίσης ο MySQL εξυπηρετητής

παρέχεται ως εμπεδωμένη multi-threaded βιβλιοθήκη που μπορεί να συνδεθεί με τη εφαρμογή και να γίνει ένα μικρότερο, γρηγορότερο και ευκολότερο στη διαχείριση, ανεξάρτητο προϊόν.

- Υπάρχει διαθέσιμη μια μεγάλη ποσότητα διαθέσιμου λογισμικού MySQL

2.3. Γλώσσες προγραμματισμού

Οι γλώσσες προγραμματισμού που μελετήθηκαν για την υλοποίηση της πτυχιακής είναι η JAVA, JAVA3D.

2.4. Συνοπτικά Τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε

Ανακεφαλαιώνοντας, για την συγκεκριμένη πτυχιακή χρησιμοποιήθηκε ως γλώσσα προγραμματισμού η JAVA , για τον σχεδιασμό στο 3Δ χώρο η βιβλιοθήκη της JAVA3D καθώς και μέρος του κώδικα της open source εφαρμογής SweetHome3D.Ως βάση δεδομένων επιλέχτηκε η MySQL η οποία προσφέρει γρήγορη πρόσβαση και ανάκτηση δεδομένων και συνοδεύεται από τα MySQL GUI Tools τα οποία προσφέρουν ένα προσιτό γραφικό περιβάλλον στο χειριστή για τον έλεγχο της βάσης και την εκτέλεση ερωτοαπαντήσεων.

Για τα VIDEO χρησιμοποιήθηκε το JMFstudio της SUN.

Χρησιμοποιήθηκαν open source εφαρμογές (μέρος του κώδικα τους με αλλαγές) :

- 1 SweetHome3D (σχεδιασμός κτηρίων μόνο για το 3Δ)
- 2 MultiValent (για το διαβασμα PDF αρχείων)
- 3 JbookPanel (για το ξεφύλλισμα εικόνων)
- 4 JMP3Player (για αναπαραγωγή MP3)
- 5 Date selector (για την επιλογή ημερομηνίας)

3 Ανάλυση Λογισμικού

3.1 Εισαγωγή

Η ανάλυση λογισμικού είναι ένα δομημένο σύνολο δραστηριοτήτων που απαιτούνται για την ανάπτυξη ενός συστήματος λογισμικού. Οι δραστηριότητες αυτές αφορούν την: Ανάλυση (Specification), Σχεδίαση (Design), Τεκμηρίωση (Validation) και Εξέλιξη (Evolution) του συστήματος. Με την Ανάλυση προσδιορίζονται όλα όσα πρέπει να υλοποιεί το σύστημα (απαιτήσεις συστήματος) καθώς και εντοπίζονται οι περιορισμοί του, με την Σχεδίαση υλοποιείται το σύστημα, με την Τεκμηρίωση ελέγχεται αν το λογισμικό ανταπεξέρχεται στις αρχικές απαιτήσεις και τέλος στη φάση της Εξέλιξης το σύστημα εξελίσσεται για να καλύψει τυχόν μελλοντικές ανάγκες.

Για τη διεκπεραίωση των παραπάνω δραστηριοτήτων έχουν αναπτυχθεί διάφορα μοντέλα διαδικασίας λογισμικού, τα οποία είναι απλοποιημένες αναπαραστάσεις της διαδικασίας μέσα από συγκεκριμένη οπτική γωνία. Τέτοια μοντέλα είναι το Waterfall (σειριακό μοντέλο που προαπαιτεί πλήρως καταγεγραμμένες απαιτήσεις), το Evolutionary (εξελικτικό μοντέλο με πολλές ενδιάμεσες εκδόσεις) και το Reuse-based (μοντέλο που βασίζεται στην επαναχρησιμοποίηση υπαρχόντων στοιχείων τα οποία ενοποιούνται για τη δημιουργία του νέου συστήματος).

Σε κάθε περίπτωση η επιλογή του μοντέλου εξαρτάται από τις απαιτήσεις τους συστήματος καθώς και από τη διάρκεια και το μέγεθος του έργου.

3.2 Καταγραφή Απαιτήσεων.

Η μελέτη των απαιτήσεων ενός νέου συστήματος λογισμικού αποτελεί ιδιαίτερα σημαντικό τμήμα της συνολικής φάσης ανάπτυξης του συστήματος και έχει μελετηθεί από πολλές και διαφορετικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Συνήθως οι απαιτήσεις λογισμικού διαχωρίζονται σε δύο κατηγορίες – αυτές που αφορούν τα λειτουργικά χαρακτηριστικά του συστήματος (λειτουργικές απαιτήσεις) και αυτές που συνιστούν ‘οριζόντια’ ποιοτικά χαρακτηριστικά (quality attributes) και που αναφέρονται ως μη λειτουργικές απαιτήσεις. Οι λειτουργικές απαιτήσεις καταγράφονται, αναλύονται και ενσωματώνονται σε διαδικασίες που συνιστούν το σύστημα λογισμικού. Υπάρχουν πληθώρα τεχνικών τόσο για τη καταγραφή όσο και για την ανάλυση και επικύρωση των λειτουργικών απαιτήσεων ενός συστήματος λογισμικού.

Σε αντίθεση με τις λειτουργικές απαιτήσεις λογισμικού, οι μη-λειτουργικές απαιτήσεις είναι λιγότερο γνωστές και περισσότερο σύνθετες στη μελέτη τους. Παραδείγματα μη-λειτουργικών απαιτήσεων για ένα σύστημα λογισμικού μπορεί να αφορούν μεγέθη όπως η χρηστικότητα του συστήματος, η μεταφερσιμότητά του από μια πλατφόρμα σε μια άλλη ή δυνατότητα προσαρμογής του συστήματος, η ασφάλεια και η υποστήριξη χρηστών μετά την παράδοση.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι εξαιτίας των χαρακτηριστικών των μη-λειτουργικών απαιτήσεων (π.χ. αφηρημένες έννοιες, οριζόντια εφαρμογή, κλπ) η μελέτη και ανάλυσή τους δεν είναι ούτε εύκολη ούτε συγκρίσιμη με τη μελέτη και ανάλυση των λειτουργικών απαιτήσεων ενός συστήματος λογισμικού. Η δυσκολία συνίσταται σε διάφορους λόγους. Πρώτα από όλα, οι απαιτήσεις της κατηγορίας αυτής δεν προσδιορίζονται και δεν επικυρώνονται εύκολα. Δεύτερον, δεν υπάρχει ένας ενιαίος και πλήρης κατάλογος μη-λειτουργικών απαιτήσεων που να μπορούν να εξειδικευτούν ανάλογα με το εκάστοτε πρόβλημα. Τρίτον, στην πλειοψηφία των περιπτώσεων οι μη-λειτουργικές απαιτήσεις είναι αντιμαχόμενες ή μία την άλλη με αποτέλεσμα να μην καθίσταται εφικτή η προοδευτική ενσωμάτωση και υποστήριξη τους σε ένα σύστημα κάτι που ισχύει για τις λειτουργικές απαιτήσεις. Τέλος, οι μη-λειτουργικές απαιτήσεις αφορούν κυρίως κατασκευαστές συνιστωσών πλατφόρμας (platform developers) με αποτέλεσμα συχνά να μην εξετάζονται κατά το σχεδιασμό ενός συστήματος λογισμικού.

3.3 Use Cases.

Περίπτωση χρήσης είναι η περιγραφή ενός σεναρίου ή ενός συνόλου σεναρίων τα οποία είναι στενά συνδεδεμένα μεταξύ τους. Μια περίπτωση χρήσης ορίζει και περιγράφει την αλληλεπίδραση ανάμεσα στους δράστες (actors) και συγκεκριμένα λειτουργικά τμήμα της εφαρμογής (υπηρεσίες του συστήματος). Δηλαδή μια περίπτωση χρήσης περιγράφει σε υψηλό επίπεδο, συστηματικά και μεθοδικά πώς μια εφαρμογή θα χρησιμοποιηθεί για την υλοποίηση συγκεκριμένων στόχων. Πολλές περιπτώσεις χρήσεις καλύπτουν τελικά όλες τις απαιτήσεις και την επιθυμητή συμπεριφορά της εφαρμογής. Με τις περιπτώσεις χρήσης περιγράφουμε την συμπεριφορά του συστήματος χωρίς να μπαίνουμε σε λεπτομέρειες όπως τρόποι υλοποίησης.

Μια περίπτωση χρήσης συνήθως συμπεριλαμβάνει πολλά σενάρια και δίνει την δυνατότητα αποφυγής περιττών πληροφοριών και περιγραφών των λειτουργιών ενός συστήματος. Αυτό το οποίο προσπαθούμε να επιτύχουμε με τις περιπτώσεις χρήσης είναι μια ολοκληρωμένη άποψη των λειτουργιών και της συμπεριφοράς του λογισμικού του συστήματος.

Οι περιπτώσεις χρήσης είναι δομημένες με συγκεκριμένο και τυπικό τρόπο. Αυτό γίνεται μέσω δομημένης περιγραφής. Τα συστατικά αυτής της δομής είναι:

- Όνομα / σύντομη περιγραφή
- Χαρακτήρες (actors): που επικοινωνούν με την περίπτωση χρήσης
- Προϋποθέσεις (Ποιες συνθήκες πρέπει να ικανοποιούνται στην έναρξη της περίπτωσης χρήσης)
- Μέτα-Συνθήκη (Ποιες συνθήκες πρέπει να ικανοποιούνται στην λήξη της περίπτωσης χρήσης)
- Ερέθισμα (Trigger): ένα συμβάν που προκαλεί την περίπτωση χρήσης
- Σχέσεις: Συσχέτιση (association), Περιλαμβάνει (include), Επεκτείνει (extend), Εξειδικεύει (generalization) :
- Ομαλή Ροή Γεγονότων (Περιγραφή της συμπεριφοράς βάση της περίπτωσης χρήσης)
- Συνιστώσες ροές γεγονότων
- Εναλλακτικές ροές – Εξαιρέσεις: αποκλίσεις από το κύριο σενάριο επιτυχίας

3.4 Σενάρια χρήσης (Scenarios of Use).

Τα σενάρια αποτελούν μια μικρογραφία των επιμέρους λειτουργιών ενός συστήματος και ανάλογα με την πιστότητά τους μπορεί να είναι είτε γενικά σενάρια που εμπεριέχουν επιλεγμένες περιπτώσεις χρήσης είτε σενάρια αλληλεπίδρασης που καταγράφουν τρόπους εκτέλεσης μιας περίπτωσης χρήσης. Η χρήση των σεναρίων κατά την διαδικασία ανάλυσης ενός συστήματος λογισμικού βασίζεται στην ιδιότητα που έχουν τα σενάρια να προσφέρουν αφενός λεπτομερείς καταγραφές πρακτικών (δηλαδή το τι κάνουν οι χρήστες ή το ίδιο το σύστημα) και ταυτόχρονα να συνεισφέρουν στον οραματισμό νέων λύσεων με τη χρήση προηγμένων τεχνολογικών εργαλείων. Συγκεκριμένα, ένα σενάριο προσφέρεται τόσο για την αποκάλυψη καθηκόντων που εκτελούν οι χρήστες και που συνιστούν υπάρχουσες πρακτικές όσο και για τον οραματισμό λύσεων που γίνονται εφικτές με τη χρήση νέων τεχνολογιών και εργαλείων.

Τα σενάρια χρήσης θα πρέπει να ικανοποιούν συγκεκριμένα ποιοτικά χαρακτηριστικά που καθορίζουν την πληρότητα του σεναρίου.

- Ένα σενάριο για να είναι πλήρες θα πρέπει να καταγράφεται με μια μορφή που να επιτρέπει περαιτέρω ανάλυση.
- Το σενάριο θα πρέπει να προσδιορίζει το στόχο ή το σκοπό που εξυπηρετείται και να γίνεται σαφής αναφορά σε εμπλεκόμενους φορείς (συνιστώσες συστήματος και χρήστες).

- Το σενάριο θα πρέπει να συνθέτεται από επιμέρους δραστηριότητες (βήματα) που όταν εκτελεστούν να αποφέρουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.
- Το σενάριο θα πρέπει να προσδιορίζει την ροή των δραστηριοτήτων (βημάτων) που πρέπει να εκτελεστούν
- Για κάθε επιμέρους δραστηριότητα ή βήμα θα πρέπει να υπάρχουν ή να μπορούν να προσδιοριστούν όρια που εξασφαλίζουν την έναρξη και λήξη της δραστηριότητας και του σεναρίου γενικότερα.
- Ένα σενάριο θα πρέπει να προσδιορίζει τις προϋποθέσεις που το ολοκληρώνουν και τυχόν εξαιρέσεις που συνήθως συνιστούν εναλλακτικά σενάρια.

Αναφορικά με τις τεχνικές καταγραφής, ένα σενάριο ανάλογα με το βαθμό ωριμότητάς του μπορεί να καταγράφεται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, όπως:

- κείμενο / αφήγηση γεγονότων,
- αριθμημένη ακολουθία βημάτων,
- φόρμα δομημένης περιγραφής
- διαχωρισμένη αφήγηση,
- μοντέλο περιπτώσεων χρήσης,
- διάγραμμα σεναρίου VORD
- μοντέλο ακολουθίας της UML, κλπ.

Επίσης, είναι δυνατόν ένα σενάριο αρχικά καταγεγραμμένο με ένα γενικό τύπο (π.χ. κείμενο) να εξειδικευτεί με τη χρήση μιας άλλης μορφής (π.χ. διαχωρισμένη ακολουθία βημάτων) προκειμένου να γίνει δυνατή η καλύτερη κατανόηση επιμέρους συστατικών του.

3.5 Data Base Model.

Το database model είναι μια θεωρία ή μια προδιαγραφή, που περιγράφει τον τρόπο που δομείται και χρησιμοποιείται μια βάση δεδομένων. Χρησιμοποιούνται διάφορες τεχνικές για τη μοντελοποίηση δομών δεδομένων. Τα περισσότερα συστήματα βάσεων δεδομένων χτίζονται γύρω από ένα συγκεκριμένο data model, αν και είναι σύνηθες τα προϊόντα να προσφέρουν υποστήριξη για περισσότερα από ένα μοντέλα. Για κάθε λογικό μοντέλο είναι δυνατές ποικίλες φυσικές τροποποιήσεις και τα περισσότερα προσφέρουν στο χρήστη ,ως κάποιο σημείο, έλεγχο στη ρύθμιση των φυσικών τροποποιήσεων, καθώς οι επιλογές που γίνονται έχουν άμεσο αντίκτυπο στη λειτουργικότητα. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το σχεσιακό μοντέλο, όπου όλες οι σημαντικές τροποποιήσεις επιτρέπουν τη δημιουργία indexes, τα οποία παρέχουν γρήγορη πρόσβαση στις γραμμές (rows) ενός πίνακα (table), εάν οι τιμές των συγκεκριμένων στηλών είναι γνωστές.

Διάφορα τέτοια μοντέλα έχουν προταθεί εκ των οποίων τα πιο κοινά είναι: Ιεραρχικό μοντέλο (Hierarchical model), Δικτυακό μοντέλο (Network model), Σχεσιακό μοντέλο (Relational model), Entity-relationship, Object-Relational μοντέλο και μοντέλο αντικειμένων (Object model).

Άλλα μοντέλα περιλαμβάνουν : Associative, Concept-oriented, Entity-Attribute-Value, Multi-dimensional model, Semi-structured, Star schema και XML database.

3.6 User Interface.

Η διεπαφή χρήστη (User Interface) είναι το σύνολο των μέσων με τα οποία οι χρήστες αλληλεπιδρούν με ένα συγκεκριμένο μηχάνημα, συσκευή, υπολογιστικό πρόγραμμα ή άλλο περίπλοκο εργαλείο (το σύστημα). Η διεπαφή χρήστη παρέχει μέσα εισόδου (input), που επιτρέπουν στους χρήστες να χειρίζονται το σύστημα και μέσα εξόδου (output), που επιτρέπουν στο σύστημα να παράγουν τα εφέ από τη διαχείριση των χρηστών.

Στην επιστήμη των υπολογιστών και στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, το user interface αναφέρεται στην πληροφορία που αφορά γραφικά, κείμενο και ήχο που παρουσιάζει ένα πρόγραμμα στο χρήστη καθώς και τις ακολουθίες ελέγχου (όπως πάτημα κουμπιών μέσω του πληκτρολογίου, κινήσεις μέσω του ποντικιού και επιλογές μέσω του touchscreen) τις οποίες απασχολεί ο χρήστης για τον έλεγχο του προγράμματος.

Τα πιο κοινά user interfaces είναι τα ακόλουθα δύο:

- *Graphical user interfaces (GUI)*: Τα γραφικά user interfaces δέχονται είσοδο από συσκευές όπως το πληκτρολόγιο του υπολογιστή και το ποντίκι και παρέχουν αρθρωτή γραφική έξοδο στην οθόνη του υπολογιστή. Υπάρχουν τουλάχιστον δύο διαφορετικές αρχές που χρησιμοποιούνται ευρέως στο σχεδιασμό GUI: Object-oriented user interfaces (OOUIs) και application oriented interfaces.
- *Web – based user interfaces* : Οι διεπαφές αυτές δέχονται είσοδο και παρέχουν έξοδο παράγοντας ιστοσελίδες, οι οποίες μεταδίδονται μέσω του Internet και είναι ορατές από χρήστες που χρησιμοποιούν το πρόγραμμα κάποιου web browser. Πιο πρόσφατες υλοποιήσεις αξιοποιούν Java, AJAX, Microsoft .NET ή παρόμοιες τεχνολογίες για να παρέχουν realtime έλεγχο σε ένα πρόγραμμα, εξαλείφοντας έτσι την ανάγκη για ανανέωση (refresh) του web browser βασισμένου σε HTML.

Γενικότερα, οι χρήστες ενός συστήματος επιθυμούν η διεπαφή με την οποία αλληλεπιδρούν να τους παρέχει οικείο γραφικό περιβάλλον, ακόμη και αν ορισμένα χαρακτηριστικά δεν προσδίδουν καμία λειτουργικότητα στο σύστημα (π.χ. εικόνες, βίντεο, κ.α.). Έτσι, η υποστήριξη γραφικών περιβαλλόντων χρήσης θεωρείται ένα δεδομένο χαρακτηριστικό όλων των εμπορικά διαθέσιμων συστημάτων διαχείρισης περιεχομένου.

3.7 3D DIGITAL LIBRARY CASE STUDY

3.7.1 Καταγραφή απαιτήσεων 3D Digital Library

A) ΜΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R1_1 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Η Εφαρμογή θα πρέπει να είναι MultiPlatform |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Η Μεταφερσιμότητα της εφαρμογής σε διαφορετικά λειτουργικά συστήματα▪ Πρέπει να χρησιμοποιηθεί γλώσσα προγραμματισμού που να το υποστηρίζει (JAVA). |

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R1_2 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Χρήση Βάσης Δεδομένων MySQL |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Διαχείριση Παραμέτρων Συστήματος▪ Διαχείριση Στοιχείων Κτηρίων |

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R1_3 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Χρήση Τεχνολογίας JAVA3D |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Τρισδιάστατος Σχεδιασμός |

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R1_4 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Η εφαρμογή μας να είναι Multi-Language |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Να εμφανίζονται τα μενού της εφαρμογής σε γλώσσα που επιθυμεί και επιλέγει ο χρήστης |

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R1_5 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Οι επιλογές των χρηστών και οι ενέργειες τους να ελέγχονται με βάση τα δικαιώματα που τους εκχωρούνται |

B) ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **R2_X → Διαχείριση Κτηρίων**

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R2_1 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Εισαγωγή Νέου Κτηρίου Βιβλιοθήκης |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Ο χρήστης εισάγει το όνομα Κτηρίου βιβλιοθήκης▪ Ο χρήστης σχεδιάζει το ανσασέρ Κτηρίου |

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R2_2 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Διόρθωση Κτηρίου Βιβλιοθήκης |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Ο χρήστης επιλέγει Κτήριο βιβλιοθήκης από κυλιόμενη λίστα▪ Ο χρήστης αλλάζει το όνομα Κτηρίου▪ Ο χρήστης αλλάζει την κάτοψη του ανσασέρ Κτηρίου▪ Ο χρήστης μπορεί να διαγράψει το κτήριο από την βάση δεδομένων του συστήματος μαζί με όλα τα στοιχεία του |

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R2_3 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Επεξεργασία Ορόφων Κτηρίου Βιβλιοθήκης |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Ο χρήστης επιλέγει το Κτήριο βιβλιοθήκης από κυλιόμενη λίστα▪ Ο χρήστης εισάγει έναν νέο όροφο στο κτήριο με το όνομα που θέλει και την σειρά κατά ύψος στο κτήριο▪ Μπορεί να σχεδιάσει έναν νέο όροφο βασισμένο στην κάτοψη ενός ήδη σχεδιασμένου ορόφου(Τυπικός Όροφος)▪ Μπορεί να διαγράψει έναν όροφο από το κτήριο▪ Σχεδιάζει/διορθώνει την κάτοψη ενός ορόφου σε 2Δ γραφικό περιβάλλον▪ Γίνεται αποθήκευση στοιχείων κτηρίων στην βάση δεδομένων |

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_4

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Σχεδίαση Ανσασέρ Κτηρίου

Περιγραφή Απαίτησης

- Ο χρήστης βλέπει ένα 2Δ γραφικό περιβάλλον για σχεδίαση με την χρήση ποντικιού των στοιχείων του ανσασέρ
- Ο χρήστης σχεδιάζει με την βοήθεια του mouse τους τοίχους του δωματίου του ανσασερ.
- Ο χρήστης εισάγει με το mouse μία πόρτα εισόδου-εξόδου
- Ο χρήστης εισάγει ένα καντράν ελέγχου πλοήγησης ανσασερ
- Γίνετε αποθήκευση σε βάση δεδομένων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_5

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διόρθωση Ανσασερ Κτηρίου

Περιγραφή Απαίτησης

- Ο χρήστης βλέπει ένα 2Δ γραφικό περιβάλλον για σχεδίαση με την χρήση ποντικιού των στοιχείων του ανσασέρ
- Ο χρήστης αλλάζει/διαγράφει τους τοίχους του δωματίου του ανσασερ.
- Ο χρήστης αλλάζει/διαγράφει την πόρτα εισόδου-εξόδου
- Ο χρήστης αλλάζει/διαγράφει το καντράν ελέγχου πλοήγησης ανσασερ
- Γίνεται αποθήκευση αλλαγών σε βάση δεδομένων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_6

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαγραφή Ανσασέρ Κτηρίου

Περιγραφή Απαίτησης

Διαγράφεται το ανσασέρ και τα στοιχεία του από την βάση δεδομένων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_7

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Σχεδίαση Ορόφου Κτηρίου

Περιγραφή Απαίτησης

- Ο χρήστης βλέπει ένα γραφικό περιβάλλον σχεδίασης όπου εισάγει τα στοιχεία που αφορούν την κάτοψη του ορόφου με την χρήση του ποντικιού
- Υπάρχει toolbar για επιλογή στοιχείων προς εισαγωγή-επεξεργασία ιδιοτήτων αντικειμένων ορόφου
- Ο χρήστης σχεδιάζει με την βοήθεια του mouse τους τοίχους των δωματίων του κτηρίου.
- Ο χρήστης εισάγει με το mouse τις πόρτες των δωματίων
- Εισάγει 3Δ πάνελ χειρισμού πόρτας
- Εισάγει παράθυρα στα δωμάτια
- Εισάγει διαδραστικά αντικείμενα στα δωμάτια
- Εισάγει έπιπλα στα δωμάτια
- Εισάγει τοίχους που δεν ανήκουν σε δωμάτιο
- Εισάγει παράθυρα και πόρτες που δεν ανήκουν σε δωμάτιο
- Εισάγει προσβάσεις στις πόρτες των δωματίων
- Αλλάζει τις ιδιότητες των επίπλων
- Αλλάζει διαστάσεις επίπλων
- Αλλάζει τύπο επίπλου ,ύψος του.
- Μετακινεί έπιπλα με την χρήση του ποντικιού
- Μετακινεί τοίχους και πινακίδες με το ποντίκι
- Εισάγει βιβλία στο αντικείμενο βιβλιοθήκη
- Εισάγει ερωτήματα SQL στο αντικείμενο Laptop
- Εισάγει πινακίδες κατεύθυνσης προς τα δωμάτια
- Εισάγει το πολύγωνο του δαπέδου του ορόφου
- Επιλέγει/αλλάζει όνομα δωματίων
- Επιλέγει/αλλάζει τύπο δωματίου για κάθε δωμάτιο του ορόφου
- Επιλέγει/αλλάζει αν ένα δωμάτιο δέχεται να δοθεί για προγραμματισμό συναντήσεων
- Μπορεί να διαγράψει ανά πάσα στιγμή κάποιο στοιχείο του ορόφου επιλέγοντας το με το ποντίκι
- Με το ESC αναιρεί την τρέχουσα επιλογή σχεδίασης
- Γίνεται αποθήκευση σε βάση δεδομένων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_8

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαγραφή Ορόφου Κτηρίου

Περιγραφή Απαίτησης

- Διαγράφονται τα στοιχεία ορόφου με τα αντικείμενα του από την βάση δεδομένων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_9

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Προγραμματισμός Συναντήσεων-Εισαγωγή κράτησης

Περιγραφή Απαίτησης

- Ο χρήστης επιλέγει κτήριο βιβλιοθήκης , όροφο και τελικά ένα από τα διαθέσιμα για προγραμματισμό συναντήσεων δωματίου
- Εισάγει όνομα συνάντησης
- Εισάγει ημερομηνία και ώρα έναρξης και λήξης συνάντησης
- Επιλέγει τύπο συνάντησης
- Επιλέγει τους χρήστες που θα συμμετέχουν
- Αποθηκεύει στην βάση δεδομένων την κράτηση αφού πρώτα ελεγχθεί η διαθεσιμότητα του δωματίου

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R2_10

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Προγραμματισμός Συναντήσεων-Καταχωρημένες κρατήσεις

Περιγραφή Απαίτησης

- Εμφανίζονται όλες οι κρατήσεις του χρήστη που υπάρχουν στην βάση δεδομένων του συστήματος
- Αλλάζει τα στοιχεία της κράτησης (όνομα ,χρήστες, ημερομηνίες)
- Μπορεί να διαγράψει κράτηση δωματίου
- Αποθηκεύει τις αλλαγές στην βάση δεδομένων του συστήματος αφού πρώτα ελεγχθεί η διαθεσιμότητα του δωματίου

- **R3→ Διαχείριση παραμέτρων συστήματος**

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R3_1 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Εισαγωγή Χρηστών Συστήματος |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή στοιχείων χρήστη, login name και password ▪ επιλογή γλώσσας εμφάνισης των επιλογών των μενού του συστήματος ▪ Ένταξη χρήστη σε ομάδα χρηστών ▪ Διαγραφή χρήστη ▪ Αλλαγή στοιχείων , login name και password ▪ Αλλαγή ομάδας χρηστών |

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R3_2 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Διαχείριση Ομάδων Χρηστών Συστήματος |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή νέας ομάδας ▪ Διαγραφή μιας ομάδας ▪ Αλλαγή ονόματος |

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R3_3 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Πρόσβαση Ομάδας Χρηστών σε επιλογές των μενού Συστήματος |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή πρόσβασης ομάδας σε κάποια επιλογή μενού ▪ Αλλαγή πρόσβασης ▪ Διαγραφή πρόσβασης ▪ Αποθήκευση στην βάση δεδομένων του συστήματος |

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_4

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαχείριση Συγγραφέων Βιβλίων

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή νέου συγγραφέα
- Διαγραφή συγγραφέα
- Αλλαγή ονόματος συγγραφέα

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_5

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαχείριση Εκδοτών Βιβλίων

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή νέου εκδότη
- Διαγραφή εκδότη
- Αλλαγή ονόματος εκδότη

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_6

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαχείριση Γλώσσας Γραφής Βιβλίων

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή νέας γλώσσας γραφής βιβλίων
- Διαγραφή γλώσσας γραφής βιβλίων
- Αλλαγή ονόματος γλώσσας γραφής βιβλίων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_7

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαχείριση Κατηγοριών Βιβλίων

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή νέας κατηγορίας βιβλίων
- Διαγραφή κατηγορίας βιβλίων
- Αλλαγή ονόματος κατηγορίας βιβλίων

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_8

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Επεξεργασία βιβλίων

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή νέου βιβλίου
- Διαγραφή βιβλίου
- Διόρθωση στοιχείων βιβλίου
- Επιλογή εξωφύλλων από αρχεία εικόνας
- Σύνδεση βιβλίου με PDF αρχείο
- Αυτόματη δημιουργία εξωφύλλων από τον τίτλο βιβλίου

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_9

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαχείριση VIDEO(mpg)

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή/αλλαγή περιγραφής βίντεο
- Επιλογή/αλλαγή αρχείου βίντεο
- Διαγραφή καταχώρησης βίντεο

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R3_9

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διαχείριση AUDIO(mp3)

Περιγραφή Απαίτησης

- Εισαγωγή/αλλαγή περιγραφής ήχου
- Επιλογή/αλλαγή αρχείου ήχου
- Διαγραφή καταχώρησης ήχου

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R3_10 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Διαχείριση Ερωτημάτων SQL |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή/αλλαγή περιγραφής ερωτήματος ▪ Εισαγωγή/αλλαγή ερωτήματος σε SQL ▪ Διαγραφή ερωτήματος |

• **R4→3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ**

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R4_1 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Επιλογή Κτηρίου Βιβλιοθήκης για αναπαράσταση |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Γίνεται επιλογή κτηρίου από κυλιόμενη λίστα |

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R4_2 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Αναπαράσταση επιλεγμένου κτηρίου βιβλιοθήκης |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Γίνεται τρισδιάστατος σχεδιασμός αυτόματα από τα στοιχεία ορόφων κτηρίου που είναι αποθηκευμένοι στην βάση δεδομένων (σχεδιασμός δωματίων πορτών επίπλων κ.α) με βάση τις ορισμένες από τον χρήστη ιδιότητες τους |

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R4_3

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Πλοήγηση στον τρισδιάστατο χώρο της βιβλιοθήκης

Περιγραφή Απαίτησης

- Επιλογή κίνησης με το ποντίκι με βάση ένα πάνελ χειρισμού
- Δυνατότητα συνεχούς κίνησης απλά επιλέγοντας την κίνηση που θέλω να επαναλαμβάνεται
- Επαναφορά γωνιών θέασης στις αρχικές
- Κίνηση με τα βελάκια του πληκτρολογίου
- Επιτρεπόμενες κινήσεις (αριστερά, δεξιά, εμπρός, πίσω, στροφή σε όλους τους άξονες, κατακόρυφη κίνηση κατά ύψος, οριζόντια μετατόπιση)
- Κίνηση με βάση το ποντίκι
- Εμφάνιση λεπτομερειών κίνησης (π.χ. πόρτα ανήκει στο δωμάτιο, πόρτα κλειστή) για τα αντικείμενα που εμφανίζονται στο 3Δ
- Εμφάνιση θέσης κάμερας πάνω στην κάτοψη ορόφου
- Εμφάνιση της κάτοψης των ορόφων πάνω και κάτω από την τρέχουσα
- Έλεγχος κίνησης ώστε να μην διασχίζει εμπόδια(τοίχους, πόρτες κλειστές, να μην είναι <<φάντασμα>> δηλαδή)

Κωδικό Όνομα Απαίτησης

R4_4

Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης

Διάδραση στον τρισδιάστατο χώρο της βιβλιοθήκης

Περιγραφή Απαίτησης

- Διάδραση με το αντικείμενο ήχου(επιλογή αρχείου /παίξε/ σταμάτα/ παύση)
- Διάδραση με το αντικείμενο βίντεο(επιλογή αρχείου /παίξε/ σταμάτα/ παύση)
- Διάδραση με το πάνελ χειρισμού πόρτας(άνοιξε/κλείσε με έλεγχο πρόσβασης)
- Διάδραση με το Event Log(εμφάνιση συναντήσεων για το δωμάτιο αυτό από σήμερα και μετά)
- Διάδραση με το καντράν ανασαερ(επιλογή ορόφου για μετάβαση)
- Διάδραση με την πόρτα(εμφάνιση δωματίου που ανήκει)
- Διάδραση με τα βιβλία(επιλογή/εμφάνιση στοιχείων/ξεφύλλισμα PDF)
- Διάδραση με τα Laptops(επιλογή ερωτήματος/εκτέλεση ερωτήματος)

- **R5→Διαχείριση Βάσης Δεδομένων συστήματος**

| |
|---|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R5 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> Διαχείριση Βάσης Δεδομένων συστήματος |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εμφανίζονται όλοι οι πίνακες της βάσης αυτόματα μαζί με τα πεδία τους και τα περιεχόμενα τους(εγγραφές) ▪ Επιλογή πίνακα της βάσης δεδομένων ▪ Εισαγωγή εγγραφών σε πίνακα ▪ Διαγραφή εγγραφών από πίνακα ▪ Αλλαγή δεδομένων πεδίων εγγραφών από πίνακα |

- **R6→ LOGOUT /LOGIN**

| |
|--|
| <u>Κωδικό Όνομα Απαίτησης</u> |
| R6 |
| <u>Προσδιορισμός / Τίτλος Απαίτησης</u> LOGOUT/LOGIN |
| <u>Περιγραφή Απαίτησης</u> |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εμφανίζεται ο διάλογος εισαγωγής χρήστη ▪ Εισαγωγή Login name,password,γλώσσα εμφάνισης επιλογών μενού και έλεγχος στοιχείων από την βάση δεδομένων |

3.7.2 Περιπτώσεις χρήσης Σενάρια και Πρότυπα Διεπαφής 3D Digital Library

Σε αυτή την ενότητα θα αναλύσουμε όλες τις περιπτώσεις χρήσης θα προσδιορίσουμε τα σενάρια χρήσης του 3D Digital Library και θα καταγράψουμε όλες τις περιπτώσεις αλληλεπίδρασης των χρηστών του 3D Digital Library με το σύστημα παρουσιάζοντας ταυτόχρονα και τα πρότυπα διεπαφής ανά περίπτωση χρήσης.

Στον Πίνακα 1 βλέπουμε όλα τα σενάρια ανά περίπτωση χρήσης.

Πίνακας 1: Λίστα σεναρίων ανά περίπτωση χρήσης

| Περίπτωση χρήσης | Σενάρια |
|-------------------------------|--|
| Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής | <ul style="list-style-type: none"> • Login χρήστη • Logout χρήστη |
| Διαχείριση κτηρίων | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Δημιουργία νέου κτηρίου ▪ Διόρθωση υπάρχοντος κτηρίου ▪ Επεξεργασία ορόφων κτηρίου |
| Διαχείριση κρατήσεων δωματίων | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Δημιουργία νέας κράτησης ▪ Διαγραφή κράτησης ▪ Διόρθωση κράτησης |
| Διαχείριση Χρηστών | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Δημιουργία νέου χρήστη ▪ Διαγραφή χρήστη ▪ Διόρθωση στοιχείων χρήστη ▪ Δημιουργία ομάδας χρηστών ▪ Διαγραφή ομάδας χρηστών ▪ Διόρθωση στοιχείων ομάδας χρηστών ▪ Επιλογή προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής ▪ Διόρθωση προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής ▪ Διαγραφή προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής |
| Διαχείριση Βιβλίων | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή νέου βιβλίου ▪ Διαγραφή βιβλίου ▪ Αλλαγή στοιχείων βιβλίου ▪ Εισαγωγή νέου συγγραφέα ▪ Διαγραφή συγγραφέα ▪ Αλλαγή στοιχείων συγγραφέα ▪ Εισαγωγή νέου εκδότη ▪ Διαγραφή εκδότη ▪ Αλλαγή στοιχείων εκδότη ▪ Εισαγωγή νέας κατηγορίας βιβλίων ▪ Διαγραφή κατηγορίας βιβλίων ▪ Αλλαγή κατηγορίας βιβλίων ▪ Εισαγωγή νέας γλώσσας γραφής ▪ Διαγραφή γλώσσας γραφής ▪ Αλλαγή στοιχείων γλώσσας γραφής |

| | |
|----------------------------|---|
| Διαχείριση Multimedia | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή νέου αρχείου ήχου ▪ Εισαγωγή νέου αρχείου βίντεο ▪ Διαγραφή αρχείου ήχου ▪ Διαγραφή αρχείου βίντεο ▪ Αλλαγή στοιχείων αρχείου ήχου ▪ Αλλαγή στοιχείων αρχείου βίντεο |
| Διαχείριση SQL ερωτημάτων | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή νέου ερωτήματος ▪ Διαγραφή ερωτήματος ▪ Αλλαγή ερωτήματος |
| 3Δ Περίπατος | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Επιλογή κτηρίου για πλοήγηση |
| Διαχείριση Βάσης Δεδομένων | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισαγωγή νέας εγγραφής σε πίνακα της βάσης ▪ Διαγραφή εγγραφής από πίνακα της βάσης ▪ Διόρθωση εγγραφής σε πίνακα της βάσης |
| 2Δ Σχεδίαση | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Σχεδιασμός Δωματίου ▪ Σχεδιασμός πόρτας ▪ Σχεδιασμός παραθύρου ▪ Σχεδιασμός επίπλου ▪ Σχεδιασμός Πάνελ 3Δ χειρισμού ▪ Σχεδιασμός πινακίδας ▪ Σχεδιασμός Δαπέδου ▪ Σχεδιασμός ελεύθερου τοίχου ▪ Σχεδιασμός ελεύθερης πόρτας ▪ Σχεδιασμός ελεύθερου παραθύρου ▪ Διαγραφή αντικειμένου ▪ Διαγραφή Δαπέδου ▪ Διόρθωση Δωματίου ▪ Μετακίνηση Επίπλου ▪ Μετακίνηση Πινακίδας |
| 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ιδιότητες δωματίων ▪ Ιδιότητες επίπλων ▪ Ιδιότητες πινακίδων |
| 3Δ Πλοήγηση | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Πλοήγηση με το πληκτρολόγιο ▪ Πλοήγηση με το mouse ▪ Πλοήγηση με το πάνελ με τα κουμπιά ▪ Πλοήγηση με τις πινακίδες |
| 3Δ Διάδραση με αντικείμενα | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Διάδραση με τις πόρτες ▪ Διάδραση με το Βίντεο ▪ Διάδραση με τον Ήχο ▪ Διάδραση με το Λάπτοπ ▪ Διάδραση με το EVENT LOG ▪ Διάδραση με το Καντράν του Ανσασέρ ▪ Διάδραση με τα Βιβλία ▪ |
| Ξεφύλλισμα βιβλίου | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ξεφύλλισμα με το ποντίκι ▪ Χρήση του μεγεθυντικού φακού |

3.7.2.1 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 2: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής

| | |
|---|--|
| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
| User:όλοι | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Login χρήστη | <ul style="list-style-type: none">• Επιλογή login name• Επιλογή password• Επιλογή γλώσσας μηνυμάτων• Υποβολή αιτήματος σύνδεσης στην εφαρμογή |
| Αποσύνδεση χρήστη | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω Αποσύνδεση• Εμφανίζεται ο διάλογος Login χρήστη |

Περίπτωση χρήσης: Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής

Σενάριο: Login χρήστη

Το 3Δ Digital Library υλοποιεί ένα σύστημα Διαβάθμισης χρήσης.Ετσι απαιτείται πριν από οτιδήποτε άλλο ο χρήστης να συνδεθεί με το σύστημα.Επειτα ανάλογα με τα δικαιώματα που του έχουν δοθεί μπορεί να εκτελέσει. Λειτουργίες της εφαρμογής , να αλλάξει δεδομένα και να πλοηγηθεί στους χώρους των 3Δ κτηρίων

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλογή login name
- 2.Επιλογή password
- 3.Επιλογή γλώσσας
- 4.Υποβολή αιτήματος σύνδεσης στην εφαρμογή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Εισαγωγή login name

Ο χρήστης δηλώνει το όνομα χρήστη με το οποίο θα συνθεθεί στην εφαρμογή μας

Βήμα2: Επιλογή password

Ο χρήστης δηλώνει το συνθηματικό του χρήστη που επέλεξε(login name)

Βήμα3:Επιλογή γλώσσας

ο χρήστης επιλέγει την γλώσσα εμφάνισης μηνυμάτων και επιλογών της εφαρμογής.

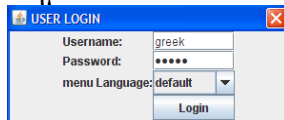
Μπορεί να επιλέξει την default αυτήν δηλαδή που δήλωσε κατά την δημιουργία του χρήστη

Ή να επιλέξει μία διαφορετική

Βήμα 4: Υποβολή αιτήματος σύνδεσης στην εφαρμογή

Υποβάλλεται και ελέγχεται το αίτημα σύνδεσης.Αν τα στοιχεία είναι σωστά τότε γίνεται σύνδεση αλλιώς εμφανίζεται μήνυμα λάθους και ξανατρέχει το σενάριο από την αρχή

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου Βήματα 1-2



USER LOGIN

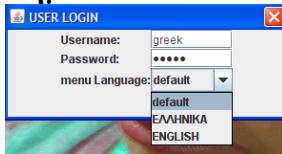
Username: greek

Password: ●●●●●●

menu Language: default

Login

Βήμα3



USER LOGIN

Username: greek

Password: ●●●●●●

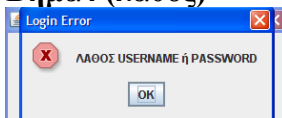
menu Language: default

default

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ENGLISH

Βήμα4 (λάθος)

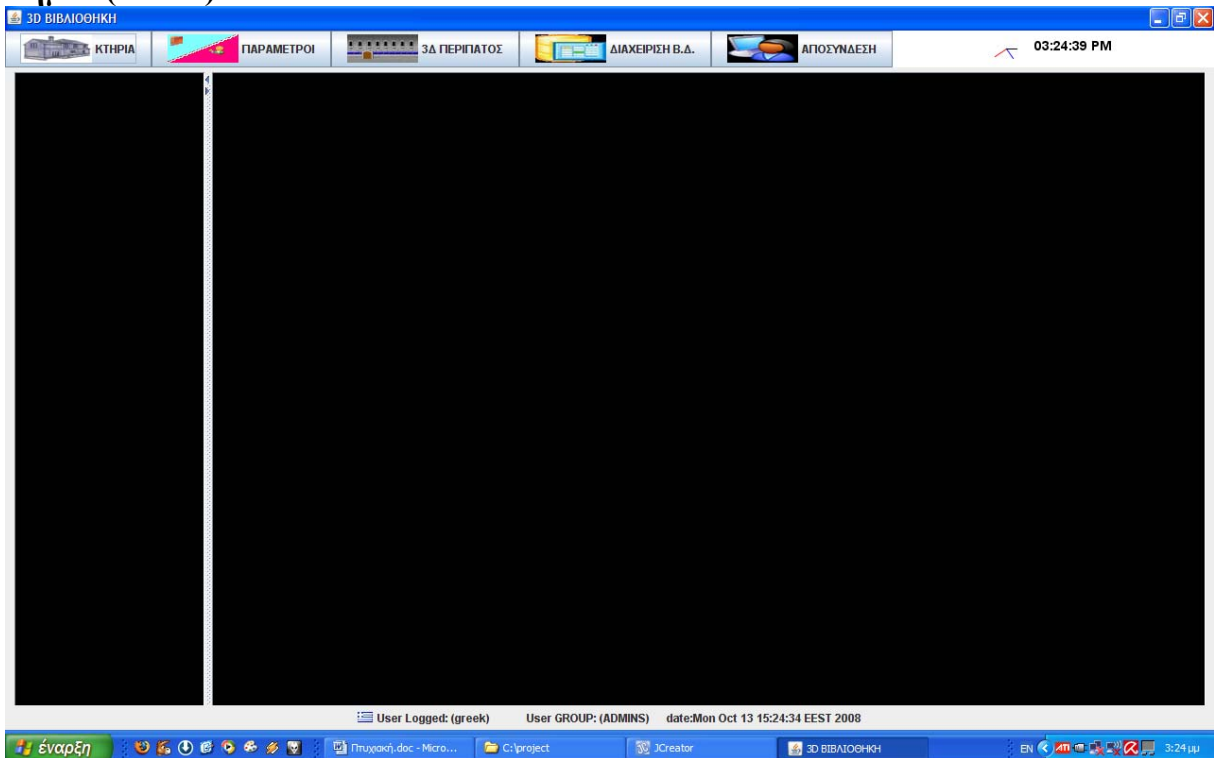


Login Error

ΛΑΘΟΣ USERNAME ή PASSWORD

OK

Βήμα4 (σωστό)



3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ.

ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ

03:24:39 PM

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date: Mon Oct 13 15:24:34 EEST 2008

έναρξη

Πτυχιακή.doc - Μικρο...

C:\project

JCreator

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

EN

3:24 μμ

Περίπτωση χρήσης: Διαβάθμιση χρήσης εφαρμογής

Σενάριο: Αποσύνδεση χρήστη

Το 3D Digital Library υλοποιεί ένα σύστημα Διαβάθμισης χρήσης. Έτσι απαιτείται πριν από οτιδήποτε άλλο ο χρήστης να συνδεθεί με το σύστημα. Έπειτα ανάλογα με τα δικαιώματα που του έχουν δοθεί μπορεί να εκτελέσει. Λειτουργίες της εφαρμογής, να αλλάξει δεδομένα και να πλοηγηθεί στους χώρους των 3D κτηρίων

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλογή Αποσύνδεση
2. Εμφάνιση διαλόγου login χρήστη

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή Αποσύνδεση

Ο χρήστης επιλέγει αποσύνδεση από το κεντρικό μενού της εφαρμογής

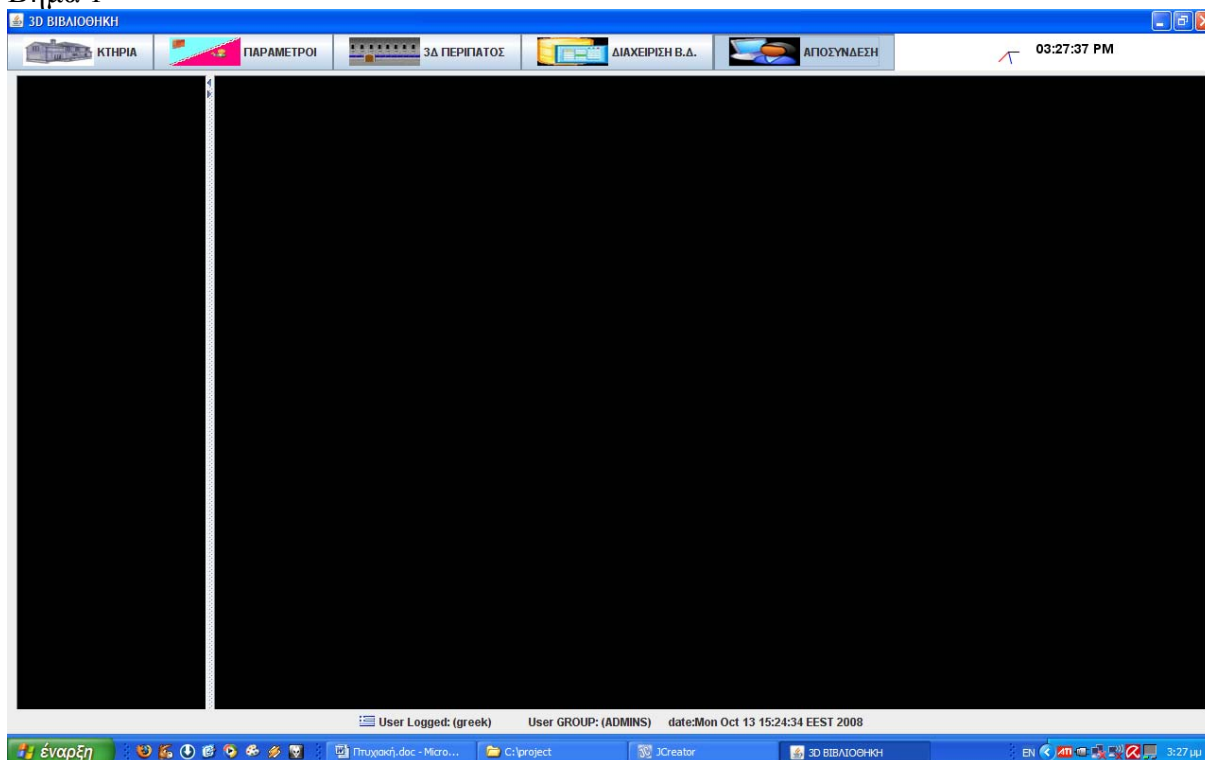
Βήμα 2: Εμφάνιση διαλόγου login χρήστη

Εμφανίζεται ο διάλογος login χρήστη. Αν θέλουμε ξανακάνουμε login σαν άλλος χρήστης ή με άλλη γλώσσα εμφάνισης επιλογών ή σταματάμε την εφαρμογή επιστρέφοντας στο λειτουργικό σύστημα.

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: users, app_lang

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Βήμα 3

The screenshot shows a dialog box titled 'USER LOGIN'. It contains three input fields: 'Username:', 'Password:', and 'menu Language: default'. Below the input fields is a 'Login' button.

3.7.2.2 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: <<Διαχείριση κτηρίων>>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαχείριση κτηρίων» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 3: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση κτηρίων

| | |
|---|---|
| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
| User: αρχιτέκτονας , διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Δημιουργία νέου κτηρίου | <ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή ονόματος Κτηρίου • Επιλέγω Αποθήκευση • Σχεδιάζω το ασανσέρ κτηρίου |
| Επεξεργασία ορόφων κτηρίου | <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργία νέου ορόφου • Αλλαγή στοιχείων ορόφων • Σχεδιασμός ορόφου • Σχεδιασμός τυπικού ορόφου • Διόρθωση σχεδίασης ορόφου • Διαγραφή ορόφου |
| Διόρθωση υπάρχοντος κτηρίου | A)ΑΛΛΑΓΗ ΟΝΟΜΑΤΟΣ |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω κτήριο βιβλιοθήκης • Δίνω το νέο όνομα |
| | B)ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΚΤΗΡΙΟΥ |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω κτήριο • Επιλέγω διαγραφή |
| | Γ) ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΑΝΣΑΣΕΡ |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω κτήριο • Σχεδιάζω την κάτοψη του |
| | Δ)ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΑΣΑΝΣΕΡ |
| <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω κτήριο • Διορθώνω την κάτοψη του | |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Δημιουργία νέου κτηρίου

Το 3D Digital Library υλοποιεί ένα σύστημα διαχείρισης πολλαπλών διαφορετικών κτηρίων βιβλιοθηκών. Για να δημιουργηθεί ένα νέο κτήριο βιβλιοθήκης πρέπει να εκτελεστούν τα παρακάτω βήματα.

Βήματα σεναρίου:

- 1.Εισαγωγή ονόματος κτηρίου
- 2.Αποθήκευση
- 3.Σχεδιασμός Ασανσερ

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Εισαγωγή ονόματος κτηρίου

Ο χρήστης δηλώνει το όνομα του νέου κτηρίου χωρίς περιορισμό στην γλώσσα γραφής του

Βήμα2: Αποθήκευση

Αφού ελεγχθεί η μοναδικότητα του ονόματος από το σύστημα γίνεται αποθήκευση ή ενημερώνεται με μήνυμα ο χρήστης για την ύπαρξη του ονόματος κτηρίου για την διόρθωση του ονόματος.

