

Python programming - labo 10

Doel van dit labo

Deze oefening zorgen ervoor dat je van start kan gaan met het ontwikkelen in object-georiënteerd Python. Meer bepaald helpt ze met het oplossen van onderdelen van de projectopdracht. Je gebruikt ook eerder opgebouwde kennis van Python.

Oefening:

Je maakt een toepassing voor filmzalen en werkt object-georiënteerd. Je oplossing bevat volgende klassen: gebruiker, film, cinema, rating, voorstelling (waarbij een film op een bepaald moment in een bepaalde cinema wordt afgespeeld). Je zorgt bij elke klasse voor een gepast aantal attributen. Je zorgt ook voor een klasse filmzalen die de objecten/klassen van de andere entiteiten omvat.

Jij zorgt ervoor dat:

- Er minstens 5 gebruikers, films, voorstellingen, reviews, cinema's worden aangemaakt. Je mag dit doen in de code bij de start van je script. Je zet data enkel via `__init__` of via gepaste methods (niet rechtstreeks via de attributen)
- Je zorgt voor een terminal-interface waarbij een gebruiker een voorstelling kan bijwonen (een ticket kopen is dat eigenlijk), en een rating (maximum 1!) kan aanmaken bij een film. De gebruiker kan dit enkel doen nadat een voorstelling werd bijgewoond.
- Je zorgt ervoor dat de object-data kan vastgehouden worden in een bestand. Dat kan via JSON, maar je mag hiervoor ook de Python Pickle module gebruiken (<https://docs.python.org/3/library/pickle.html>)
- Je zorgt voor een timestamp bij het aanmaken van voorstellingen en ratings. Bekijk hoe je hiermee kan werken en hoe je voorstellingen en ratings chronologisch kan ordenen. Maak hiervoor telkens een method aan.