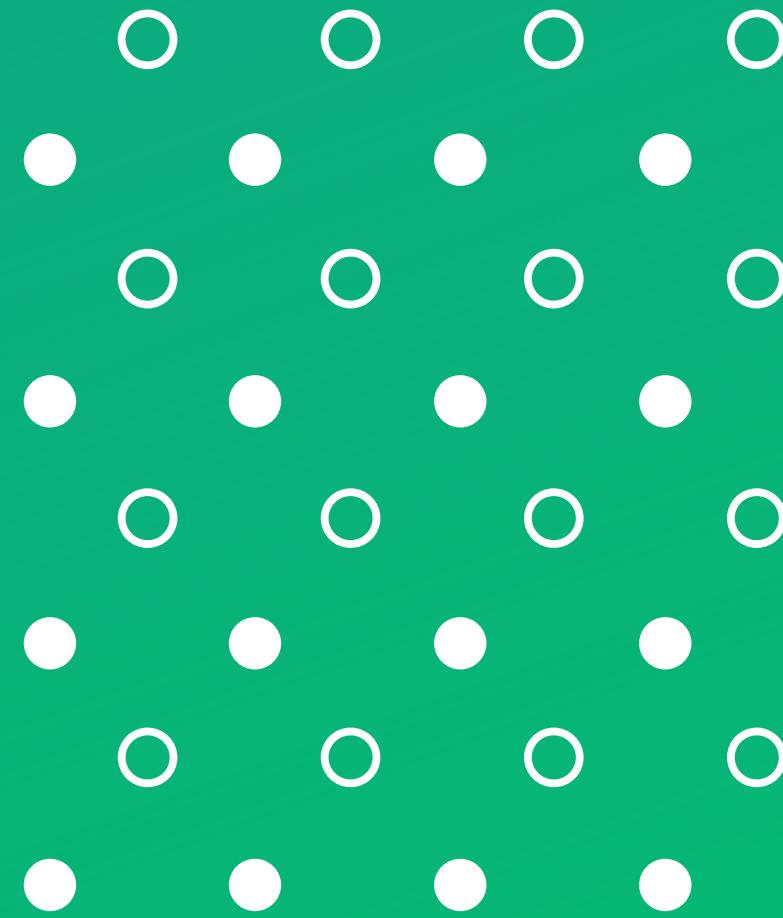




POLITECHNIKA ŚWIĘTOKRZYSKA
WYDZIAŁ ELEKTROTECHNIKI,
AUTOMATYKI I INFORMATYKI
KIERUNEK: INFORMATYKA



PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA

**Aplikacja kinowa z dostępem do filmów
w trybie on-line**

Promotor:
dr inż. Ludomir Tuszyński

Wykonał:
Michał Kaczor, 091268

Kielce, 2023

SPIS TREŚCI 02/15

...

01.

CEL I ZAKRES
PRACY

02.

MOJA APLIKACJA
WŚRÓD INNYCH

03.

TECHNOLOGIE I
NARZĘDZIA

04.

POSTĘPY
PRAKTYCZNE

07.

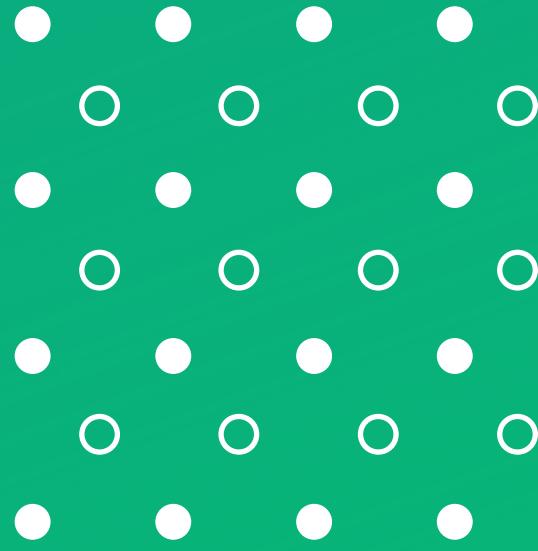
PYTANIA I
DYSKUSJA

06.

PODSUMOWANIE
I WNIOSKI

05.