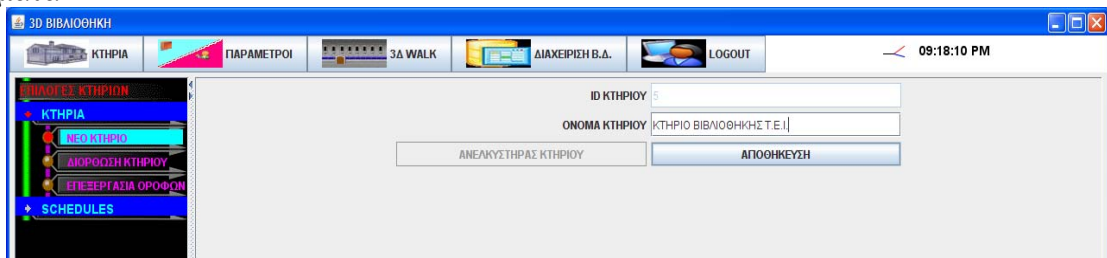
Βήμα3:Σχεδιασμός ασανσερ

Τώρα ο χρήστης μπορεί να σχεδιάσει σε 2Δ γραφικό περιβάλλον την κάτοψη του ανασέρ
Ή να το αφήσει για αργότερα.

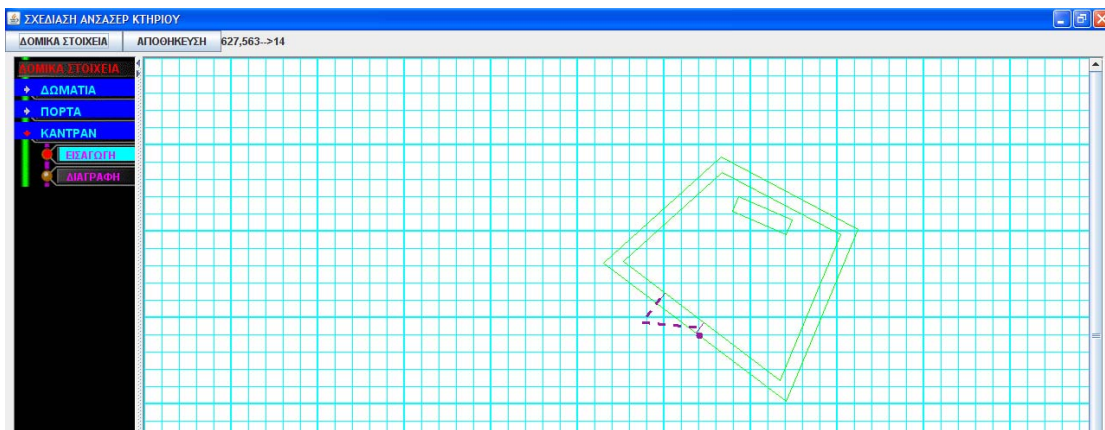
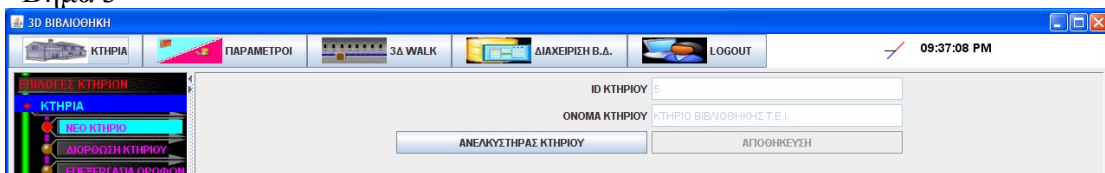
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: ktirio,ansaser,ansaser_walls

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήματα 1-2



Βήμα 3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Διόρθωση υπάρχοντος κτηρίου

Το 3Δ Digital Library υλοποιεί ένα σύστημα διαχείρισης πολλαπλών διαφορετικών κτηρίων βιβλιοθηκών. Για να διορθωθούν τα στοιχεία κτηρίου βιβλιοθήκης πρέπει να εκτελέσουν τα παρακάτω βήματα ανά κατηγορία αλλαγής

Κοινά Βήματα Σεναρίων (Α-Β-Γ-Δ)

1. Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Βήματα σεναρίου: Α) αλλαγή ονόματος

1. Δίνω νέο όνομα κτηρίου

Βήματα σεναρίου: Β) διαγραφή κτηρίου

1. Επιλέγω διαγραφή

Βήματα σεναρίου: Γ) σχεδιασμός ασανσέρ

1. Σχεδιάζω την κάτοψη του

Βήματα σεναρίου: Δ) διόρθωση ασανσέρ

1. διορθώνω την κάτοψη του

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίων:

Κοινό βήμα: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

ΒήμαΑ-1: Δίνω το νέο όνομα

Αφού ελεγχθεί η μοναδικότητα του ονόματος από το σύστημα γίνεται αποθήκευση ή ενημερώνεται με μήνυμα ο χρήστης για την ύπαρξη του ονόματος κτηρίου για την διόρθωση του ονόματος.

ΒήμαΒ-1: Επιλέγω διαγραφή

Διαγράφω το επιλεγμένο κτήριο και τα σχεδιασμένα στοιχεία του(ασανσέρ , ορόφους ,έπιπλα κ.α.).

ΒήμαΓ-1: Σχεδιάζω την κάτοψη του

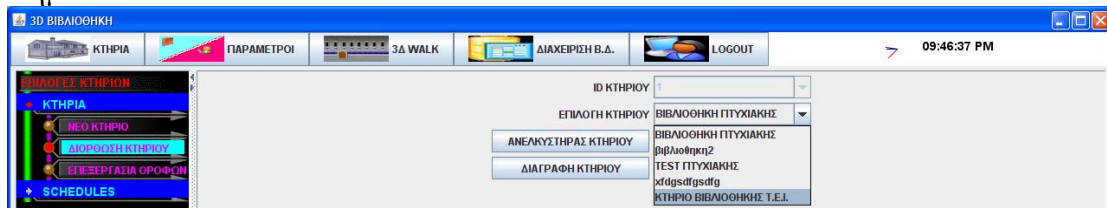
Σχεδιάζω σε 2Δ γραφικό περιβάλλον την κάτοψη του ασανσέρ αν δεν έχει σχεδιασθεί ακόμα.Αν έχει σχεδιασθεί κατά την δημιουργία του κτηρίου μπορεί να γίνει μόνο διόρθωση.

ΒήμαΔ-1: Διορθώνω την κάτοψη του

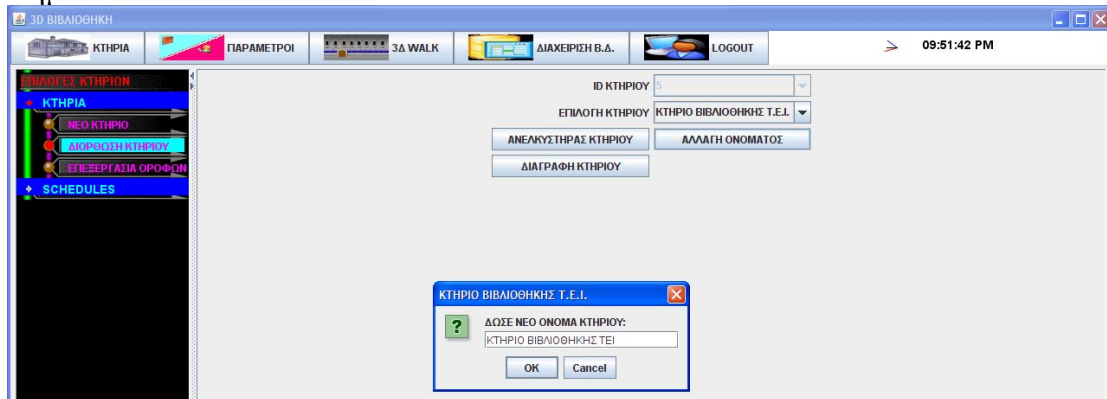
Εμφανίζεται η κάτοψη που υπάρχει ήδη και την διορθώνω σε 2Δ γραφικό περιβάλλον.

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: ktirio,ansaser,ansaser_walls,orofos

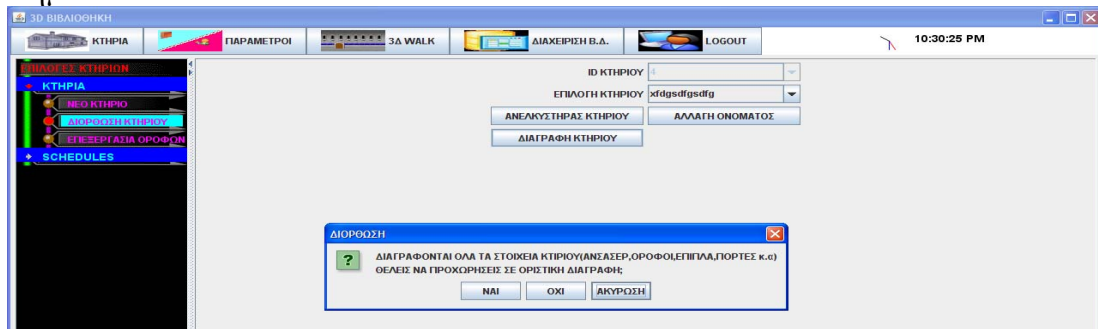
Πρότυπο Διαπαφής-απεικόνιση σεναρίων Βήμα κοινό



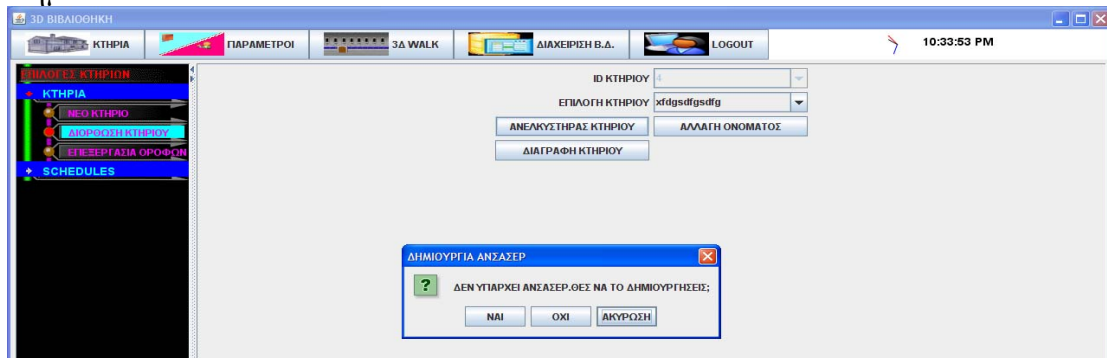
Βήμα A1

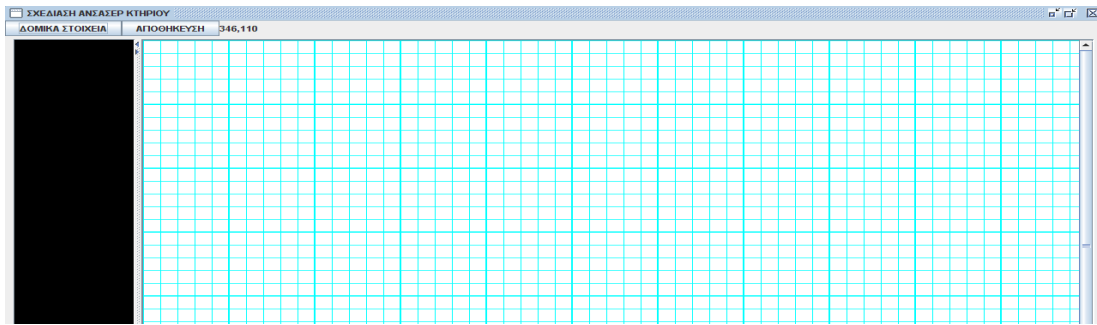


Βήμα B1

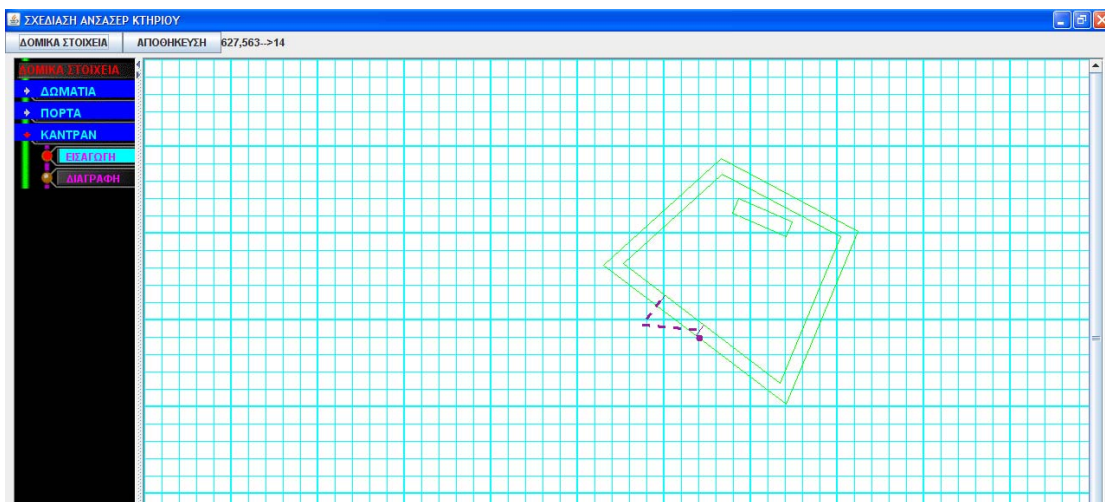
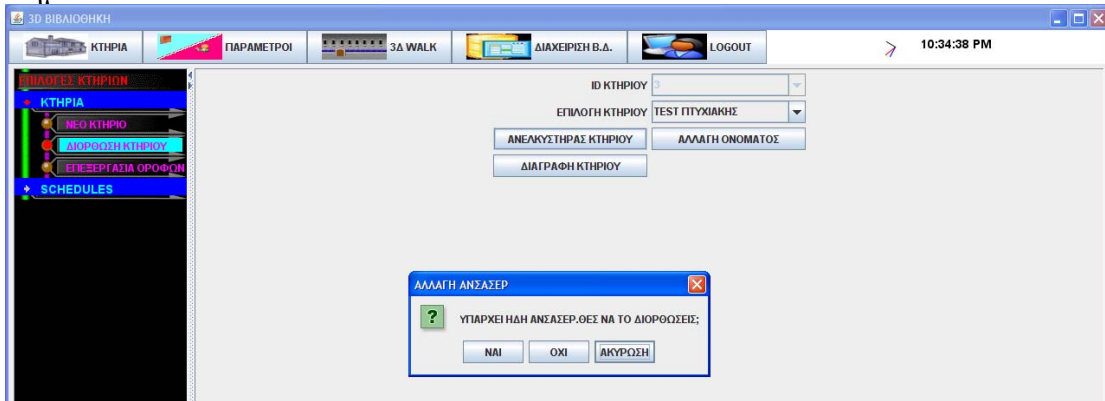


Βήμα Γ1





Βήμα Δ1



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Δημιουργία νέου ορόφου

Το 3Δ Digital Library σχεδιάζει σε κάθε κτήριο τις κατόψεις των ορόφων σε 2Δ περιβάλλον για να τα αναπαραστήσει αργότερα στο 3Δ. Για να εισάγω ένα νέο όροφο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
2. Εισάγω όνομα ορόφου
3. Εισάγω νούμερο ορόφου
4. Επιλέγω αποθήκευση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα 2: Εισάγω όνομα κτηρίου

Αφού ελεγχθεί η μοναδικότητα του ονόματος από το σύστημα γίνεται αποθήκευση ή ενημερώνεται με μήνυμα ο χρήστης για την ύπαρξη του ονόματος κτηρίου για την διόρθωση του ονόματος.

Βήμα 3: Εισάγω νούμερο ορόφου

Το νούμερο αυτό έχει να κάνει με την σειρά που εμφανίζονται καθ' ύψος οι όροφοι κτηρίου Στο χώρο.

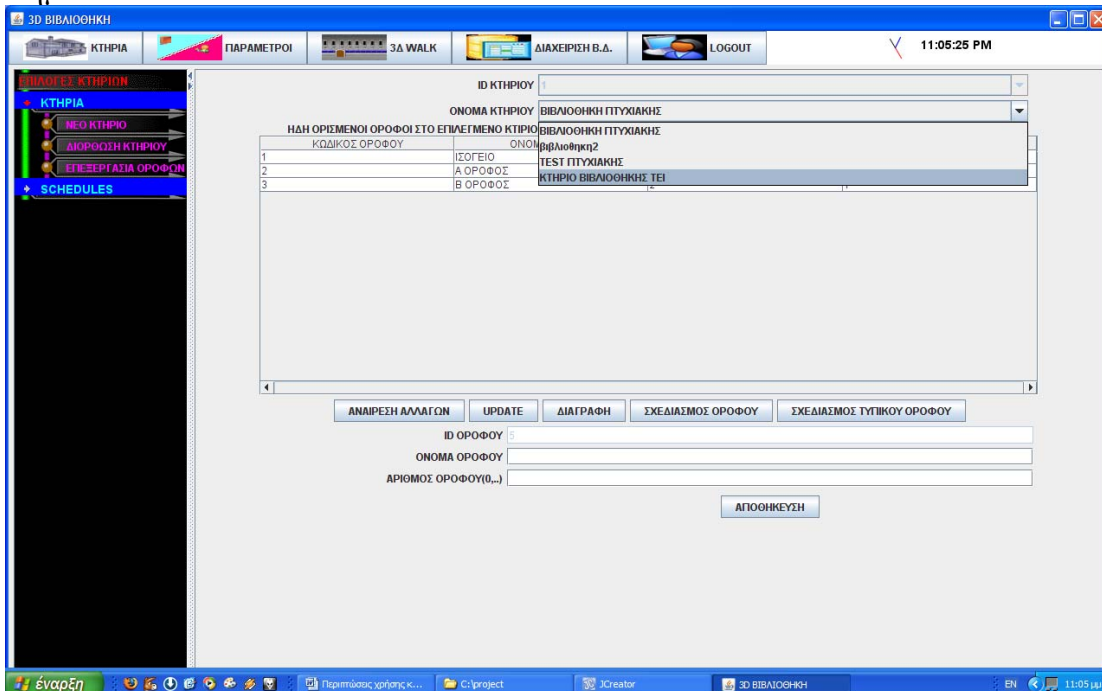
Βήμα 4: Επιλέγω αποθήκευση

Αποθηκεύει στην βάση του συστήματος τα δεδομένα του νέου ορόφου

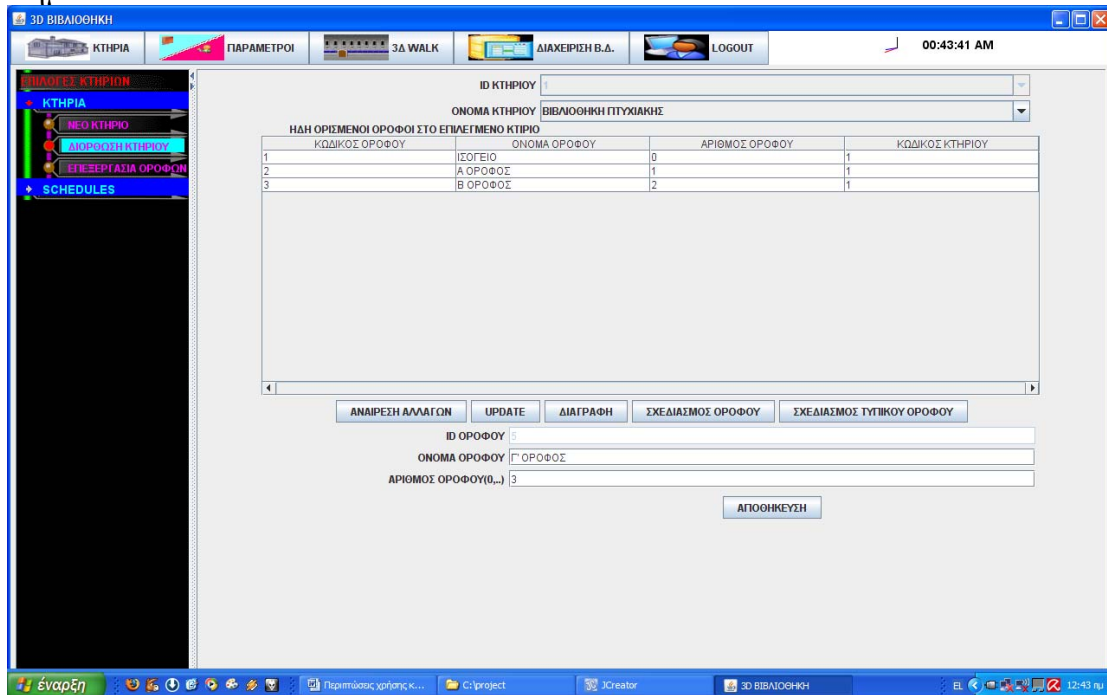
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: κτήριο, οροφος

Πρότυπο Διαπαφής-απεικόνιση σεναρίων

Βήμα 1



Βήμα2-4



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Αλλαγή στοιχείων ορόφων

Το 3D Digital Library σχεδιάζει σε κάθε κτήριο τις κατοψεις των ορόφων σε 2Δ περιβάλλον για να τα αναπαραστήσει αργότερα στο 3D. Για να διορθώσω τα στοιχεία ενός όροφου ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
- 2.επιλέγω τον όροφο που θέλω
- 3.διορθώνω τα στοιχεία του ορόφου
- 4.Επιλέγω UPDATE

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα2: Επιλέγω τον όροφο που θέλω

Επιλέγω τον όροφο που θέλω από αυτούς που έχει το κτήριο που επέλεξα

Βήμα 3:διορθώνω τα στοιχεία του ορόφου

Διορθώνω το όνομα και το νούμερο ορόφου

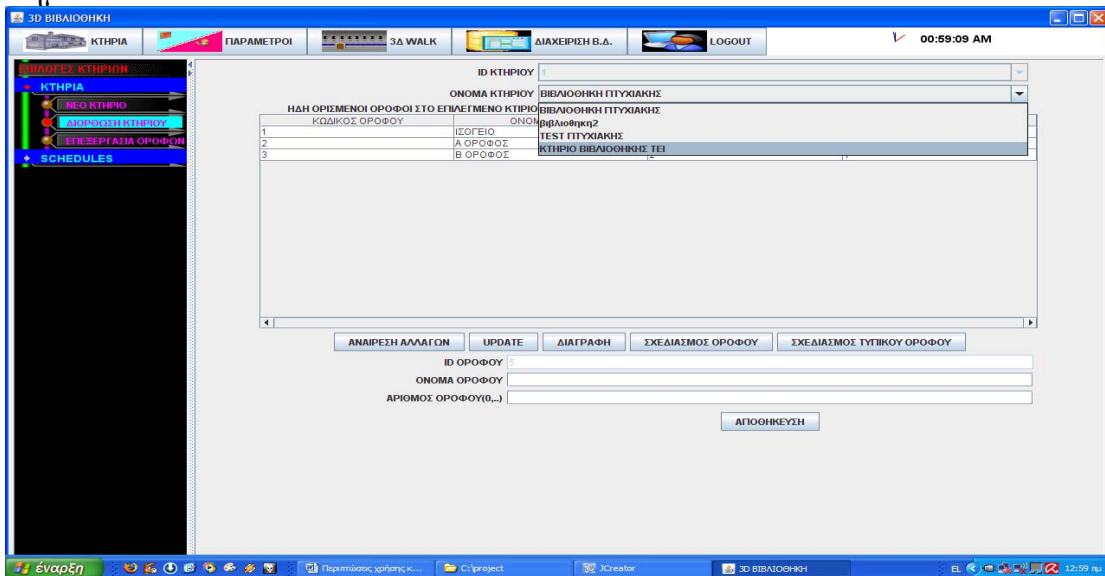
Βήμα 4:Επιλέγω UPDATE

Αποθηκεύει στην βάση του συστήματος τις διορθώσεις

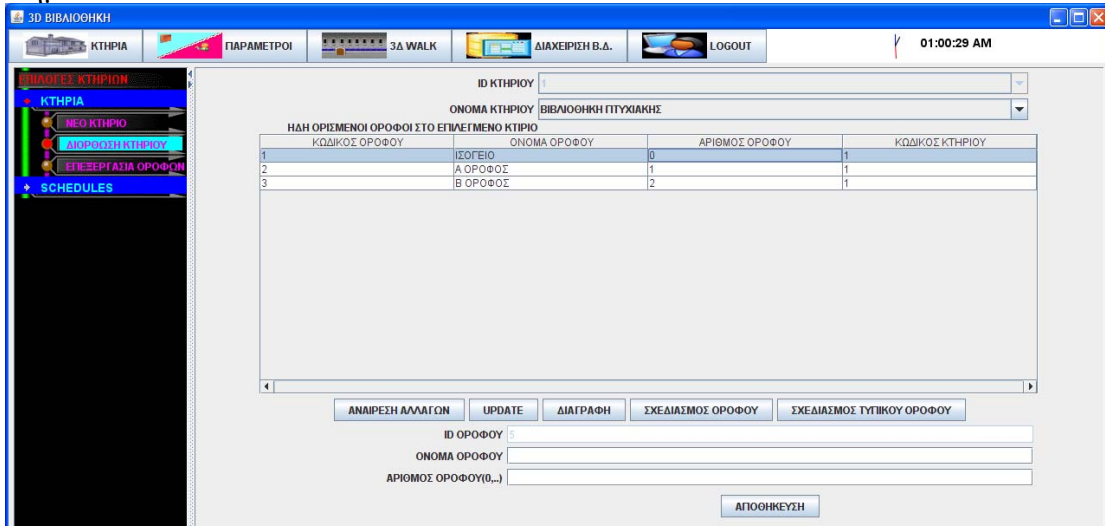
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: ktirio,orofos

Πρότυπο Διαπαφής-απεικόνιση σεναρίων

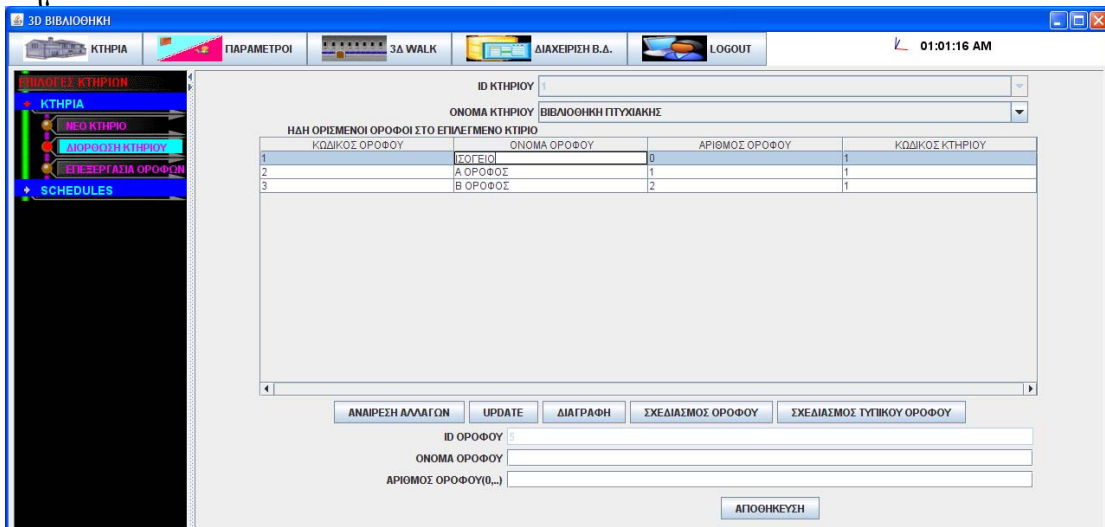
Βήμα1



Βήμα2



Βήμα3-4



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Σχεδιασμός ορόφου

Το 3D Digital Library σχεδιάζει σε κάθε κτήριο τις κατοψεις των ορόφων σε 2Δ περιβάλλον για να τα αναπαραστήσει αργότερα στο 3D. Για να σχεδιάσω την κάτοψη ενός ορόφου ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
2. επιλέγω τον όροφο που θέλω
3. επιλέγω σχεδίαση ορόφου

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα2: Επιλέγω τον όροφο που θέλω

Επιλέγω τον όροφο που θέλω από αυτούς που έχει το κτήριο που επέλεξα

Βήμα 3: επιλέγω σχεδίαση ορόφου

Σχεδιάζω σε 2Δ περιβάλλον την κάτοψη του ορόφου. Εδώ φαίνεται και το ασανσέρ αυτόματα.

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 1

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίων

Βήμα1

The screenshot shows the '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' application window. The left sidebar contains a tree view with 'ΚΤΗΡΙΑ' selected. The main area displays a table of buildings. The table has columns for 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ', 'ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ', and 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ'. The selected building is 'ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ'. Below the table, there are buttons for 'ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ', 'UPDATE', 'ΔΙΑΓΡΑΦΗ', 'ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ', and 'ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΥΠΙΚΟΥ ΟΡΟΦΟΥ'. At the bottom, there are input fields for 'ID ΟΡΟΦΟΥ', 'ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ', and 'ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ(0..)', along with an 'ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ' button.

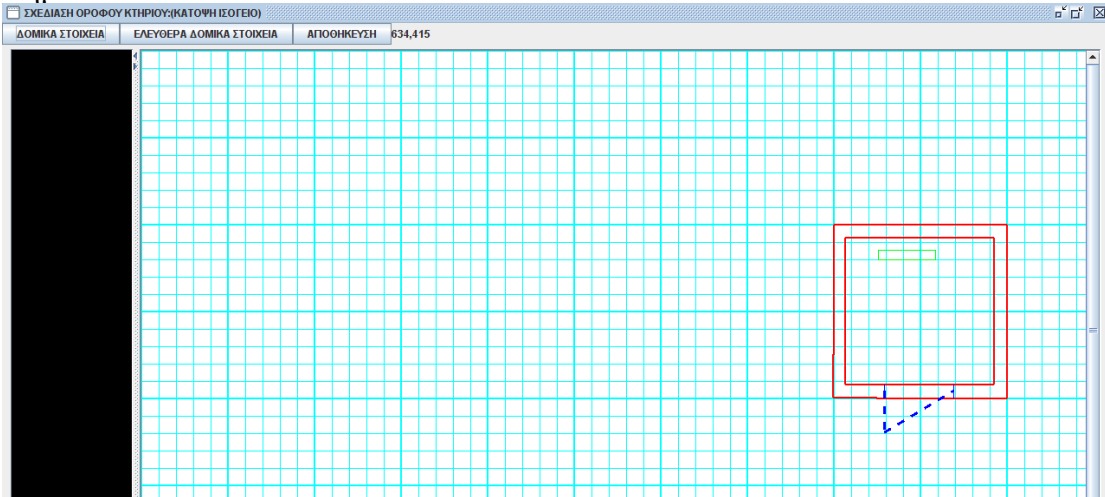
| ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ |
|----------------|--------------|------------------------|
| 1 | ΙΣΟΓΕΙΟ | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ |
| 2 | Α ΟΡΟΦΟΣ | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ |
| 3 | Β ΟΡΟΦΟΣ | ΚΤΗΡΙΟ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΤΕΙ |

Βήμα2

The screenshot shows the '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' application window. The left sidebar contains a tree view with 'ΚΤΗΡΙΑ' selected. The main area displays a table of buildings. The table has columns for 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ', 'ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ', 'ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ', and 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ'. The selected building is 'ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ'. Below the table, there are buttons for 'ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ', 'UPDATE', 'ΔΙΑΓΡΑΦΗ', 'ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ', and 'ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΥΠΙΚΟΥ ΟΡΟΦΟΥ'. At the bottom, there are input fields for 'ID ΟΡΟΦΟΥ', 'ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ', and 'ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ(0..)', along with an 'ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ' button.

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ | ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ |
|----------------|--------------|----------------|------------------------|
| 1 | ΙΣΟΓΕΙΟ | 0 | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ |
| 2 | Α ΟΡΟΦΟΣ | 1 | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ |
| 3 | Β ΟΡΟΦΟΣ | 2 | ΚΤΗΡΙΟ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΤΕΙ |

Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Σχεδιασμός τυπικού ορόφου

Το 3D Digital Library σχεδιάζει σε κάθε κτήριο τις κατόψεις των ορόφων σε 2Δ περιβάλλον για να τα αναπαραστήσει αργότερα στο 3D. Για να σχεδιάσω ένα τυπικό ορόφο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
- 2.επιλέγω τον όροφο προορισμό
- 3.επιλέγω τον όροφο πηγή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα2: Επιλέγω τον όροφο προορισμό

Επιλέγω τον όροφο που θέλω από αυτούς που έχει το κτήριο που επέλεξα.Εδώ θα αντιγραφεί η κάτοψη από τον όροφο πηγή

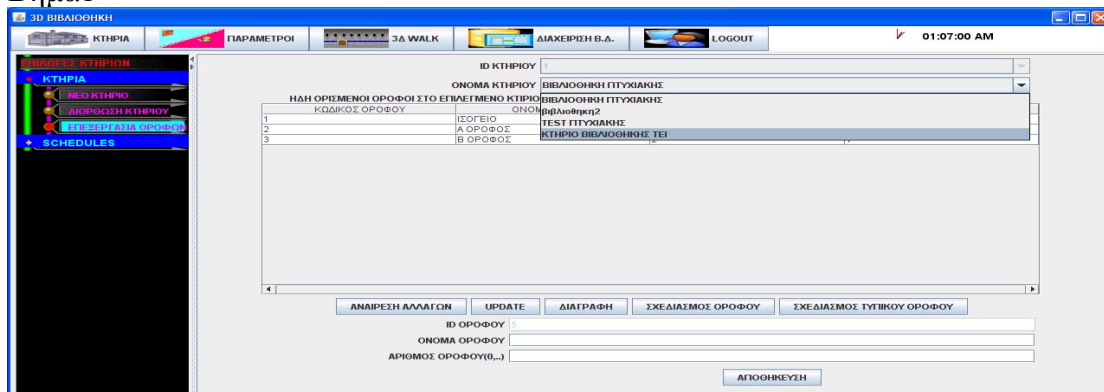
Βήμα 3:επιλέγω τον όροφο πηγή

Επιλέγω τον όροφο από τον οποίο θα αντιγράψω την κάτοψη

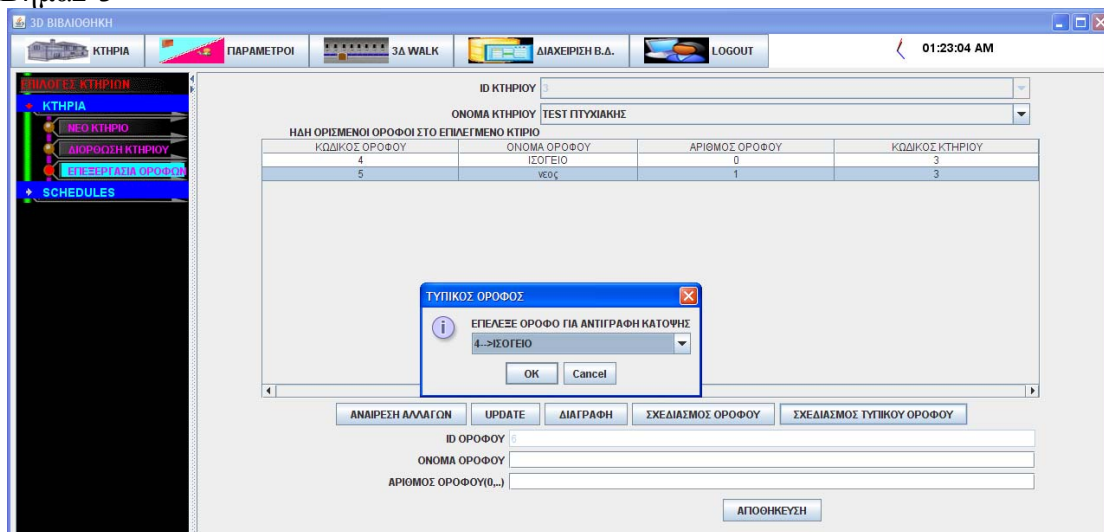
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 1

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίων

Βήμα1



Βήμα2-3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Διόρθωση σχεδίασης ορόφου

Το 3Δ Digital Library σχεδιάζει σε κάθε κτήριο τις κατόψεις των ορόφων σε 2Δ περιβάλλον για να τα αναπαραστήσει αργότερα στο 3Δ. Για να διορθώσω ένα σχεδιασμένο όροφο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
2. επιλέγω τον όροφο που θέλω
3. επιλέγω σχεδιασμό ορόφου

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα2: Επιλέγω τον όροφο που θέλω

Επιλέγω τον όροφο που θέλω από αυτούς που έχει το κτήριο που επέλεξα.

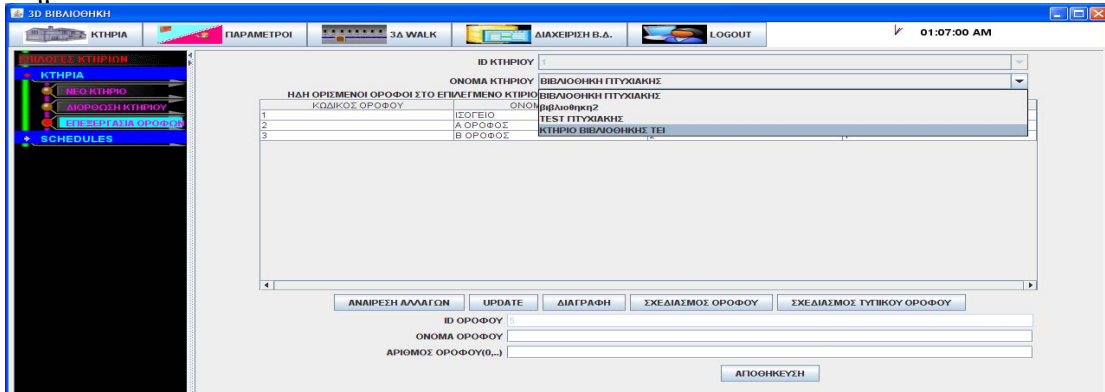
Βήμα 3: επιλέγω σχεδιασμό ορόφου

Διορθώνω την κάτοψη του ορόφου σε 2Δ νοσηρικό περιβάλλον

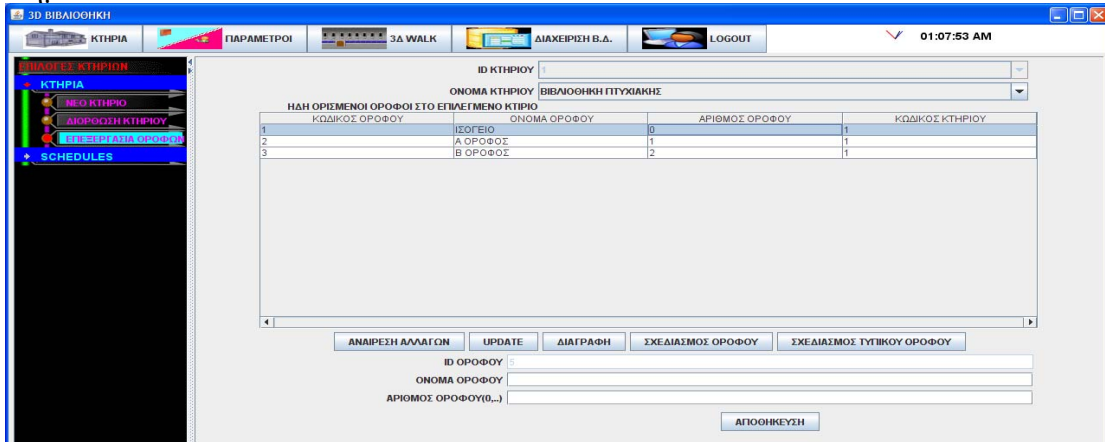
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 1

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

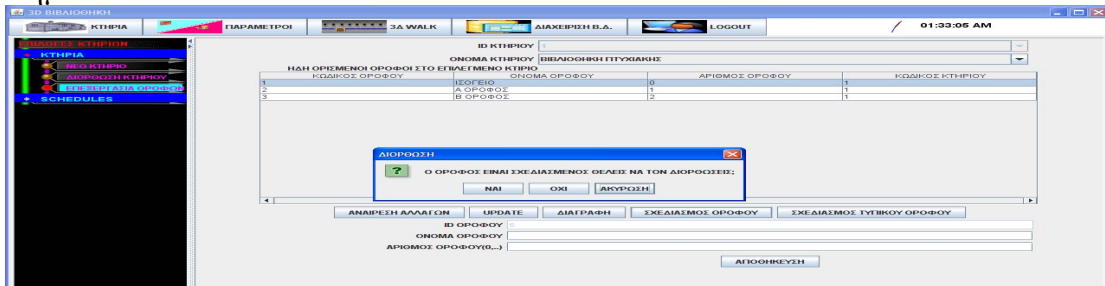
Βήμα1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κτηρίων

Σενάριο: Διαγραφή ορόφου

Το 3D Digital Library σχεδιάζει σε κάθε κτήριο τις κατόψεις των ορόφων σε 2D περιβάλλον για να τα αναπαραστήσει αργότερα στο 3D. Για να διαγράψω ένα όροφο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
2. Επιλέγω ένα ορόφο
3. Επιλέγω Διαγραφή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα 2: Επιλέγω ένα όροφο κτηρίου

Επιλέγω έναν όροφο για διαγραφή.

Βήμα 3: Επιλέγω Διαγραφή

Διαγράφει από την βάση του συστήματος τα δεδομένα του ορόφου

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 1

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ID ΚΤΗΡΙΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΚΤΗΡΙΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ |
|------------|----------------------|----------------|------------------------|
| 1 | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ | ΙΣΟΓΕΙΟ | βιβλιοθηκη2 |
| 2 | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ | Α ΟΡΟΦΟΣ | TEST ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ |
| 3 | ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ | Β ΟΡΟΦΟΣ | ΚΤΗΡΙΟ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΤΕΙ |

Βήμα2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 01:50:50 AM

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ
ΚΤΗΡΙΑ
ΝΕΟ ΚΤΗΡΙΟ
ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΤΗΡΙΟΥ
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΟΡΟΦΟΙΟ
SCHEDULES

ID ΚΤΗΡΙΟΥ 5
ΟΝΟΜΑ ΚΤΗΡΙΟΥ TEST ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

ΗΔΗ ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΟΡΟΦΟΙ ΣΤΟ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟ ΚΤΗΡΙΟ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ | ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ |
|----------------|--------------|----------------|-----------------|
| 4 | ΙΣΟΓΕΙΟ | 0 | 3 |
| 5 | ΜΕΩΣ | 1 | 3 |

ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ ΥΡΔΑΤΕ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΥΠΙΚΟΥ ΟΡΟΦΟΥ

ID ΟΡΟΦΟΥ
ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ(0,...)

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Βήμα3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 01:51:12 AM

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ
ΚΤΗΡΙΑ
ΝΕΟ ΚΤΗΡΙΟ
ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΤΗΡΙΟΥ
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΟΡΟΦΟΙΟ
SCHEDULES

ID ΚΤΗΡΙΟΥ 5
ΟΝΟΜΑ ΚΤΗΡΙΟΥ TEST ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

ΗΔΗ ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΟΡΟΦΟΙ ΣΤΟ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟ ΚΤΗΡΙΟ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ | ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΤΗΡΙΟΥ |
|----------------|--------------|----------------|-----------------|
| 4 | ΙΣΟΓΕΙΟ | 0 | 3 |
| 5 | ΜΕΩΣ | 1 | 3 |

ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ ΥΡΔΑΤΕ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΥΠΙΚΟΥ ΟΡΟΦΟΥ

ID ΟΡΟΦΟΥ
ΟΝΟΜΑ ΟΡΟΦΟΥ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΡΟΦΟΥ(0,...)

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΔΙΑΓΡΑΦΕΙΣ ΤΟΝ ΟΡΟΦΟ(κατόψεις,δίο);

ΝΑΙ ΟΧΙ ΑΚΥΡΩΣΗ

3.7.2.3 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση κρατήσεων δωματίων >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαχείριση κρατήσεων δωματίων» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 4: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση κρατήσεων δωματίων

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|---|--|
| User: διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κρατήσεων δωματίων | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Δημιουργία νέας κράτησης | <ul style="list-style-type: none">• Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης• Επιλέγω ένα ορόφου• Επιλέγω ένα δωμάτιο που δίνεται για προγραμματισμό• Δίνω τα στοιχεία που αφορούν την συνάντηση αυτή• Καταχωρώ την συνάντηση στη βάση του συστήματος |
| Διαγραφή κράτησης | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω την κράτηση που θέλω να διαγράψω• Επιλέγω διαγραφή |
| Διόρθωση κράτησης | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω την κράτηση που θέλω να διορθώσω• Επιλέγω διόρθωση επιλεγμένης• Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω• επιλέγω ενημέρωση βάσης συστήματος |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κρατήσεων δωματίων

▪ Σενάριο: Δημιουργία νέας κράτησης

Το 3Δ Digital Library μπορεί να κάνει κρατήσεις κάποιων δωματίων για χρήστες που θέλουν να οργανώσουν μία κλειστή εκδήλωση π.χ. meeting ομάδας. Για να κάνω μία κράτηση ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης
2. Επιλέγω ένα ορόφου
3. Επιλέγω ένα δωμάτιο που δίνεται για προγραμματισμό συναντήσεων
4. Δίνω τα στοιχεία που αφορούν την συνάντηση αυτή
5. Καταχωρώ την συνάντηση στη βάση του συστήματος

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή κτηρίου βιβλιοθήκης

Ο χρήστης επιλέγει από κυλιόμενη λίστα ένα από τα αποθηκευμένα κτήρια βιβλιοθήκης

Βήμα 2: Επιλέγω ένα όροφο κτηρίου

Επιλέγω έναν όροφο για από τον οποίο θα επιλέξω ένα δωμάτιο.

Βήμα 3: Επιλέγω ένα δωμάτιο που δίνεται για προγραμματισμό συναντήσεων

Επιλέγω το δωμάτιο που θέλω να κάνω κράτηση

Βήμα 4: Δίνω τα στοιχεία που αφορούν την συνάντηση αυτή

Εισάγω ημερομηνία και ώρα έναρξης και λήξης, τίτλο συνάντησης, κατάσταση ενεργοποίησης (τι θα φαίνεται στην πινακίδα στο 3Δ κατά την διάρκεια της συνάντησης), επιλογή χρηστών που θα έχουν πρόσβαση

Βήμα 5: Καταχωρώ την συνάντηση στη βάση του συστήματος

Αφού ελεγχθεί ότι τα στοιχεία είναι σωστά και ότι υπάρχει διαθεσιμότητα για τον επιλεγμένο χρόνο τέλεσης γίνεται αποθήκευση αλλιώς ενημερώνεται ο χρήστης με μήνυμα λάθους

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: ktirio, orofos, rooms, events, eventstatus, userschedules, users

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

3D BIBLIOΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 03:39:03 AM

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ
ΚΤΗΡΙΑ
SCHEDULES
ΝΕΑ ΚΡΑΤΗΣΗ
ΚΑΤΑΧΟΡΗΜΕΝΕΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ: 3

ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ ΤΗΝ ΚΡΑΤΗΣΗ: 1->greek

ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΤΗΡΙΟΥ: BIBΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΟΡΟΦΟΥ: BIBΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ: βιβλιοθηκη2

ΤΙΤΛΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ: TEST ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ: 1->meeting in progress

ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΗΣΤΩΝ: ADMIN, (id=1), greek, (id=1), USERS, (id=3), english, (id=2), DATABASE ADMIN, (id=4)

ΚΑΤΑΧΟΡΗΣΗ

Βήμα 2

3D BIBLIOΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 03:39:36 AM

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ
ΚΤΗΡΙΑ
SCHEDULES
ΝΕΑ ΚΡΑΤΗΣΗ
ΚΑΤΑΧΟΡΗΜΕΝΕΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ: 3

ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ ΤΗΝ ΚΡΑΤΗΣΗ: 1->greek

ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΤΗΡΙΟΥ: BIBΛΙΟΘΗΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΟΡΟΦΟΥ: 1->ΣΙΟΓΕΙΟ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ: 1->ΣΙΟΓΕΙΟ

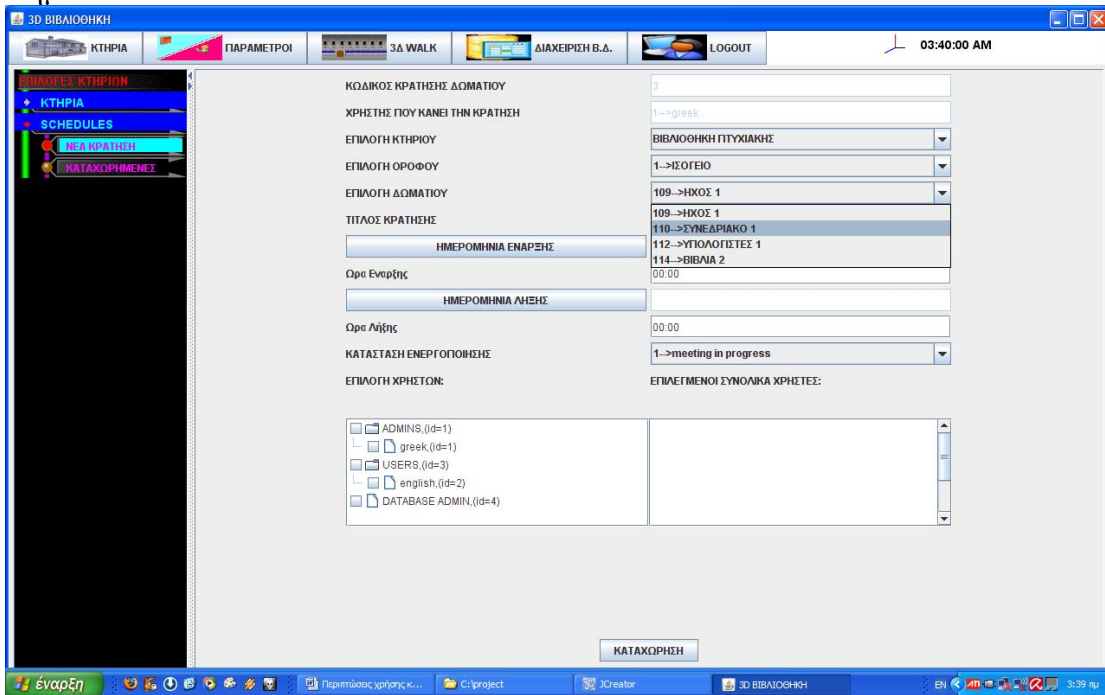
ΤΙΤΛΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ: 2->Α ΟΡΟΦΟΣ

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ: 1->meeting in progress

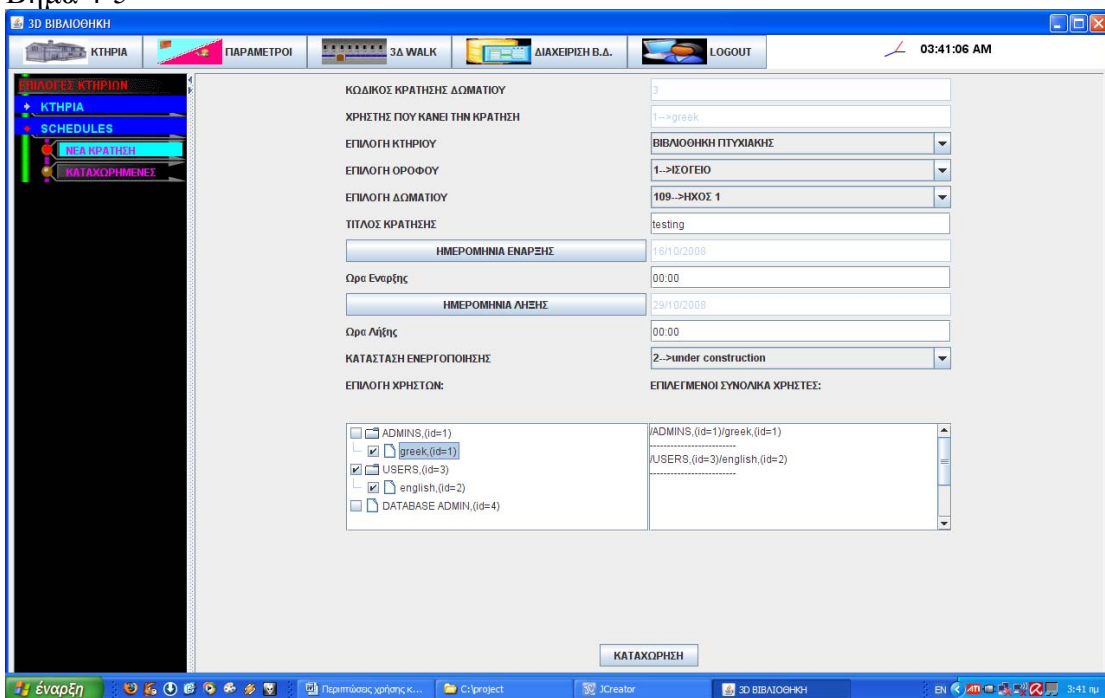
ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΗΣΤΩΝ: ADMIN, (id=1), greek, (id=1), USERS, (id=3), english, (id=2), DATABASE ADMIN, (id=4)

ΚΑΤΑΧΟΡΗΣΗ

Βήμα 3



Βήμα 4-5



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κρατήσεων δωματίων

▪ Σενάριο: Διόρθωση κράτησης

Το 3Δ Digital Library μπορεί να κάνει κρατήσεις κάποιων δωματίων για χρήστες που θέλουν να οργανώσουν μία κλειστή εκδήλωση π.χ. meeting ομάδας. Για να κάνω διορθώσεις σε μία κράτηση ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω την κράτηση που θέλω να διορθώσω
2. Επιλέγω διόρθωση επιλεγμένης
3. Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω
4. επιλέγω ενημέρωση βάσης συστήματος

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω την κράτηση που θέλω να διορθώσω

Ο χρήστης επιλέγει από ένα πίνακα την εγγραφή που θέλει να διορθώσει

Βήμα 2: Επιλέγω διόρθωση επιλεγμένης

Εδώ εμφανίζονται αναλυτικά τα στοιχεία της κράτησης για διόρθωση.

Βήμα 3: Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω

ημερομηνία και ώρα έναρξης και λήξης, τίτλο συνάντησης, κατάσταση ενεργοποίησης(τι θα φαίνεται στην πινακίδα στο 3Δ κατά την διάρκεια της συνάντησης), επιλογή χρηστών που θα έχουν πρόσβαση

Βήμα 4: ενημέρωση βάσης συστήματος

Αφού ελεγχθεί ότι τα στοιχεία είναι σωστά και ότι υπάρχει διαθεσιμότητα για τον επιλεγμένο χρόνο τέλεσης γίνεται αποθήκευση των αλλαγών αλλιώς ενημερώνεται ο χρήστης με μήνυμα λάθους

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: ktirio, orofos, rooms, events, eventstatus, userschedules, users

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ | ΕΝΑΡΞΗ | ΛΗΞΗ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ | ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ |
|------------------|-----------|----------|--------------|----------------|-------------|-----------|------------------|-----------------------|
| 1 | 22/8/2008 | 22/8/... | ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ... | 1 | 04:08 | 05:03 | 109 | 1 |
| 2 | 11/9/2008 | 29/9/... | ΔΙΑΛΕΞΗ | 1 | 00:00 | 00:00 | 109 | 2 |

Βήμα 2

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ | ΕΝΑΡΞΗ | ΛΗΞΗ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ | ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ |
|------------------|-----------|----------|--------------|----------------|-------------|-----------|------------------|-----------------------|
| 1 | 22/8/2008 | 22/8/... | ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ... | 1 | 04:08 | 05:03 | 109 | 1 |
| 2 | 11/9/2008 | 29/9/... | ΔΙΑΛΕΞΗ | 1 | 00:00 | 00:00 | 109 | 2 |

Βήμα 4

The screenshot shows the '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' application interface. At the top, there are navigation tabs: 'ΚΤΗΡΙΑ', 'ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ', '3D WALK', 'ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ.', and 'LOGOUT'. The time is 03:59:07 AM. On the left, a sidebar contains 'ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ', 'ΚΤΗΡΙΑ', 'SCHEDULES', 'ΝΕΑ ΚΡΑΤΗΣΗ', and 'ΠΑΥΣΗ ΚΡΑΤΗΣΗΣ'. The main area displays a table with columns: ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ, ΕΝΑΡΞΗ / ΛΗΞΗ, ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ, ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ, ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ, and ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ. Below the table, there is a form with fields for 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ', 'ΕΝΑΡΞΗ', 'ΛΗΞΗ', 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ', 'ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ', 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ', 'ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ', 'ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ', and 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ'. A modal dialog box is open in the center with the title '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' and the message 'ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΣΤΗ ΒΑΣΗ' with an 'OK' button.

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση κρατήσεων δωματίων

▪ Σενάριο: Διαγραφή κράτησης

Το 3D Digital Library μπορεί να κάνει κρατήσεις κάποιων δωματίων για χρήστες που θέλουν να οργανώσουν μία κλειστή εκδήλωση π.χ. meeting ομάδας. Για να κάνω διαγραφή μιας κράτησης ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω την κράτηση που θέλω να διαγράψω
2. Επιλέγω διαγραφή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω την κράτηση που θέλω να διαγράψω

Ο χρήστης επιλέγει από ένα πίνακα την εγγραφή που θέλει να διαγράψει

Βήμα 2: Επιλέγω διαγραφή

Διαγράφεται από την βάση η κράτηση για αυτό το δωμάτιο

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: events,userschedules

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 03:55:19 AM

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ

ΚΤΗΡΙΑ

SCHEDULES

ΜΕΛ ΚΡΑΤΗΣΗ

ΚΑΤΑΧΟΡΗΜΕΝΕΣ

ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΔΙΟΡΟΣΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ | ΕΝΑΡΞΗ | ΛΗΞΗ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ | ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ |
|------------------|-----------|----------|-----------|----------------|-------------|-----------|------------------|-----------------------|
| 1 | 22/8/2008 | 22/8/... | ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ | 1 | 04:08 | 05:03 | 109 | 1 |
| 2 | 11/9/2008 | 29/9/... | ΔΙΑΛΕΞΗ | 1 | 00:00 | 00:00 | 109 | 2 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ: ΕΝΑΡΞΗ:

ΛΗΞΗ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:

ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ: ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ:

ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ: ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ:

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ: 1->meeting in progress

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΒΑΣΗΣ ΑΛΛΑΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Βήμα 2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 04:04:17 AM

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΤΗΡΙΩΝ

ΚΤΗΡΙΑ

SCHEDULES

ΜΕΛ ΚΡΑΤΗΣΗ

ΚΑΤΑΧΟΡΗΜΕΝΕΣ

ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΔΙΟΡΟΣΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ | ΕΝΑΡΞΗ | ΛΗΞΗ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ | ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ |
|------------------|-----------|----------|-----------|----------------|-------------|-----------|------------------|-----------------------|
| 1 | 22/8/2008 | 22/8/... | ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ | 1 | 04:08 | 05:03 | 109 | 1 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ: ΕΝΑΡΞΗ:

ΛΗΞΗ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:

ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ: ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ:

ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ: ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ:

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ: 1->meeting in progress

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΒΑΣΗΣ ΑΛΛΑΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

3.7.2.4 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση χρηστών >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαχείριση χρηστών >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 5: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση χρηστών

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|--|---|
| User: διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Δημιουργία νέου χρήστη | <ul style="list-style-type: none"> • Εισάγω τα στοιχεία του χρήστη • επιλέγω ομάδα χρήστη • επιλέγω γλώσσα χρήστη • Επιλέγω εισαγωγή χρήστη |
| Διαγραφή χρήστη | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον χρήστη που θέλω • επιλέγω Delete |
| Διόρθωση στοιχείων χρήστη | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον χρήστη που θέλω • διορθώνω τα στοιχεία που θέλω • επιλέγω UPDATE |
| Δημιουργία ομάδας χρηστών | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω New Record • εισάγω όνομα ομάδας • υποβάλω το όνομα της ομάδας |
| Διαγραφή ομάδας χρηστών | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την ομάδα χρηστών που θέλω • επιλέγω Delete |
| Διόρθωση στοιχείων ομάδας χρηστών | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την ομάδα χρηστών που θέλω • διορθώνω τα στοιχεία που θέλω • επιλέγω UPDATE |
| Επιλογή προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω ομάδα χρηστών • επιλέγω μενού-επιλογή εφαρμογής • επιλέγω εγγραφή στη βάση |
| Διόρθωση προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την πρόσβαση ομάδας χρηστών που θέλω • διορθώνω τα στοιχεία που θέλω • επιλέγω εγγραφή στη βάση |
| Διαγραφή προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την πρόσβαση που θέλω • επιλέγω Delete |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

▪ Σενάριο: Δημιουργία νέου χρήστη

Το 3Δ Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να δημιουργήσω ένα νέο χρήστη ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Εισάγω τα στοιχεία του χρήστη
2. επιλέγω ομάδα χρήστη
3. επιλέγω γλώσσα χρήστη
4. Επιλέγω εισαγωγή χρήστη

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Εισάγω τα στοιχεία του χρήστη

Εισάγω τα στοιχεία χρήστη. Login name, password, όνομα χρήστη, επίθετο, email, Ο χρήστης επιλέγει από ένα πίνακα την εγγραφή που θέλει να διαγράψει

Βήμα 2: Επιλέγω ομάδα χρήστη

Επιλέγω σε ποια ομάδα χρηστών ανήκει ο χρήστης

Βήμα 3: επιλέγω γλώσσα χρήστη

Επιλέγω την γλώσσα εμφάνισης των μενού του προγράμματος

Βήμα 4: επιλέγω εισαγωγή χρήστη

Καταχωρώ τον χρήστη στο σύστημα αφού ελεγχθούν τα στοιχεία του

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: users, groupusers, app_lang

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΙΘΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | spp761@epi.telher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΧΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |

| | |
|-----------------|--------------------|
| LOGIN NAME | admin |
| PASSWORD | v1n3n |
| ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ |
| ΕΠΙΘΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ |
| EMAIL | admin@3ddigital.gr |
| ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | 1->ADMINS |
| ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ | 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ |

EISAGOGH XRHSTH

Βήμα2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:39:27 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΠΡΟΪΒΑΣΗ

ΒΙΒΛΙΑ

MULTIMEDIA

SQL

Undo Edits DELETE UPDATE

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | app761@app.teiher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΧΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |

LOGIN NAME: admin

PASSWORD: v1rx3n

ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ: ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ

ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ: ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ

EMAIL: admin@3ddigital.gr

ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ: 1->ADMINS

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: 1->ADMINS
3->USERS
4->DATABASE ADMIN

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΡΗΣΤΗ

Βήμα3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:40:59 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΠΡΟΪΒΑΣΗ

ΒΙΒΛΙΑ

MULTIMEDIA

SQL

Undo Edits DELETE UPDATE

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | app761@app.teiher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΧΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |

LOGIN NAME: admin

PASSWORD: v1rx3n

ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ: ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ

ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ: ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ

EMAIL: admin@3ddigital.gr

ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ: 1->ADMINS

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
2->ENGLISH

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΡΗΣΤΗ

Βήμα4

The screenshot shows the '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' (3D Digital Library) interface. The top navigation bar includes 'ΚΤΗΡΙΑ', 'ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ', '3D WALK', 'ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ.', and 'LOGOUT'. The time is 06:41:43 PM. The left sidebar contains 'ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ', 'ΧΡΗΣΤΕΣ', 'ΟΜΑΔΕΣ', 'ΠΡΟΣΒΑΣΗ', 'ΒΙΒΛΙΑ', 'MULTIMEDIA', and 'SQL'. The main area displays a table of users:

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | app761@app.teiher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΧΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | kenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |

Below the table is a form for adding a new user with fields for: PASSWORD, ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ, ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ, EMAIL, ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ, and ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ. A dialog box titled '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' is open, showing 'ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΣΤΗ ΒΑΣΗ' (Save to Database) with an 'OK' button.

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

▪ Σενάριο: Διαγραφή χρήστη

Το 3D Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να διαγράψω ένα χρήστη ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον χρήστη που θέλω
2. επιλέγω Delete

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: επιλέγω τον χρήστη που θέλω

Επιλέγω τον χρήστη για διαγραφή

Βήμα2: Επιλέγω Delete

Επιλέγω να διαγραφεί ο χρήστης από την βάση του συστήματος

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: users

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1-2

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΙΘΥΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|------------------|----------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | erp761@erp.telnet.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΧΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yahoo... | 3 | 2 |
| 3 | admin | v1rx3n | ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | admin@3ddigital.gr | 1 | 1 |

Below the table is a form with the following fields:

- LOGIN NAME:
- PASSWORD:
- ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ:
- ΕΠΙΘΥΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ:
- EMAIL:
- ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ: 1->ADMINS (dropdown)
- ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ (dropdown)

At the bottom of the form is a button labeled 'ΕΙΣΑΓΟΓΗ ΧΡΗΣΤΗ'.

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

▪ Σενάριο: Διόρθωση χρήστη

Το 3Δ Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να διορθώσω τα στοιχεία χρήστη ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον χρήστη που θέλω
2. διορθώνω τα στοιχεία που θέλω
3. επιλέγω UPDATE

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: επιλέγω τον χρήστη που θέλω

Επιλέγω τον χρήστη για διαγραφή

Βήμα2: διορθώνω τα στοιχεία που θέλω

Διορθώνω τα στοιχεία εκείνα του χρήστη που επιθυμώ

Βήμα3: επιλέγω UPDATE

Αποθηκεύει στην βάση της αλλαγές

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: users

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:58:53 PM

ΧΡΗΣΤΕΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | epp761@epp.teiher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |
| 3 | admin | v1rx3n | ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | admin@3ddigital.gr | 1 | 1 |

LOGIN NAME
PASSWORD
ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ
ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ
EMAIL
ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ 1->ADMINS
ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΡΗΣΤΗ

Βήμα 2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:58:14 PM

ΧΡΗΣΤΕΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | epp761@epp.teiher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |
| 3 | admin | v1rx3n | ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | admin@3ddigital.gr | 1 | 1 |

LOGIN NAME
PASSWORD
ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ
ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ
EMAIL
ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ 1->ADMINS
ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΡΗΣΤΗ

Βήμα 3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:59:46 PM

ΧΡΗΣΤΕΣ

updates all fields of the table

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΗ | LOGIN NAME | PASSWORD | ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ | ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ | EMAIL | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ |
|----------------|------------|----------|--------------|----------------|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | greek | greek | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | epp761@epp.teiher.gr | 1 | 1 |
| 2 | english | english | ΞΕΝΟΦΩΝ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | xenofon_stratakis@yah... | 3 | 2 |
| 3 | admin | v1rx3n | ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ | ΣΤΡΑΤΑΚΗΣ | admin@3ddigital.gr | 1 | 1 |

LOGIN NAME
PASSWORD
ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ
ΕΠΩΝΥΜΟ ΧΡΗΣΤΗ
EMAIL
ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ 1->ADMINS
ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΧΡΗΣΤΗ

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

▪ Σενάριο: Δημιουργία νέας ομάδας χρηστών

Το 3Δ Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να δημιουργήσω μία νέα ομάδα χρηστών ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω New Record
2. εισάγω όνομα ομάδας
3. υποβάλω το όνομα της ομάδας

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω New Record

Επιλέγω το New Record και εμφανίζεται τον διάλογο εισαγωγής ονόματος

Βήμα2: εισάγω όνομα ομάδας

Εισάγω το όνομα της νέας ομάδας

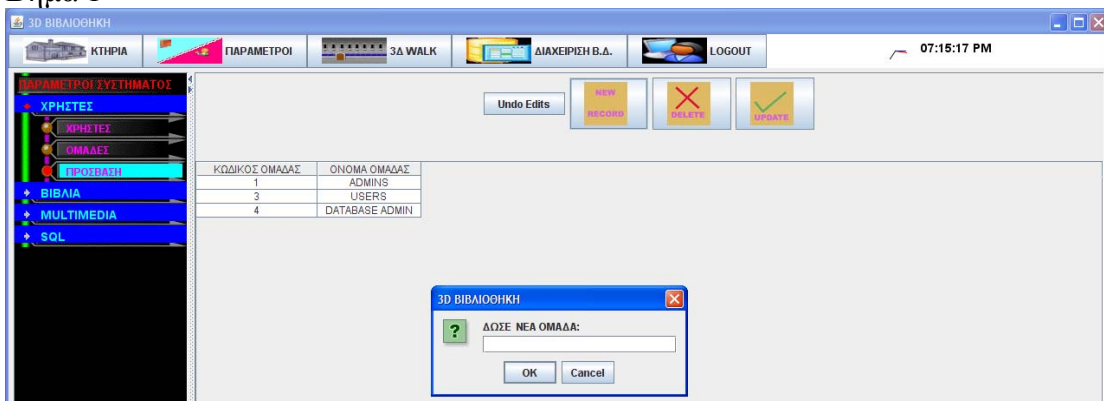
Βήμα3: υποβάλω το όνομα της ομάδας

Γίνεται αποθήκευση στην βάση

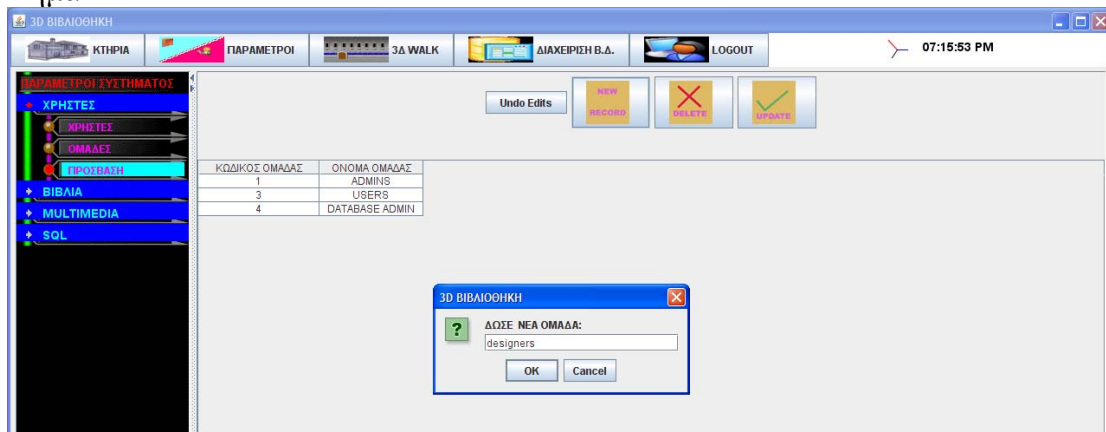
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: groupusers

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

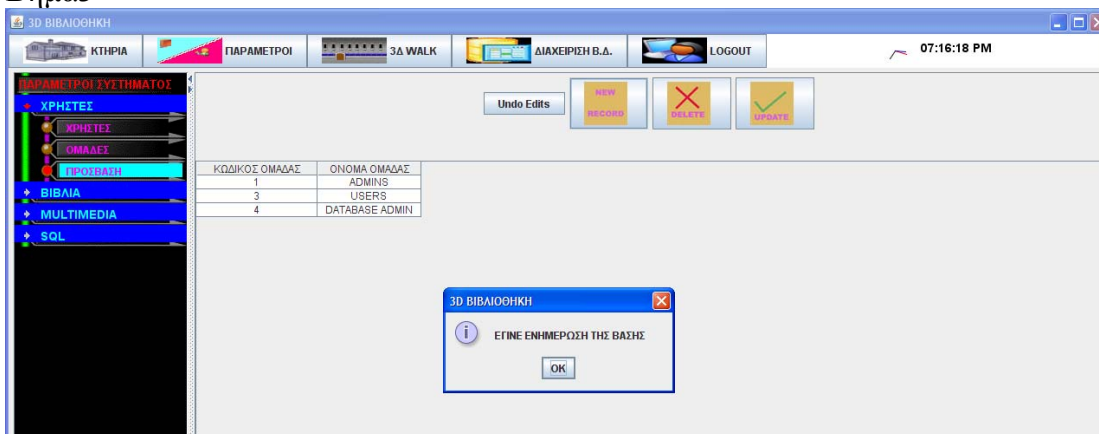
Βήμα 1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

- Σενάριο: Διαγραφή ομάδας χρηστών

Το 3Δ Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να διαγράψω μία ομάδα χρηστών ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω την ομάδα χρηστών που θέλω
2. επιλέγω Delete

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: επιλέγω τον χρήστη που θέλω

Επιλέγω τον χρήστη για διαγραφή

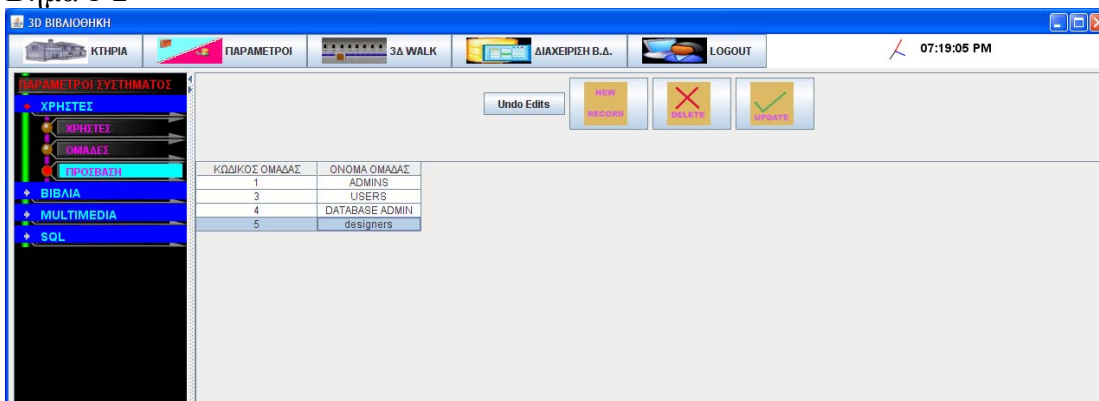
Βήμα2: Επιλέγω Delete

Επιλέγω να διαγραφεί ο χρήστης από την βάση του συστήματος

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: groupusers

Πρότυπο Διαπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1-2



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

▪ Σενάριο: Διόρθωση ομάδας χρηστών

Το 3D Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να διορθώσω μία ομάδα χρηστών ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω την ομάδα χρηστών που θέλω
2. διορθώνω τα στοιχεία που θέλω
3. επιλέγω UPDATE

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω την ομάδα χρηστών που θέλω

Επιλέγω την ομάδα χρηστών για διόρθωση

Βήμα2: διορθώνω τα στοιχεία που θέλω

Διορθώνω τα στοιχεία εκείνα του χρήστη που επιθυμώ

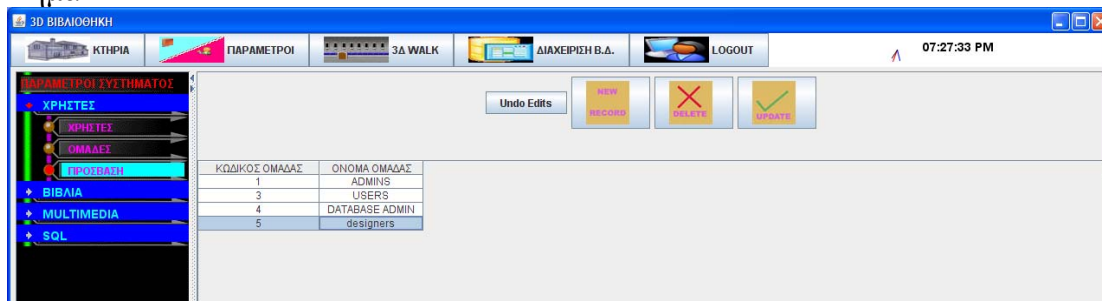
Βήμα3: επιλέγω UPDATE

Αποθηκεύει στην βάση της αλλαγές

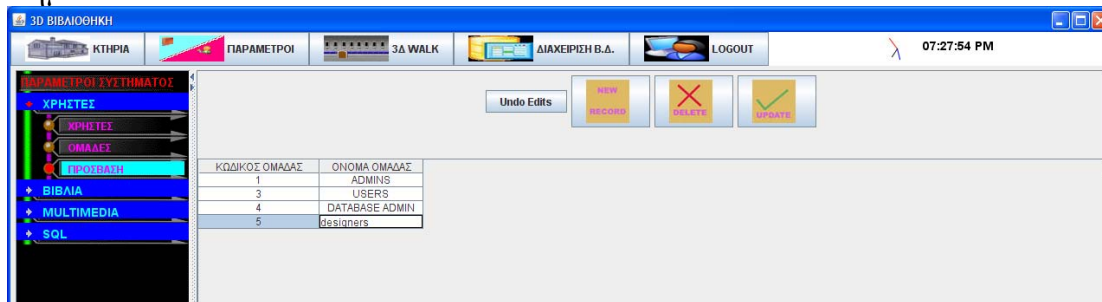
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: groupusers

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

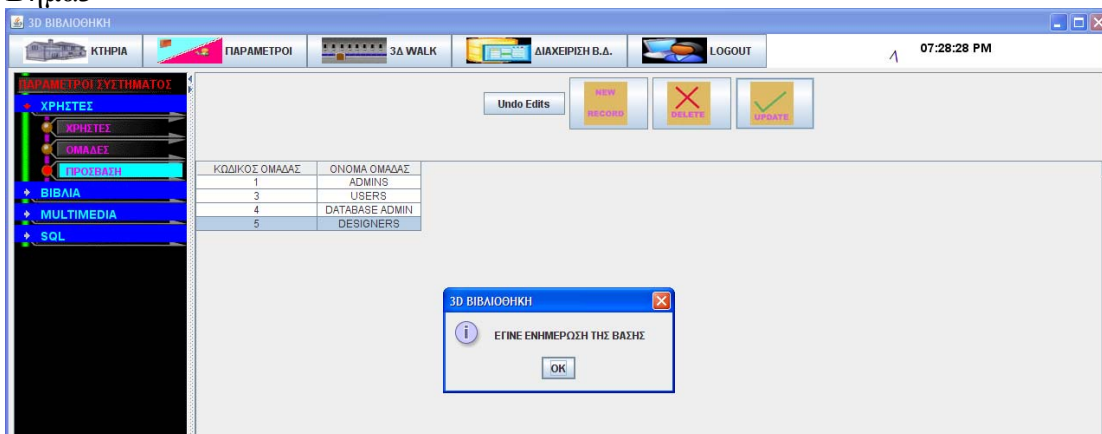
Βήμα 1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

Σενάριο: Επιλογή προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής

Το 3D Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να επιλέξω προσβάσεις ομάδων χρηστών στις επιμέρους επιλογές της εφαρμογής ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω ομάδα χρηστών
2. επιλέγω μενού-επιλογή εφαρμογής
3. επιλέγω εγγραφή στη βάση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω ομάδα χρηστών

Επιλέγω ομάδα χρηστών για να δώσω πρόσβαση σε επιλογή της εφαρμογής

Βήμα2: επιλέγω μενού-επιλογή εφαρμογής

Επιλέγω σε ποιο μενού θα δώσω πρόσβαση στην ομάδα χρηστών που επέλεξα

Βήμα3: επιλέγω εγγραφή στη βάση

Γίνεται αποθήκευση στην βάση

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: groupusers,menus,menus_privil

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ |
|-------------------|------------------------|---------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 5 |
| 3 | 1 | 7 |
| 5 | 1 | 8 |
| 6 | 3 | 6 |
| 7 | 1 | 18 |

Below the table, there are dropdown menus for 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ', 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ' (with '1->ADMINS' selected), and 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ' (with '1->ADMINS' selected). A 'ΕΓΓΡΑΦΗ' button is visible at the bottom.

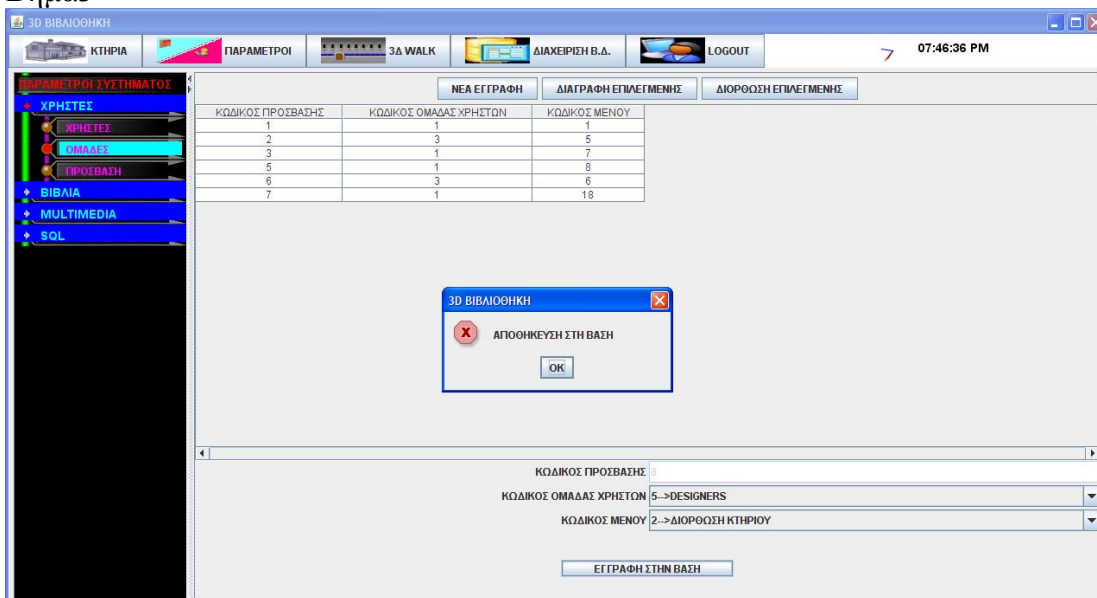
Βήμα 2

Below the table, the dropdown menus are expanded:

- 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ' is empty.
- 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ' shows '1->ADMINS' selected.
- 'ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ' shows a list: '1->ΝΕΟ ΚΤΗΡΙΟ', '1->ΝΕΟ ΚΤΗΡΙΟ', '2->ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΤΗΡΙΟΥ', '3->ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΡΟΦΩΝ', '4->ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΒΙΒΛΙΩΝ', '5->ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΒΙΒΛΙΩΝ', '6->ΕΚΔΟΤΕΣ', '7->ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ', '8->ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ ΒΙΒΛΙΩΝ'. '1->ΝΕΟ ΚΤΗΡΙΟ' is selected.

The 'ΕΓΓΡΑΦΗ' button is now highlighted.

Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

- Σενάριο: Διαγραφή πρόσβασης σε επιλογή της εφαρμογής

Το 3D Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να διαγράψω μία ομάδα χρηστών ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω την πρόσβαση που θέλω
2. επιλέγω Delete

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: επιλέγω την πρόσβαση που θέλω

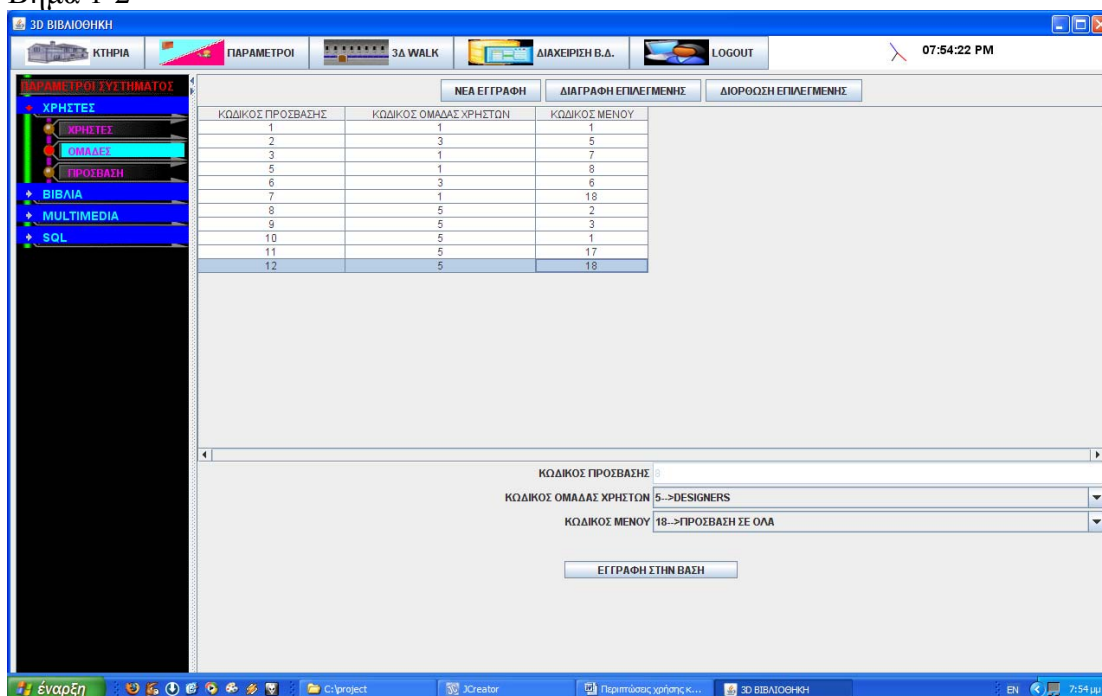
Επιλέγω την πρόσβαση που θέλω να διαγράψω

Βήμα2: Επιλέγω Delete

Επιλέγω να διαγραφεί η πρόσβαση της ομάδας χρηστών από την βάση του συστήματος

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: menus_privil

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου Βήμα 1-2



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Χρηστών

Σενάριο: Διόρθωση προσβάσεων ομάδων χρηστών στις επιλογές της εφαρμογής

Το 3D Digital Library λειτουργεί με χρήστες ομάδες χρηστών και προσβάσεις αυτών στα μενού επιλογές και πλοήγηση στους χώρους της βιβλιοθήκης. Για να διορθώσω μία πρόσβαση σε επιλογές της εφαρμογής μιας ομάδας χρηστών ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω την πρόσβαση ομάδας χρηστών που θέλω
2. διορθώνω τα στοιχεία που θέλω
3. επιλέγω εγγραφή στη βάση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω την πρόσβαση ομάδας χρηστών που θέλω

Επιλέγω την πρόσβαση της ομάδας χρηστών για διόρθωση

Βήμα 2: διορθώνω τα στοιχεία που θέλω

Διορθώνω τα στοιχεία εκείνα των προσβάσεων που επιθυμώ

Βήμα 3: επιλέγω εγγραφή στη βάση

Αποθηκεύει στην βάση της αλλαγές

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: groupusers, menus, menus_privil

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ |
|-------------------|------------------------|---------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 5 |
| 3 | 1 | 7 |
| 5 | 1 | 8 |
| 6 | 3 | 6 |
| 7 | 1 | 18 |
| 8 | 5 | 2 |
| 9 | 5 | 3 |
| 10 | 5 | 1 |
| 11 | 5 | 17 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ: 12
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ: 1->ADMINS
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ: 1->ΝΕΟ ΚΤΗΡΙΟ

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

Βήμα 2

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ |
|-------------------|------------------------|---------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 5 |
| 3 | 1 | 7 |
| 5 | 1 | 8 |
| 6 | 3 | 6 |
| 7 | 1 | 18 |
| 8 | 5 | 2 |
| 9 | 5 | 3 |
| 10 | 5 | 1 |
| 11 | 5 | 17 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ: 11
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ: 5->DESIGNERS
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ: 17->3D ΑΝΑΓΡΑΣΤΑΣΗ ΚΤΗΡΙΟΥ

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

Βήμα 3

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ |
|-------------------|------------------------|---------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 5 |
| 3 | 1 | 7 |
| 5 | 1 | 8 |
| 6 | 3 | 6 |
| 7 | 1 | 18 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ: 1
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ: 5->DESIGNERS
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΕΝΟΥ: 2->ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΤΗΡΙΟΥ

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

3D BIBAIOTHKI
 ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΣΤΗ ΒΑΣΗ
 OK

3.7.2.5 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση Βιβλίων >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαχείριση Βιβλίων» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 6: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση Βιβλίων

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|--------------------------------------|---|
| User: βιβλιοθηκάριος, διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Εισαγωγή νέου βιβλίου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω συγγραφέα • επιλέγω γλώσσα γραφής βιβλίου • επιλέγω εκδότη • επιλέγω κατηγορία • εισάγω τα στοιχεία του • επιλέγω οπισθόφυλλο • επιλέγω μπροστινό φύλλο • επιλέγω πλαϊνό φύλλο • επιλέγω αρχείο PDF |
| Διαγραφή βιβλίου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το βιβλίο • Επιλέγω Delete |
| Αλλαγή στοιχείων βιβλίου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το βιβλίο που θέλω • διορθώνω τα στοιχεία που θέλω • επιλέγω UPDATE |
| Εισαγωγή νέου συγγραφέα | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το New Record • Εισάγω το όνομα συγγραφέα • εγγραφή στη βάση |
| Διαγραφή συγγραφέα | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον συγγραφέα • Επιλέγω Delete |
| Αλλαγή στοιχείων συγγραφέα | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον συγγραφέα • Διορθώνω το όνομα • Επιλέγω UPDATE |
| Εισαγωγή νέου εκδότη | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το New Record • Εισάγω το όνομα εκδότη • εγγραφή στη βάση |
| Διαγραφή εκδότη | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον εκδότη • Επιλέγω Delete |
| Αλλαγή στοιχείων εκδότη | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον εκδότη • Διορθώνω το όνομα • Επιλέγω UPDATE |
| Εισαγωγή νέας κατηγορίας βιβλίων | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το New Record • Εισάγω το όνομα κατηγορίας βιβλίου • εγγραφή στη βάση |
| Αλλαγή κατηγορίας βιβλίων | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω κατηγορία βιβλίων • Διορθώνω το όνομα • Επιλέγω UPDATE |
| Διαγραφή κατηγορίας βιβλίων | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την κατηγορία βιβλίων • Επιλέγω Delete |
| Εισαγωγή νέας γλώσσας γραφής | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το New Record • Εισάγω το όνομα γλώσσας γραφής • εγγραφή στη βάση |

| | |
|---------------------------------|--|
| Διαγραφή γλώσσας γραφής | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την γλώσσας γραφής • Επιλέγω Delete |
| Αλλαγή στοιχείων γλώσσας γραφής | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την γλώσσα γραφής • Διορθώνω το όνομα • Επιλέγω UPDATE |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων

Σενάριο: Εισαγωγή συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής

Τα παρουσιάζω μαζί γιατί είναι και για τις 3 περιπτώσεις είναι ακριβώς τα ίδια αλλάζουν μόνο οι επιγραφές

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το New Record
2. Εισάγω το όνομα συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίου/γλώσσας γραφής
3. εγγραφή στη βάση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το New Record

Επιλέγω το New Record και εμφανίζεται ο διάλογος εισαγωγής ονόματος

Βήμα2: Εισάγω το όνομα συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίου/γλώσσα γραφής

Εισάγω το όνομα συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίου στον διάλογο που έχει εμφανισθεί

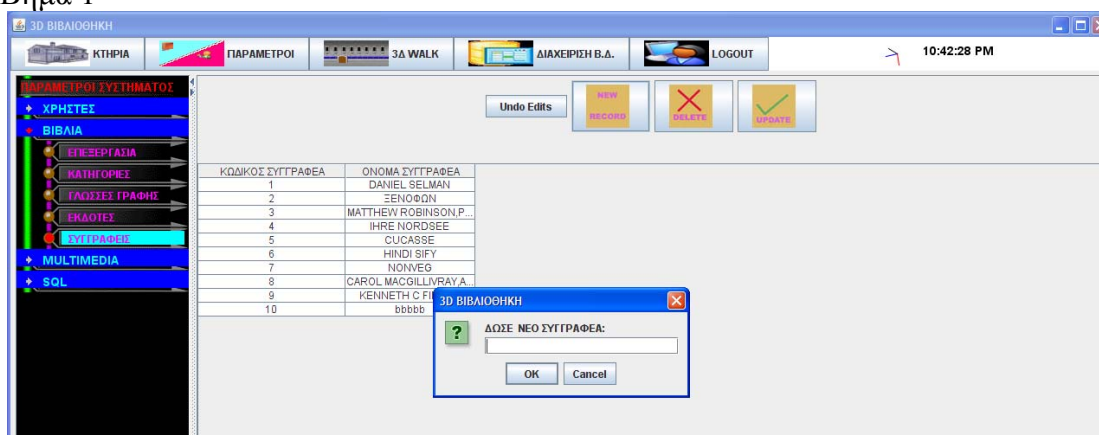
Βήμα3: εγγραφή στη βάση

Αποθηκεύει στην βάση της αλλαγές

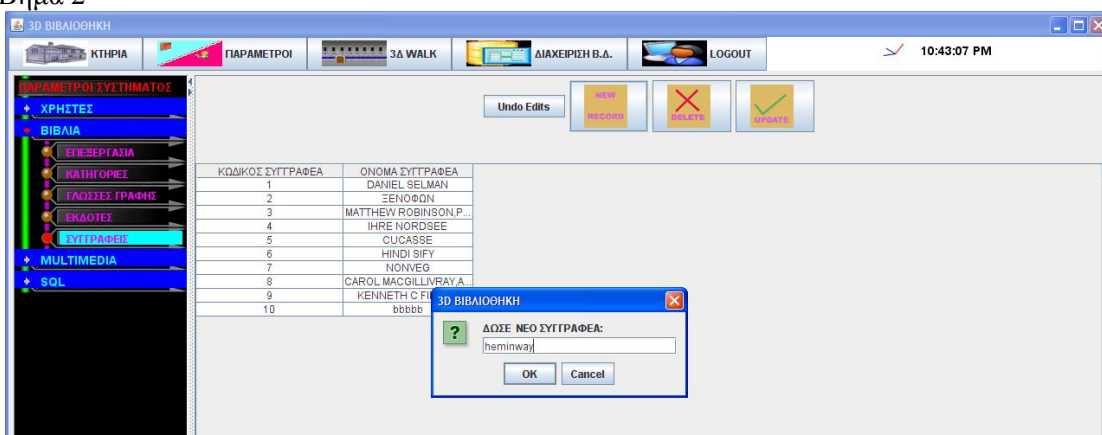
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: writers,publisher,kathgories,lang

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

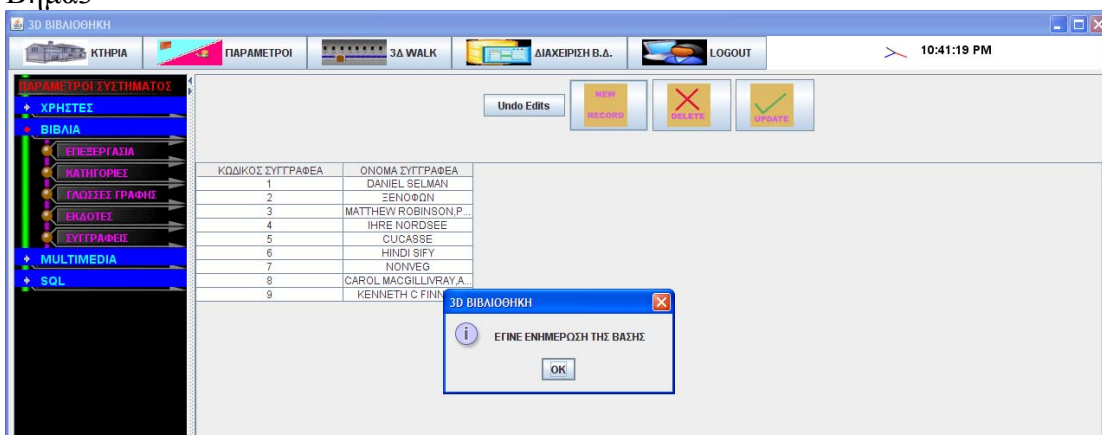
Βήμα 1



Βήμα 2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων

Σενάριο: Διαγραφή συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής

Τα παρουσιάζω μαζί γιατί είναι και για τις 3 περιπτώσεις ακριβώς τα ίδια αλλάζουν μόνο οι επιγραφές

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής
2. Επιλέγω Delete

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω τον συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής

Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Βήμα2: Επιλέγω Delete

Επιλέγω Delete και διαγράφω από την βάση την επιλεγμένη εγγραφή

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: writers,publisher,kathgories,lang

Πρότυπο Διαπαφής-απεικόνιση σεναρίου Βήμα 1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων

Σενάριο: Διόρθωση συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής

Τα παρουσιάζω μαζί γιατί είναι και για τις 3 περιπτώσεις είναι ακριβώς τα ίδια αλλάζουν μόνο οι επιγραφές

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής
2. Διορθώνω το όνομα
3. Επιλέγω UPDATE

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω τον συγγραφέα/εκδότη/κατηγορίας βιβλίων/γλώσσας γραφής

Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Βήμα2: Διορθώνω το όνομα

Διορθώνω το όνομα που θέλω

Βήμα3: Επιλέγω UPDATE

Αποθηκεύω στην βάση του συστήματος τις αλλαγές

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: writers,publisher,kathgories,lang

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

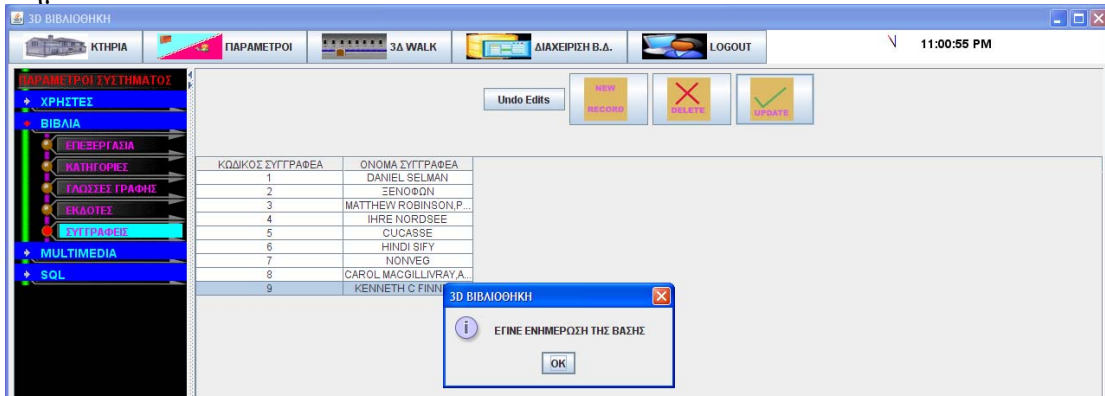
Βήμα 1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων

Σενάριο: Εισαγωγή νέου βιβλίου

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω συγγραφέα
2. επιλέγω γλώσσα γραφής βιβλίου
3. επιλέγω εκδότη
4. επιλέγω κατηγορία
5. εισάγω τα στοιχεία του
6. επιλέγω οπισθόφυλλο
7. επιλέγω μπροστινό φύλλο
8. επιλέγω πλαϊνό φύλλο
9. επιλέγω αρχείο PDF
10. επιλέγω εγγραφή στην βάση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω συγγραφέα

Επιλέγω τον συγγραφέα του βιβλίου από κυλιόμενη λίστα με τους αποθηκευμένους

Βήμα2: επιλέγω γλώσσα γραφής βιβλίου

Επιλέγω την γλώσσα γραφής του βιβλίου από κυλιόμενη λίστα με τις αποθηκευμένες

Βήμα3: επιλέγω εκδότη

Επιλέγω τον εκδότη του βιβλίου από κυλιόμενη λίστα με τους αποθηκευμένους

Βήμα4: επιλέγω κατηγορία

Επιλέγω την κατηγορία του βιβλίου από κυλιόμενη λίστα με τις αποθηκευμένες

Βήμα5:εισάγω τα στοιχεία του

Εισάγω τίτλο βιβλίου ,σελίδες,ISBN,έτος έκδοσης

Βήμα6: επιλέγω οπισθόφυλλο

Επιλέγω ένα αρχείο εικόνας για οπισθόφυλλο

Βήμα7: επιλέγω μπροστινό φύλλο

Επιλέγω ένα αρχείο εικόνας για μπροστινό φύλλο

Βήμα8: επιλέγω πλαϊνό φύλλο

Επιλέγω ένα αρχείο εικόνας για πλαϊνό φύλλο

Βήμα9: επιλέγω αρχείο PDF

Επιλέγω ένα αρχείο PDF που έχει το βιβλίο σε ψηφιακή μορφή

Βήμα 10:επιλέγω εγγραφή στη βάση

Αποθηκεύει στην βάση το βιβλίο

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 2

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ |
|-----------------|------------|-------------------|----------------|------|---------|--------------|--------------------|-------------|
| 6 | JAVA 3D... | 1 | 1 | 1930 | 352 | 2002 | 2 | 2 |
| 7 | JAVA S... | 3 | 1 | 3939 | 866 | 2002 | 1 | 2 |
| 8 | LACHS | 4 | 1 | 3934 | 53 | 2000 | 5 | 4 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232 | 58 | 2004 | 5 | 3 |
| 10 | OKRA R... | 6 | 7 | 3131 | 41 | 2005 | 5 | 2 |

Βήμα 2

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ |
|-----------------|------------|-------------------|----------------|------|---------|--------------|--------------------|-------------|
| 6 | JAVA 3D... | 1 | 1 | 1930 | 352 | 2002 | 2 | 2 |
| 7 | JAVA S... | 3 | 1 | 3939 | 866 | 2002 | 1 | 2 |
| 8 | LACHS | 4 | 1 | 3934 | 53 | 2000 | 5 | 4 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232 | 58 | 2004 | 5 | 3 |
| 10 | OKRA R... | 6 | 7 | 3131 | 41 | 2005 | 5 | 2 |

Βήμα3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 05:40:36 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ

ΕΚΔΟΤΕΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

MULTIMEDIA

SQL

ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ |
|-----------------|-----------|-------------------|----------------|--------|---------|--------------|--------------------|-------------|
| 6 | JAVA 3D.. | 1 | 1 | 1930.. | 352 | 2002 | 2 | 2 |
| 7 | JAVA S.. | 3 | 1 | 3939.. | 866 | 2002 | 1 | 2 |
| 8 | LACHS | 4 | 1 | 3934.. | 53 | 2000 | 5 | 4 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232.. | 58 | 2004 | 5 | 3 |
| 10 | OKRA R.. | 6 | 7 | 3131.. | 41 | 2005 | 5 | 2 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ 20

ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ 1->DANIEL SELMAN

ISBN

ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

PDF αρχείο

ΤΙΤΛΟΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ 1->MANNING

ΣΕΛΙΔΕΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ

1->MANNING
2->NORDSEE
3->BLINIS LTD
4->FRENCH COOKS
5->BHINDI
6->IDLI LTD
7->SIFY
8->PUNJABI

οπισθόφυλλο πλαισίω εξώφυλλο PDF

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα4

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 05:41:27 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ

ΕΚΔΟΤΕΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

MULTIMEDIA

SQL

ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ |
|-----------------|-----------|-------------------|----------------|--------|---------|--------------|--------------------|-------------|
| 6 | JAVA 3D.. | 1 | 1 | 1930.. | 352 | 2002 | 2 | 2 |
| 7 | JAVA S.. | 3 | 1 | 3939.. | 866 | 2002 | 1 | 2 |
| 8 | LACHS | 4 | 1 | 3934.. | 53 | 2000 | 5 | 4 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232.. | 58 | 2004 | 5 | 3 |
| 10 | OKRA R.. | 6 | 7 | 3131.. | 41 | 2005 | 5 | 2 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ 20

ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ 1->DANIEL SELMAN

ISBN

ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

PDF αρχείο

ΤΙΤΛΟΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ 1->MANNING

ΣΕΛΙΔΕΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ

1->JAVA
2->JAVA3D
3->3D PROGRAMMING
4->ΔΙΑΦΟΡΑ
5->COOKING

οπισθόφυλλο πλαισίω εξώφυλλο PDF

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα5

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 05:42:39 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ

ΕΚΔΟΣΕΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

MULTIMEDIA

SQL

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ |
|-----------------|------------|-------------------|----------------|---------|---------|--------------|--------------------|-------------|
| 6 | JAVA 3D... | 1 | 1 | 1930... | 352 | 2002 | 2 | 2 |
| 7 | JAVA S... | 3 | 1 | 3939... | 866 | 2002 | 1 | 2 |
| 8 | LACHIS | 4 | 1 | 3934... | 53 | 2000 | 5 | 4 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232... | 58 | 2004 | 5 | 3 |
| 10 | OKRA R... | 6 | 7 | 3131... | 41 | 2005 | 5 | 2 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ 20

ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ 1->DANIEL SELMAN

ISBN 1234567123

ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ 2008

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

PDF αρχείο

ΤΙΤΛΟΣ testing

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ 1->MANNING

ΣΕΛΙΔΕΣ 500

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1->JAVA

ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ

οπισθόφυλλο πλαινός εξώφυλλο PDF ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα6-7-8

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 05:43:22 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ

ΕΚΔΟΣΕΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

MULTIMEDIA

SQL

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ |
|-----------------|------------|-------------------|----------------|---------|---------|--------------|--------------------|-------------|
| 6 | JAVA 3D... | 1 | 1 | 1930... | 352 | 2002 | 2 | 2 |
| 7 | JAVA S... | 3 | 1 | 3939... | 866 | 2002 | 1 | 2 |
| 8 | LACHIS | 4 | 1 | 3934... | 53 | 2000 | 5 | 4 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232... | 58 | 2004 | 5 | 3 |
| 10 | OKRA R... | 6 | 7 | 3131... | 41 | 2005 | 5 | 2 |

ΕΠΙΛΟΓΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

Look In: Το έγγραφό μου

project java The Java Graphics Tu

RarLangFiles thread_files

recipes Updater

recipes fried sweets Αμφόβνια αρχείο

semnar2008 Συνόμειση για το co

sweetsourpork_files Συνόμειση για το πλε

tellias 8BFM_KPT3S_DR...

temp buttons.jpg

File Name:

Files of Type: (*.jpg;*.jpeg;*.png)

Open Cancel

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα 9

The screenshot shows the application interface with a file selection dialog box titled "ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΡΧΕΙΟΥ PDF". The dialog box displays a file explorer view with the following contents:

- project java
- RarLangFiles
- recipes
- recipes fried sweets
- seminar2008
- sweetsourpork_files
- tellias
- temp
- The Java Graphics Tutorial Book
- thread_files
- Updater
- Ανεφάρτα αρχείο
- Συνομειωση
- Αιθησι_Diak
- Java 3D Gui
- q72876122j
- tutorial_java

The "Files of type" is set to "PDF FILES". The "Look in" field shows "Το Έγγραφέ μου". The background application window shows a table of books with columns: ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ, ΤΙΤΛΟΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ, ISBN, ΣΕΛΙΔΕΣ, ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ.

Βήμα 10

The screenshot shows the application interface with a form for adding a new book entry. The form fields are:

- ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ: 20
- ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ: 1->DANIEL SELMAN
- ISBN: 9999999999
- ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ: 2008
- ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: 1->
- ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ: 999
- PDF αρχείο: 999
- ΤΙΤΛΟΣ: testing
- ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ: 1->MANNING
- ΣΕΛΙΔΕΣ: 500
- ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ: 1->JAVA
- ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ: 9999999999.png
- ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ: 9999999999.png

A confirmation dialog box is displayed with the text "ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΤΗ ΒΑΣΗ" and an "OK" button. The background application window shows a table of books with columns: ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ, ΤΙΤΛΟΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ, ISBN, ΣΕΛΙΔΕΣ, ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ.

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων

Σενάριο: Αλλαγή στοιχείων βιβλίου

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το βιβλίο
2. επιλέγω διόρθωση επιλεγμένης εγγραφής
3. διορθώνω τα στοιχεία που θέλω
4. ενημέρωση βάσης

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το βιβλίο

Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Βήμα2: επιλέγω διόρθωση επιλεγμένης εγγραφής

Τα στοιχεία της εγγραφής με τα στοιχεία του βιβλίου εμφανίζονται για να τα διορθώσω

Βήμα3: Διορθώνω το όνομα

Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω

Βήμα3: ενημέρωση βάσης

Αποθηκεύω στην βάση του συστήματος τις αλλαγές

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 2

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

The screenshot shows a web application interface for book management. The interface is divided into several sections:

- Navigation Menu (Left):** Includes options for 'ΧΡΗΣΤΕΣ', 'ΒΙΒΛΙΑ', 'ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ', 'ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ', 'ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ', 'ΕΚΔΟΣΕΙΣ', 'ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ', 'MULTIMEDIA', and 'SQL'.
- Table of Books:** A table with columns: ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙ., ΤΙΤΛΟΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ Σ., ΚΩΔΙΚΟΣ Ε., ISBN, ΣΕΛΙΔΕΣ, ΕΤΟΣ ΕΚΔΩ., ΚΩΔΙΚΟΣ Κ., ΚΩΔΙΚΟΣ Γ., ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚ., ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ, ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ, PDF αρχείο. The table contains several rows of book data.
- Edit Form:** A form for editing book details, including fields for: ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ, ISBN, ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ, ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ, ΤΙΤΛΟΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ, ΣΕΛΙΔΕΣ, ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ, ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ, ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ, and PDF αρχείο.
- Diagram:** A flow diagram showing the process of updating a book record. It includes boxes for 'οπισθοφύλλο', 'πλαινό', 'εξώφυλλο', and 'PDF', connected to a central 'ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ' box. Below the diagram is a button labeled 'ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ'.

Βήμα2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:29:41 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ

ΕΚΔΟΣΕΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

MULTIMEDIA

SQL

ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙ. | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ Σ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Ε. | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΩ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Κ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Γ. | ΓΛΩΣΣΗ ΕΙΚ. | ΜΠΡΟΣΤΙΝ. | ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ | PDF αρχείο |
|-------------|--------------|------------|------------|------------|---------|------------|------------|------------|--------------|-------------|--------------|--------------|
| 15 | SOUPS | 6 | 7 | 3839313233 | 51 | 2007 | 5 | 2 | book1_1_... | book1_1.png | book1_2_... | book11.pdf |
| 16 | CHRISTMA... | 6 | 7 | 3133353739 | 56 | 2006 | 5 | 2 | book12_1_... | book12.png | book12_2_... | book12.pdf |
| 17 | 3D FOR TH... | 8 | 9 | 0240519108 | 326 | 2005 | 3 | 2 | book13_1_... | book13.png | book13_2_... | book13.pdf |
| 18 | ADVANCE... | 9 | 10 | 1592007333 | 616 | 2005 | 3 | 2 | book14_1_... | book14.png | book14_2_... | book14.pdf |
| 19 | afafafafafaf | 1 | 1 | 2222222222 | 656 | 2008 | 1 | 1 | 222222222 | 222222222 | 222222222 | scanSAC03... |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ 19

ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ 1->DANIEL SELMAN

ISBN 2222222222

ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ 2008

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ 2222222222.png

PDF αρχείο scanSAC03.pdf

ΤΙΤΛΟΣ afafafafafaf

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ 1->MANNING

ΣΕΛΙΔΕΣ 656

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1->JAVA

ΓΛΩΣΣΗ ΕΙΚΟΝΑ 2222222222.png

ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ 2222222222.png

afafafafafaf

afafafafafaf

PDF

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΟΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:30:01 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ

ΕΚΔΟΣΕΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

MULTIMEDIA

SQL

ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙ. | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ Σ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Ε. | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΩ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Κ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Γ. | ΓΛΩΣΣΗ ΕΙΚ. | ΜΠΡΟΣΤΙΝ. | ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ | PDF αρχείο |
|-------------|--------------|------------|------------|------------|---------|------------|------------|------------|--------------|-------------|--------------|--------------|
| 15 | SOUPS | 6 | 7 | 3839313233 | 51 | 2007 | 5 | 2 | book1_1_... | book1_1.png | book1_2_... | book11.pdf |
| 16 | CHRISTMA... | 6 | 7 | 3133353739 | 56 | 2006 | 5 | 2 | book12_1_... | book12.png | book12_2_... | book12.pdf |
| 17 | 3D FOR TH... | 8 | 9 | 0240519108 | 326 | 2005 | 3 | 2 | book13_1_... | book13.png | book13_2_... | book13.pdf |
| 18 | ADVANCE... | 9 | 10 | 1592007333 | 616 | 2005 | 3 | 2 | book14_1_... | book14.png | book14_2_... | book14.pdf |
| 19 | afafafafafaf | 1 | 1 | 2222222222 | 656 | 2008 | 1 | 1 | 222222222 | 222222222 | 222222222 | scanSAC03... |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ 19

ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ 1->DANIEL SELMAN

ISBN 2222222222

ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ 2008

ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ

PDF αρχείο 2->ΑΓΓΛΙΚΑ

3->ΓΑΛΛΙΚΑ

4->ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ

ΤΙΤΛΟΣ afafafafafaf

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ 1->MANNING

ΣΕΛΙΔΕΣ 656

ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ 1->JAVA

ΓΛΩΣΣΗ ΕΙΚΟΝΑ 2222222222.png

ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ 2222222222.png

afafafafafaf

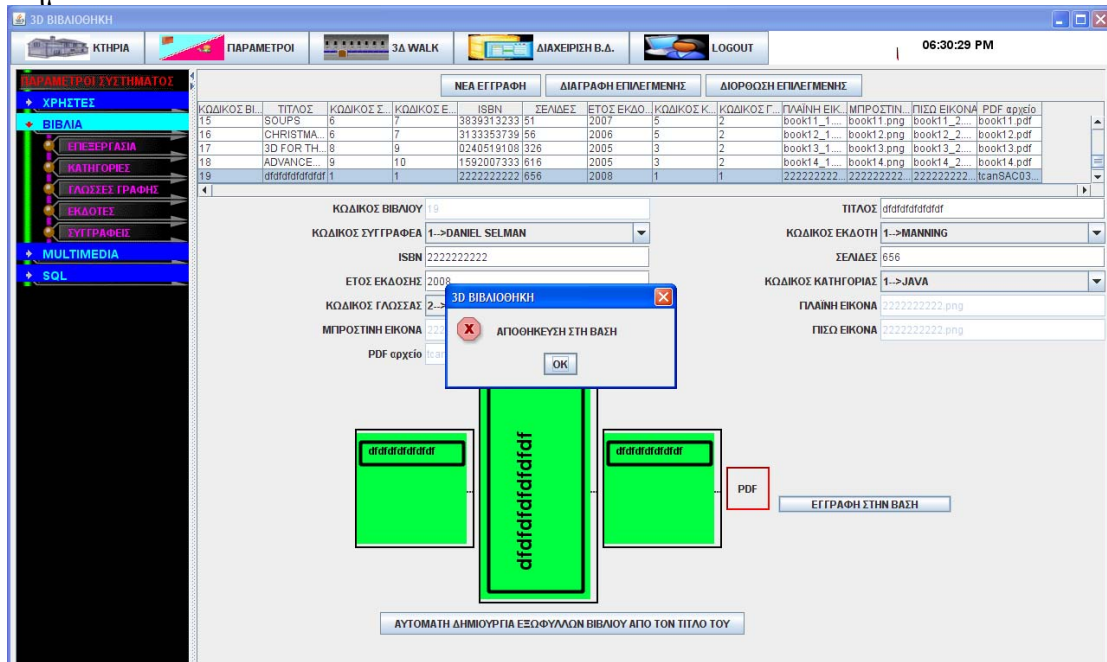
afafafafafaf

PDF

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΟΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα4



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βιβλίων

Σενάριο: Διαγραφή βιβλίου

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το βιβλίο
2. επιλέγω διαγραφή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το βιβλίο

Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Βήμα2: επιλέγω διαγραφή επιλεγμένης εγγραφής

Η εγγραφή με τα στοιχεία του βιβλίου διαγράφονται

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το database model 2

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:29:18 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

- ΧΡΗΣΤΕΣ
- ΒΙΒΛΙΑ
 - ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ
 - ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ
 - ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ
 - ΕΚΔΟΣΕΣ
 - ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ
 - MULTIMEDIA
 - SQL

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙ. | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ Σ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Ε. | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Κ. | ΚΩΔΙΚΟΣ Γ. | ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚ. | ΜΠΡΟΣΤΙΝ. | ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ | PDF αρχείο |
|-------------|--------------|------------|------------|------------|---------|-----------|------------|------------|-------------|------------|-------------|--------------|
| 15 | SOUPS | 6 | 7 | 3839132233 | 51 | 2007 | 5 | 2 | book1_1... | book11.png | book11_2... | book11.pdf |
| 16 | CHRISTMA... | 6 | 7 | 3133353739 | 56 | 2006 | 5 | 2 | book12_1... | book12.png | book12_2... | book12.pdf |
| 17 | 3D FOR TH... | 8 | 9 | 0240519108 | 326 | 2005 | 3 | 2 | book13_1... | book13.png | book13_2... | book13.pdf |
| 18 | ADVANCE... | 9 | 10 | 1592007333 | 616 | 2005 | 3 | 2 | book14_1... | book14.png | book14_2... | book14.pdf |
| 19 | afafafafafaf | 1 | 1 | 2222222222 | 856 | 2008 | 1 | 1 | 222222222 | 222222222 | 222222222 | icanSAC03... |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ: 21
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ: 1->DANIEL SELMAN
 ISBN:
 ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ:
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
 ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ:
 PDF αρχείο:

ΤΙΤΛΟΣ:
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ: 1->MANNING
 ΣΕΛΙΔΕΣ:
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ: 1->JAVA
 ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ:
 ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ:

οπισθόφυλλο | πλάινο | εξώφυλλο | PDF | ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΟΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

Βήμα 2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 06:34:31 PM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

- ΧΡΗΣΤΕΣ
- ΒΙΒΛΙΑ
 - ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ
 - ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ
 - ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΡΑΦΗΣ
 - ΕΚΔΟΣΕΣ
 - ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ
 - MULTIMEDIA
 - SQL

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ | ΤΙΤΛΟΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ | ISBN | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ | ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩ. |
|-----------------|-----------|-------------------|----------------|------|---------|--------------|--------------------|--------------|
| 15 | SOUPS | 6 | 7 | 3839 | 51 | 2007 | 5 | 2 |
| 16 | CHRIST... | 6 | 7 | 3133 | 56 | 2006 | 5 | 2 |
| 17 | 3D FOR... | 8 | 9 | 0240 | 326 | 2005 | 3 | 2 |
| 18 | ADVANC... | 9 | 10 | 1592 | 616 | 2005 | 3 | 2 |
| 20 | testing | 1 | 1 | 9999 | 500 | 2008 | 1 | 1 |

ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ: 21
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ: 1->DANIEL SELMAN
 ISBN:
 ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ:
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: 1->ΕΛΛΗΝΙΚΑ
 ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ:
 PDF αρχείο:

ΤΙΤΛΟΣ:
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΚΔΟΤΗ: 1->MANNING
 ΣΕΛΙΔΕΣ:
 ΚΩΔΙΚΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ: 1->JAVA
 ΠΛΑΙΝΗ ΕΙΚΟΝΑ:
 ΠΙΣΩ ΕΙΚΟΝΑ:

οπισθόφυλλο | πλάινο | εξώφυλλο | PDF | ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΒΑΣΗ

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΟΦΥΛΛΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ

3.7.2.6 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση Multimedia >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαχείριση Multimedia >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 7: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση Multimedia

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|---|---|
| User: διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Multimedia | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Εισαγωγή νέου αρχείου ήχου | <ul style="list-style-type: none">• Εισάγω περιγραφή• επιλέγω αρχείο• εγγραφή στη βάση |
| Εισαγωγή νέου αρχείου βίντεο | <ul style="list-style-type: none">• Εισάγω περιγραφή• επιλέγω αρχείο• εγγραφή στη βάση |
| Διαγραφή αρχείου βίντεο | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω το βίντεο• Επιλέγω Delete |
| Διαγραφή αρχείου ήχου | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω τον ήχο• Επιλέγω Delete |
| Αλλαγή στοιχείων αρχείου ήχου | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω τον ήχο• Διορθώνω τα στοιχεία του• Επιλέγω UPDATE |
| Αλλαγή στοιχείων αρχείου βίντεο | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω το βίντεο• Διορθώνω τα στοιχεία του• Επιλέγω UPDATE |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Multimedia

Σενάριο: Εισαγωγή αρχείο ήχου/βίντεο

Τα παρουσιάζω μαζί γιατί είναι και οι 2 περιπτώσεις ακριβώς ίδιες αλλάζουν μόνο οι επιγραφές

Βήματα σεναρίου:

1. Εισάγω περιγραφή
2. επιλέγω αρχείο
3. εγγραφή στη βάση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Εισάγω περιγραφή

Εισάγω την περιγραφή του βίντεο/ήχου που θα προσθέσω π.χ. ντοκιμαντέρ

Βήμα2: επιλέγω αρχείο

Επιλέγω το αρχείο που θέλω μέσω εξερεύνησης αρχείων βίντεο/ήχου

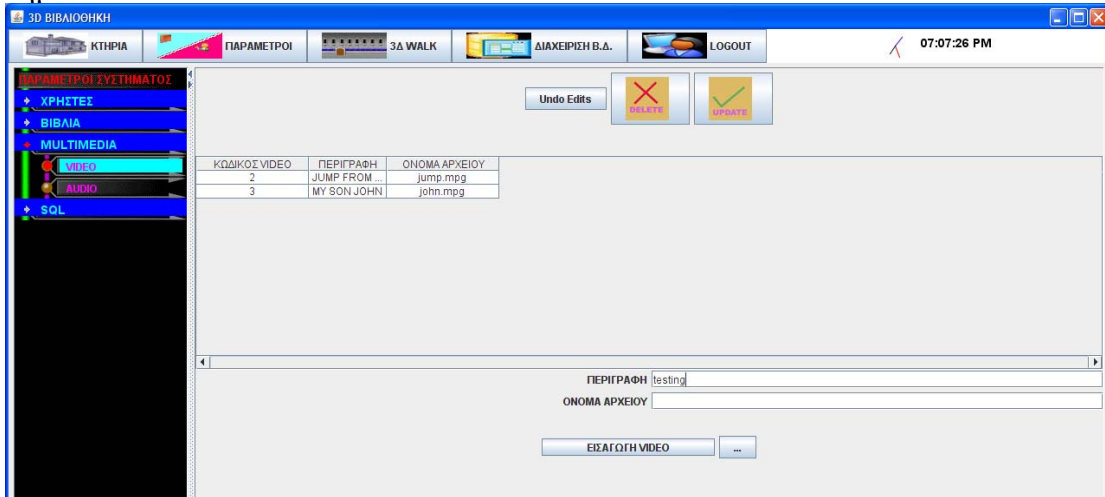
Βήμα3: εγγραφή στη βάση

Αποθηκεύει στην βάση της αλλαγές

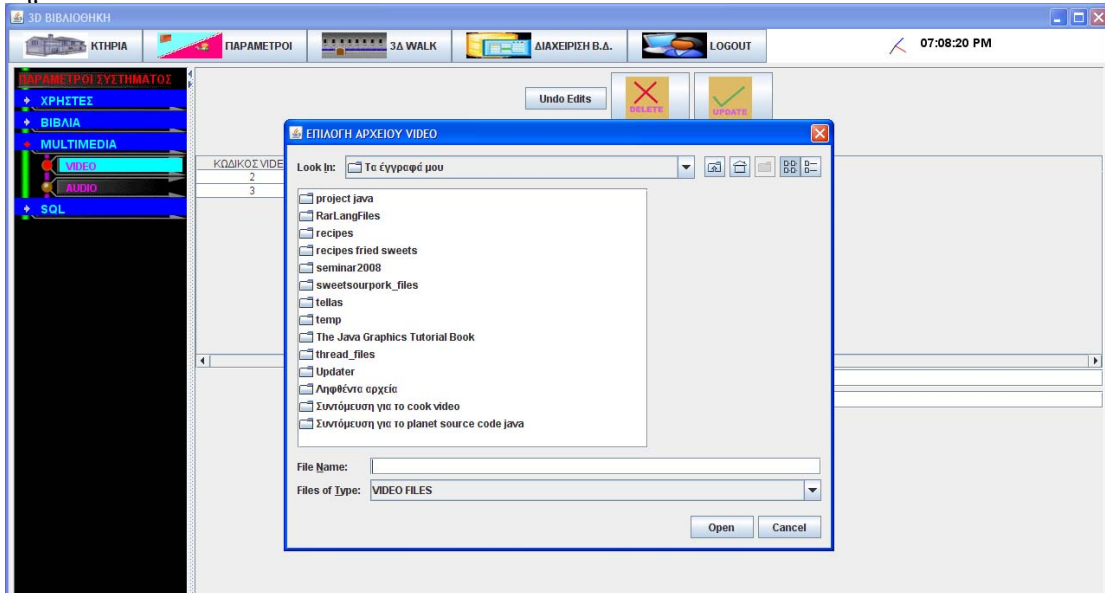
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: videos,mp3s

Πρότυπο Διεπαφής- απεικόνιση σεναρίου

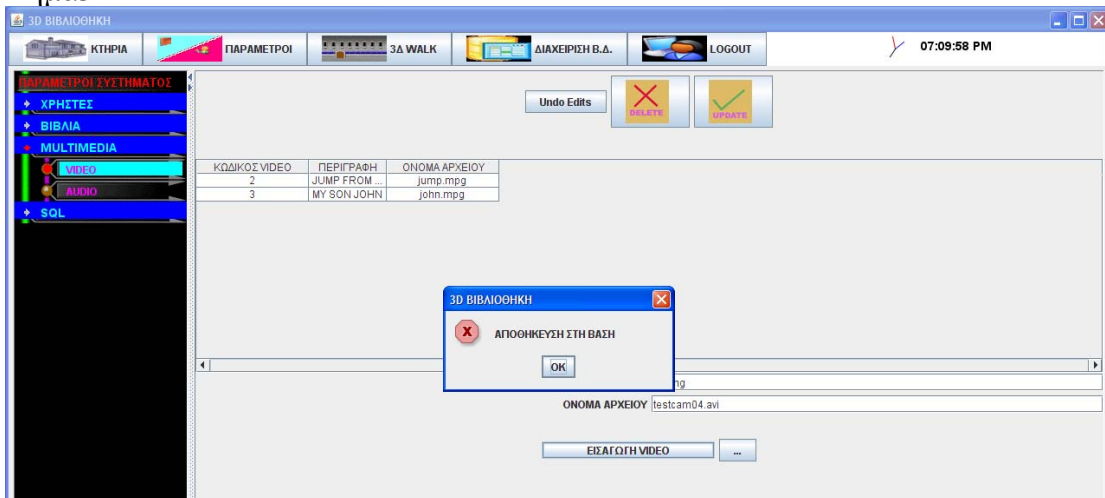
Βήμα 1



Βήμα 2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Multimedia

Σενάριο: Διαγραφή βίντεο/ήχου

Τα παρουσιάζω μαζί γιατί και οι 2 περιπτώσεις είναι ακριβώς ίδιες αλλάζουν μόνο οι επιγραφές

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το βίντεο/ήχο
2. Επιλέγω Delete

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το βίντεο/ήχο

Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Βήμα2: Επιλέγω Delete

Επιλέγω Delete και διαγράφω από την βάση την επιλεγμένη εγγραφή

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: videos,mp3s

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

The screenshot shows a web application interface for multimedia management. The top navigation bar includes '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ', 'ΚΤΗΡΙΑ', 'ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ', '3Δ WALK', 'ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ.', and 'LOGOUT'. The time is 07:25:00 PM. The left sidebar has a tree view with 'MULTIMEDIA' expanded to show 'VIDEO' and 'AUDIO'. The main area contains a table with the following data:

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΔΕΟ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | ΟΝΟΜΑ ΑΡΧΕΙΟΥ |
|---------------|---------------|---------------|
| 2 | JUMP FROM ... | jump.mpg |
| 3 | MY SON JOHN | john.mpg |
| 4 | testing | testcam04.avi |

Below the table are input fields for 'ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ' and 'ΟΝΟΜΑ ΑΡΧΕΙΟΥ', and a button 'ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΒΙΔΕΟ'.

Βήμα2

This screenshot is identical to the previous one, but the table now only contains two rows:

| ΚΩΔΙΚΟΣ ΒΙΔΕΟ | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | ΟΝΟΜΑ ΑΡΧΕΙΟΥ |
|---------------|---------------|---------------|
| 2 | JUMP FROM ... | jump.mpg |
| 3 | MY SON JOHN | john.mpg |

The 'testing' entry has been removed, indicating the successful execution of the deletion step.

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Multimedia

Σενάριο: Διόρθωση βίντεο/ήχου

Τα παρουσιάζω μαζί γιατί είναι και οι 2 περιπτώσεις ακριβώς ίδιες αλλάζουν μόνο οι επιγραφές

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το βίντεο/ήχο
2. Διορθώνω τα στοιχεία του
3. Επιλέγω UPDATE

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το βίντεο/ήχο

Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Βήμα2: Διορθώνω τα στοιχεία του

Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω περιγραφή ,όνομα αρχείου

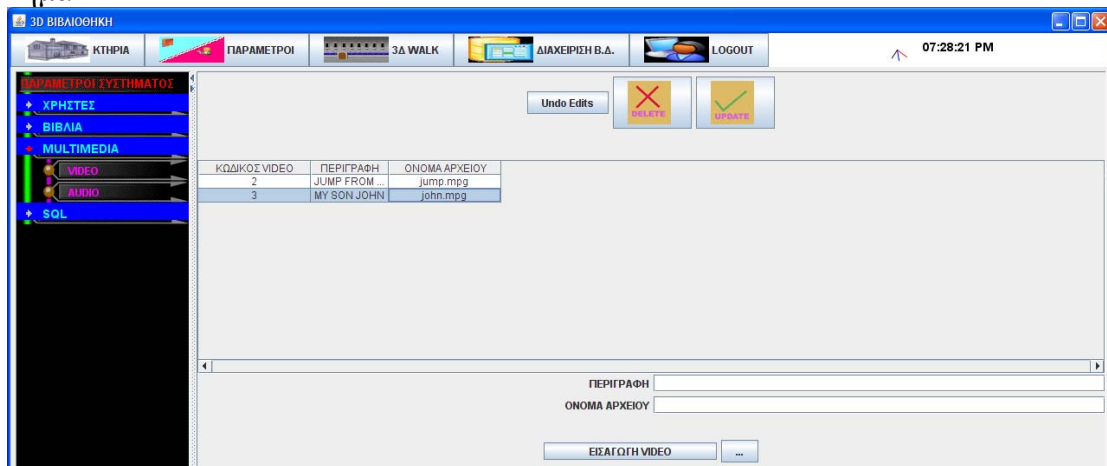
Βήμα3: Επιλέγω UPDATE

Αποθηκεύω στην βάση του συστήματος τις αλλαγές

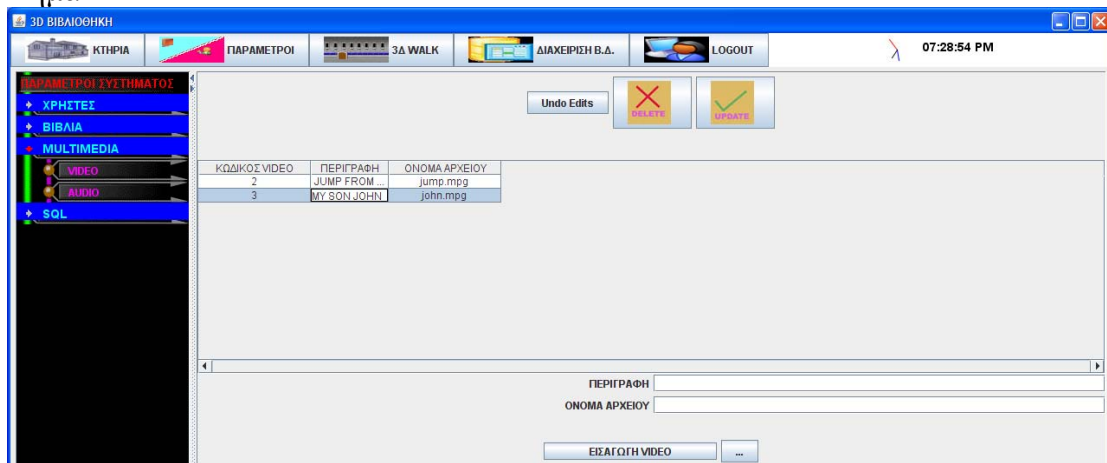
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: videos,mp3s

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

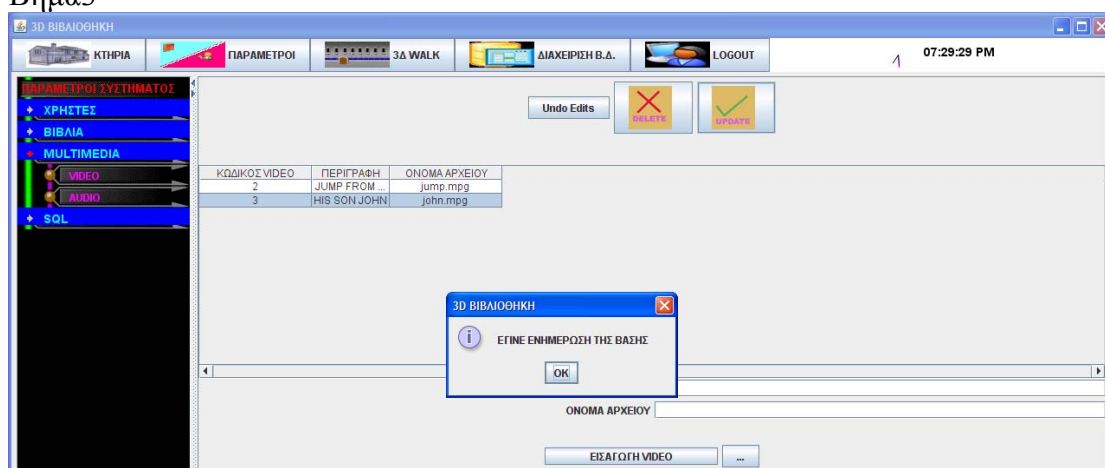
Βήμα 1



Βήμα2



Βήμα3



3.7.2.7 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση SQL ερωτημάτων >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Διαχείριση SQL ερωτημάτων» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 8: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση SQL ερωτημάτων

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|---|---|
| User: διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση SQL ερωτημάτων | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Εισαγωγή νέου ερωτήματος | <ul style="list-style-type: none"> • Εισάγω στοιχεία • Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος • Επιλέγω εισαγωγή ερωτήματος |
| Διαγραφή ερωτήματος | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω ερώτημα • Επιλέγω διαγραφή |
| Αλλαγή ερωτήματος | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω ερώτημα • Διορθώνω στοιχεία ερωτήματος • Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος • Επιλέγω ενημέρωση βάσης |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση SQL ερωτημάτων

Σενάριο: Εισαγωγή νέου ερωτήματος

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα δημιουργίας SQL ερωτημάτων τόσο απλών όσο και με παραμέτρους

Βήματα σεναρίου:

1. Εισάγω στοιχεία
2. Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος
3. Επιλέγω εισαγωγή ερωτήματος

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Εισάγω στοιχεία

Εισάγω την περιγραφή του ερωτήματος και την σύνταξη του σε SQL

Βήμα2: Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος

Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος για να δω το αποτέλεσμα του στη οθόνη και να βεβαιωθώ ότι δεν έχω λάθος στην σύνταξη του

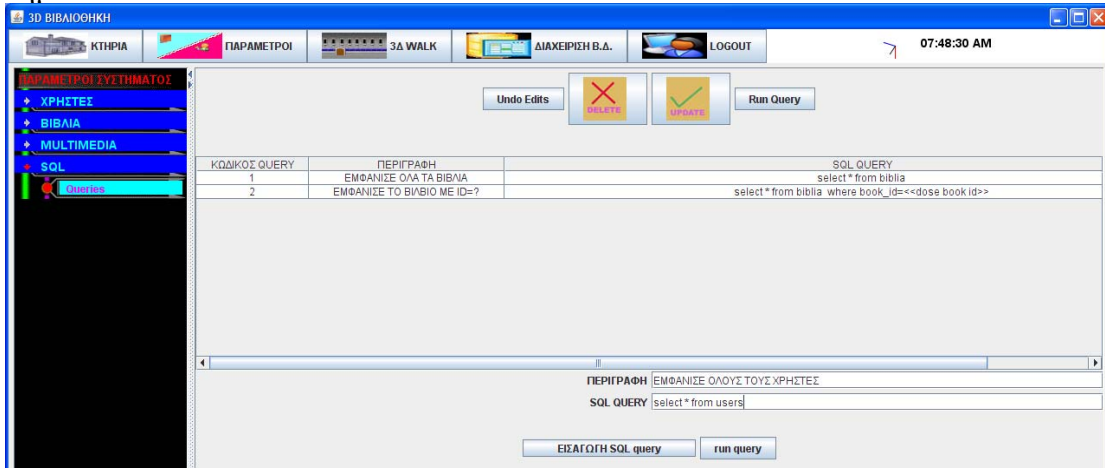
Βήμα3: Επιλέγω εισαγωγή ερωτήματος

Αποθηκεύω στην βάση του συστήματος το ερώτημα

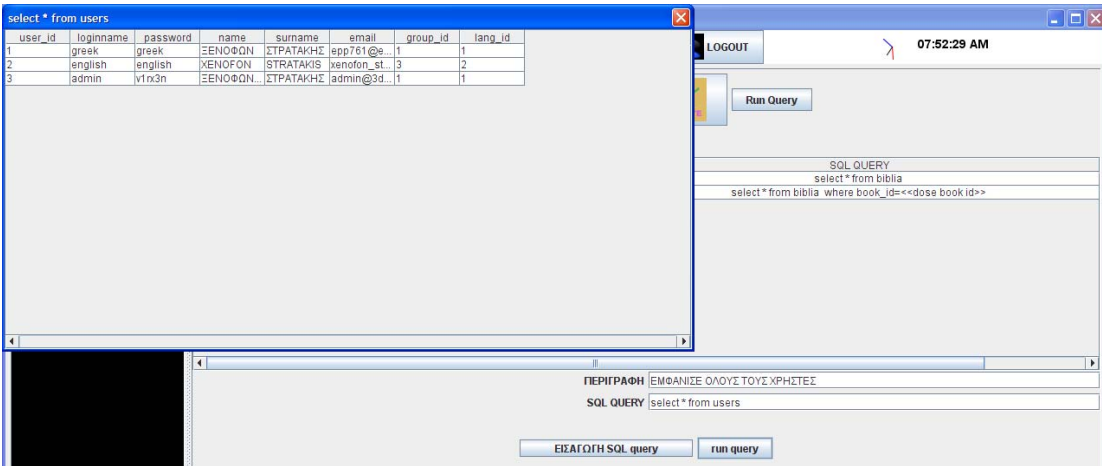
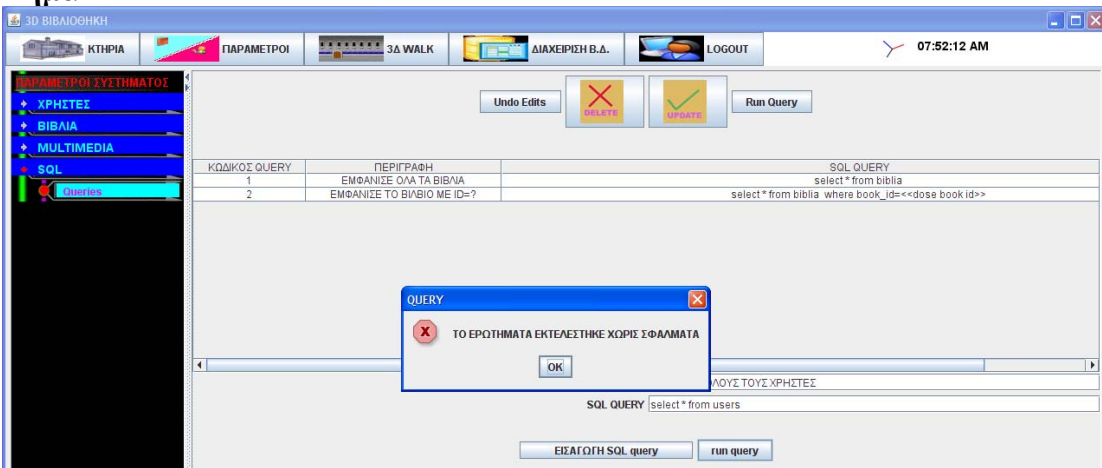
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: sql_queries

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

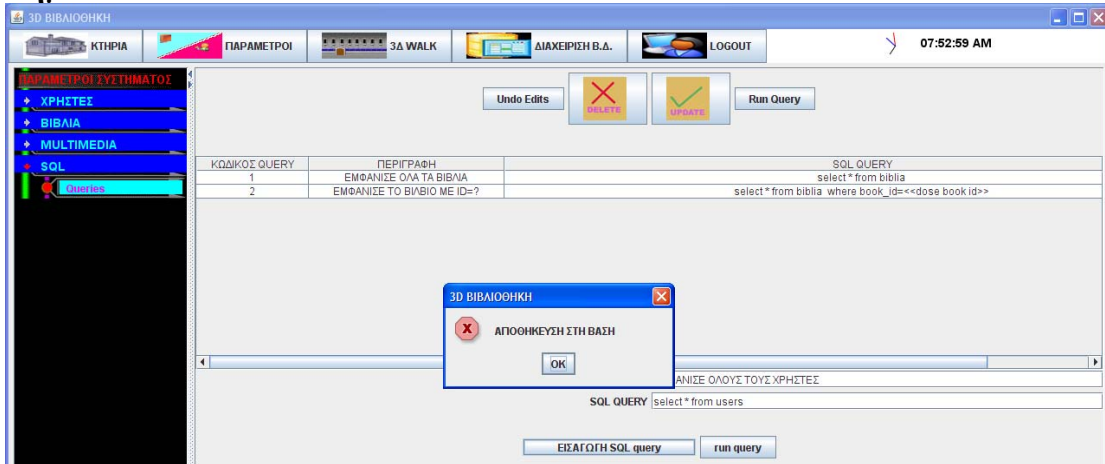
Βήμα 1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση SQL ερωτημάτων

Σενάριο: Διαγραφή ερωτήματος

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα δημιουργίας SQL ερωτημάτων τόσο απλών όσο και με παραμέτρους

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω ερώτημα
2. Επιλέγω διαγραφή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω ερώτημα

Επιλέγω την εγγραφή με το ερώτημα προς διαγραφή

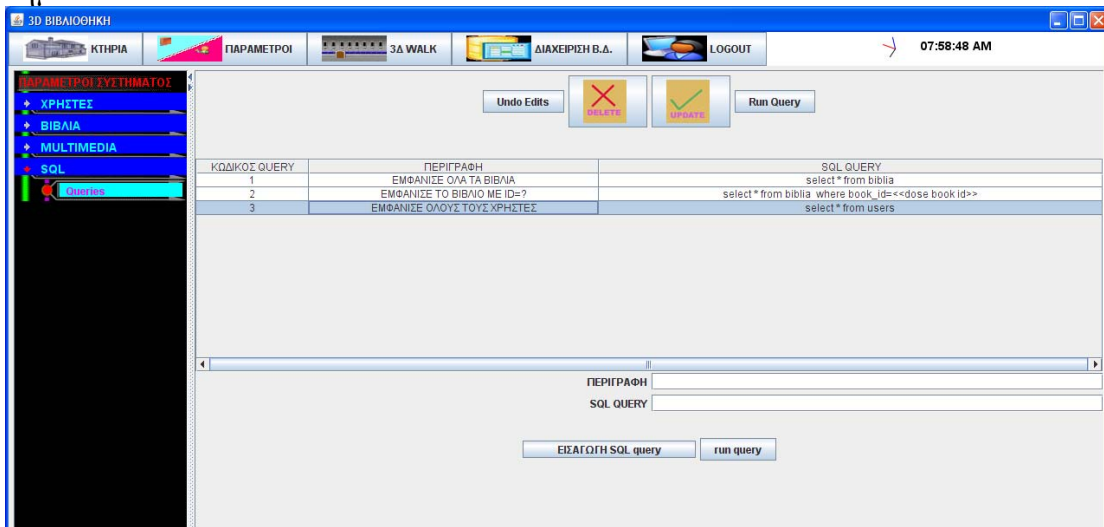
Βήμα2: Επιλέγω διαγραφή

Διαγράφεται το ερώτημα από την βάση του συστήματος

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: sql_queries

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Βήμα2

| ΚΩΔΙΚΟΣ QUERY | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | SQL QUERY |
|---------------|----------------------------|---|
| 1 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ | select * from biblia |
| 2 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΜΕ ID=? | select * from biblia where book_id=<<dose book id>> |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση SQL ερωτημάτων

Σενάριο: Διόρθωση ερωτήματος

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα δημιουργίας SQL ερωτημάτων τόσο απλών όσο και με παραμέτρους

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω ερώτημα
2. Διορθώνω στοιχεία ερωτήματος
3. Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος
4. Επιλέγω ενημέρωση βάσης

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω ερώτημα

Επιλέγω την εγγραφή με το ερώτημα προς διαγραφή

Βήμα2: Διορθώνω στοιχεία ερωτήματος

Διορθώνω περιγραφή και σύνταξη SQL ερωτήματος

Βήμα 3: Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος

Επιλέγω εκτέλεση ερωτήματος για να ελέγξω την σύνταξη του

Βήμα 4: Επιλέγω ενημέρωση βάσης

Ενημερώνεται η βάση του συστήματος με τις αλλαγές

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: sql_queries

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

| ΚΩΔΙΚΟΣ QUERY | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | SQL QUERY |
|---------------|-----------------------------|---|
| 1 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ | select * from biblia |
| 2 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΜΕ ID=? | select * from biblia where book_id=<<dose book id>> |
| 3 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ | select * from users |

Βήμα 2

3D BIBLIOTHKE

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 08:06:57 AM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

MULTIMEDIA

SQL

Undo Edits DELETE UPDATE Run Query

| ΚΩΔΙΚΟΣ QUERY | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | SQL QUERY |
|---------------|----------------------------|---|
| 1 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ | select * from biblia |
| 2 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΜΕ ID=? | select * from biblia where book_id=<<dose book id>> |

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

SQL QUERY

ΕΙΣΑΓΩΓΗ SQL query run query

Βήμα 3

3D BIBLIOTHKE

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3D WALK ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. LOGOUT 08:09:27 AM

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΤΕΣ

ΒΙΒΛΙΑ

MULTIMEDIA

SQL

Undo Edits DELETE UPDATE Run Query

| ΚΩΔΙΚΟΣ QUERY | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | SQL QUERY |
|---------------|----------------------------|---|
| 1 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ | select * from biblia |
| 2 | ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΜΕ ID=? | select * from biblia where book_id=<<dose book id>> |

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

SQL QUERY

ΕΙΣΑΓΩΓΗ SQL query run query

QUERY

ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΚΕ ΧΩΡΙΣ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

OK

select * from biblia

| book_id | title | writer_id | publisher_id | isbn | pages | year | kat_id | lang_id | eikona_ptal | eikona |
|---------|--------------|-----------|--------------|------------|-------|------|--------|---------|-------------|----------|
| 6 | JAVA 3D P... | 1 | 1 | 1930110359 | 352 | 2002 | 2 | 2 | book1_1.png | book1_1 |
| 7 | JAVA SWING | 3 | 1 | 3939393939 | 866 | 2002 | 1 | 2 | book2_1.png | book2_1 |
| 8 | LACHS | 4 | 1 | 3934683002 | 53 | 2000 | 5 | 4 | book3_1.png | book3_1 |
| 9 | BLINIS | 5 | 4 | 3232323232 | 58 | 2004 | 5 | 3 | book4_1.png | book4_1 |
| 10 | OKRA REC... | 6 | 7 | 3131313131 | 41 | 2005 | 5 | 2 | book6_1.png | book6_1 |
| 11 | IDJ RECIP... | 6 | 6 | 3636363636 | 42 | 2004 | 5 | 2 | book7_1.png | book7_1 |
| 12 | PANEER D... | 6 | 7 | 3132333435 | 51 | 2006 | 5 | 2 | book8_1.png | book8_1 |
| 13 | POTATO DI... | 6 | 7 | 3031323334 | 51 | 2003 | 5 | 2 | book9_1.png | book9_1 |
| 14 | PUNJABI R... | 6 | 8 | 3938373635 | 61 | 2001 | 5 | 2 | book10_1... | book10_1 |
| 15 | SOUPS | 6 | 7 | 3839313233 | 51 | 2007 | 5 | 2 | book11_1... | book11_1 |
| 16 | CHRISTMA... | 6 | 7 | 3133353739 | 56 | 2006 | 5 | 2 | book12_1... | book12_1 |
| 17 | 3D FOR TH... | 8 | 9 | 0240519108 | 326 | 2005 | 3 | 2 | book13_1... | book13_1 |
| 18 | ADVANCE... | 9 | 10 | 1592007333 | 616 | 2005 | 3 | 2 | book14_1... | book14_1 |
| 20 | testing | 1 | 1 | 9999999999 | 500 | 2008 | 1 | 1 | 9999999999 | 999999 |

LOGOUT 08:09:47 AM

Run Query

SQL QUERY

select * from biblia

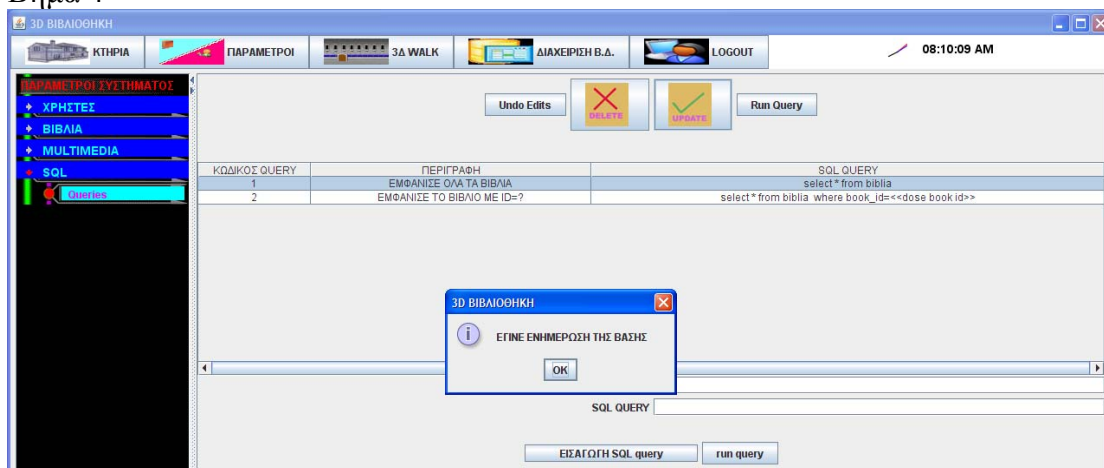
select * from biblia where book_id=<<dose book id>>

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

SQL QUERY

ΕΙΣΑΓΩΓΗ SQL query run query

Βήμα 4



3.7.2.8 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 3Δ Περίπατος >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «3Δ Περίπατος» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 9: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 3Δ Περίπατος

| | |
|--|--|
| Σύστημα: 3D Digital Library | |
| User: διαχειριστής, αρχιτέκτονας, χρήστες | |
| Περίπτωση χρήσης: 3Δ Περίπατος | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Επιλογή κτηρίου για πλοήγηση | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω κτίριο • Επιλέγω αναπαράσταση |

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Περίπατος

Σενάριο: Εισαγωγή νέας εγγραφής σε πίνακα της βάσης

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα απλής διαχείρισης των πινάκων της βάσης. Αναγνωρίζει αυτόματα όλες τις αλλαγές στην βάση δεδομένων του συστήματος.

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω κτίριο
2. Επιλέγω αναπαράσταση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω κτίριο

Επιλέγω ένα από τα σχεδιασμένα κτήρια από κυλιόμενη λίστα

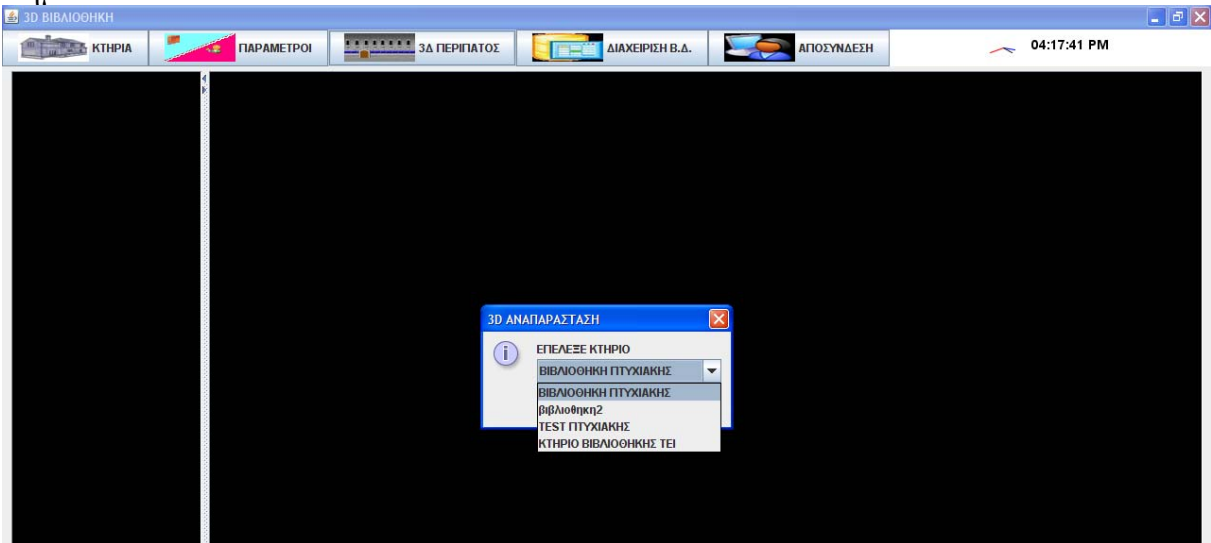
Βήμα 2: Επιλέγω αναπαράσταση

Επιλέγω να εμφανισθεί η 3Δ αναπαράσταση

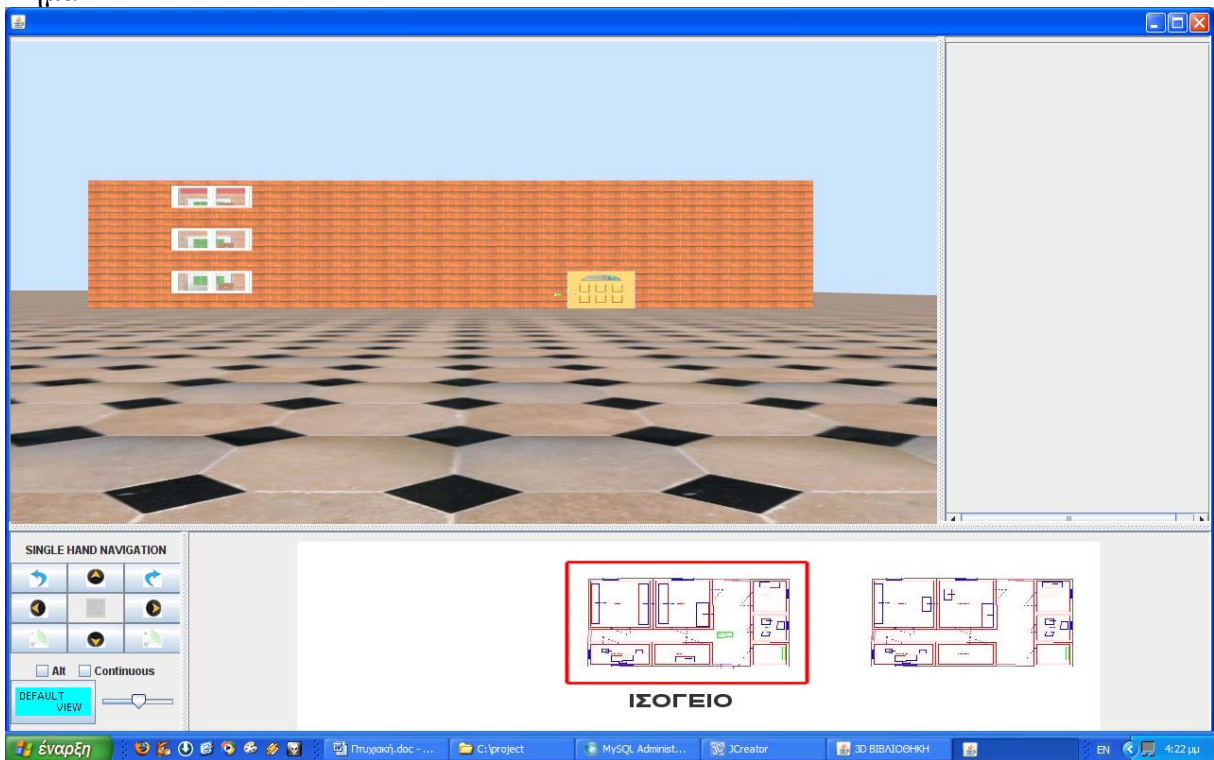
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: κτιριο, όλο το datamodel 1

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



3.7.2.9 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Διαχείριση Βάσης Δεδομένων >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «**Διαχείριση Βάσης Δεδομένων** >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 10: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Διαχείριση Βάσης Δεδομένων

| Σύστημα: 3D Digital Library | |
|--|---|
| User: διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βάσης Δεδομένων | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Εισαγωγή νέας εγγραφής σε πίνακα της βάσης | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω τον πίνακα που θέλω• Επιλέγω New Record |
| Διαγραφή εγγραφής από πίνακα της βάσης | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω τον πίνακα που θέλω• Επιλέγω την εγγραφή που θέλω• Επιλέγω Delete |
| Αναίρεση αλλαγών | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω το Αναίρεση αλλαγών |
| Διόρθωση εγγραφής σε πίνακα της βάσης | <ul style="list-style-type: none">• Επιλέγω τον πίνακα που θέλω• Επιλέγω την εγγραφή που θέλω• Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω• Επιλέγω Update |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βάσης Δεδομένων

Σενάριο: Εισαγωγή νέας εγγραφής σε πίνακα της βάσης

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα απλής διαχείρισης των πινάκων της βάσης. Αναγνωρίζει αυτόματα όλες τις αλλαγές στην βάση δεδομένων του συστήματος.

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον πίνακα που θέλω
2. Επιλέγω New Record

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω τον πίνακα που θέλω

Επιλέγω έναν από τους πίνακες της βάσης

Βήμα 2: Επιλέγω New Record

Προσθέτει μία κενή γραμμή στον επιλεγμένο πίνακα

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλοι οι πίνακες της βάσης.

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:29:01 AM

Αναίρεση Αλλαγών NEW RECORD DELETE UPDATE

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date:Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Βήμα2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:29:37 AM

Αναίρεση Αλλαγών NEW RECORD DELETE UPDATE

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |
| 5 | | | | | | | |

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date:Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βάσης Δεδομένων

Σενάριο: Διαγραφή εγγραφής από πίνακα της βάσης

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα απλής διαχείρισης των πινάκων της βάσης. Αναγνωρίζει αυτόματα όλες τις αλλαγές στην βάση δεδομένων του συστήματος.

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον πίνακα που θέλω
2. Επιλέγω την εγγραφή που θέλω
3. Επιλέγω Delete

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω τον πίνακα που θέλω

Επιλέγω έναν από τους πίνακες της βάσης

Βήμα2: Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Επιλέγω μία από τις εγγραφές του επιλεγμένου πίνακα

Βήμα3: Επιλέγω Delete

Επιλέγω delete και διαγράφω την επιλεγμένη εγγραφή

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλοι οι πίνακες της βάσης.

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

The screenshot displays a web-based database management interface. At the top, there is a navigation bar with several menu items: '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ', 'ΚΤΗΡΙΑ', 'ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ', '3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ', 'ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ.', and 'ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ'. The main content area shows a grid of database tables, with 'ansaser' selected. Below the table list, there are three action buttons: 'NEW RECORD' (green), 'DELETE' (red), and 'UPDATE' (yellow). A table of records is displayed below these buttons, with columns: 'ansaser_id', 'ktirio_id', 'xstart', 'ystart', 'xend', 'yend', 'xpanel', and 'ypanel'. The table contains three rows of data. At the bottom of the interface, a status bar shows 'User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date: Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008'.

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

Βήμα2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:34:15 AM

sql_laptops sql_queries states symbols toixos toixostree users userschedules videos writers
 parathiro parathir ofree pinakides porta porta_privil portafree publisher rafiabooks rooms signs
 eventstatus groupusers kathgories ktirio lang langstrings menu_privil menus mp3s objects orofos
 ansaser ansaser_walls app_lang arrows biblia cantran_ansaser dapeda dapedo_walls doorfreepanel doorpanel epipla events

Αναίρεση Αλλαγών

NEW RECORD DELETE UPDATE

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |
| 5 | | | | | | | |

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date:Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Βήμα3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:34:49 AM

sql_laptops sql_queries states symbols toixos toixostree users userschedules videos writers
 parathiro parathir ofree pinakides porta porta_privil portafree publisher rafiabooks rooms signs
 eventstatus groupusers kathgories ktirio lang langstrings menu_privil menus mp3s objects orofos
 ansaser ansaser_walls app_lang arrows biblia cantran_ansaser dapeda dapedo_walls doorfreepanel doorpanel epipla events

Αναίρεση Αλλαγών

NEW RECORD DELETE UPDATE

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date:Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βάσης Δεδομένων

Σενάριο: Αναίρεση αλλαγών

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα απλής διαχείρισης των πινάκων της βάσης. Αναγνωρίζει αυτόματα όλες τις αλλαγές στην βάση δεδομένων του συστήματος.

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω Αναίρεση αλλαγών

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω Αναίρεση αλλαγών

Αν έχω κάνει κάποιες αλλαγές και θέλω να τις ανατρέσω (αν έχω κάνω UPDATE δεν κάνει τίποτα από εκεί και πίσω) ή αν θέλω να κάνω ανανέωση των δεδομένων του πίνακα επιλέγω την αναίρεση αλλαγών

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλοι οι πίνακες της βάσης.

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1-πριν

The screenshot shows a web application interface for database management. The top navigation bar includes tabs for '3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ', 'ΚΤΗΡΙΑ', 'ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ', '3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ', 'ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ.', and 'ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ'. The main content area displays a table with columns: ansaser_id, ktirio_id, xstart, ystart, xend, yend, xpanel, and ypanel. The table contains three rows of data. Above the table, there are buttons for 'Αναίρεση Αλλαγών', 'NEW RECORD', 'DELETE', and 'UPDATE'. The status bar at the bottom indicates 'User Logged: (greek)', 'User GROUP: (ADMINS)', and 'date: Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008'.

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 518 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

Βήμα2-μετά

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

Περίπτωση χρήσης: Διαχείριση Βάσης Δεδομένων

Σενάριο: Διόρθωση εγγραφής σε πίνακα της βάσης

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα απλής διαχείρισης των πινάκων της βάσης. Αναγνωρίζει αυτόματα όλες τις αλλαγές στην βάση δεδομένων του συστήματος.

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τον πίνακα που θέλω
2. Επιλέγω την εγγραφή που θέλω
3. Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω
4. Επιλέγω Update

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω τον πίνακα που θέλω

Επιλέγω έναν από τους πίνακες της βάσης

Βήμα2: Επιλέγω την εγγραφή που θέλω

Επιλέγω μία από τις εγγραφές του επιλεγμένου πίνακα

Βήμα3: Διορθώνω τα στοιχεία που θέλω

Διορθώνω τα πεδία που θέλω

Βήμα4: Επιλέγω Update

Επιλέγω Update και ενημερώνω την βάση για τις αλλαγές

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλοι οι πίνακες της βάσης.

Πρότυπο Δεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:29:01 AM

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date: Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Βήμα2

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:34:15 AM

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |
| 5 | | | | | | | |




User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date: Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Βήμα3

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:52:03 AM

sql_laptops sql_queries states symbols toixos toixosfree users userschedules videos writers
 parathiro parathir ofree pinakides porta porta_privil portafree publisher rafiabooks rooms signs
 eventstatus groupusers kathgories ktirio lang langstrings menu_privil menus mp3s objects orofos
 ansaser ansaser_walls app_lang arrows biblia cantran_ansaser dapeda dapedo_walls doortreepanel doorpanel epipla events

Αναίρεση Αλλαγών   

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |




User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date:Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

Βήμα4

3D ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΚΤΗΡΙΑ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ 3Δ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Β.Δ. ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ 11:53:30 AM

sql_laptops sql_queries states symbols toixos toixosfree users userschedules videos writers
 parathiro parathir ofree pinakides porta porta_privil portafree publisher rafiabooks rooms signs
 eventstatus groupusers kathgories ktirio lang langstrings menu_privil menus mp3s objects orofos
 ansaser ansaser_walls app_lang arrows biblia cantran_ansaser dapeda dapedo_walls doortreepanel doorpanel epipla events

Αναίρεση Αλλαγών   

| ansaser_id | ktirio_id | xstart | ystart | xend | yend | xpanel | ypanel |
|------------|-----------|--------|--------|------|------|--------|--------|
| 2 | 2 | 310 | 277 | 381 | 335 | | |
| 3 | 1 | 899 | 618 | 899 | 542 | 899 | 525 |
| 4 | 3 | 858 | 399 | 938 | 399 | 840 | 399 |

User Logged: (greek) User GROUP: (ADMINS) date:Mon Oct 13 11:28:39 EEST 2008

3.7.2.10 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 2Δ Σχεδίαση >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «2Δ Σχεδίαση» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 11: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 2Δ Σχεδίαση

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|----------------------------------|---|
| User: αρχιτέκτονας, διαχειριστής | |
| Περίπτωση χρήσης: 2Δ Σχεδίαση | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Σχεδιασμός Δωματίου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τα σημεία του δωματίου με το ποντίκι(>=4) • Όταν τελειώσω επιλέγω επόμενο |
| Σχεδιασμός πόρτας | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το Δωμάτιο που θέλω • Επιλέγω τον τοίχο του δωματίου που θέλω • Επιλέγω 2 σημεία πάνω στον τοίχο για την πόρτα • Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού και την εισάγω |
| Σχεδιασμός παραθύρου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το Δωμάτιο που θέλω • Επιλέγω τον τοίχο του δωματίου που θέλω • Επιλέγω 2 σημεία πάνω στον τοίχο για το παράθυρο • Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού και το εισάγω |
| Σχεδιασμός επίπλου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω 2 σημεία μέσα στο Δωμάτιο που θέλω • Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού • Επιλέγω ένα σημείο για ορισμό πλάτους επίπλου • Σχεδιασμός στην κάτοψη από τα ορισμένα (3)σημεία |
| Σχεδιασμός Πάνελ 3Δ χειρισμού | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω την πόρτα που θέλω • Επιλέγω το δωμάτιο που θέλω • Επιλέγω τον τοίχο που θέλω να το βάλω • Επιλέγω σημείο πάνω στον τοίχο για εισαγωγή |
| Σχεδιασμός πινακίδας | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω 2 σημεία για εισαγωγή πινακίδας • Σχεδιασμός στην κάτοψη αυτόματα από τα 2 σημεία |
| Σχεδιασμός Δαπέδου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τα σημεία δαπέδου-οροφής με το ποντίκι • Επιλέγω ορισμός για να σχεδιασθεί |
| Σχεδιασμός ελεύθερου τοίχου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω 2 σημεία για εισαγωγή τοίχου |
| Σχεδιασμός ελεύθερης πόρτας | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω ελεύθερο τοίχο • Επιλέγω 2 σημεία εισαγωγής της πόρτας |
| Σχεδιασμός ελεύθερου παραθύρου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω ελεύθερο τοίχο • Επιλέγω 2 σημεία εισαγωγής της πόρτας |
| Διαγραφή αντικειμένου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το αντικείμενο που θέλω • Δεξί κλικ του ποντικιού • Εκτέλεση διαγραφής |
| Διαγραφή Δαπέδου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω Διαγραφή δαπέδου • Επικύρωση διαγραφής |
| Διόρθωση Δωματίου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω διόρθωση • Κάνω drag τις κόκκινες μπάλες που εμφανίζονται στις κορυφές του δωματίου στη νέα θέση |
| Μετακίνηση Επίπλου/Πινακίδας | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω έπιπλο/πινακίδα • Κάνω drag με το ποντίκι στη νέα θέση |
| Αποθήκευση σχεδίου | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω αποθήκευση • Επικύρωση αποθήκευσης |

Περίπτωση χρήσης: 2Δ Σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός Δωματίου

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα σχεδίασης σε γραφικό περιβάλλον τις κατόψεις των ορόφων των κτηρίων. Αναγνωρίζει τα άκρα-κορυφές των τοίχων των δωματίων αλλάζοντας τον κέρσορα του ποντικιού σε ανθρώπακι όταν βρίσκεται ακριβώς πάνω σε ένα. Για να σχεδιασθεί ένα δωμάτιο πρέπει να ακολουθηθούν τα παρακάτω βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω τα σημεία του δωματίου με το ποντίκι(≥ 4)
2. Όταν τελειώσω επιλέγω επόμενο

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω τα σημεία του δωματίου με το ποντίκι(≥ 4)

Επιλέγω με το ποντίκι τις κορυφές του δωματίου

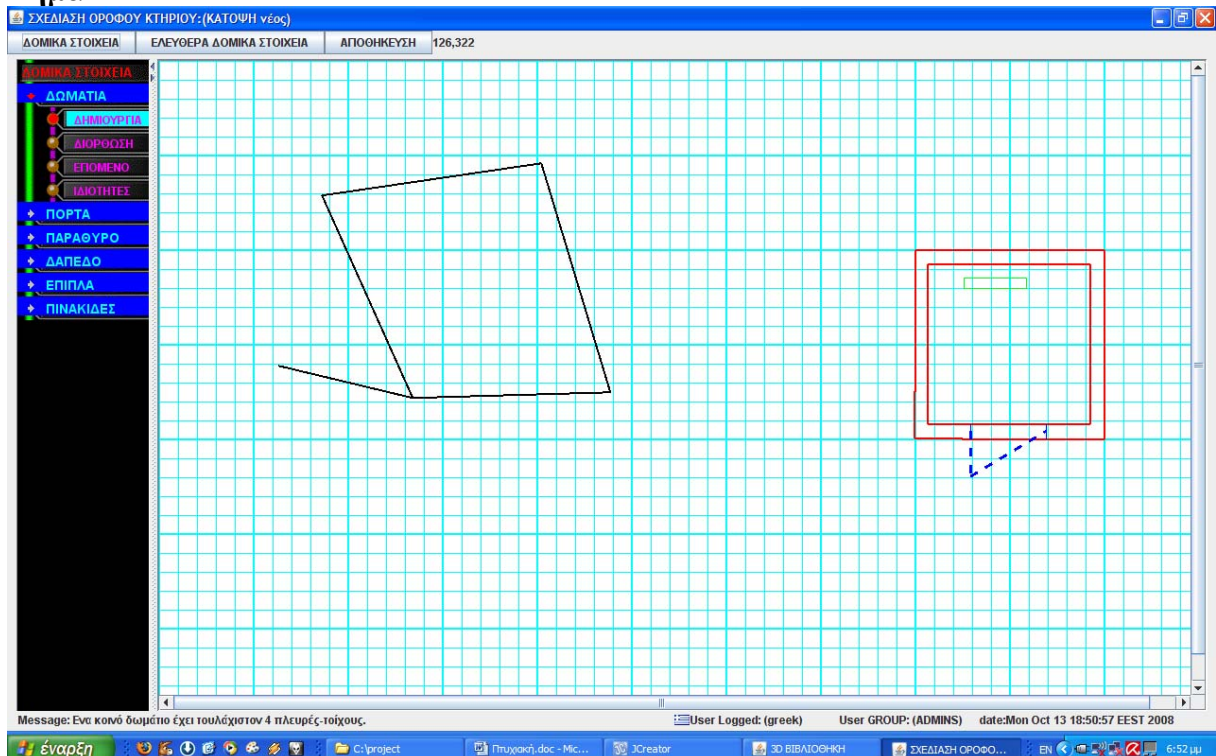
Βήμα 2: Όταν τελειώσω επιλέγω επόμενο

Όταν επιλέξω όλες τις κορυφές επιλέγω επόμενο για να σχεδιασθεί το δωμάτιο

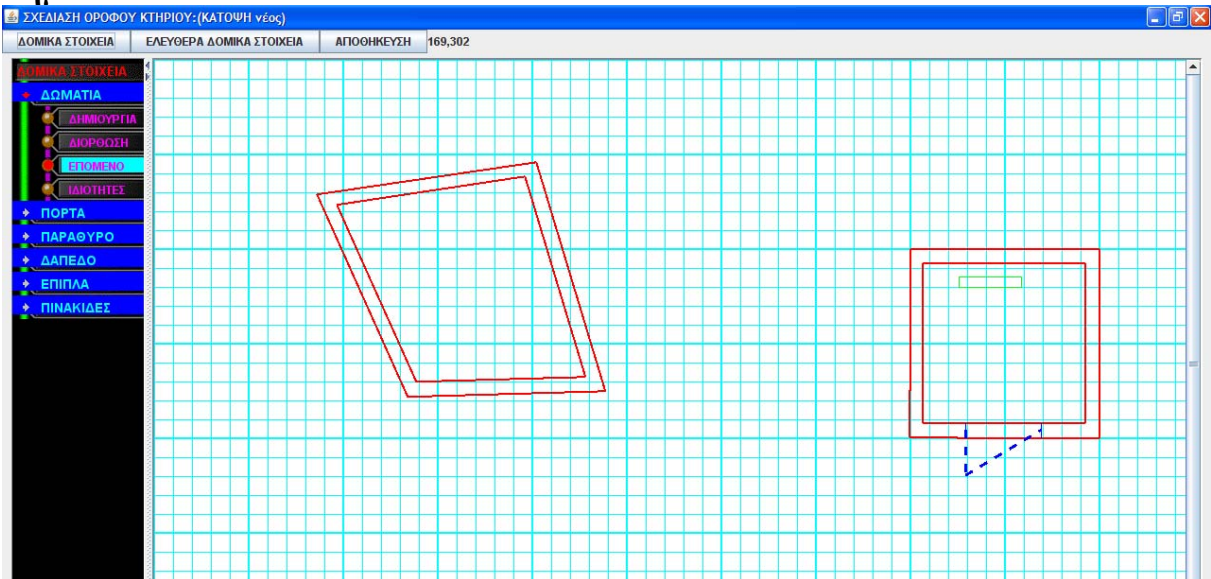
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: rooms

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός πόρτας

Για να σχεδιασθεί μία πόρτα πρέπει να ακολουθηθούν τα παρακάτω βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το Δωμάτιο που θέλω
2. Επιλέγω τον τοίχο του δωματίου που θέλω
3. Επιλέγω 2 σημεία πάνω στον τοίχο για την πόρτα
4. Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού και την εισάγω

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το Δωμάτιο που θέλω

Πηγαίνω το ποντίκι σε μία από τις κάτω γωνίες του βιβλίου μέχρι να διπλώσει η σελίδα

Βήμα2: Επιλέγω τον τοίχο του δωματίου που θέλω

Πατώντας μόνομα το αριστερό κουμπί του ποντικιού κατευθύνω την σελίδα εκεί που θέλω και αφήνοντας το κουμπί του ποντικιού την αφήνω στην επιθυμητή θέση

Βήμα 3: Επιλέγω 2 σημεία πάνω στον τοίχο για την πόρτα

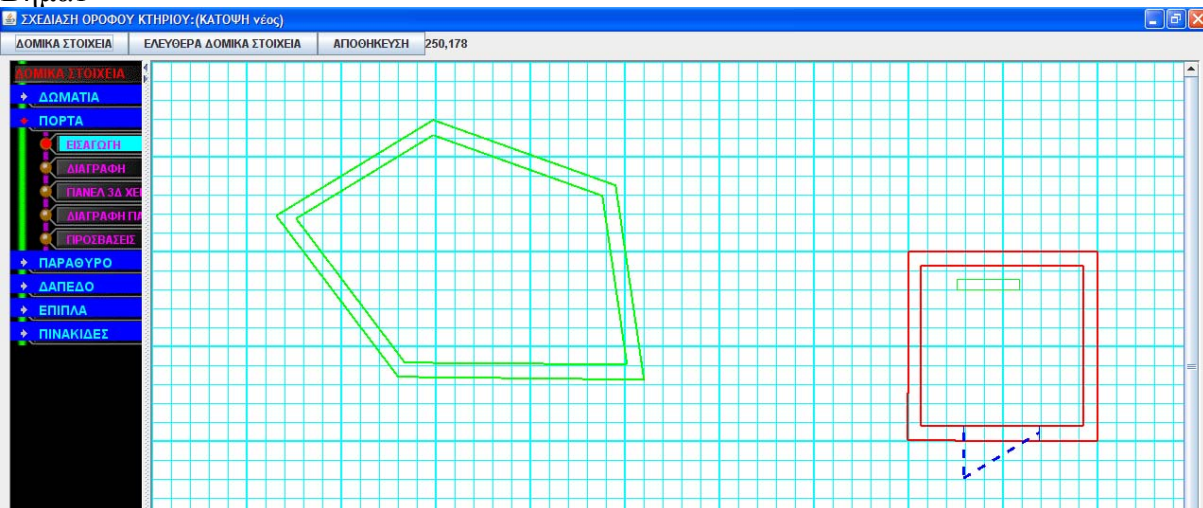
Πηγαίνω το ποντίκι σε μία από τις κάτω γωνίες του βιβλίου μέχρι να διπλώσει η σελίδα

Βήμα4: Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού και την εισάγω

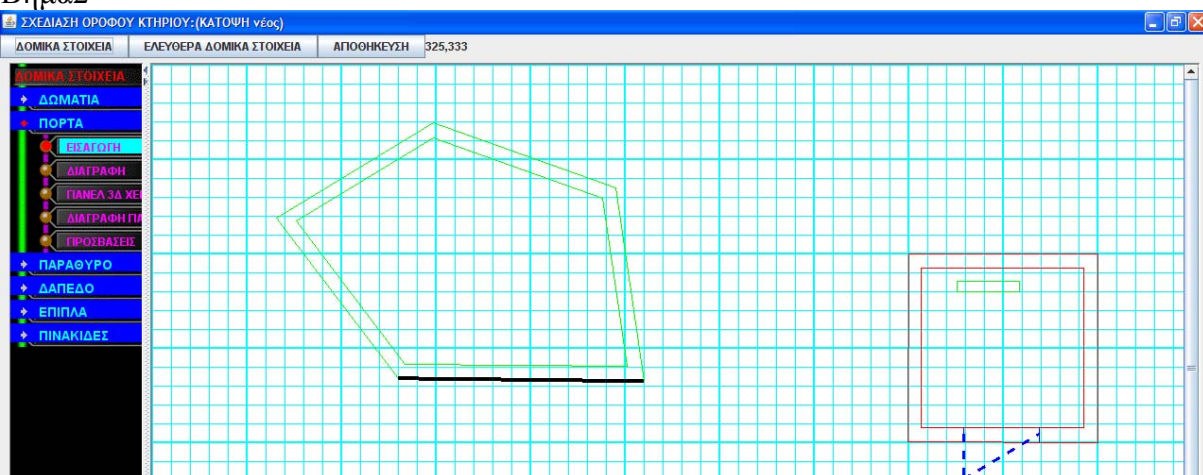
Πατώντας μόνομα το αριστερό κουμπί του ποντικιού κατευθύνω την σελίδα εκεί που θέλω

Πρότυπο Διεπαφής –απεικόνιση σεναρίου

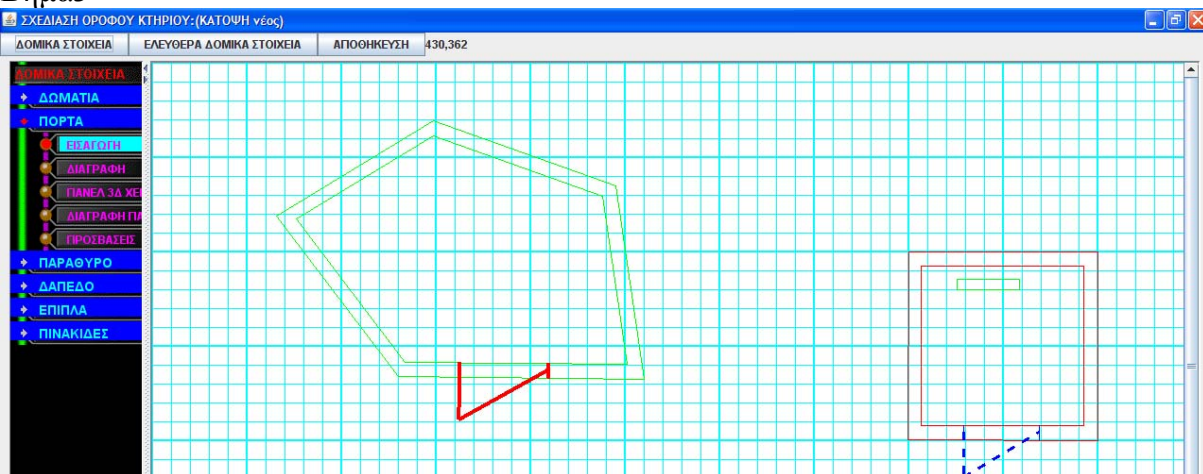
Βήμα1



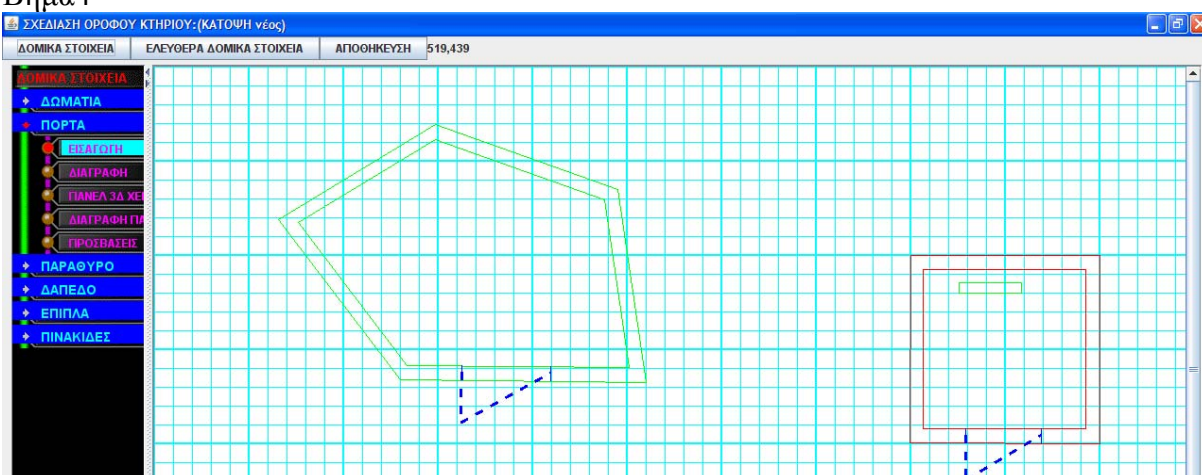
Βήμα2



Βήμα3



Βήμα4



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός παραθύρου

Για να σχεδιασθεί ένα παράθυρο πρέπει να ακολουθηθούν τα παρακάτω βήματα

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το Δωμάτιο που θέλω
2. Επιλέγω τον τοίχο του δωματίου που θέλω
3. Επιλέγω 2 σημεία πάνω στον τοίχο για το παράθυρο
4. Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού και το εισάγω

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το Δωμάτιο που θέλω

Πηγαίνω το ποντίκι σε μία από τις κάτω γωνίες του βιβλίου μέχρι να διπλώσει η σελίδα

Βήμα2: Επιλέγω τον τοίχο του δωματίου που θέλω

Πατώντας μόνομα το αριστερό κουμπί του ποντικιού κατευθύνω την σελίδα εκεί που θέλω και αφήνοντας το κουμπί του ποντικιού την αφήνω στην επιθυμητή θέση

Βήμα 3: Επιλέγω 2 σημεία πάνω στον τοίχο για το παράθυρο

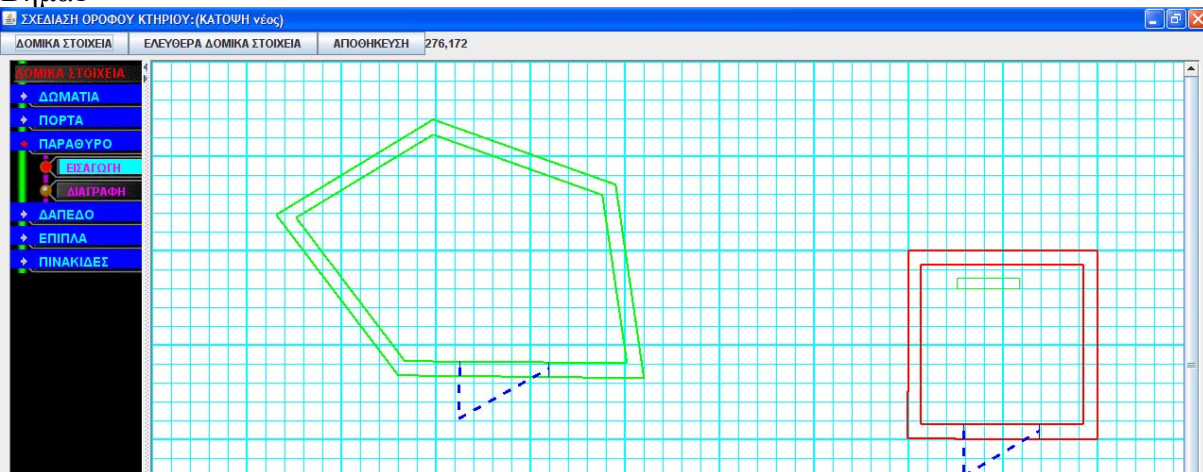
Πηγαίνω το ποντίκι σε μία από τις κάτω γωνίες του βιβλίου μέχρι να διπλώσει η σελίδα

Βήμα4: Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού και το εισάγω

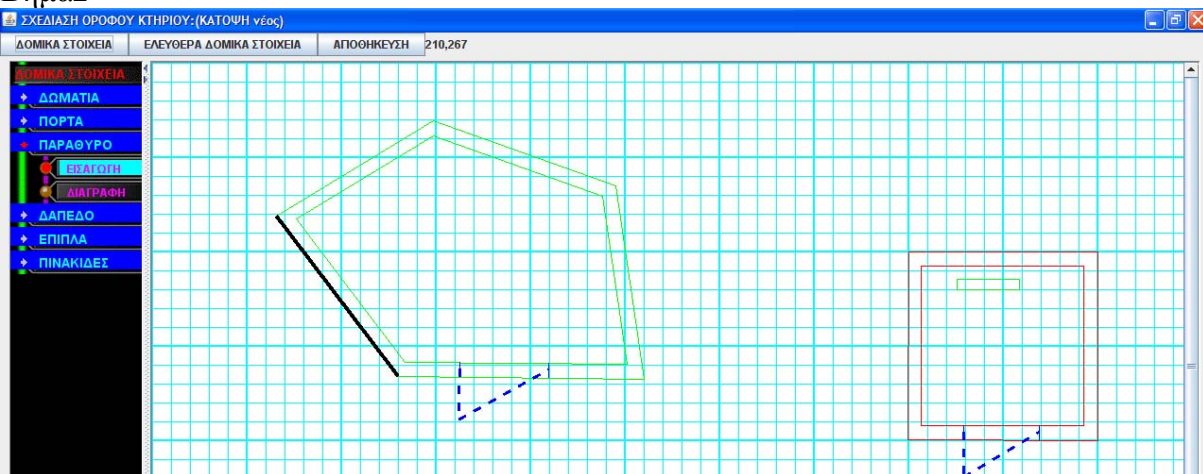
Πατώντας μόνομα το αριστερό κουμπί του ποντικιού κατευθύνω την σελίδα εκεί που θέλω

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



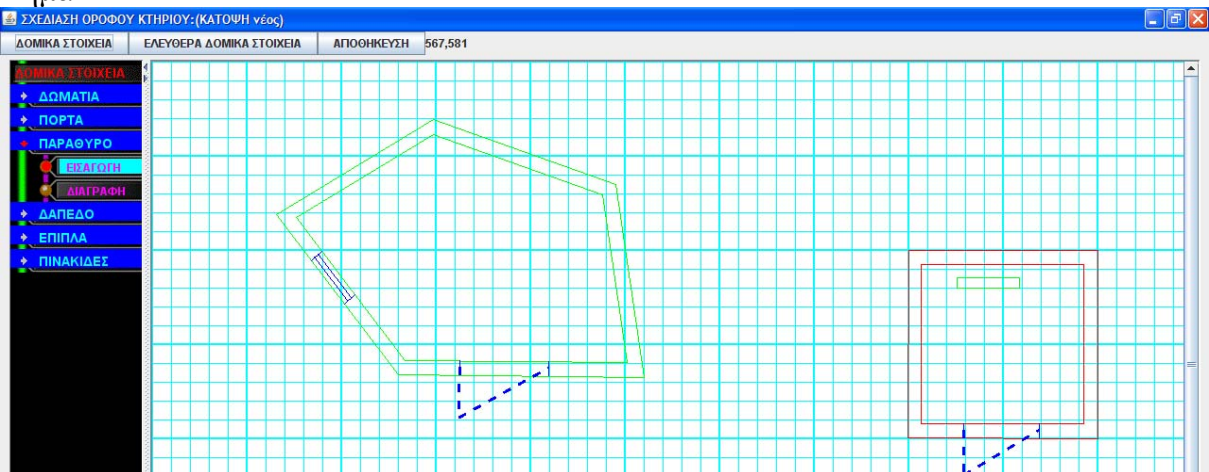
Βήμα2



Βήμα3



Βήμα4



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός επίπλου

Για να σχεδιάσω ένα έπιπλο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα:

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω 2 σημεία μέσα στοΔωμάτιο που θέλω
- 2.Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού
- 3.Επιλέγω ένα σημείο για ορισμό πλάτους επίπλου
- 4.Σχεδιασμός στην κάτοψη από τα ορισμένα (3)σημεία

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα1:Επιλέγω 2 σημεία μέσα στοΔωμάτιο που θέλω

Επιλέγω με το ποντίκι στο γραφικό περιβάλλον σχεδίασης 2 σημεία που αποτελούν την πρόσοψη του επίπλου

Βήμα2:Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού

Αφού έχω εισάγει τα 2 σημεία πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού

Βήμα3:Επιλέγω ένα σημείο για ορισμό πλάτους επίπλου

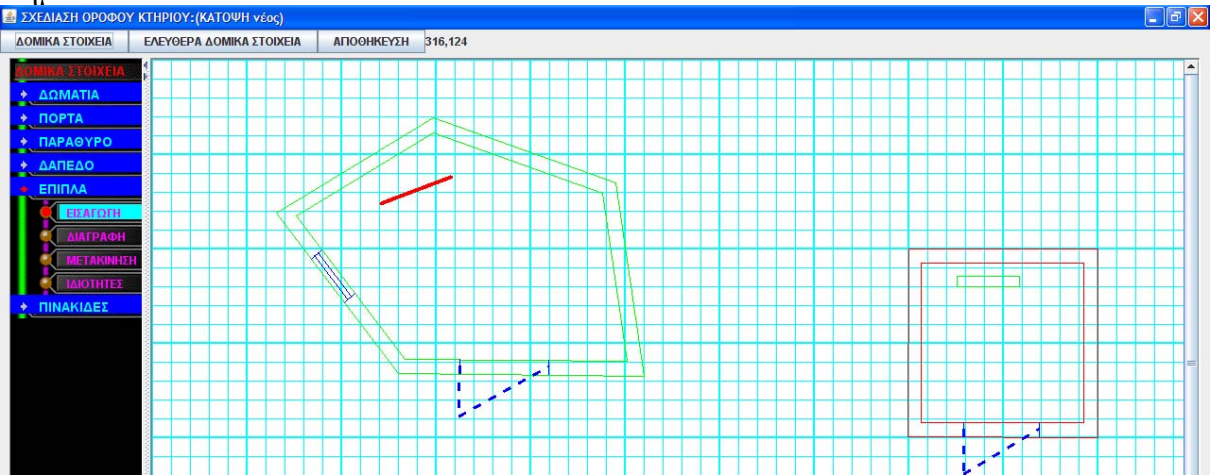
Επιλέγω ένα σημείο που δείχνει κατεύθυνση και πλάτος επίπλου

Βήμα4:Σχεδιασμός στην κάτοψη από τα ορισμένα (3)σημεία

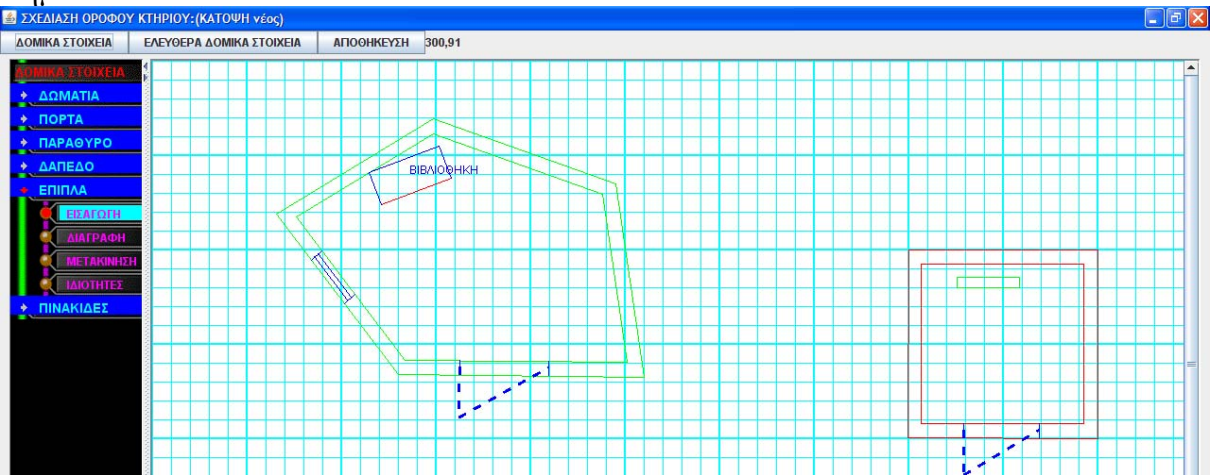
Σχεδιάζεται το έπιπλο στην οθόνη

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1-2



Βήμα3-4



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός Πάνελ 3Δ χειρισμού

Για να σχεδιάσω ένα Πάνελ 3Δ χειρισμού

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω την πόρτα που θέλω
- 2.Επιλέγω το δωμάτιο που θέλω
- 3.Επιλέγω τον τοίχο που θέλω να το βάλω
- 4.Επιλέγω σημείο πάνω στον τοιχο για εισαγωγή

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα1:Επιλέγω την πόρτα που θέλω

Πηγαίνω το ποντίκι πάνω από την πόρτα όπου και αλλάζει χρώμα στην πόρτα που επέλεξα

Βήμα2:Επιλέγω το δωμάτιο που θέλω

Επιλέγω το δωμάτιο που ανήκει η πόρτα

Βήμα3:Επιλέγω τον τοίχο που θέλω να το βάλω

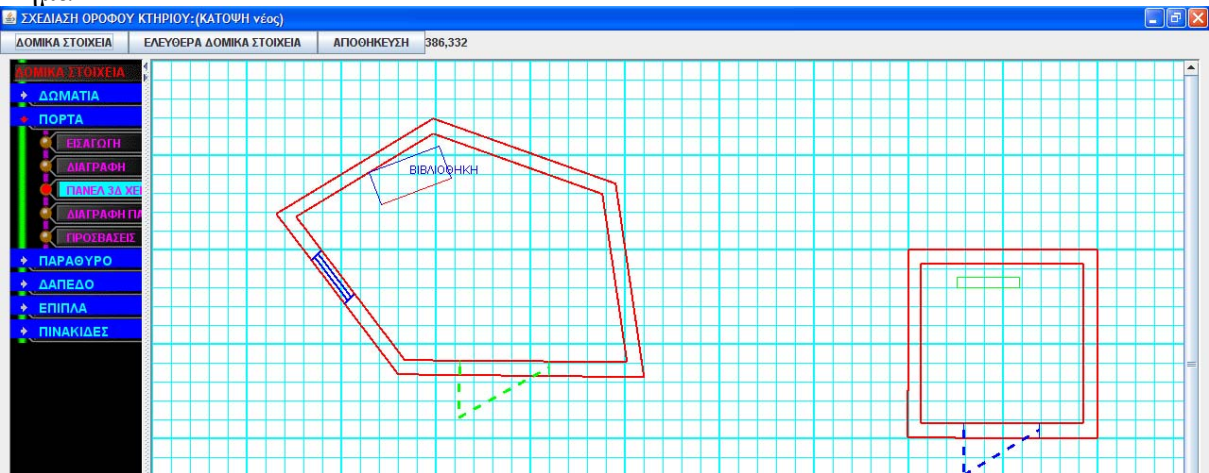
Επιλέγω έναν τοίχο του δωματίου πάνω στον οποίο θα τοποθετηθεί

Βήμα4:Επιλέγω σημείο πάνω στον τοιχο για εισαγωγή

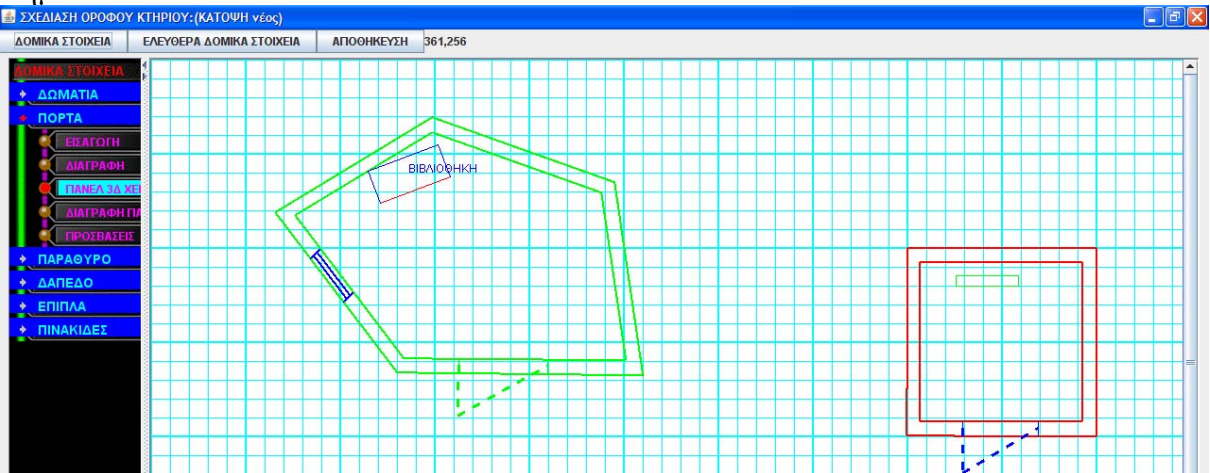
Επιλέγω το σημείο τοποθέτησης και δεξί κλικ για να το εισάγω τελικά

Πρότυπο Διεπαφής-απεικόνιση σεναρίων

Βήμα1



Βήμα2

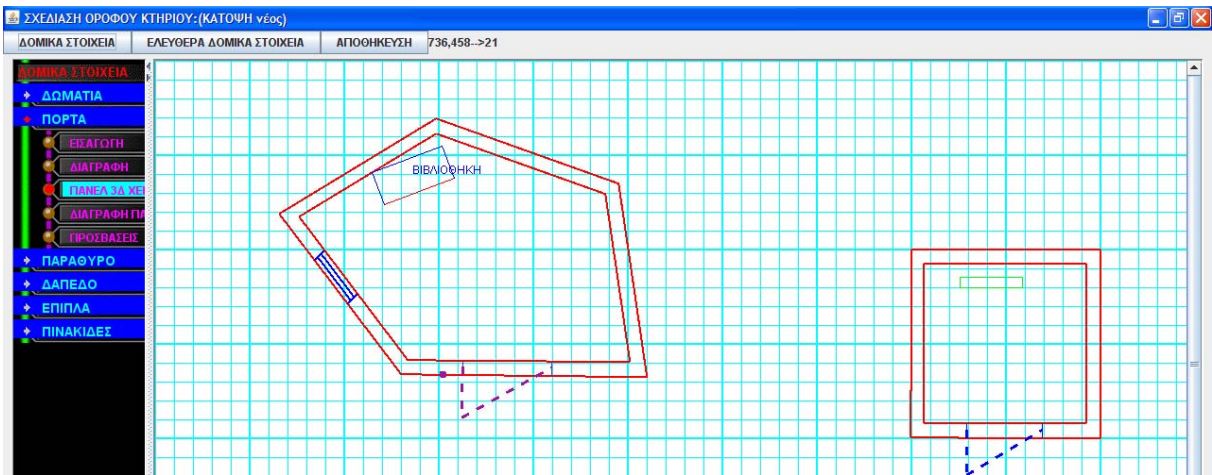


Βήμα3



Βήμα4





Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός πινακίδας

Για να σχεδιάσω μία πινακίδα πλοήγησης πρέπει πρώτα από όλα να είναι αποθηκευμένα στην βάση τα δωμάτια που θα τοποθετήσω. Τα βήματα που πρέπει να γίνουν είναι:

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω 2 σημεία για εισαγωγή πινακίδας
2. Σχεδιασμός στην κάτοψη αυτόματα από τα 2 σημεία

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω 2 σημεία για εισαγωγή πινακίδας

Επιλέγω με το ποντίκι 2 σημεία

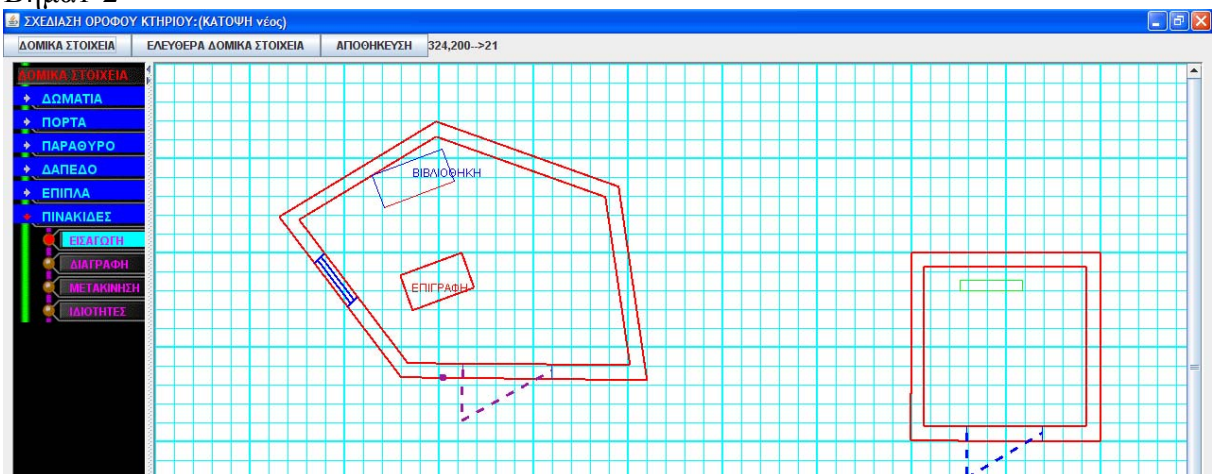
Βήμα 2: Σχεδιασμός στην κάτοψη αυτόματα από τα 2 σημεία

Σχεδιάζεται αυτόματα η επιγραφή

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: rooms, symbols, arrows, signs, pinakides

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1-2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός Δαπέδου

Για να σχεδιάσω το Δάπεδο ενός ορόφου ακολουθώ τα κάτωθι βήματα:

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω τα σημεία δαπέδου-οροφής με το ποντίκι
- 2.Επιλέγω ορισμός για να σχεδιασθεί

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα1:Επιλέγω τα σημεία δαπέδου-οροφής με το ποντίκι

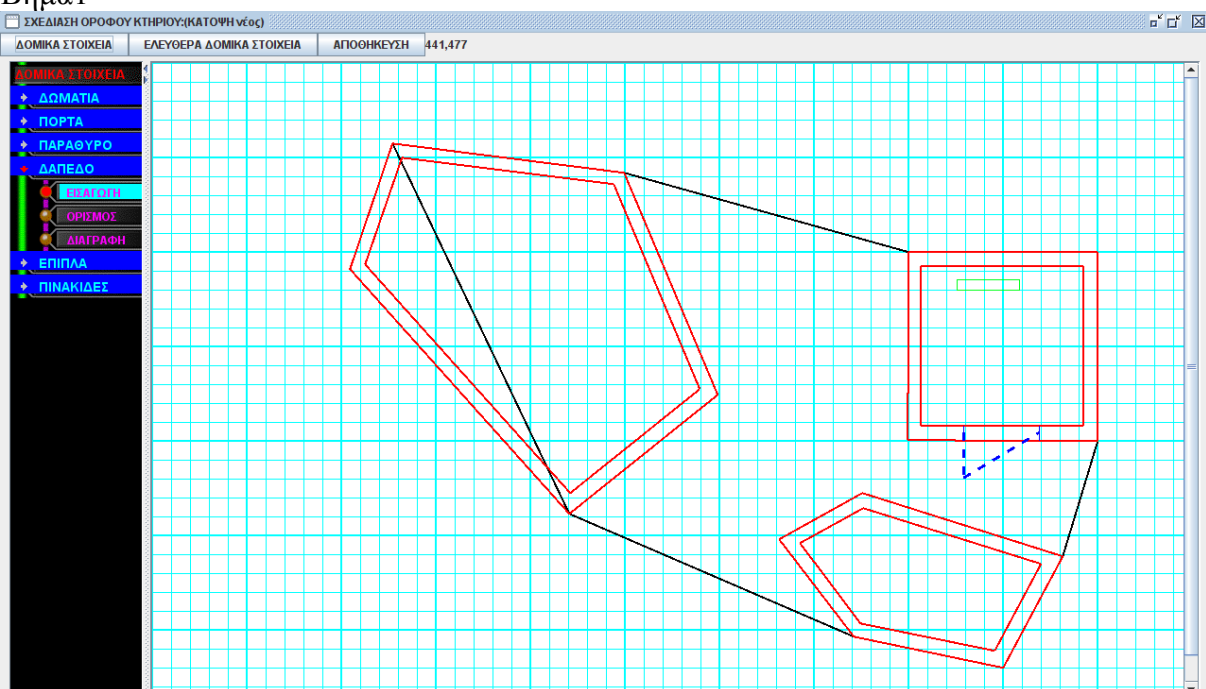
Επιλέγω τα σημεία που περιγράφουν τον όροφο

Βήμα2:Επιλέγω ορισμός για να σχεδιασθεί

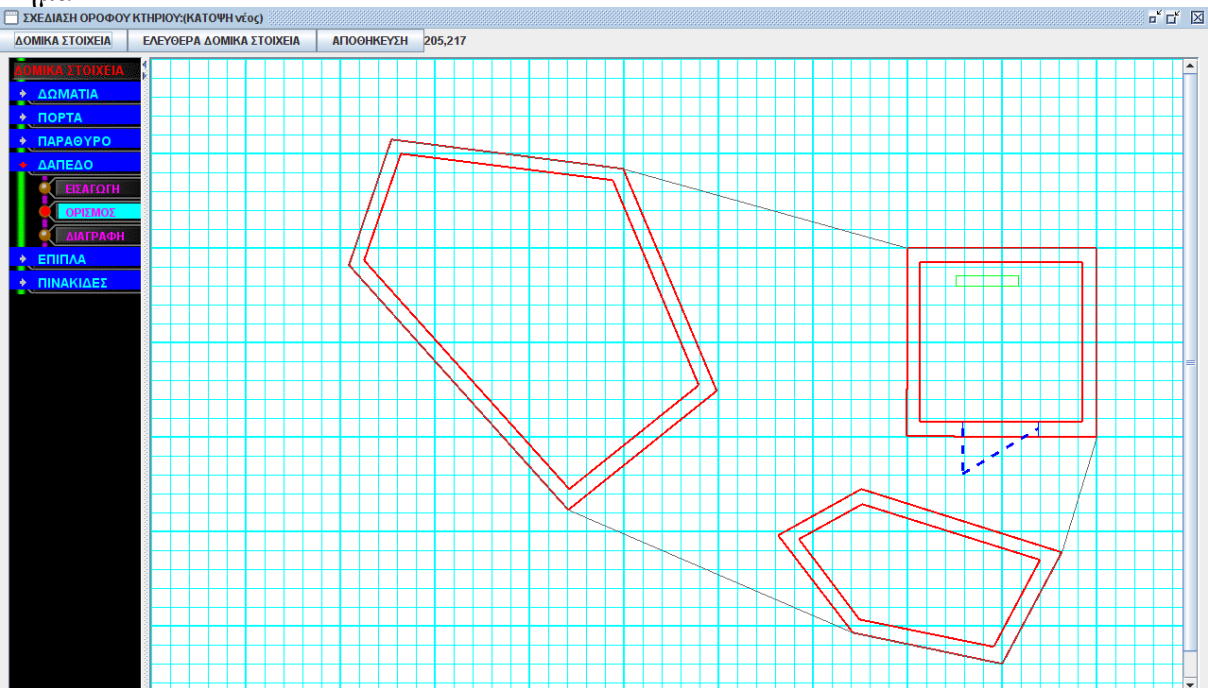
Επιλέγω ορισμό δαπέδου για να σχεδιασθεί

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός ελεύθερου τοίχου

Για να σχεδιάσω έναν ελεύθερο τοίχο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα:

Βήματα σεναρίου

1.Επιλέγω 2 σημεία για εισαγωγή τοίχου

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

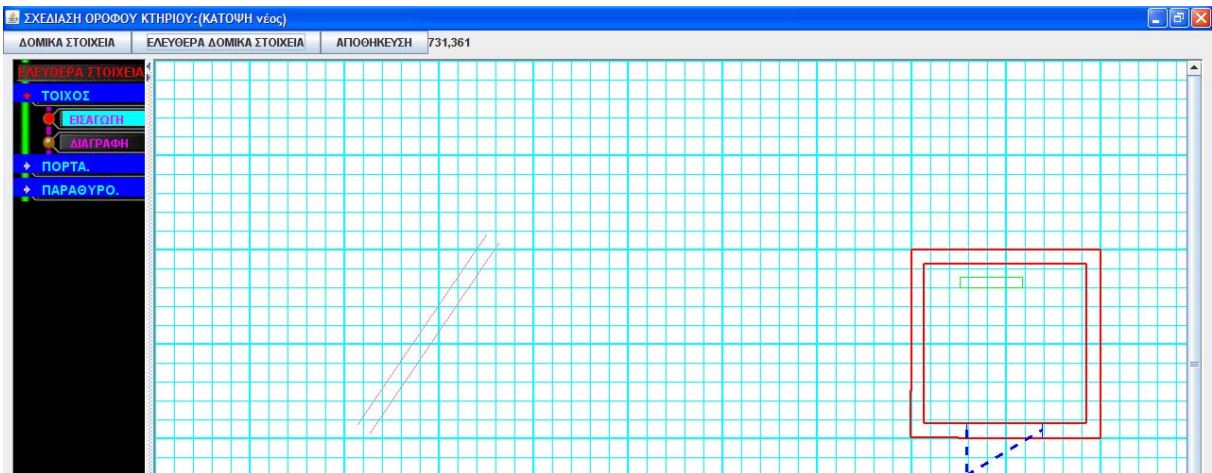
Βήμα 1.Επιλέγω 2 σημεία για εισαγωγή τοίχου

Ο τοίχος σχηματίζεται αριστερόστροφα

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1





Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός ελεύθερης πόρτας

Για να σχεδιάσω μία ελεύθερη πόρτα ακολουθώ τα κάτωθι βήματα:

Βήματα σεναρίου

- 1.Επιλέγω ελεύθερο τοίχο
- 2.Επιλέγω 2 σημεία εισαγωγής της πόρτας

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1.Επιλέγω ελεύθερο τοίχο

Πηγαίνω με το ποντίκι πάνω από τον τοίχο που θέλω να επιλέξω και αλλάζει χρώμα

Βήμα 2.Επιλέγω 2 σημεία εισαγωγής της πόρτας

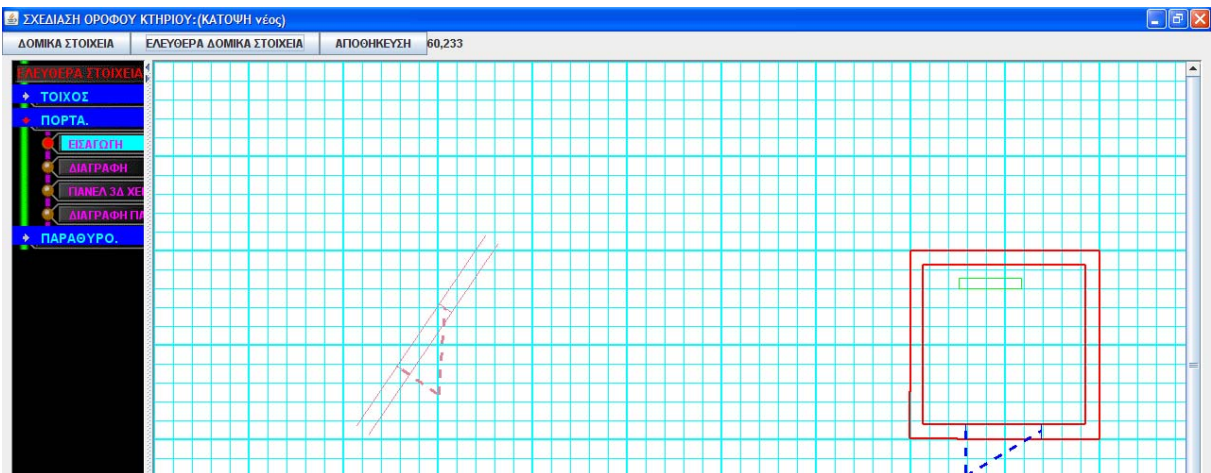
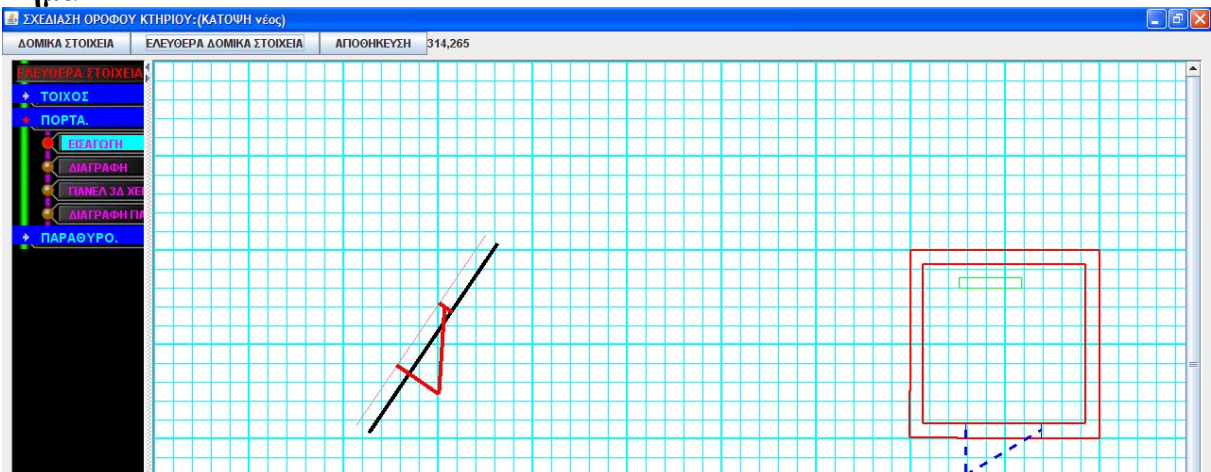
Επιλέγω 2 σημεία της πόρτας πάνω στον τοίχο.Πατάω δεξί κλικ και δημιουργείται.

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Σχεδιασμός ελεύθερου παραθύρου

Για να σχεδιάσω ένα ελεύθερο παράθυρο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα:

Βήματα σεναρίου

- 1.Επιλέγω ελεύθερο τοίχο
- 2.Επιλέγω 2 σημεία εισαγωγής του παραθύρου

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1.Επιλέγω ελεύθερο τοίχο

Πηγαίνω με το ποντίκι πάνω από τον τοίχο που θέλω να επιλέξω και αλλάζει χρώμα

Βήμα 2.Επιλέγω 2 σημεία εισαγωγής του παραθύρου

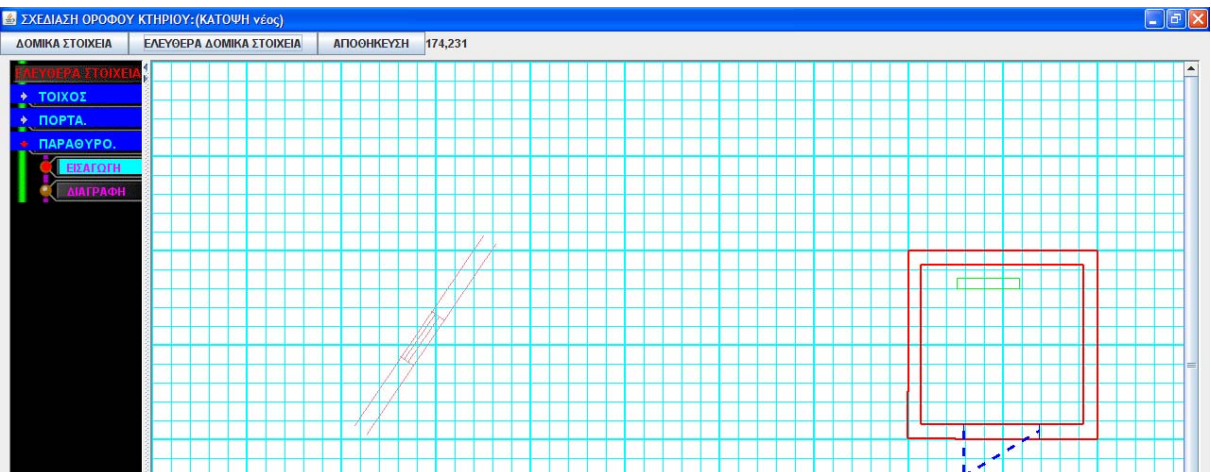
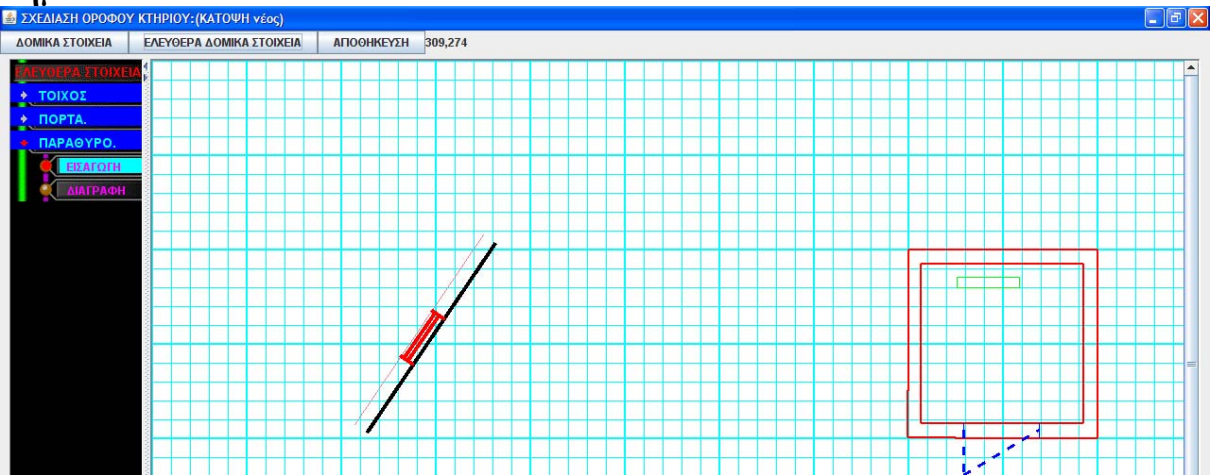
Επιλέγω 2 σημεία της πόρτας πάνω στον τοίχο.Πατάω δεξί κλικ και δημιουργείται.

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Διαγραφή αντικειμένου

Οι διαγραφές είναι ίδιες σε όλα τα στοιχεία(δωμάτια,έπιπλα,πινακίδες,πόρτες, παράθυρα,ελεύθερα στοιχεία γι αυτό παρουσιάζω μόνο ένα.

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω το αντικείμενο που θέλω
- 2.Δεξί κλικ του ποντικιού
- 3.Εκτέλεση διαγραφής

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1.Επιλέγω το αντικείμενο που θέλω

Πηγαίνω το ποντίκι πάνω από το αντικείμενο (ή μέσα του).Το επιλέγω όταν αλλάξει χρώμα

Βήμα 2.Δεξί κλικ του ποντικιού

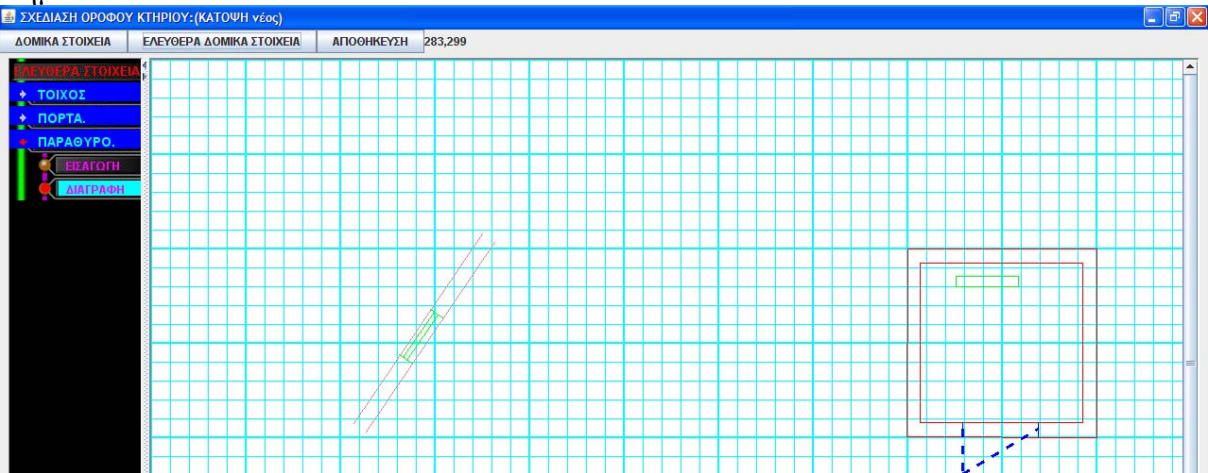
Εμφανίζει τον διάλογο διαγραφής

Βήμα 3.Εκτέλεση διαγραφής

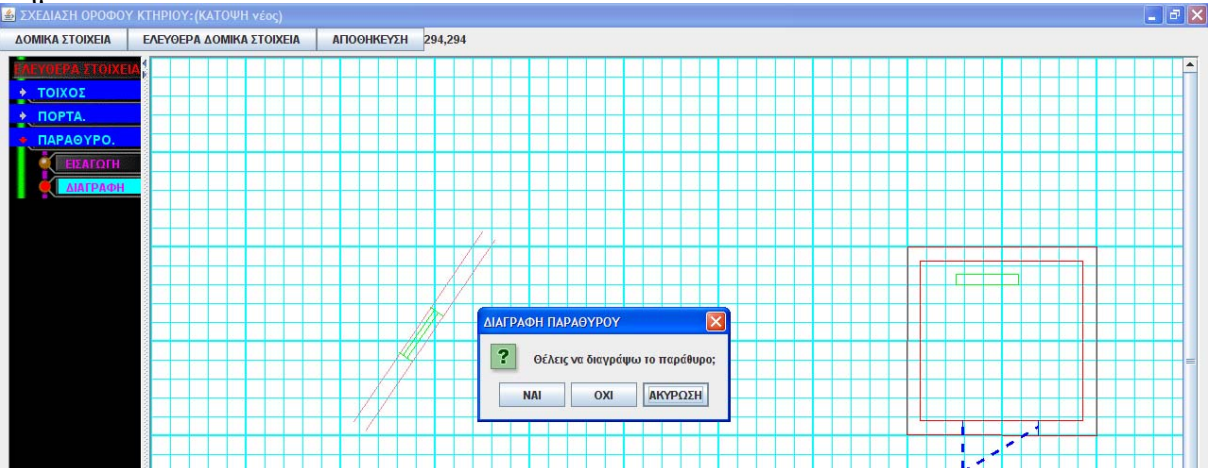
Όταν επικυρώσω την διαγραφή το αντικείμενο διαγράφεται

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

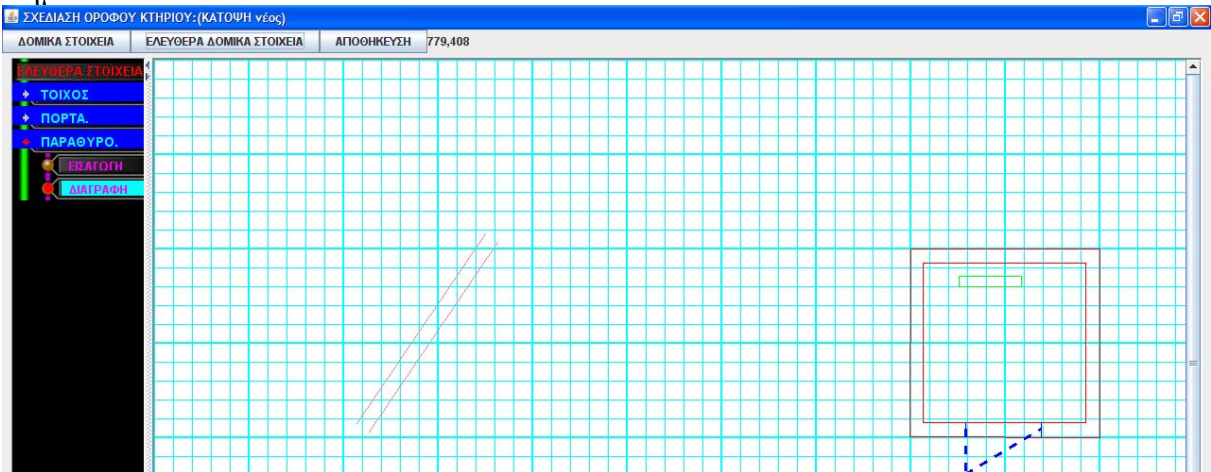
Βήμα1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Διαγραφή Δαπέδου

Για να διαγράψω το δάπεδο ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

1.Επιλέγω Διαγραφή δαπέδου

2.Επικύρωση διαγραφής

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1:Επιλέγω Διαγραφή δαπέδου

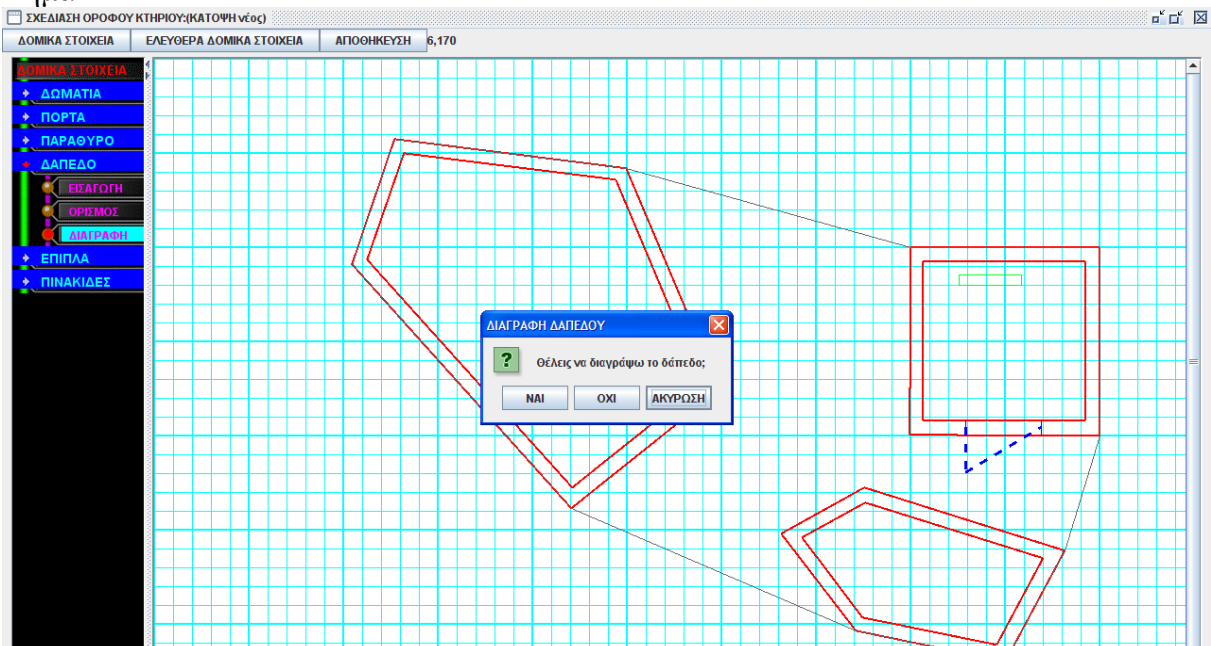
Επιλέγω διαγραφή δαπέδου ορόφου

Βήμα 2:Επικύρωση διαγραφής

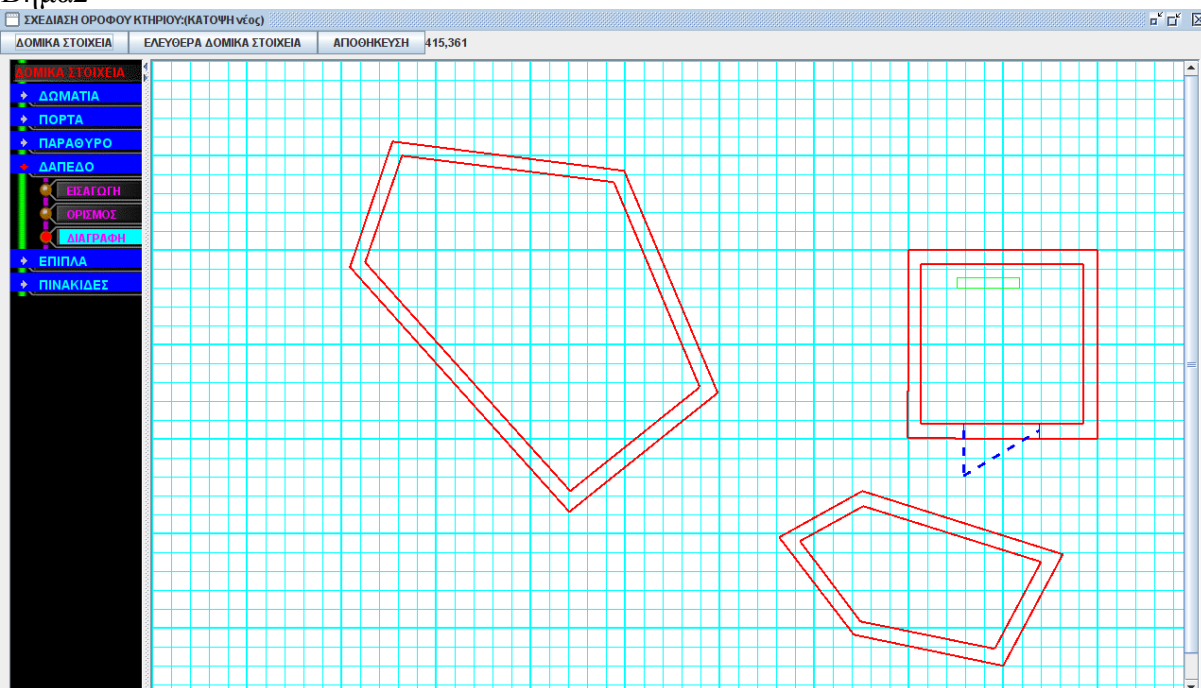
Επιλέγω επικύρωση από τον διάλογο που εμφανίζεται και γίνεται η διαγραφή

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Διόρθωση Δωματίου

Για να διορθώσω τους τοίχους ενός δωματίου ακολουθώ τα παρακάτω:

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω διόρθωση
2. Κάνω drag τις κόκκινες μπάλες που εμφανίζονται στις κορυφές του δωματίου στη νέα θέση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1. Επιλέγω διόρθωση

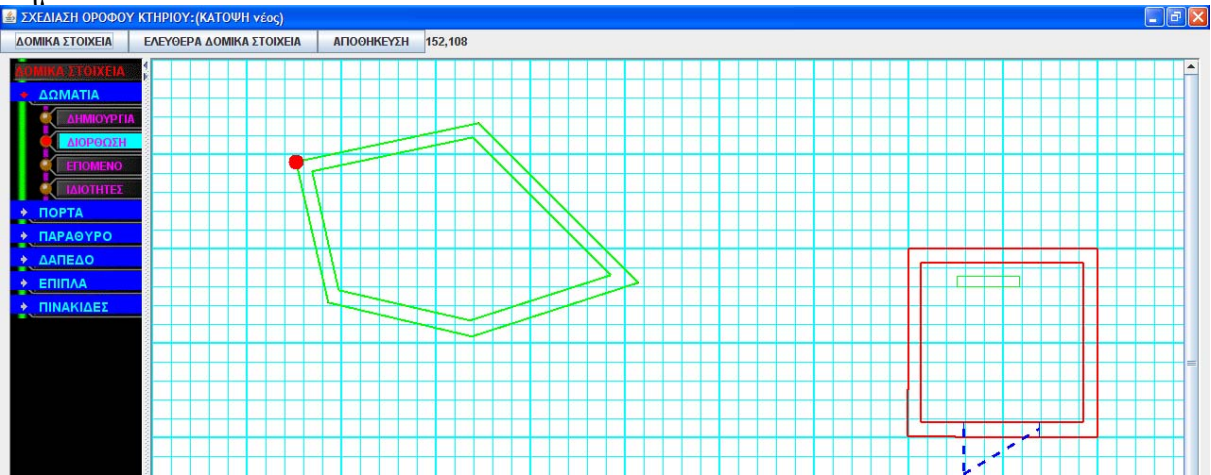
Επιλέγω διόρθωση και όταν περνάω το ποντίκι από κορυφές δωματίων γίνονται κόκκινες μπάλες

Βήμα 2. Κάνω drag τις κόκκινες μπάλες που εμφανίζονται στις κορυφές του δωματίου στη νέα θέση

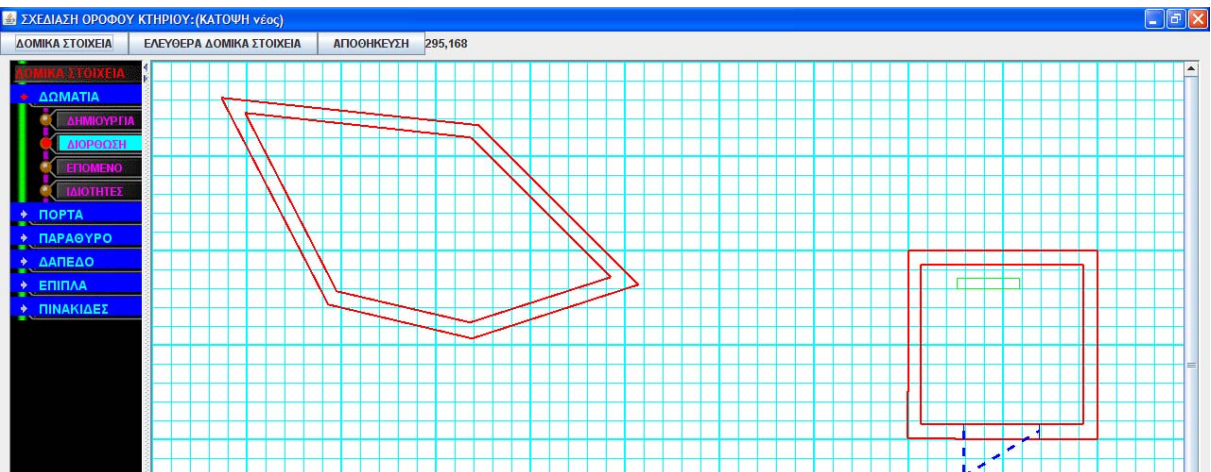
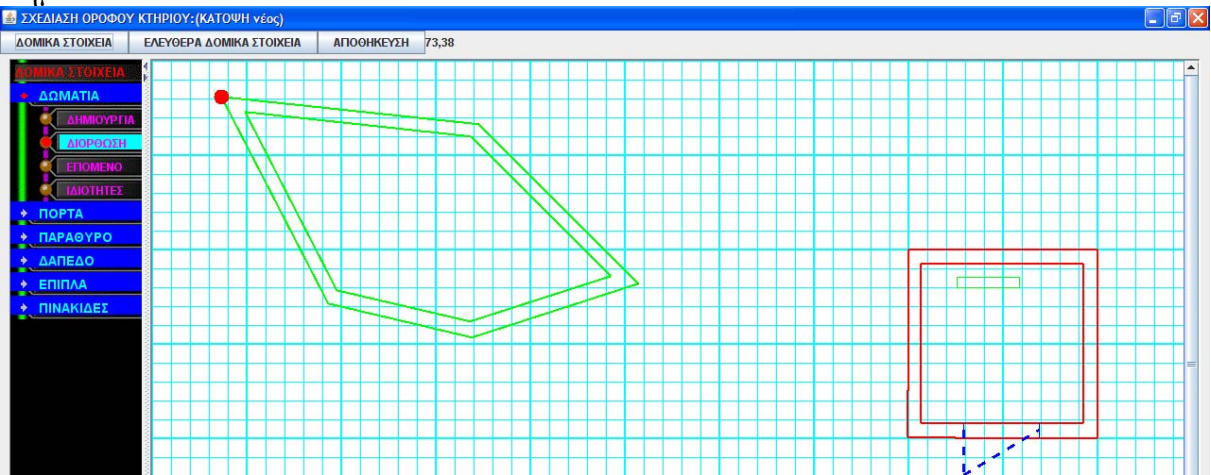
Κάνω το παραπάνω και ESC για να βγω από την διόρθωση

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα2



Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Μετακίνηση επίπλου/ Μετακίνηση Πινακίδας

Για να μετακινήσω μία επιγραφή ή πινακίδα ακολουθώ τα κάτωθι βήματα

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω έπιπλο/πινακίδα
- 2.Κάνω drag με το ποντίκι στη νέα θέση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα1.Επιλέγω έπιπλο/πινακίδα

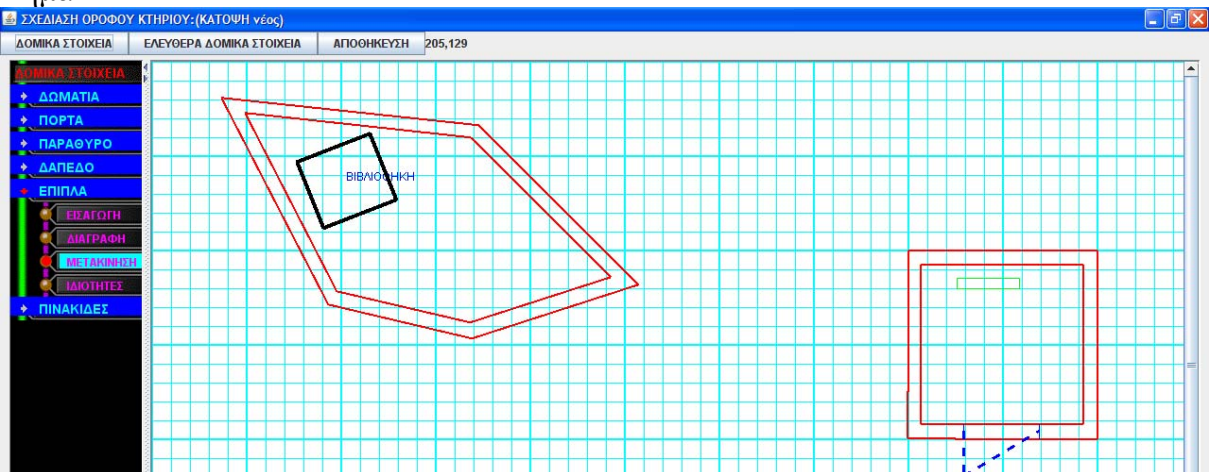
Πηγαίνω το ποντίκι μέσα στο αντικείμενο.Όταν αλλάξει χρώμα το έχω επιλέξει

Βήμα2.Κάνω drag με το ποντίκι στη νέα θέση

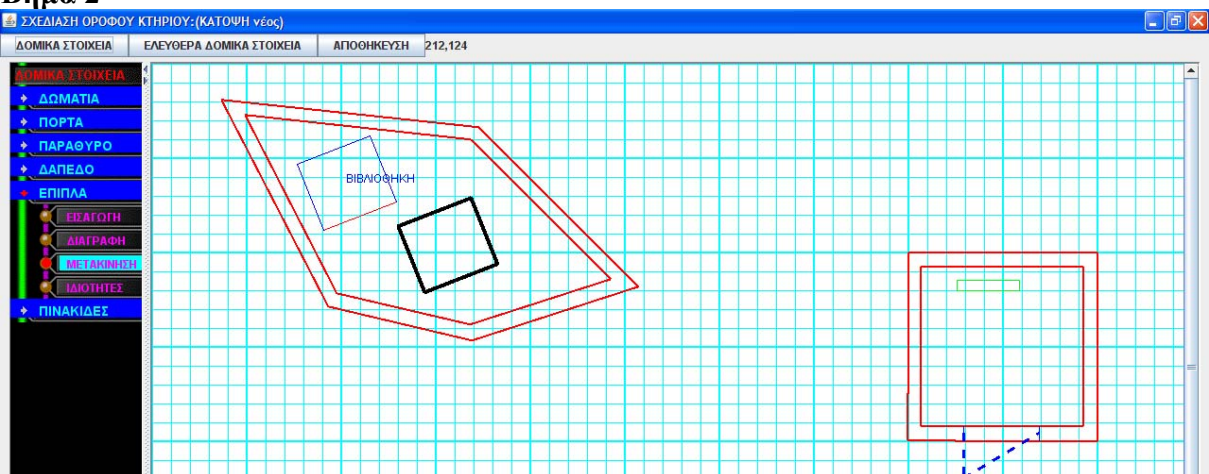
Με το ποντίκι το βάζω στην νέα θέση

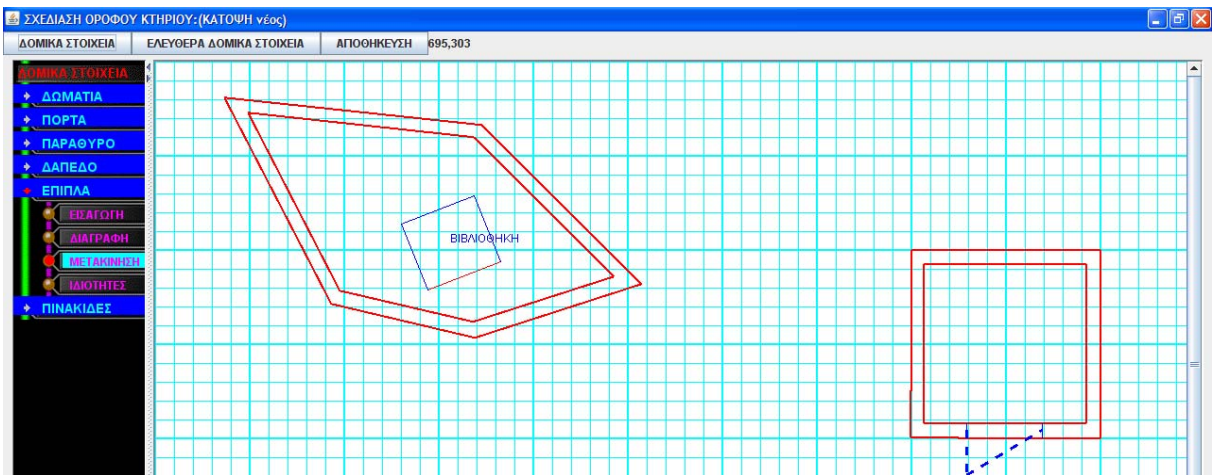
Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Βήμα 2





Περίπτωση χρήσης: 2Δ σχεδίαση

Σενάριο: Αποθήκευση σχεδίου

Όλα τα στοιχεία που σχεδιάζονται ή διορθώνονται ή διαγράφονται κρατούνται στην μνήμη. Στο τέλος διαγράφεται από την βάση ο όροφος με τα στοιχεία του και αποθηκεύεται ο διορθωμένος

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω αποθήκευση
- 2.Επικύρωση αποθήκευσης

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα1.Επιλέγω αποθήκευση

Εμφανίζεται ο διάλογος αποθήκευσης.Δεν γίνεται αποθήκευση χωρίς Ορισμένο δάπεδο

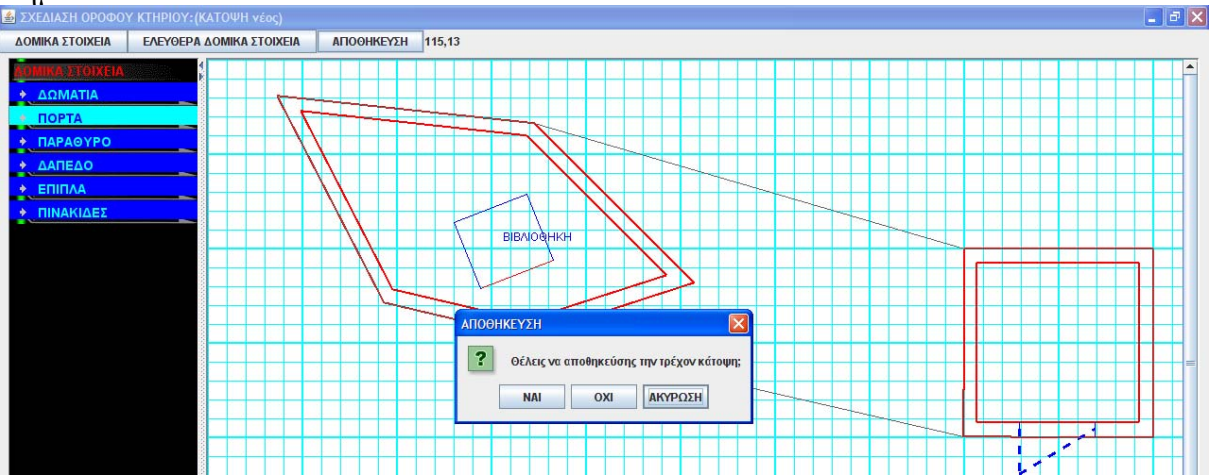
Βήμα2.Επικύρωση αποθήκευσης

Επικυρώνω την αποθήκευση,σβήνω τον όροφο με τα στοιχεία του από την βάση Και βάζω το διορθωμένο όροφο.Επιστρέφω στη κεντρική εφαρμογή

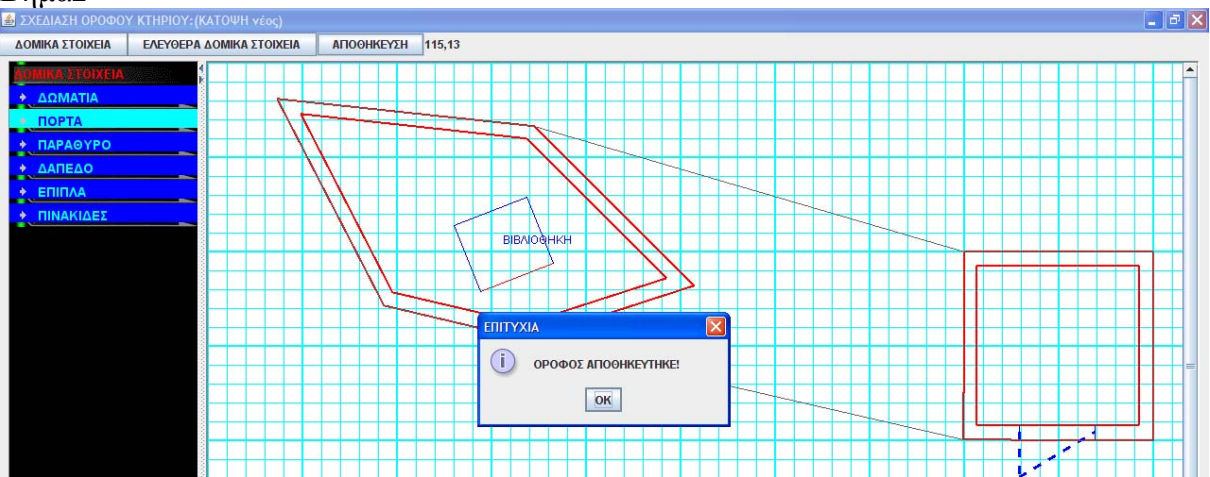
ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: όλο το datamodel 1

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Βήμα 2



3.7.2.11 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων >>
 Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «2Δ Ιδιότητες αντικειμένων» ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 12: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων

| | |
|--|--|
| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
| User: διαχειριστής, αρχιτέκτονας | |
| Περίπτωση χρήσης: 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Ιδιότητες δωματίων | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω δωμάτιο • Δίνω τιμές στις ιδιότητες • Επιλέγω αποθήκευση |
| Ιδιότητες επίπλων | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω έπιπλο • Δίνω τιμές στις ιδιότητες |
| Ιδιότητες πινακίδων | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω πινακίδα • Δίνω τιμές στις ιδιότητες |

Περίπτωση χρήσης: 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων

Σενάριο: Ιδιότητες δωματίων

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω δωμάτιο
2. Δίνω τιμές στις ιδιότητες
3. Επιλέγω αποθήκευση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1. Επιλέγω δωμάτιο

Επιλέγω το δωμάτιο που θέλω με το ποντίκι (αλλάζει χρώμα)

Βήμα 2. Δίνω τιμές στις ιδιότητες

Δίνω όνομα, αν προγραμματίζεται, τύπος δωματίου

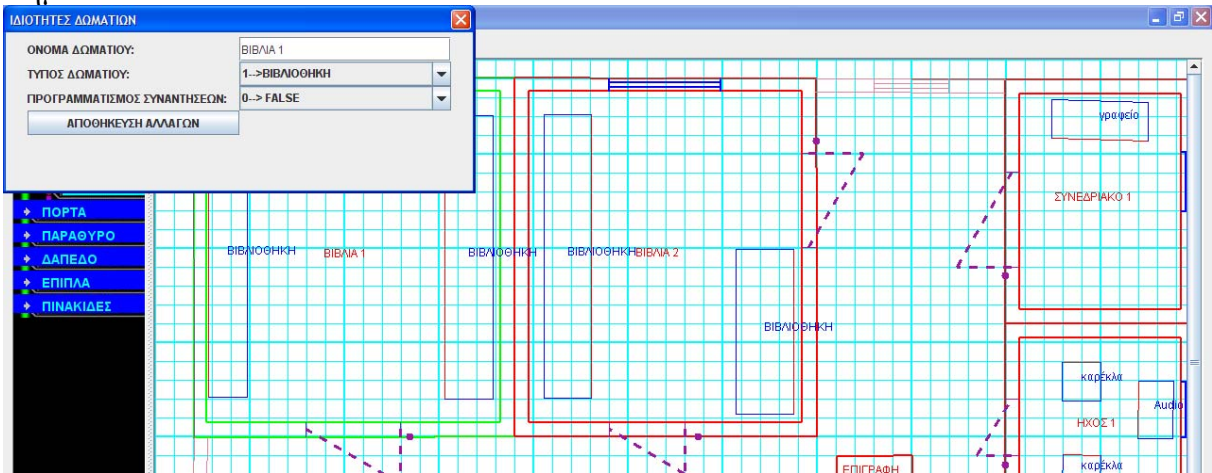
Βήμα 3. Επιλέγω αποθήκευση

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Βήμα2-3



Περίπτωση χρήσης: 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων

Σενάριο: Ιδιότητες επίπλων

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω έπιπλο
- 2.Δίνω τιμές στις ιδιότητες

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα1.Επιλέγω έπιπλο

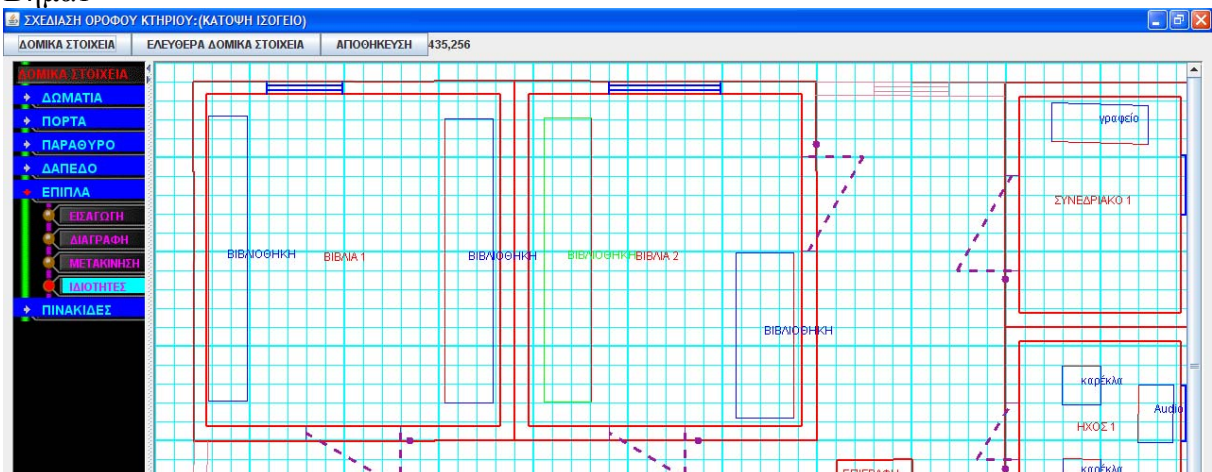
Επιλέγω το έπιπλο που θέλω με το ποντίκι(αλλάζει χρώμα)

Βήμα2.Δίνω τιμές στις ιδιότητες

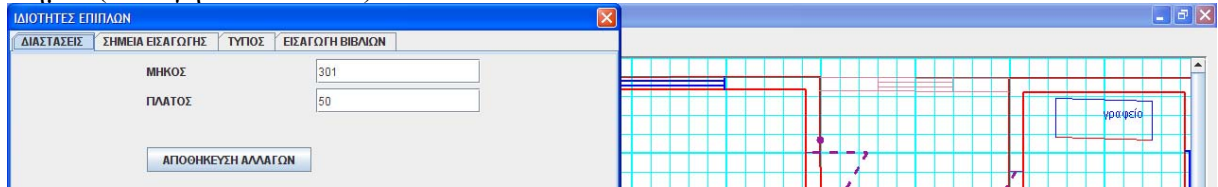
Εδώ έχω αλλαγή διαστάσεων , αντιστροφή σημείων εισαγωγής ,τύπο επίπλου κ.α.

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

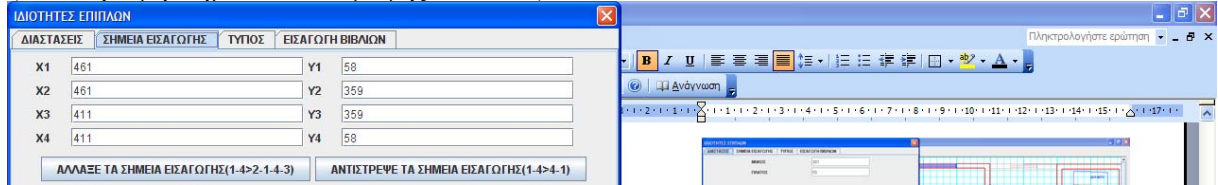
Βήμα1



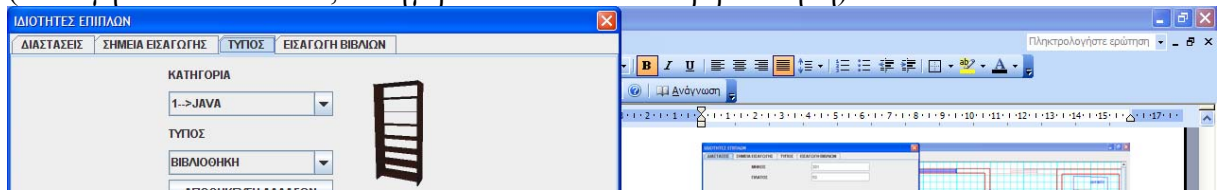
Βήμα2(αλλαγή διαστάσεων)



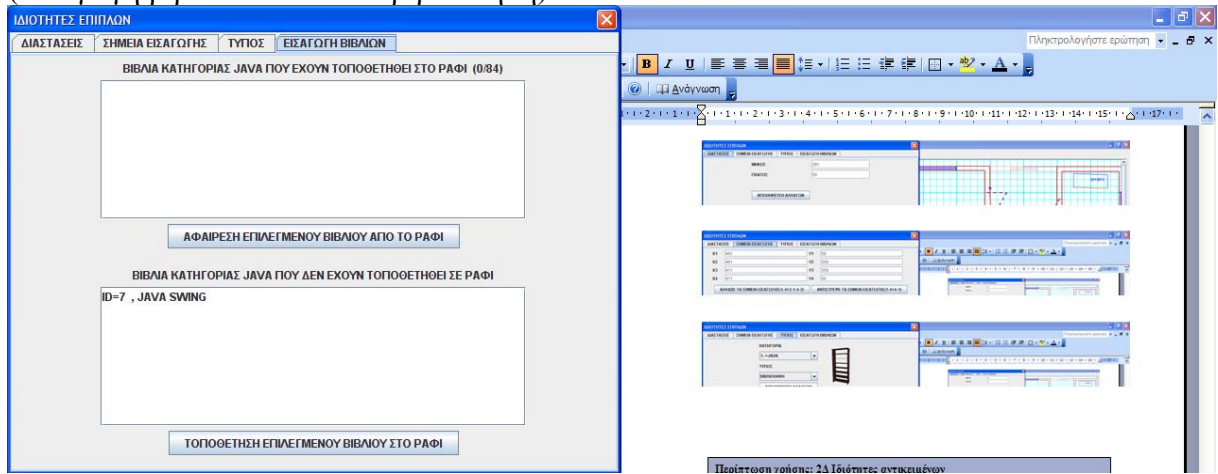
(αντιστροφή σημείων εισαγωγής επίπλου)



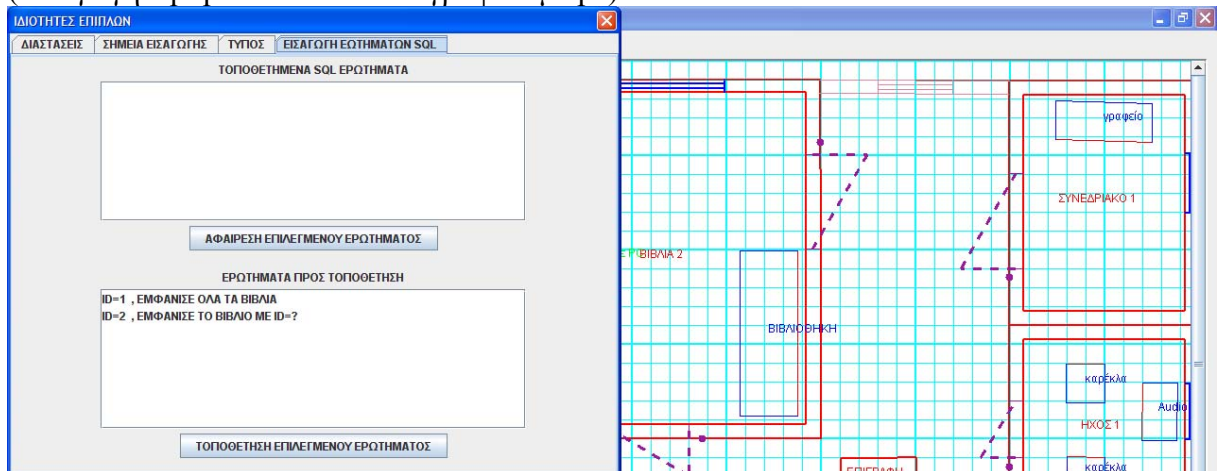
(επιλογή τύπου επίπλου , κατηγορία αν έπιπλο είναι βιβλιοθήκη)



(εισαγωγή βιβλίων αν έπιπλο βιβλιοθήκη)



(εισαγωγή sql queries αν έπιπλο γραφείο με pc)



Περίπτωση χρήσης: 2Δ Ιδιότητες αντικειμένων

Σενάριο: Ιδιότητες πινακίδων

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω πινακίδα
2. Δίνω τιμές στις ιδιότητες

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1. Επιλέγω πινακίδα

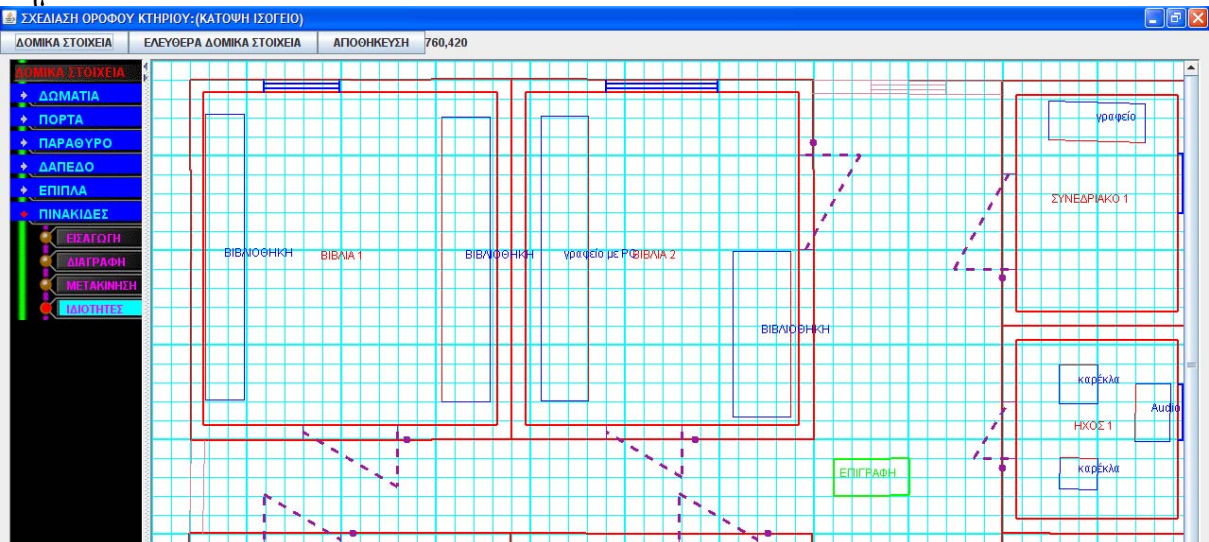
Επιλέγω την πινακίδα που θέλω με το ποντίκι (αλλάζει χρώμα)

Βήμα 2. Δίνω τιμές στις ιδιότητες

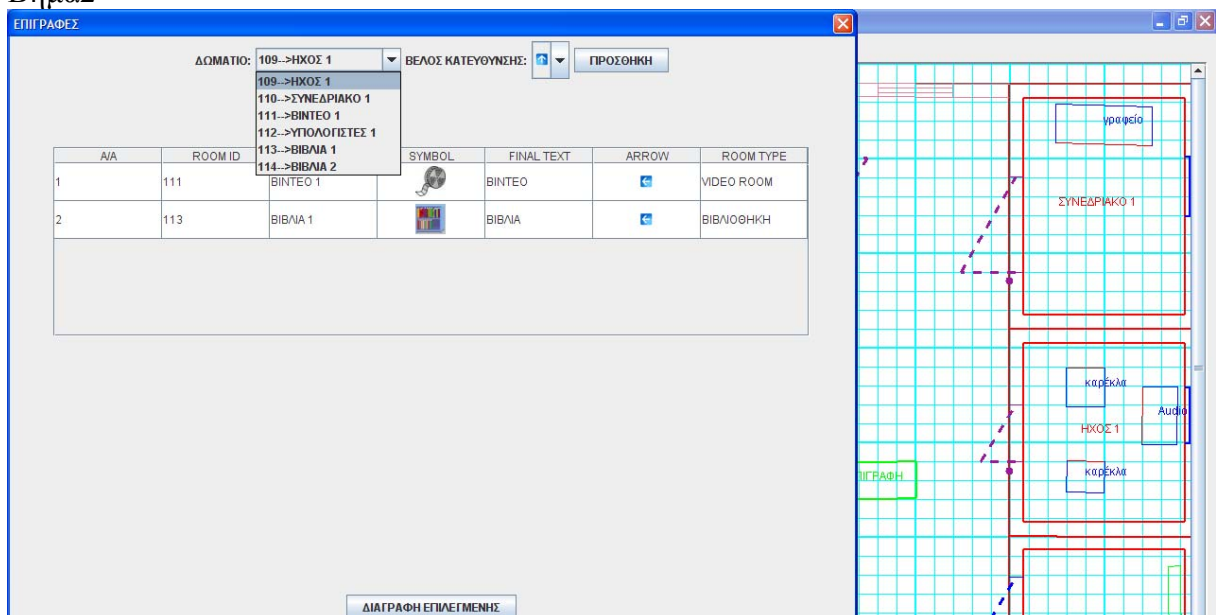
Εδώ έχω επιλογή δωματίου, βέλος κατεύθυνσης, τελικό κείμενο επιγραφής.

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Βήμα 2



3.7.2.12 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 3Δ Πλοήγηση >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «3Δ Πλοήγηση >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 13: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 3Δ Πλοήγηση

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|---|---|
| User: διαχειριστής, αρχιτέκτονας, χρήστες | |
| Περίπτωση χρήσης: 3Δ Πλοήγηση | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Πλοήγηση με το πληκτρολόγιο | <ul style="list-style-type: none">• Κίνηση με τα βελάκια• Κίνηση με πατημένο το Alt+βελάκια |
| Πλοήγηση με το mouse | <ul style="list-style-type: none">• Κίνηση με πατημένο το Alt• Κλικ με το ποντίκι και drag |
| Πλοήγηση με το πάνελ με τα κουμπιά | <ul style="list-style-type: none">• Κλικ σε κουμπί κίνησης• Κλικ σε κουμπί με το Alt πατημένο• Κλικ στο default view• Συνεχής κίνηση |
| Πλοήγηση με τις πινακίδες | <ul style="list-style-type: none">• Ακολουθώ τα βελη των πινακίδων και τις επιγραφές |
| Πλοήγηση με την κάτοψη | <ul style="list-style-type: none">• Βλέπω το βελάκι πάνω στην κάτοψη και με βάση αυτό πλοηγούμε |

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Πλοήγηση

Σενάριο: Πλοήγηση με το πληκτρολόγιο

Το 3D digital library υποστηρίζει 3 τρόπους πλοήγησης και 2 βοηθητικούς.

Βήματα σεναρίου A:

A1.Κίνηση με τα βελάκια

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα A1: Κίνηση με τα βελάκια

Πατώντας τα βελάκια εμπρος,πίσω κινω την κάμερα εμπρος,πίσω.Πατώντας τα βελάκια αριστερά δεξιά στρίβω την κάμερα αριστερά ,δεξιά

Βήματα σεναρίου B:

B1.Κίνηση με πατημένο το Alt+βελάκια

ΒήμαB1:Κίνηση με πατημένο το Alt+βελάκια

Πατώντας τα βελάκια εμπρος,πίσω κινω την κάμερα πάνω κάτω κατά τον άξονα

Z.Πατώντας τα βελάκια δεξιά αριστερά κινώ την κάμερα παράλληλα με τη θέαση της δεξιά αριστερά

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Πλοήγηση

Σενάριο: Πλοήγηση με το mouse

Βήματα σεναρίου A:

A1 Κίνηση με πατημένο το Alt

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα A1: Κίνηση με πατημένο το Alt

Έχοντας πατημένο το Alt και το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πηγαίνοντας το ποντίκι προς τα πάνω στην οθόνη κινούμε μπροστά, προς τα κάτω κινούμε πίσω προς τα αριστερά, δεξιά κινούμαι παράλληλα αριστερά δεξιά με τη γωνία θέασης της κάμερας

Βήματα σεναρίου B:

Κλικ με το ποντίκι και drag

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα B1: Κλικ με το ποντίκι και drag

πηγαίνοντας το ποντίκι προς τα πάνω στην οθόνη κινούμε μπροστά, προς τα κάτω κινούμε πίσω, προς τα αριστερά, δεξιά στρέφω την κάμερα αριστερά δεξιά

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Πλοήγηση

Σενάριο: Πλοήγηση με το πάνελ με τα κουμπιά

Η μπάρα ολίσθησης αλλάζει το βήμα της κίνησης. Αυτό επηρεάζει όλες τις πλοηγήσεις

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου A:

Βήμα A1. Κλικ σε κουμπί κίνησης

Όταν πατήσω στα βελάκια εμπρός αριστερά δεξιά πίσω αντιστοιχεί σε κίνηση παρόμοια με το βέλος. Τα βέλη με στροφή στρίβουν την κάμερα. Στις κάμερες αντιστοιχεί σε αλλαγή γωνίας κατά τον άξονα Z.

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου B:

Βήμα B1. Κλικ σε κουμπί με το Alt πατημένο

Το μόνο που αλλάζει είναι ότι τα βελάκια πάνω κάτω αλλάζουν το υψόμετρο της κάμερας.

Βήματα σεναρίου Γ:

Γ1. Κλικ στο default view

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα Γ1: Κλικ στο default view

Επαναφέρει την θέαση στις αρχικές γωνίες και υψόμετρο

Βήματα σεναρίου Δ:

Δ1. Συνεχής κίνηση

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα Δ1: Συνεχής κίνηση

Επαναλαμβάνει την κίνηση που επιλέγω από το πάνελ κουμπιών χειρισμού

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Πλοήγηση

Σενάριο: Πλοήγηση με τις πινακίδες

Το 3D digital library δημιουργεί πινακίδες με επιγραφές και βέλη κατεύθυνσης

Βήματα σεναρίου:

1. Ακολουθώ τα βελη των πινακίδων και τις επιγραφές

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Ακολουθώ τα βελη των πινακίδων και τις επιγραφές

Οι πινακίδες γράφουν τον προορισμό και την πορεία που πρέπει να ακολουθήσω για να φτάσω εκεί

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Πλοήγηση

Σενάριο: Πλοήγηση με την κάτοψη

Το 3D digital library στην 3Δ αναπαράσταση κτηρίου εμφανίζει την κάτοψη του τρέχοντος ορόφου σε κόκκινο πλαίσιο την κάτοψη του προηγούμενου ορόφου προς τα αριστερά και προς τα δεξιά την κάτοψη του από πάνω ορόφου. Στην τρέχουσα κάτοψη εμφανίζεται ένα βελάκι που δείχνει την θέση της κάμερας στην κάτοψη καθώς και την κατεύθυνση της.

Βήματα σεναρίου:

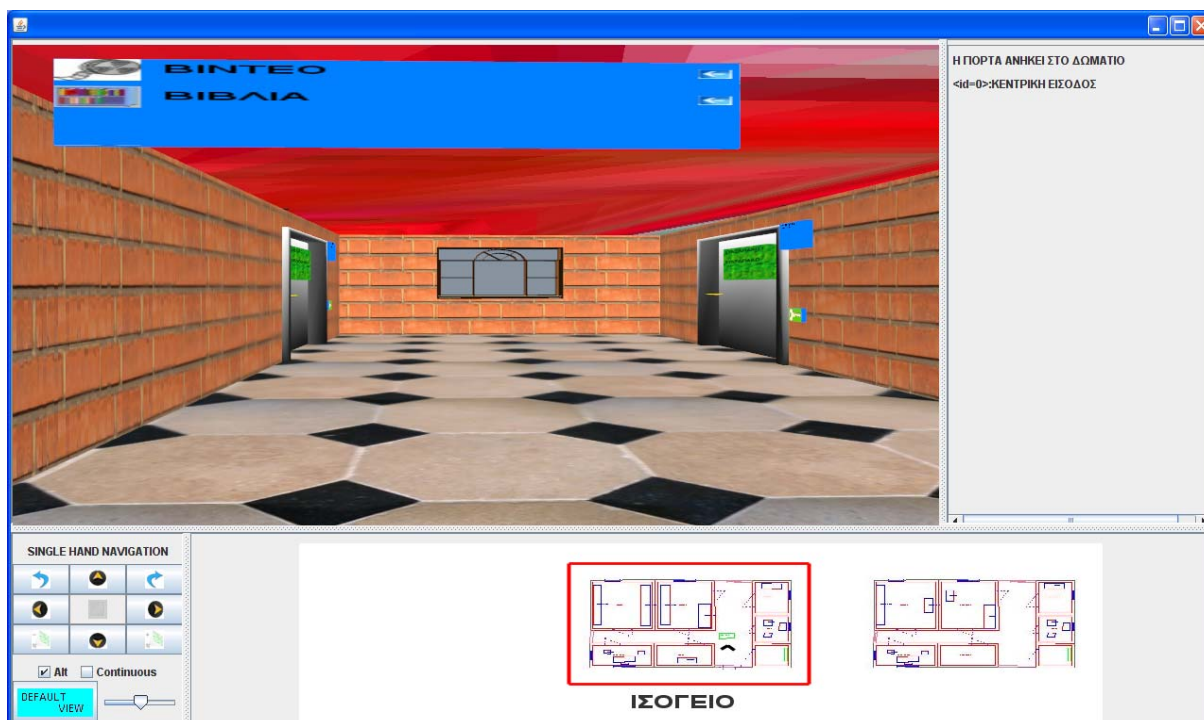
1. Βλέπω το βελάκι πάνω στην κάτοψη και με βάση αυτό πλοηγούμε

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Βλέπω το βελάκι πάνω στην κάτοψη και με βάση αυτό πλοηγούμε

Βλέπω στην κάτοψη το βελάκι και βρίσκοντας που θέλω να πάω κατευθύνω το βελάκι στην σωστή θέση.

**Γενικό πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίων
(πάνελ με κουμπιά πλοήγησης ,πλοήγηση με κάτοψη , πλοήγηση με πινακίδες)**



3.7.2.13 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << 3Δ Διάδραση με αντικείμενα >>
 Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «3Δ Διάδραση με αντικείμενα >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 14: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης 3Δ Διάδραση με αντικείμενα

| Σύστημα: 3Δ Digital Library | |
|--|---|
| User: διαχειριστής,αρχιτέκτονας,χρήστες | |
| Περίπτωση χρήσης: 3Δ Διάδραση με αντικείμενα | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Διάδραση με τις πόρτες | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω πόρτα • Χειρισμός κλειδιού πόρτας |
| Διάδραση με το Βίντεο | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το κουμπί εισαγωγής ταινίας • Επιλέγω ταινία • Χειρισμός συσκευής |
| Διάδραση με τον Ήχο | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το CD player • Επιλέγω αρχείο ήχου • Χειρισμός συσκευής |
| Διάδραση με το Laptop | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το Laptop • Επιλέγω ερώτημα • Εκτέλεση ερωτήματος |
| Διάδραση με το EVENT LOG | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω το ημερολόγιο στον τοίχο |
| Διάδραση με το Καντράν του Ανσασέρ | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω τον όροφο που θέλω |
| Διάδραση με τα Βιβλία | <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέγω βιβλίο • Επιλογή ξεφυλίσματος |

Περίπτωση χρήσης: 3Δ Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με τις πόρτες

Κάθε πόρτα δωματίου έχει μία επιγραφή που δηλώνει όνομα και τύπο δωματίου Έχει μία επιγραφή πάνω και δεξιά που μας λέει τι μας παρέχει ένα δωμάτιο(αντικείμενα) Ένα κλειδί που ανοίγει ή κλείνει την πόρτα ανάλογα με την πρόσβαση που έχει ένας χρήστης σε αυτή.

Η διάδραση με τις πόρτες μπορεί να γίνει

A)επιλέγοντας την πόρτα και εμφάνισης των στοιχείων της πάνω δεξιά

B)χρησιμοποιώντας το κλειδί για να την ανοίξω κλείσω αν έχω πρόσβαση

Βήματα σεναρίου A:

A1. Επιλέγω την πόρτα

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα A1: Επιλέγω την πόρτα

Εμφανίζονται στοιχεία πόρτας πάνω δεξιά

Βήματα σεναρίου B:

B1. χειρισμός κλειδιού

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

ΒήμαB1:χειρισμός κλειδιού

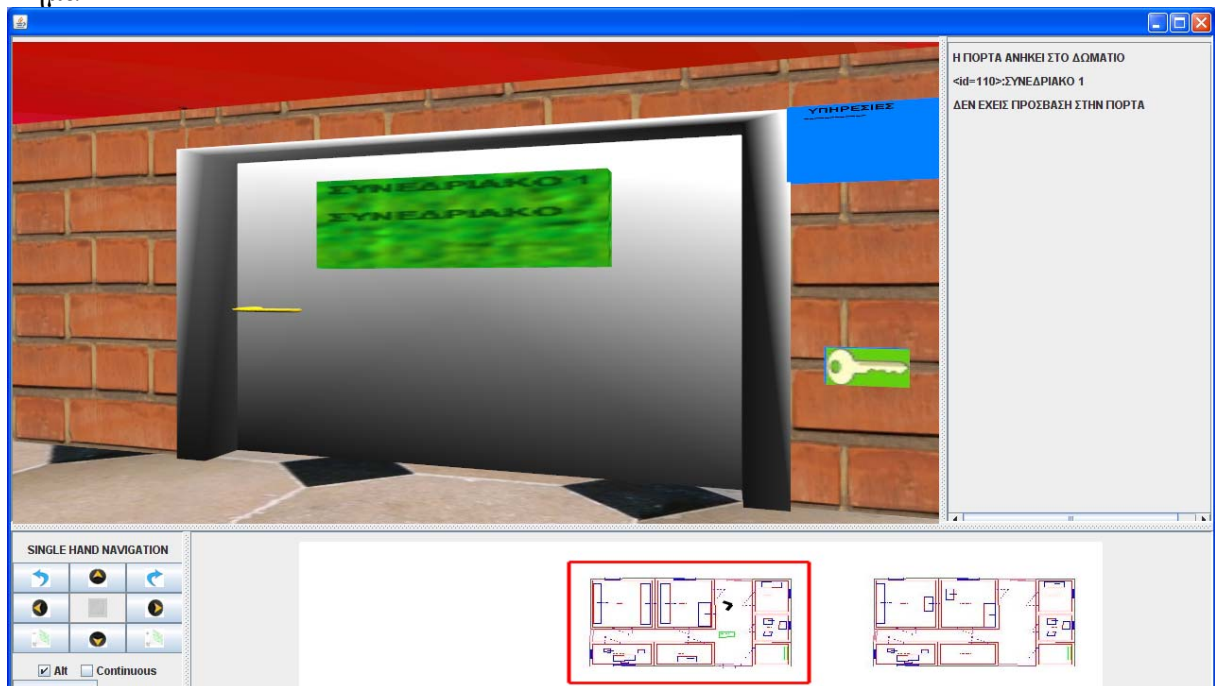
Αν το κλειδί έχει πράσινο φόντο πόρτα κλειστή.Αν κόκκινο πόρτα ανοικτή.Πατώντας με το Ποντίκι στο κλειδί εναλλάσσουμε καταστάσεις της πόρτας.Για να ανοίξει η πόρτα ελέγχονται πρώτα τα δικαιώματα του χρήστη σε αυτή

Πίνακες που συμμετέχουν: porta_privil,groupusers

Πρότυπο διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου Βήμα Α1



Βήμα Β1





Περίπτωση χρήσης: 3Δ Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με το Βίντεο

Υποστηρίζονται μόνο mpg ταινίες

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω κουμπί εισαγωγής ταινίας
- 2.Επιλέγω αρχείο βίντεο
- 3.Χειρισμός συσκευής

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1. Επιλέγω κουμπί εισαγωγής ταινίας

Επιλέγω το κουμπί και εμφανίζονται πάνω δεξιά όλα τα αρχεία βίντεο που υπάρχουν στην βάση

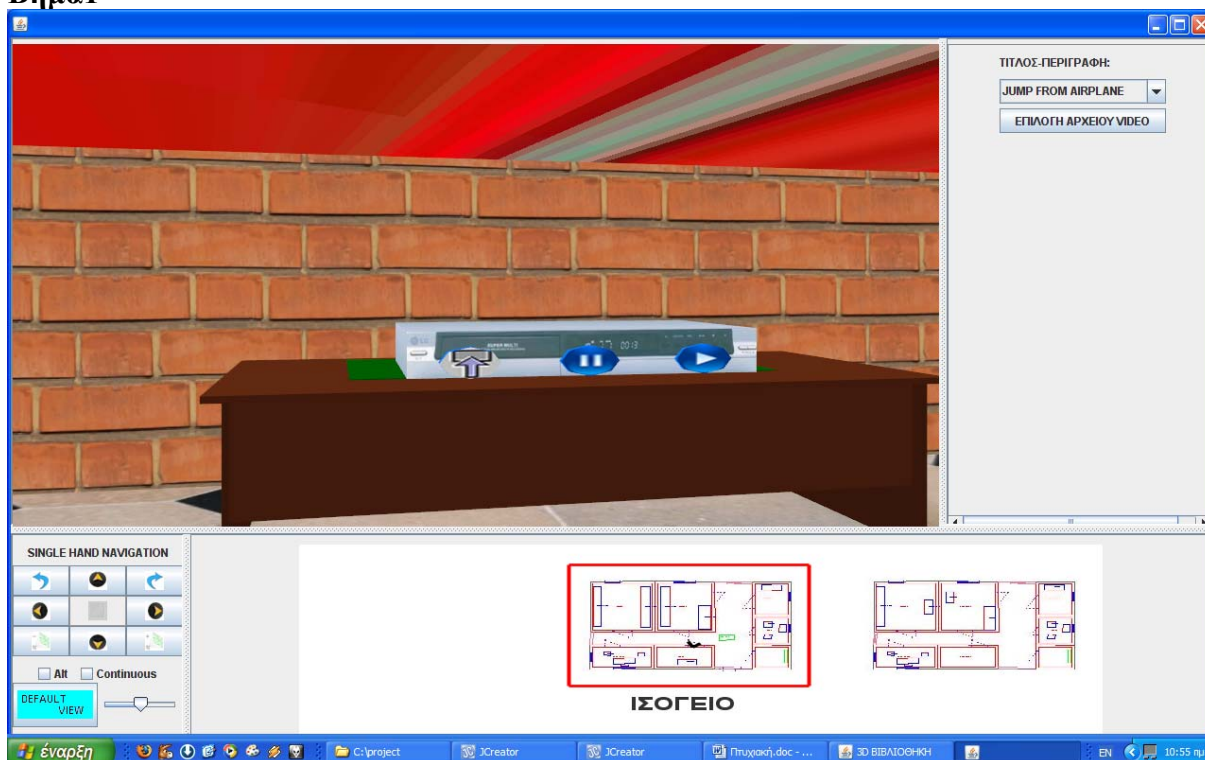
Βήμα 2.Επιλέγω αρχείο βίντεο

Επιλέγω αυτό που θέλω.Ο χειρισμός γίνεται τώρα στο 3Δ

Βήμα 3.Χειρισμός συσκευής

Ο χρήστης μπορεί να χειριστεί την συσκευή με τα κουμπιά που υπάρχουν πάνω στην συσκευή ή να αρχίσει το σενάριο από την αρχή

Πρότυπο διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου Βήμα1



Περίπτωση χρήσης: 3Δ Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με τον Ήχο

Υποστηρίζονται μόνο mp3 ήχοι

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω το CD player
- 2.Επιλέγω αρχείο ήχου
- 3.Χειρισμός συσκευής

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1.Επιλέγω το CD player

Επιλέγω την συσκευή αναπαραγωγής και εμφανίζονται πάνω δεξιά όλα τα αρχεία ήχου που υπάρχουν στην βάση

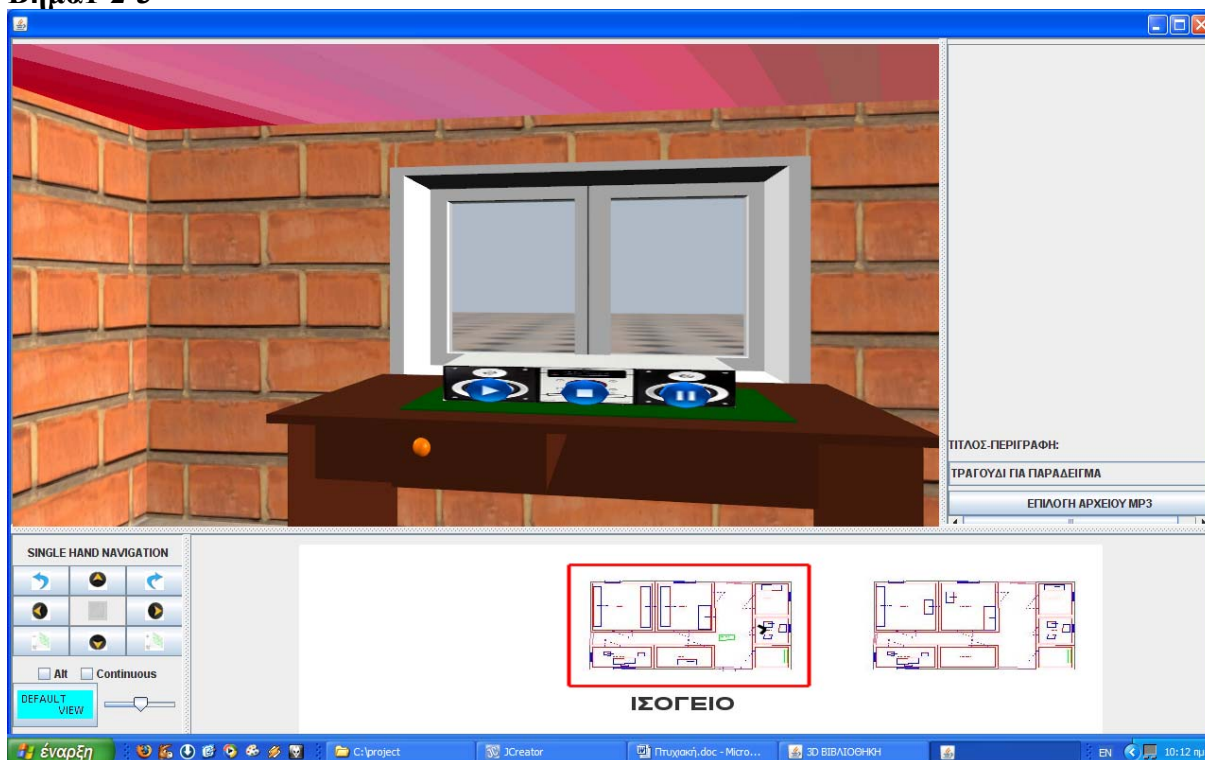
Βήμα 2.Επιλέγω αρχείο ήχου

Επιλέγω αυτό που θέλω.Ο χειρισμός γίνεται τώρα στο 3Δ

Βήμα 3.Χειρισμός συσκευής

Ο χρήστης μπορεί να χειριστεί την συσκευή με τα κουμπιά που υπάρχουν πάνω στην συσκευή ή να αρχίσει το σενάριο από την αρχή

Πρότυπο διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου Βήμα1-2-3



Περίπτωση χρήσης: 3D Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με το Laptop

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα δημιουργίας ερωτημάτων και εμφάνισης αποτελεσμάτων συνδεδεμένα με το αντικείμενο Laptop. Κάθε ένα έχει τα δικά του ερωτήματα

Βήματα σεναρίου:

- 1.Επιλέγω το Laptop
- 2.Επιλέγω ερώτημα
- 3.Εκτέλεση ερωτήματος

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1.Επιλέγω το Laptop

Επιλέγω το Laptop και εμφανίζονται πάνω δεξιά τα καταχωρημένα σε αυτό ερωτήματα

Βήμα 2.Επιλέγω ερώτημα

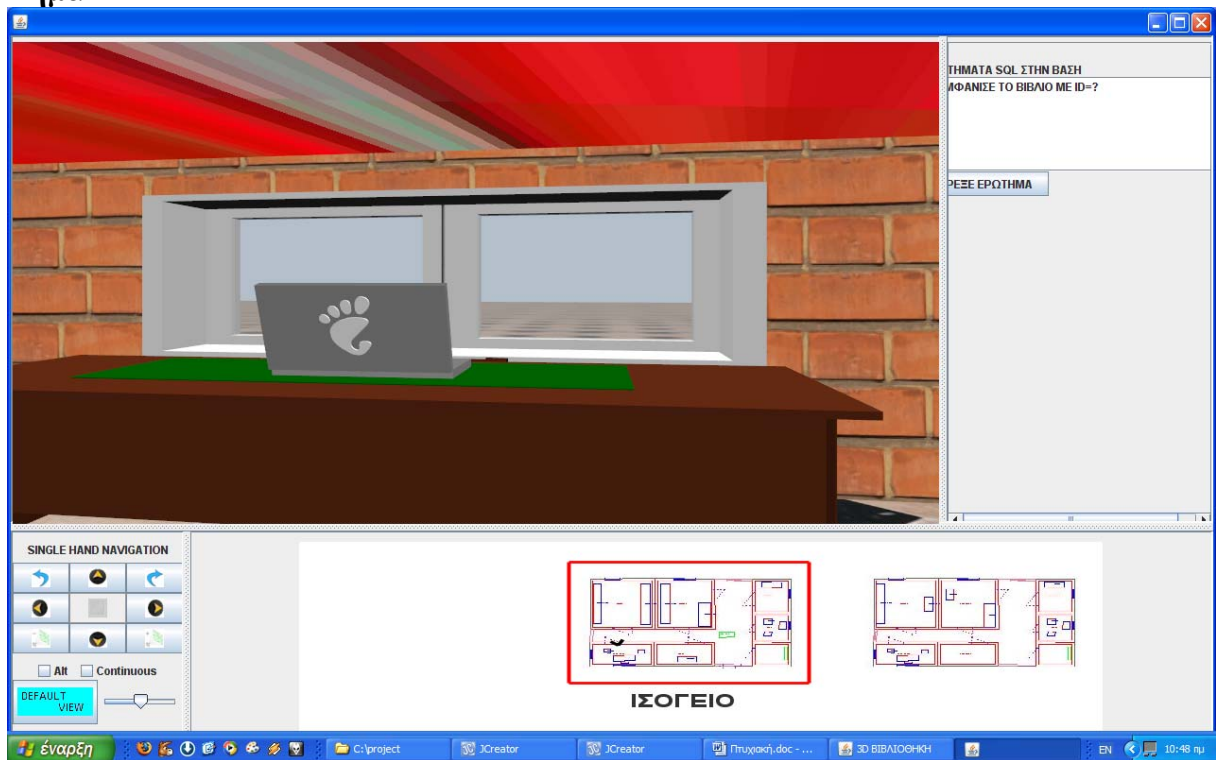
Επιλέγω από την λίστα αυτό που θέλω

Βήμα 3.Εκτέλεση ερωτήματος

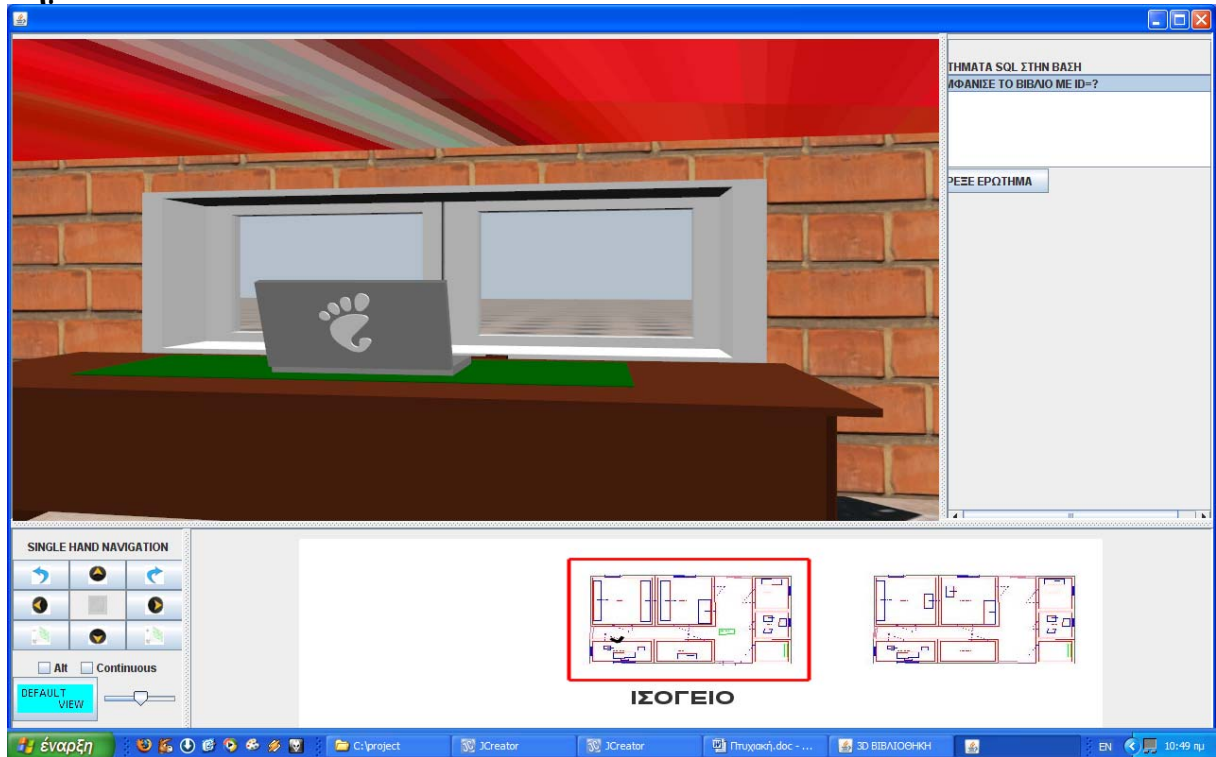
Επιλέγω εκτέλεση και βλέπω το αποτέλεσμα στην οθόνη

Πρότυπο διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

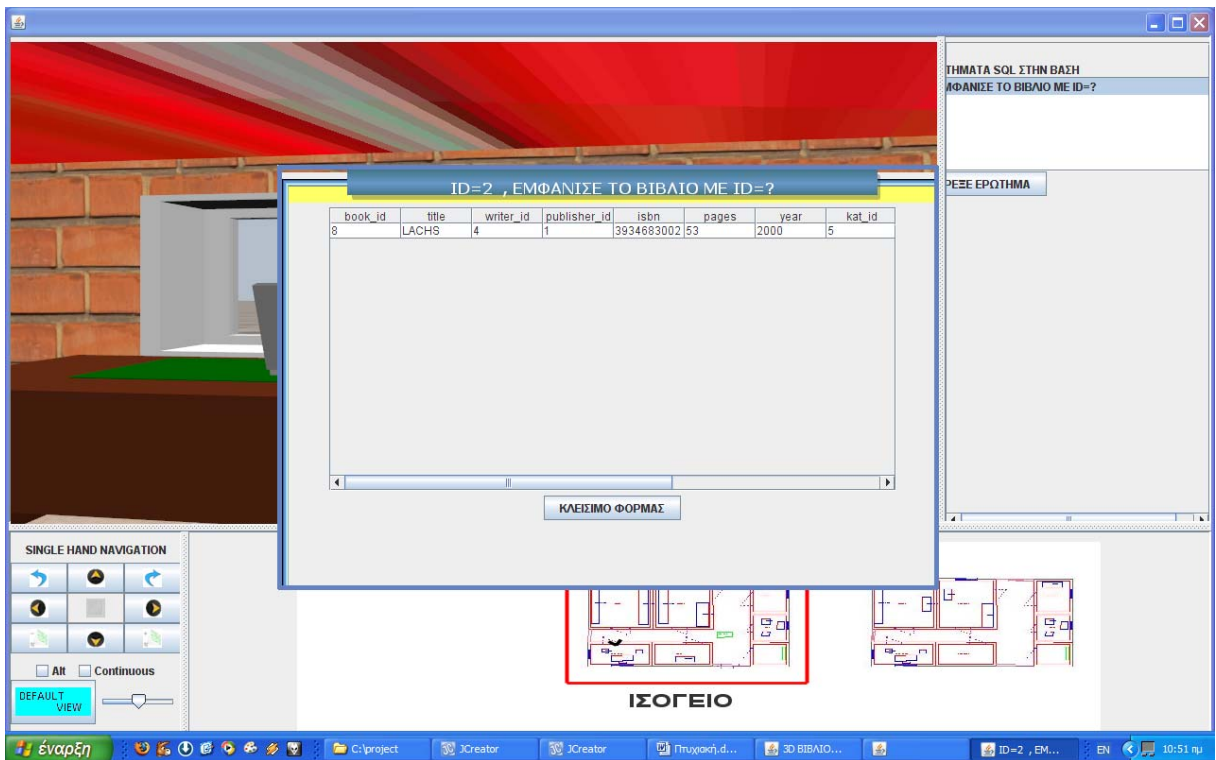
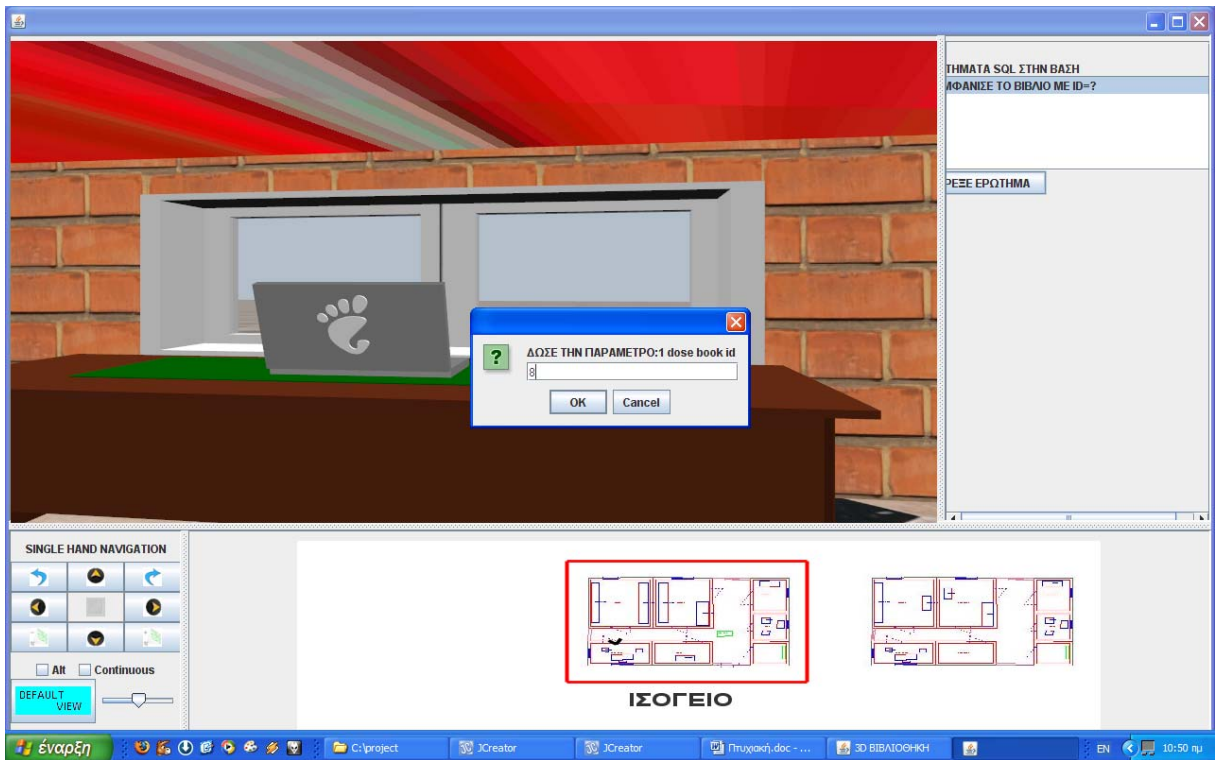
Βήμα1



Βήμα2



Βήμα3



Περίπτωση χρήσης: 3D Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με το EVENT LOG

Το event log ενημερώνεται αυτόματα κάθε 10 δευτερόλεπτα (δυναμικά) από την βάση για τυχόν αλλαγές. Εμφανίζει κατάλληλα μηνύματα. Μέσα του υπάρχει ένα ημερολόγιο. Πατώντας το εμφανίζονται όλες οι κρατήσεις που αφορούν στο δωμάτιο που βρίσκεται από έξω.

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το ημερολόγιο

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

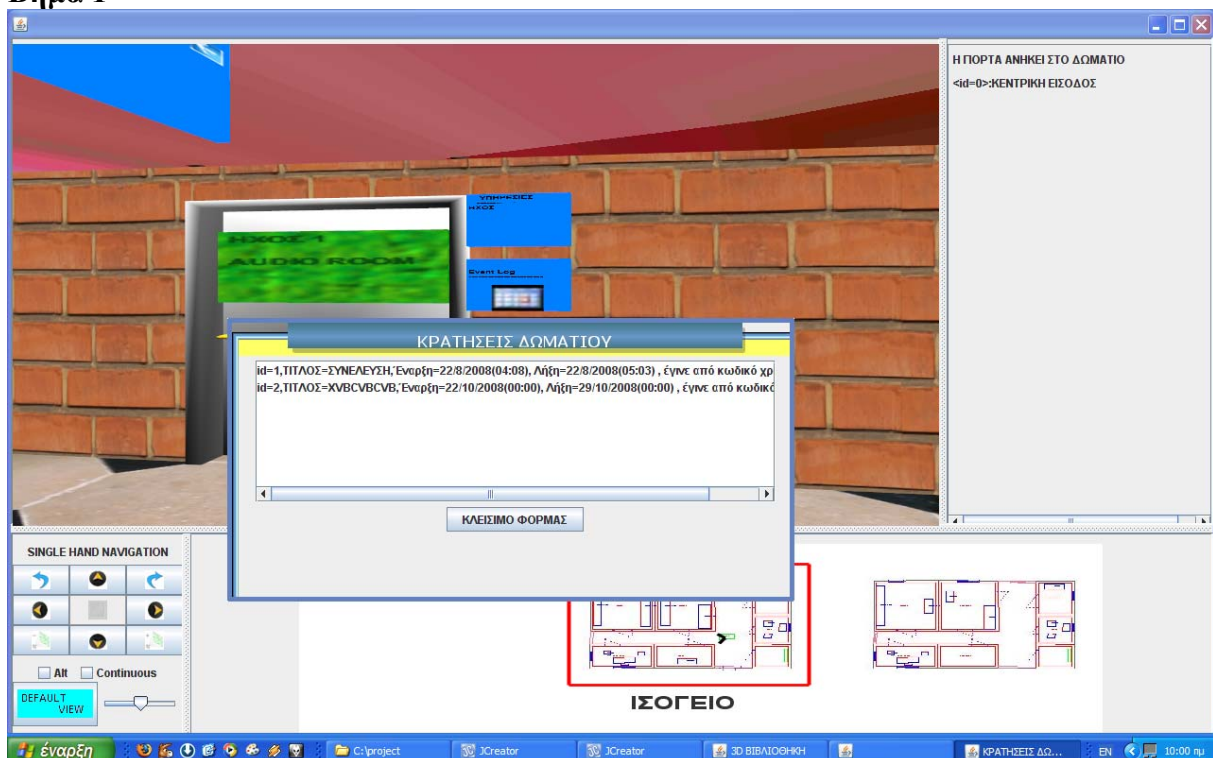
Βήμα 1: Επιλέγω το ημερολόγιο

Πατώντας το ημερολόγιο κουμπί ο χρήστης βλέπει τις κρατήσεις που έχουν καταχωρηθεί στο δωμάτιο αυτό

Πίνακες που συμμετέχουν: events , eventstatus , userschedules

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα 1



Περίπτωση χρήσης: 3Δ Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με το Καντράν του Ανσασέρ

Κάθε όροφος έχει ένα κουτί με το όνομα του βαλμένο κατά ύψος μέσα στο ανσασέρ. Επιλέγοντας το κατάλληλο πηγαίνω και στον όροφο που θέλω

Βήματα σεναρίου Α(με κλικ):

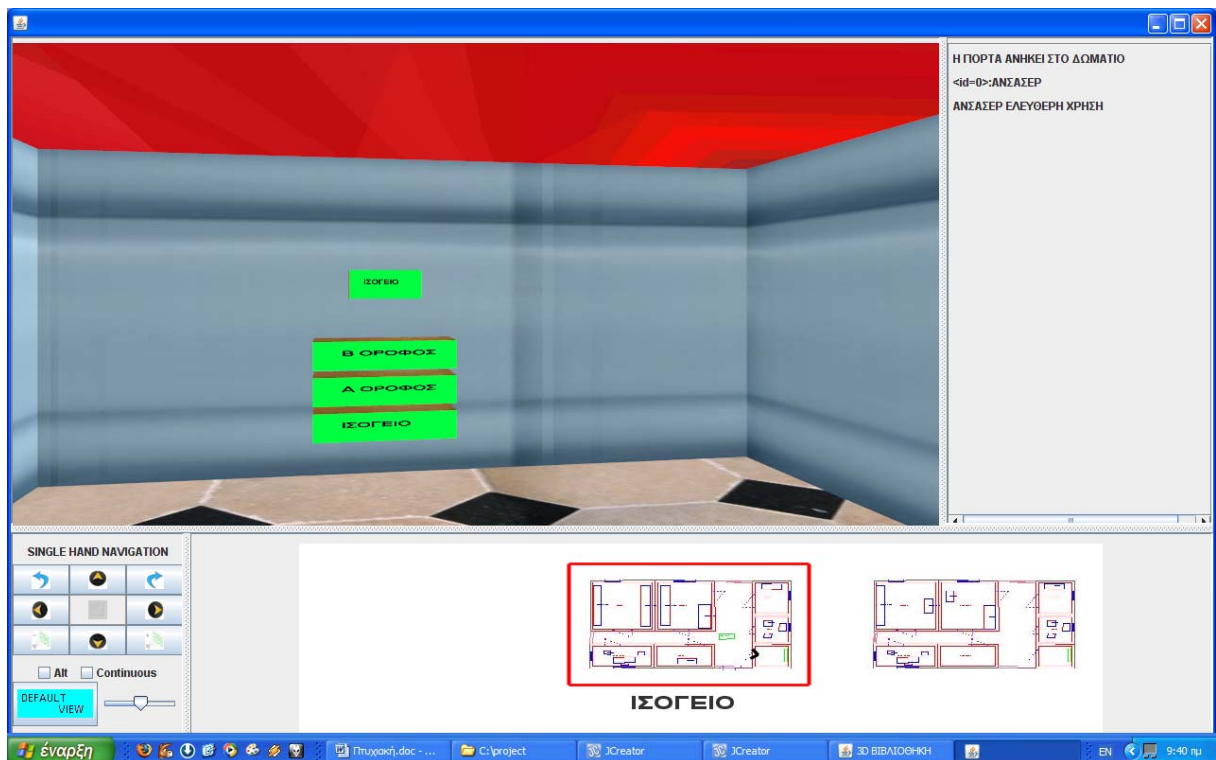
1. Επιλογή ορόφου

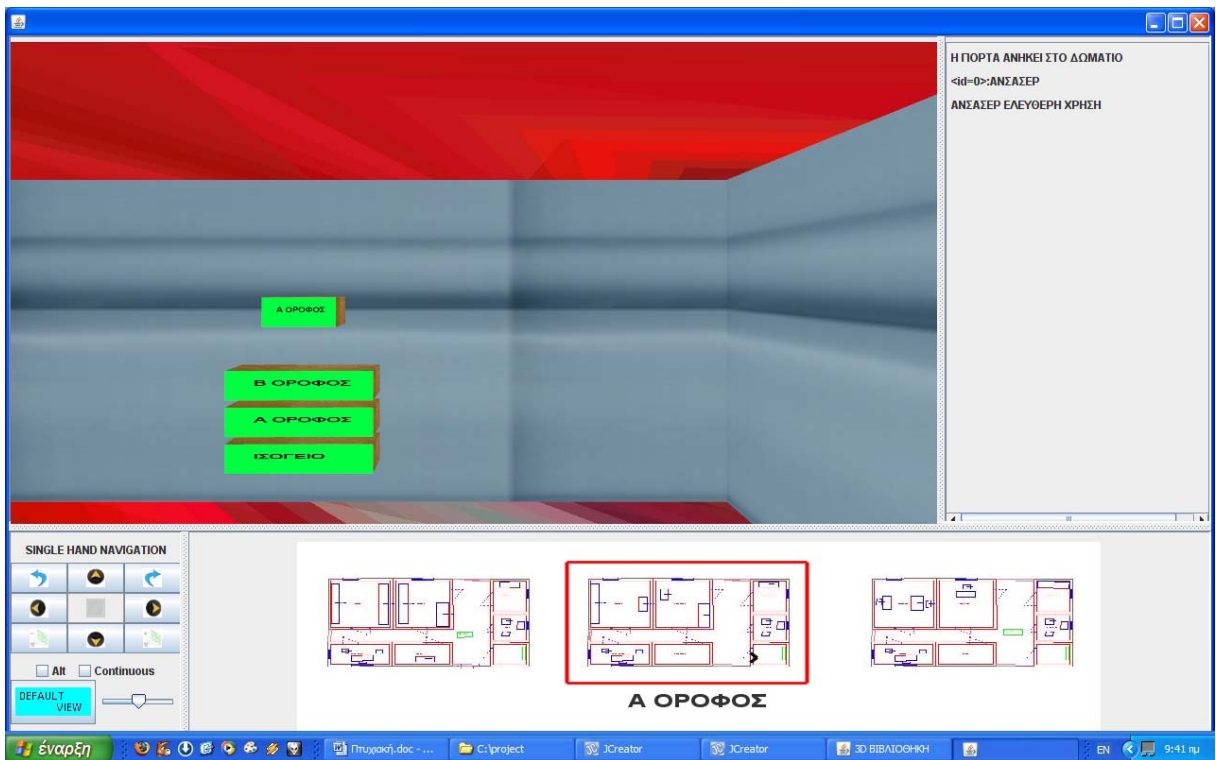
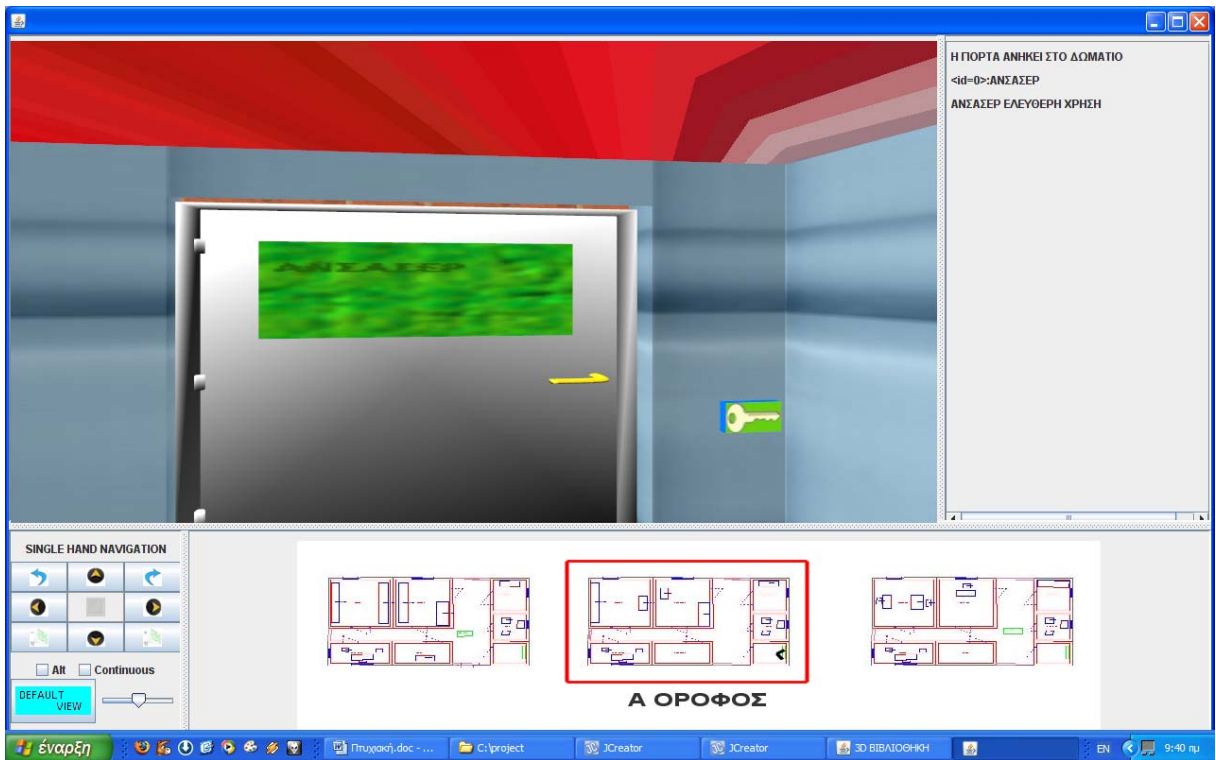
Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλογή ορόφου

Επιλέγω το κουτί με το όνομα ορόφου που θέλω να πάω. Μόλις φτάσω η κάμερα περιστρέφεται 180 μοίρες για να στραφώ προς την πόρτα.

Πρότυπο Διεπαφής απεικόνιση σεναρίου





Περίπτωση χρήσης: 3Δ Διάδραση με αντικείμενα

Σενάριο: Διάδραση με τα Βιβλία

Η διάδραση με τα βιβλία έχει να κάνει με :

- A) εμφάνιση των στοιχείων του (τίτλος, συγγραφέας κ.α.)
- B) ξεφύλισμα του (αναλύεται πιο κάτω ξεχωριστά)

Βήματα σεναρίου:

1. Επιλέγω το βιβλίο που θέλω
2. Ξεφύλισμα

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Επιλέγω το βιβλίο που θέλω

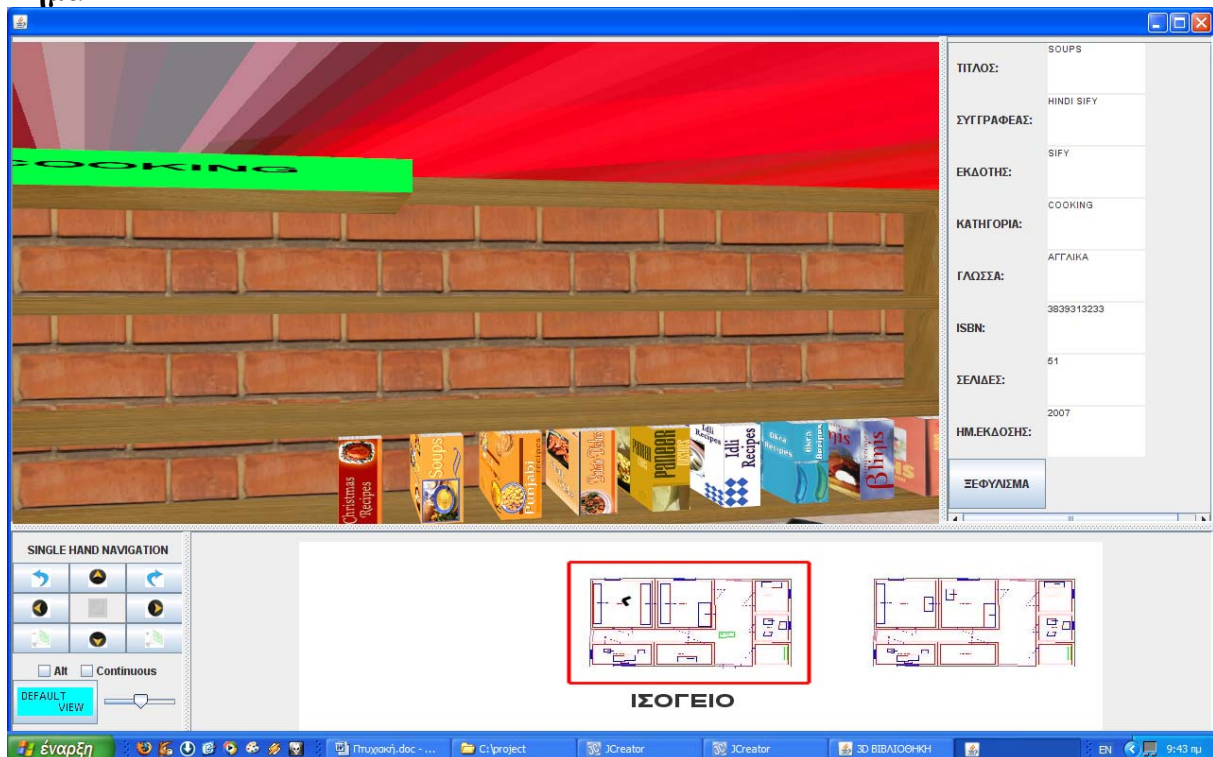
Κλικ με το ποντίκι πάνω του και εμφανίζονται πάνω δεξιά τα στοιχεία του

Βήμα 2: ξεφύλισμα

Επιλέγω το ξεφύλισμα βιβλίου το οποίο αναλύεται παρακάτω

Πρότυπο διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα1



Βήμα 2 (αναλύεται διεξοδικά παρακάτω)

3.7.2.14 Λίστα σεναρίων περίπτωσης χρήσης: << Ξεφύλλισμα βιβλίου >>

Σε περαιτέρω ανάλυση, βρίσκουμε τις δράσεις για κάθε σενάριο της περίπτωσης χρήσης «Ξεφύλλισμα βιβλίου >> ξεχωριστά, όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 15: Δράσεις σεναρίων περίπτωσης χρήσης Ξεφύλλισμα βιβλίου

| | |
|--|--|
| Σύστημα: 3D Digital Library | |
| User: διαχειριστής,βιβλιοθηκάριος,χρήστες | |
| Περίπτωση χρήσης: Ξεφύλλισμα βιβλίου | |
| Σενάρια | Δράσεις |
| Ξεφύλλισμα με το ποντίκι | <ul style="list-style-type: none">• Με κλικ• Με drag and drop |

Περίπτωση χρήσης: Ξεφύλλισμα βιβλίου

Σενάριο: Ξεφύλλισμα με το ποντίκι

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα δημιουργίας της ψευδαίσθησης του ξεφυλίσματος ενός βιβλίου με βάση ένα αρχείο PDF με τα περιεχόμενα του. Υπάρχουν 2 τρόποι να γίνει αυτό. Α) με κλικ του ποντικιού εκεί που διπλώνει η σελίδα κάτω αριστερά και κάτω δεξιά που το ξεφύλλισμα γίνεται αυτόματα

Β) με drag and drop με το ποντίκι χειρίζεται ο χρήστης το ξεφύλλισμα γυρνώντας μόνος του την σελίδα μπρος, πίσω

Βήματα σεναρίου Α(με κλικ):

1. Πηγαίνω το ποντίκι κάτω δεξιά ή κάτω αριστερά του βιβλίου
2. Πατάω το αριστερό κουμπί του ποντικιού

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Πηγαίνω το ποντίκι κάτω δεξιά ή κάτω αριστερά του βιβλίου

Όταν το ποντίκι φτάσει στην σωστή θέση η σελίδα διπλώνει

Βήμα 2: Πατάω το αριστερό κουμπί του ποντικιού

Πατώντας το κουμπί ο χρήστης βλέπει ένα animation γυρίσματος της σελίδας

Βήματα σεναρίου Β(Με drag and drop):

1. Πηγαίνω το ποντίκι στην σελίδα που θέλω να γυρίσω
2. Την πηγαίνω εκεί που θέλω και την αφήνω

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα 1: Πηγαίνω το ποντίκι στην σελίδα που θέλω να γυρίσω

Πηγαίνω το ποντίκι σε μία από τις κάτω γωνίες του βιβλίου μέχρι να διπλώσει η σελίδα

Βήμα 2: Την πηγαίνω εκεί που θέλω και την αφήνω

Πατώντας μόνονα το αριστερό κουμπί του ποντικιού κατευθύνω την σελίδα εκεί που θέλω και αφήνοντας το κουμπί του ποντικιού την αφήνω στην επιθυμητή θέση

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: biblia

Πρότυπο Δεαφής-απεικόνιση σεναρίου

Βήμα Α1-Β1

ΣΕΦΥΛΙΣΜΑ PDF ΑΡΧΕΙΟΥ



paneer DISHES

Paneer Pudding

Ingredients
 Grated Paneer 1 cup
 Cornflour 4 tbsp
 Sugar 1/2 cup
 Water 2 cup
 Vanilla Essence few drops
 Chopped Pistachios 1/2 cup

Method
 Make the thin sugar syrup of water and sugar.
 Add grated paneer and let it cook for few minutes.
 Add diluted cornflour and cook it till it slightly thickens.
 Add vanilla essence.
 Remove from fire.
 Transfer to serving dish.
 Garnish with chopped pistachios.
 Referigerate and serve chilled.


<http://food.sify.com>



paneer DISHES

Paneer Kalakand


Ingredients
 1 cup slightly meshed fresh cottage cheese
 1/2 cup milk powder (full cream)
 1/2 cup powdered sugar
 1 table spoon fresh curd
 A pinch of cardamom (elaichi) powder
 Silver sheets (warak) - if you like it

Method
 Mix all the ingredients well and put in a greased tin.
 Steam it for 15 minutes and allow to cool down.
 Then cut into square pieces.
 Refrigerate before serving.
 Decorate it with warak if you like so.
 It lasts about a week in refrigerator.


<http://food.sify.com>

Βήμα Α2-Β2

ΣΕΦΥΛΙΣΜΑ PDF ΑΡΧΕΙΟΥ





paneer DISHES

Paneer Parathas

Ingredients
 1 recipe paratha dough (refer www.food.sify.com)
 1 cup paneer crumbs
 4-5 green chillies finely chopped
 1 onion finely chopped
 1 tsp. coriander finely chopped
 1 tsp. mint leaves finely chopped
 salt to taste
 2 tbsp. ghee
 ghee or oil to shallow fry

Method
 Roll dough to a large square. Spread some ghee all over. Fold in half. Spread ghee. Fold in quarter. Spread ghee. Roll again to full size. Repeat above procedure.
 Roll into a tight swissroll. Refrigerate for 15 minutes. Break off lumps and use as regular paratha dough.
 Mix all filling ingredients. Take a lump of dough. Roll halfway. Spread some filling. Make a tight swissroll. Twist to a spiral. Press roll to full size.
 Shallow fry. Serve hot with any gravy vegetable.


<http://food.sify.com>




paneer DISHES

Paneer Pudding

Ingredients
 Grated Paneer 1 cup
 Cornflour 4 tbsp
 Sugar 1/2 cup
 Water 2 cup
 Vanilla Essence few drops
 Chopped Pistachios 1/2 cup

Method
 Make the thin sugar syrup of water and sugar.
 Add grated paneer and let it cook for few minutes in a greased tin.
 Add diluted cornflour and cook it till it slightly thickens.
 Remove from fire.
 Transfer to serving dish.
 Garnish with chopped pistachios.
 Referigerate and serve chilled.


<http://food.sify.com>

Περίπτωση χρήσης: Ξεφύλλισμα βιβλίου

Σενάριο: Χρήση του μεγεθυντικού φακού

Το 3D digital library έχει την δυνατότητα δημιουργίας της ψευδαίσθησης του ξεφύλλισματος ενός βιβλίου με βάση ένα αρχείο PDF με τα περιεχόμενα του. Στον χρήστη δίνεται η δυνατότητα χρήσης ενός μεγεθυντικού φακού. Διακρίνουμε 3 περιπτώσεις:

A) ενεργοποίηση

B) μεγένθυση (προϋποθέτει το A))

Γ) σμίκρυνση (προϋποθέτει το A))

Βήματα σεναρίου A (με κλικ):

1. Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα A1: Πατάω το δεξί κουμπί του ποντικιού

Πατώντας το κουμπί ο χρήστης βλέπει ένα παράθυρο μέσα στο οποίο γίνεται η χρήση του φακού

Βήματα σεναρίου B:

1. πατάω το δεξί βελάκι από το πληκτρολόγιο

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα B1: πατάω το δεξί βελάκι από το πληκτρολόγιο

Πατώντας το δεξί βελάκι μεγενθύνω κι άλλο μέσα στο παράθυρο του φακού

Βήματα σεναρίου Γ:

1. πατάω το αριστερό βελάκι από το πληκτρολόγιο

Αναλυτική περιγραφή βημάτων σεναρίου:

Βήμα Γ1: πατάω το αριστερό βελάκι από το πληκτρολόγιο

Πατώντας το αριστερό βελάκι κάνω σμίκρυνση κι άλλο μέσα στο παράθυρο του φακού

ΠΙΝΑΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ: biblia

Πρότυπο Διεπαφής – απεικόνιση σεναρίου

Βήμα Α1

paneer DISHES

Paneer Pudding

Ingredients
Grated Paneer 1 cup
Cornflour 4 tbsp
Sugar 1/2 cup
Water 2 cup
Vanilla Essence few drops
Chopped Pistachios 1/2 cup

Method
Make the thin sugar syrup of water and sugar.
Add grated paneer and let it cook for few minutes.
Add diluted cornflour and cook it till it slightly thickens.
Add vanilla essence.
Remove from fire.
Transfer to serving dish.
Garnish with chopped pistachios.
Referigerate and serve chilled.

paneer DISHES

Paneer Kalakand

1 cup slightly meshed fresh cotti
1/2 cup milk powder (full cream)
1/2 cup powdered sugar
1 table spoon fresh curd
A pinch of cardamom (elaichi) p
Silver sheets (warak) - if you like

Method
Mix all the ingredients well and p
Then cut into square pieces.
Refrigerate before serving.
Decorate it with warak if you like so.
It lasts about a week in refrigerator.

Sify food
http://food.sify.com

Sify food
http://food.sify.com

Βήμα Β1

paneer DISHES

Paneer Pudding

Ingredients
Grated Paneer 1 cup
Cornflour 4 tbsp
Sugar 1/2 cup
Water 2 cup
Vanilla Essence few drops
Chopped Pistachios 1/2 cup

Method
Make the thin sugar syrup of water and sugar.
Add grated paneer and let it cook for few minutes.
Add diluted cornflour and cook it till it slightly thickens.
Add vanilla essence.
Remove from fire.
Transfer to serving dish.
Garnish with chopped pistachios.
Referigerate and serve chilled.

paneer DISHES

1 cup slightly me
1/2 cup milk pow
1/2 cup powdere

Mix all the ingredients well and put in a greased tin.
Steam it for 15 minutes and allow to cool down.
Then cut into square pieces.
Refrigerate before serving.
Decorate it with warak if you like so.
It lasts about a week in refrigerator.

Sify food
http://food.sify.com

Sify food
http://food.sify.com



paneer DISHES

Paneer Pudding

Ingredients

Grated Paneer 1 cup
Cornflour 4 tbsps
Sugar 1/2 cup
Water 2 cup
Vanilla Essence few drops
Chopped Pistachios 1/2 cup

Method

Make the thin sugar syrup of water and sugar.
Add grated paneer and let it cook for few minutes.
Add diluted cornflour and cook it till it slightly thickens.
Add vanilla essence.
Remove from fire.
Transfer to serving dish.
Garnish with chopped pistachios.
Refrigerate and serve chilled.



paneer DISHES

Paneer Kalakand

Paneer Kalakand

Ingredients

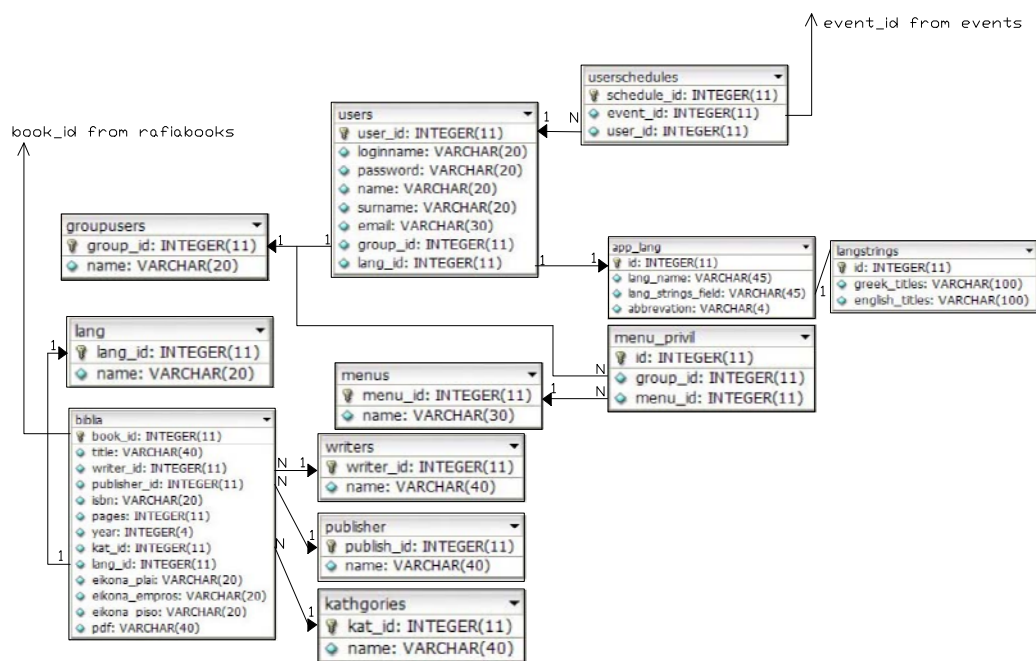
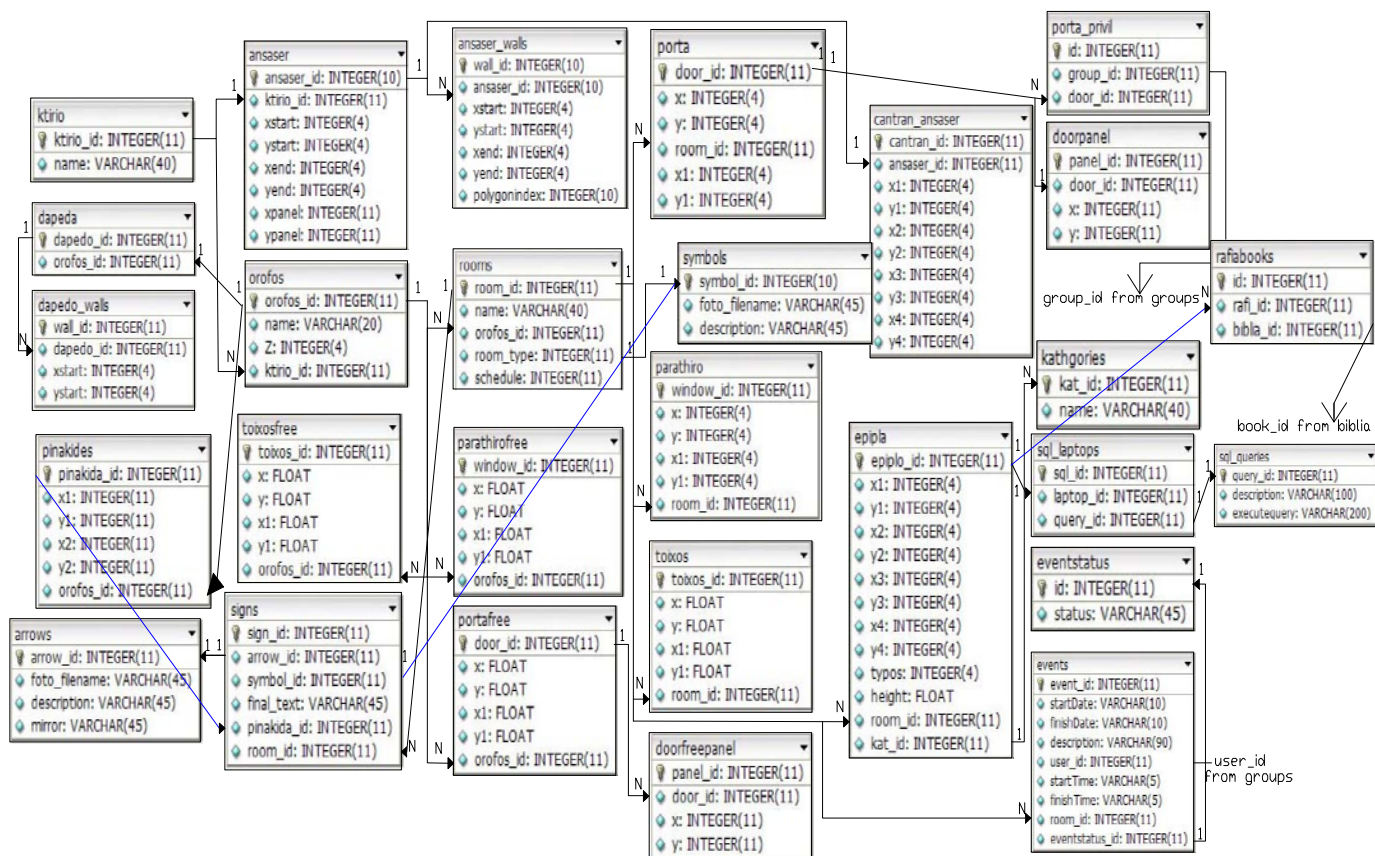
1 cup slightly mashed fresh cottage cheese
1/2 cup milk powder full cream
1/2 cup powdered sugar
1 tbsps apricot fresh cream
2 tbsps of cardamom (ground) powder
Silver sheets (warak) - if you like it

Method

Mix all the ingredients well and cook in a pressure bn.
Steam for 10 minutes and allow to cool down.
Then cut into square pieces.
Refrigerate before serving.
Decorate it with warak if you like so.
It lasts about a week in refrigerator.

Then cut into square pieces.
Refrigerate before serving.
Decorate it with warak if you like so.
It lasts about a week in refrigerator.

4. DATA MODEL της βάσης δεδομένων



5.FUTURE WORK

1) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ MEDIA PLAYER ΣΕ JAVA

- Θα πρέπει να υποστηρίζει τα CODECS που έχει εγκαταστήσει ο χρήστης στο PC του
- Να μπορεί να αναπαράγει όλα τα γνωστά FORMAT mp3,avi,mov,dvix κ.α.
- Να μπορεί να κάνει FRAME GRABBING σε JPG

2) ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΞΕΦΥΛΙΣΜΑΤΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ (ΣΕ PDF ΜΟΡΦΗ) σε JAVA

- Πρέπει να υπαρχει TOOLBAR με τις απαιτούμενες ενέργειες(εύρεση , πλοήγηση σε σελίδα ,zoom κ.α.
- Οι σελίδες του PDF αρχείου να διαβάζονται ως εικόνες για να υλοποιηθεί το ξεφύλισμα
- Το ZOOM πρέπει να γίνεται με βάση το PDF αρχείο και όχι με την εικόνα του.

3)ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗΣ ΦΟΡΜΑΣ (JFRAME3D) σε JAVA3D

- Πρέπει να υλοποιηθούν όλα τα στοιχεία που μπορεί να περιέχει μία 2Δ φόρμα της JAVA από το πακέτο SWING(JPanel,JTextArea,JButton,JList κ.α)

3) ΦΩΤΕΙΝΟΣ ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ

Εμφανίζεται μπροστα από τον χρήστη και του δείχνει τι επιλογές έχει αριστερά δεξιά και εμπρός του με τις κατάλληλες φωτεινές ενδείξεις.

6.ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

a.εγκαθιστώ την JAVA2 1.6

b.εγκαθιστώ την JAVA3D 1.5.1

c.εγκαθιστώ το JAVA MEDIA FRAMEWORK 2

d.την MySQL 5.0 , και το MySQL administrate tools

e.αντιγράφω την εφαρμογή στον δίσκο

f. βάζω το MySQL connector στον κατάλογο της JAVA

7 Παράρτημα Α: Βάσεις Δεδομένων

Στην παρούσα έρευνα μας απασχόλησε η εύρεση μιας βάση δεδομένων η οποία θα περιέχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα την καθιστούν αξιόπιστη, γρήγορη, ευέλικτη και εύκολη στη χρήση. Έτσι, παρακάτω βλέπουμε αρχικά την κατηγοριοποίηση των βάσεων δεδομένων βάση της φιλοσοφίας ανάπτυξης (π.χ. open-source, freeware, κ.λ.π.) και έπειτα κάνουμε μια σύγκριση των βάσεων εξαρτώμενοι από διάφορα χαρακτηριστικά (π.χ. τι λειτουργικό σύστημα υποστηρίζουν, ποια είναι τα όριά τους, κ.τ.λ.).

7.1Κατηγοριοποίηση βάση φιλοσοφίας ανάπτυξης

Ύστερα από την έρευνα που διεξήχθη στο διαδίκτυο καταλήξαμε σε μια σειρά από βάσεις δεδομένων οι οποίες κατηγοριοποιούνται στους παρακάτω πίνακες βάση της φιλοσοφίας ανάπτυξής τους. Έτσι, έχουμε στον Πίνακα 16 τις «Open source», στον Πίνακα 17 τις «Freeware (Proprietary)», στον Πίνακα 18 τις «Proprietary», στον Πίνακα 19 τις «Historical», στον Πίνακα 20 τις «Truly relational, Current» και στον Πίνακα 21 τις «Truly relational, Obsolete».

Πίνακας 16: Open – source DBs

| | |
|---|--|
| ▪ CSQL | ▪ Firebird |
| ▪ H2 | ▪ Ingres |
| ▪ MaxDB | ▪ MonetDB |
| ▪ OpenLink Virtuoso (Open Source Edition) | ▪ Quadcap QED |
| ▪ SmallSQL | ▪ SQLite Derby aka Java DB |
| ▪ Gladius DB | ▪ HSQLDB |
| ▪ LucidDB | ▪ Mckoi SQL Database |
| ▪ MySQL | ▪ PostgreSQL |
| ▪ Rebol sql-protocol | ▪ SAPDB |
| ▪ txtSQL | ▪ |

Πίνακας 17: Freeware (Proprietary) DBs

| | |
|--|---|
| ▪ Adabas D | ▪ IBM DB2 Express-C |
| ▪ Microsoft SQL Server Express | ▪ Oracle Database 10g Express Edition |
| ▪ Advantage Local Server | ▪ FrontBase |
| ▪ tdbengine | ▪ Sybase ASE Express Edition |

Πίνακας 18: Proprietary DBs not available without cost

| | |
|---|--|
| ▪ 4th Dimension | ▪ Alpha_Five |
| ▪ Dataphor | ▪ DB2 |
| ▪ eXtremeDB | ▪ FileMaker Pro |
| ▪ Helix database | ▪ InterBase |
| ▪ Kognitio, WX2 | ▪ Matisse |
| ▪ Microsoft SQL Server | ▪ Mimer SQL |
| ▪ Multivalue | ▪ Netezza |
| ▪ Oddity Databases | ▪ OpenEdge |
| ▪ Oracle Rdb for OpenVMS | ▪ Pervasive |
| ▪ Progress 4GL | ▪ Sand Analytic Server (formerly known as Nucleus) |
| ▪ solidDB | ▪ Sybase SQL Anywhere (formerly known as Sybase Adaptive Server Anywhere and Watcom SQL) |
| ▪ Sybase Adaptive Server IQ | ▪ ThinkSQL |
| ▪ Unify | ▪ Vertica |
| ▪ VMDS | ▪ WinBase602 Advantage Database Server |
| ▪ CA-Datcom | ▪ Daffodil database |
| ▪ EnterpriseDB | ▪ Faircom c-tree |
| ▪ Greenplum | ▪ Informix |
| ▪ Jbase | ▪ Linter |
| ▪ Microsoft Jet Database Engine (part of Microsoft Access) | ▪ Microsoft Visual FoxPro |
| ▪ mSQL | ▪ MySQL |
| ▪ NonStop SQL | ▪ Openbase |
| ▪ Oracle | ▪ OpenLink Virtuoso Universal Server |
| ▪ Pick Post-Relational | ▪ Pyrrho DBMS |
| ▪ SIR (including SIR/XS, SIR2002, SIR2000 ...) | ▪ GUPTA SQLBase |
| ▪ Sybase Adaptive Server Enterprise | ▪ Teradata |
| ▪ TimesTen | ▪ Valentina (Database) |

| | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| ▪ VistaDB | ▪ Whitecross Systems |
|---------------------------|--------------------------------------|

Πίνακας 19: Historical

| |
|--|
| ▪ Britton-Lee IDM |
| ▪ Paradox |
| ▪ QBE |
| ▪ Sybase SQL Server Micro DBMS |
| ▪ PRTV |
| ▪ SQL/DS |

Πίνακας 20: Truly relational, Current

| | |
|---|--|
| ▪ Alphora Dataphor (a proprietary virtual, federated DBMS and RAD MS .Net IDE). | ▪ D flat (unreleased MS .Net academic project). |
| ▪ Opus (free C libraries). | ▪ Rosetta (free Perl implementation). |
| ▪ CsiDB (proprietary C++ library). | ▪ Duro (free C library). |
| ▪ Rel (free Java implementation). | ▪ Aldat (implemented in Relix and JRelix): A pure relational DBMS implemented in McGill University. It features clear syntax and domain algebra operators. |

Πίνακας 21: Truly relational, Obsolete

| |
|---|
| ▪ IBM Business System 12 |
| ▪ IBM ISI |
| ▪ IBM PRTV (ISBL) |
| ▪ Multics Relational Data Store |
| ▪ CDC IM/DM |

7.2 Σύγκριση Β.Δ.

Για να μπορούμε να έχουμε μια γενική και ολοκληρωμένη εικόνα που θα μας βοηθούσε στην επιλογή της βάσης δεδομένων για το portal, κάναμε μια συγκριτική έρευνα της οποίας τα αποτελέσματα παρουσιάζουμε σε ξεχωριστούς πίνακες παρακάτω. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται γενικές πληροφορίες για τις Β.Δ. (Πίνακας 22), τα λειτουργικά συστήματα στα οποία μπορούν να «τρέξουν» οι RDBMS (Πίνακας 23), τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά των Β.Δ. (Πίνακας 24), τα όρια των Β.Δ. (Πίνακας 25), οι πίνακες και τα views των Β.Δ. (Πίνακας 26), τα indices των Β.Δ. (Πίνακας 27), οι ικανότητες των Β.Δ. (Πίνακας 28), άλλα αντικείμενα των Β.Δ. (Πίνακας 29) και partitioning Β.Δ. (Πίνακας 30).

Πίνακας 22: Γενικές πληροφορίες

| | Maintainer | First public release date | Latest stables version | Software license |
|--|---|-------------------------------|------------------------|---|
| 4th Dimension | 4D s.a.s | 1984 | v11 SQL | Proprietary |
| Adabas | Software AG | 1970 | ? | ? |
| Adaptive Server Enterprise | Sybase | 1987 | 15.0 | Proprietary |
| Apache Derby | Apache | 2004 | 10.3.1.4 | Apache License |
| DB2 | IBM | 1982 | 9 | Proprietary |
| DBISAM | Elevate Software | ? | 4.25 | Proprietary |
| ElevateDB | Elevate Software | ? | 1.01 | Proprietary |
| Firebird | Firebird project | July 25, 2000 | 2.0.1 | IPL and IDPL |
| Informix | IBM | 1985 | 11.0 | Proprietary |
| HSQLDB | HSQL Development Group | 2001 | 1.8.0 | BSD |
| H2 | H2 Software | 2005 | 1.0 | Freeware |
| Ingres | Ingres Corp. | 1974 | Ingres 2006 II 9.0.4 | GPL and proprietary |
| InterBase | CodeGear | 1985 | 2007 | Proprietary |
| MaxDB | MySQL AB , SAP AG | ? | 7.6 | GPL or proprietary |
| Microsoft Access | Microsoft | 1992 | 12 (2007) | Proprietary |
| Microsoft Visual Foxpro | Microsoft | ? | 9 (2005) | Proprietary |
| Microsoft SQL Server | Microsoft | 1989 | 9.00.3042 (2005 SP2) | Proprietary |
| MonetDB | The MonetDB Developer Team | 2004 | 4.16 (Feb. 2007) | MonetDB Public License v1.1 |
| MySQL | MySQL AB | November 1996 | 5.0.45 | GPL or proprietary |
| HP NonStop SQL | Hewlett-Packard | 1987 | SQL MX 2.0 | Proprietary |
| Oracle | Oracle | November | 11g Release | Proprietary |

| | | | | |
|-----------------------------------|---|---------------------------------|--------------------|--|
| | Corporation | 1979 | 1 (September 2007) | |
| Oracle Rdb | Oracle Corporation | 1984 | 7.2 | Proprietary |
| OpenEdge | Progress Software Corporation | 1984 | 10.1B | Proprietary |
| OpenLink Virtuoso | OpenLink Software | 1998 | 4.5.3 (April 2006) | GPL or proprietary |
| Pervasive PSOL | Pervasive Software | ? | 9 | Proprietary |
| PostgreSQL | PostgreSQL Global Development Group | June 1989 | 8.2.5 | BSD |
| Pvrrho DBMS | University of Paisley | November 2005 | 0.5 | Proprietary |
| SmallSQL | SmallSQL | April 16, 2005 | 0.19 | LGPL |
| SQL Anywhere | Sybase | 1992 | 10.0 | Proprietary |
| SQLite | D. Richard Hipp | August 17, 2000 | 3.5.1 | Public domain |
| Teradata | Teradata | 1984 | V2R8.2 | Proprietary |
| Valentina | Paradigma Software | February 1998 | 3.0.1 | Proprietary |

Πίνακας23: Data Bases versus operation systems

| | Windows | Mac OS X | Linux | BSD | UNIX | z/OS ¹ |
|--|-------------------------|--------------------------|-----------------------|---------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| 4th Dimension | Yes | Yes | No | No | No | No |
| Adabas | Yes | No | Yes | No | Yes | Yes |
| Adaptive Server Enterprise | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | No |
| Apache Derby | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| DB2 | Yes | No | Yes | No | Yes | Yes |
| Firebird | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Maybe |
| HSQldb | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| H2 | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Maybe |
| Informix | Yes | No | Yes | Yes | Yes | No |
| Ingres | Yes | No | Yes | Yes | Yes | Maybe |
| InterBase | Yes | No | Yes | No | Yes (Solaris) | No |
| MaxDB | Yes | No | Yes | No | Yes | Maybe |
| Microsoft Access | Yes | No | No | No | No | No |
| Microsoft Visual Foxpro | Yes | No | No | No | No | No |
| Microsoft SQL Server | Yes | No | No | No | No | No |
| MonetDB | Yes | Yes | Yes | No | Yes | No |
| MySQL | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Maybe |
| Oracle | Yes | Yes | Yes | No | Yes | Yes |
| OpenEdge | Yes | No | Yes | No | Yes | No |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---------------|-----|---------------|-----|-----|-------|
| OpenLink Virtuoso | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| PostgreSQL | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | No |
| Pyrrho DBMS | Yes (.NET) | No | Yes (Mono) | No | No | No |
| SmallSQL | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| SQL Anywhere | Yes | Yes | Yes | No | Yes | No |
| SQLite | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Maybe |
| Teradata | Yes | No | Yes | No | Yes | No |
| Valentina | Yes | Yes | Yes | No | No | No |

Πίνακας24: Data Base Fundamental features

| | ACID | Referential integrity | Transactions | Unicode |
|--|----------------------|---------------------------------------|------------------------------|-------------------------|
| 4th Dimension | ? | ? | ? | ? |
| Adabas | ? | ? | ? | ? |
| Adaptive Server Enterprise | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Apache Derby | Yes | Yes | Yes | Yes |
| DB2 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Firebird | Yes | Yes | Yes | Yes |
| HSQLDB | Yes | Yes | Yes | Yes |
| H2 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Informix | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Ingres | Yes | Yes | Yes | Yes |
| InterBase | Yes | Yes | Yes | Yes |
| MaxDB | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Microsoft Access | No | Yes | Yes | Yes |
| Microsoft Visual Foxpro | No | Yes | Yes | ? |
| Microsoft SQL Server | Yes | Yes | Yes | Yes |
| MonetDB | Yes | Yes | Yes | Yes |
| MySQL | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Oracle | Yes | Yes | Yes | Yes |
| OpenEdge | Yes | No | Yes | Yes |
| OpenLink Virtuoso | Yes | Yes | Yes | Yes |
| PostgreSQL | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Pyrrho DBMS | Yes | Yes | Yes | Yes |
| SQL Anywhere | Yes | Yes | Yes | Yes |
| SQLite | Yes | No | Basic | Yes |
| Teradata | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Valentina | No | Yes | No | Yes |

Πίνακας25: Data Base Limits

| | Max DB size | Max tables size | Max row size | Max columns per row | Max Blob/Clob size | Max CHAR size | Max NUMBER size |
|---|---|--|--------------|----------------------------|---|------------------------|-----------------|
| DB2 | 512TB | 512TB | 32,677 bytes | 1012 | 2GB | 32KB | 64 bits |
| Microsoft Access | 2GB | 2GB | 16MB | 255 | 64KB (memo field) | 255 bytes (text field) | 32 bits |
| Microsoft Visual Foxpro | 4GB | 4GB | ? | ? | ? | ? | 32 bits |
| Microsoft SQL Server | 524,258TB (32,767 files * 16TB max file size) | 524,258TB | 8060 bytes | 1024 | 2GB | 8000 bytes | 64 bits |
| MySql 5 | Unlimited | 2GB (Win32 FAT32) to 16TB (Solaris) | 64KB | 3398 | 4GB (longtext, longblob) | 64KB (text) | 64 bits |
| Oracle | Unlimited (4GB * block size per tablespace) | 4GB * block size (with BIGFILE tablespace) | Unlimited | 1000 | 4GB (or max datafile size for platform) | 4000 bytes | 126 bits |
| PostgreSQL | Unlimited | 32TB | 1.6TB | 250-1600 depending on type | 1GB (text, bytea) - stored inline | 1GB | 64 bits |

Πίνακας26: tables and views

| | Temporary table | Materialized view |
|--|-----------------|-----------------------------------|
| 4th Dimension | ? | ? |
| Adabas | ? | ? |
| Adaptive Server Enterprise | Yes | No |
| Apache Derby | Yes | No |
| DB2 | Yes | Yes |
| Firebird | Will be in 2.1 | No (only common views) |
| HSQLDB | Yes | No |
| H2 | Yes | No |
| Informix | Yes | Yes |
| Ingres | Yes | Ingres r4 |
| InterBase | Yes | No |
| MaxDB | Yes | No |
| Microsoft Visual Foxpro | Yes | Yes |
| Microsoft SQL Server | Yes | Yes |
| MonetDB | Yes | No |
| MySQL | Yes | No |
| Oracle | Yes | Yes |
| OpenEdge | Yes | No |

| | | |
|-----------------------------------|-----|-----|
| OpenLink Virtuoso | Yes | Yes |
| PostgreSQL | Yes | No |
| Pyrrho DBMS | No | No |
| SQL Anywhere | Yes | Yes |
| SQLite | Yes | No |
| Teradata | Yes | Yes |
| Valentina | Yes | No |

Πίνακας27: Indices

| | R-/R+ tree | Hash | Expression | Partial | Reverse | Bitmap | GiST | GIN |
|--|----------------------------|--|----------------------------|-------------------------|-------------------------|------------------------|----------------------|---------------------|
| 4th Dimension | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| Adabas | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| Adaptive Server Enterprise | No | No | No | No | Yes | No | No | No |
| Apache Derby | No | No | No | No | No | No | No | No |
| DB2 | No | ? | No | No | Yes | Yes | No | No |
| Firebird | No | No | Yes | No | Yes | No | No | No |
| HSOLDB | No | No | No | No | No | No | No | No |
| H2 | No | Yes | No | No | No | No | No | No |
| Informix | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | No | No |
| Ingres | Yes | Yes | Ingres r4 | No | No | Ingres r4 | No | No |
| InterBase | No | No | No | No | No | No | No | No |
| MaxDB | ? | ? | No | No | No | No | No | No |
| Microsoft Visual Foxpro | No | No | Yes | Yes | Yes | Yes | No | No |
| Microsoft SQL Server | ? | Non/Cluster & fill factor | Yes | Yes | Yes | No | No | No |
| MonetDB | No | Yes | No | No | No | No | No | No |
| MySQL | MyISAM tables only | MEMORY, Cluster (NDB), InnoDB, tables only | No | No | No | No | No | No |
| Oracle | EE edition only | Cluster tables | Yes | Yes | Yes | Yes | No | No |
| OpenLink Virtuoso | Yes | Cluster | Yes | No | No | Yes | No | No |
| PostgreSQL | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Pyrrho DBMS | No | No | No | No | No | No | No | No |
| SQL Anywhere | No | No | No | No | No | No | No | No |
| SQLite | No | No | No | No | Yes | No | No | No |
| Teradata | No | Yes | Yes | Yes | No | Yes | No | No |
| Valentina | No | No | Yes | Yes | Yes | Yes | No | No |

Πίνακας 28: Database capabilities

| | <u>Union</u> | <u>Inner joins</u> | <u>Outer joins</u> | <u>Inner selects</u> | <u>Merge</u> | <u>Blobs and Clobs</u> |
|-----------------------------------|--------------|--------------------|--------------------|----------------------|--------------|------------------------|
| <u>4th Dimension</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>Adabas</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>Adaptive Server Enterprise</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | No | No |
| <u>Apache Derby</u> | Yes | Yes | Yes | ? | ? | Yes |
| <u>DB2</u> | Yes | Yes | Yes | ? | Yes | Yes |
| <u>Firebird</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>HSQldb</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>H2</u> | Yes | Yes | Yes | ? | ? | Yes |
| <u>Informix</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Ingres</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>InterBase</u> | ? | Yes | Yes | ? | ? | Yes |
| <u>MaxDB</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>Microsoft Visual Foxpro</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | Yes |
| <u>Microsoft SQL Server</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>MonetDB</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>MvSQL</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Oracle</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>OpenEdge</u> | Yes | Yes | Yes | ? | ? | Yes |
| <u>OpenLink Virtuoso</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | Yes |
| <u>PostgreSQL</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Pyrrho DBMS</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>SmallSQL</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>SQL Anywhere</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>SQLite</u> | Yes | Yes | LEFT only | ? | ? | ? |
| <u>Teradata</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Valentina</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |

Πίνακας 29: Other objects

| | <u>Data Domain</u> | <u>Cursor</u> | <u>Trigger</u> | <u>Function</u> | <u>Procedure</u> | <u>External routine</u> |
|-----------------------------------|--------------------|---------------|----------------|-----------------|------------------|-------------------------|
| <u>4th Dimension</u> | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| <u>Adabas</u> | ? | ? | ? | Yes? | Yes? | ? |
| <u>Adaptive Server Enterprise</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Apache Derby</u> | No | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>DB2</u> | No | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Firebird</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>HSQldb</u> | ? | No | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>H2</u> | Yes | No | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Informix</u> | ? | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>Ingres</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| <u>InterBase</u> | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |

| | | | | | | |
|---|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| MaxDB | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | ? |
| Microsoft Visual Foxpro | No | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Microsoft SQL Server | Yes (2000 and beyond) | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| MonetDB | No | No | Yes | Yes | Yes | Yes |
| MySQL | No | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| OpenEdge | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Oracle | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| OpenLink Virtuoso | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| PostgreSQL | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Pyrrho DBMS | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| SQL Anywhere | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| SQLite | No | No | Yes | No | No | Yes |
| Teradata | No | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| Valentina | No | Yes | Yes | Yes | Yes | No |

Πίνακας 30: Partitioning

| | Range | Hash | Composite (Range+Hash) | List | Shadow | Native Replication API |
|--|-------------|-------------|------------------------|-------------|--------|------------------------|
| 4th Dimension | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| Adabas | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| Adaptive Server Enterprise | Yes | Yes | No | Yes | ? | ? |
| Apache Derby | No | No | No | No | ? | ? |
| IBM DB2 | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | ? |
| Firebird | No | No | No | No | Yes | Yes |
| HSQldb | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| Informix | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | ? |
| Ingres | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | ? |
| InterBase | No | No | No | No | Yes | Yes |
| MaxDB | No | No | No | No | ? | ? |
| Microsoft Visual Foxpro | No | No | No | No | No | No |
| Microsoft SQL Server | Yes | No | No | No | ? | ? |
| MonetDB | Yes (M5) | Yes (M5) | Yes (M5) | No | ? | ? |
| MySQL | Yes (5.1.6) | Yes (5.1.6) | Yes (5.1.6) | Yes (5.1.6) | ? | ? |
| Oracle | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | ? |
| OpenLink Virtuoso | Yes | No | No | No | ? | ? |
| PostgreSQL | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | ? |
| Pyrrho DBMS | No | No | No | No | ? | ? |
| SQL Anywhere | No | No | No | No | ? | ? |
| SQLite | No | No | No | No | ? | ? |
| Teradata | Yes | Yes | Yes | Yes | ? | ? |
| Valentina | No | No | No | No | ? | ? |

Βιβλιογραφία

Μέρος του υλικού που παρουσιάστηκε σε αυτή την πτυχιακή βρέθηκε στο διαδίκτυο από τους ακόλουθους συνδέσμους:

<http://en.wikipedia.org>

<http://dev.mysql.com/>

<http://www.mysql.com>

www.google.gr

Official helper site for java3d www.j3d.org

πτυχιακή Μαρίας Μαρκοπούλου

Daniel shelmans book “java 3d”

Sun Microsystems

Java ,java3d forums