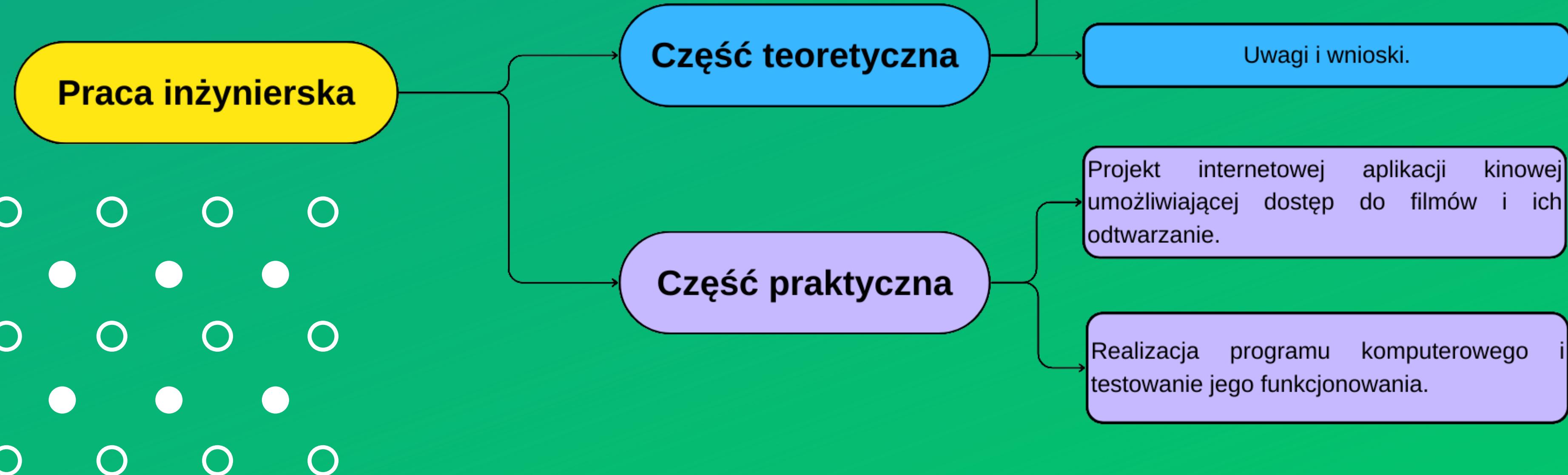
TESTY
APLIKACJI



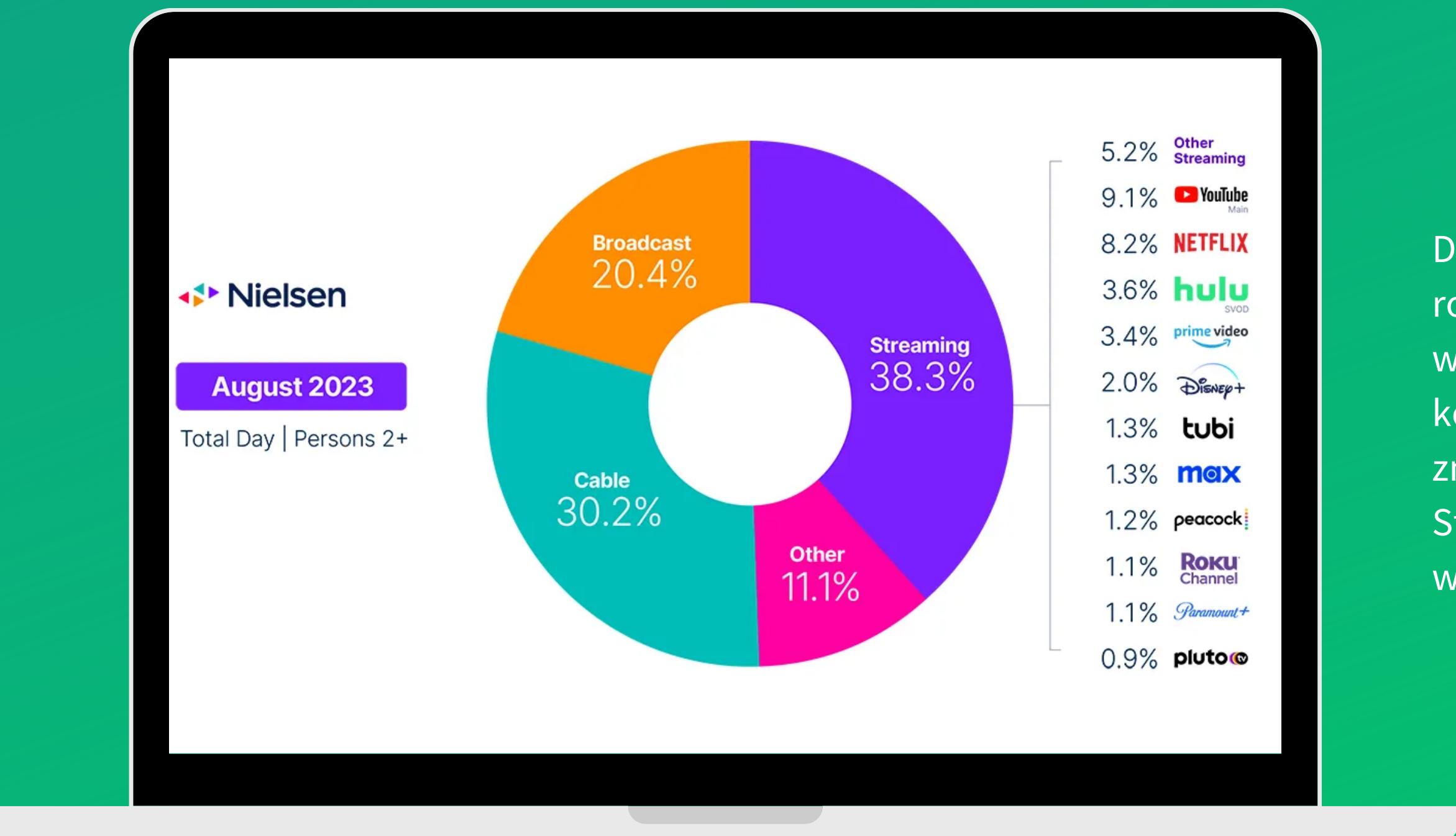
CEL I ZAKRES PRACY 03/15



Celem pracy jest zaprojektowanie i wykonanie internetowej aplikacji kinowej umożliwiającej dostęp do filmów w trybie on-line.



MOJA APLIKACJA WŚRÓD INNYCH 04/15



ROSNĄCE ZAINTERESOWANIE STREAMINGIEM

Dane z Nielsen.com potwierdzają znaczny rozwój popularności platform streamingowych wśród użytkowników telewizji. Wzrost korzystania z usług świadczy o dynamicznych zmianach w preferencjach społeczności. Streaming staje się kluczowym elementem współczesnej rozrywki.

MOJA APLIKACJA WŚRÓD INNYCH 05/15



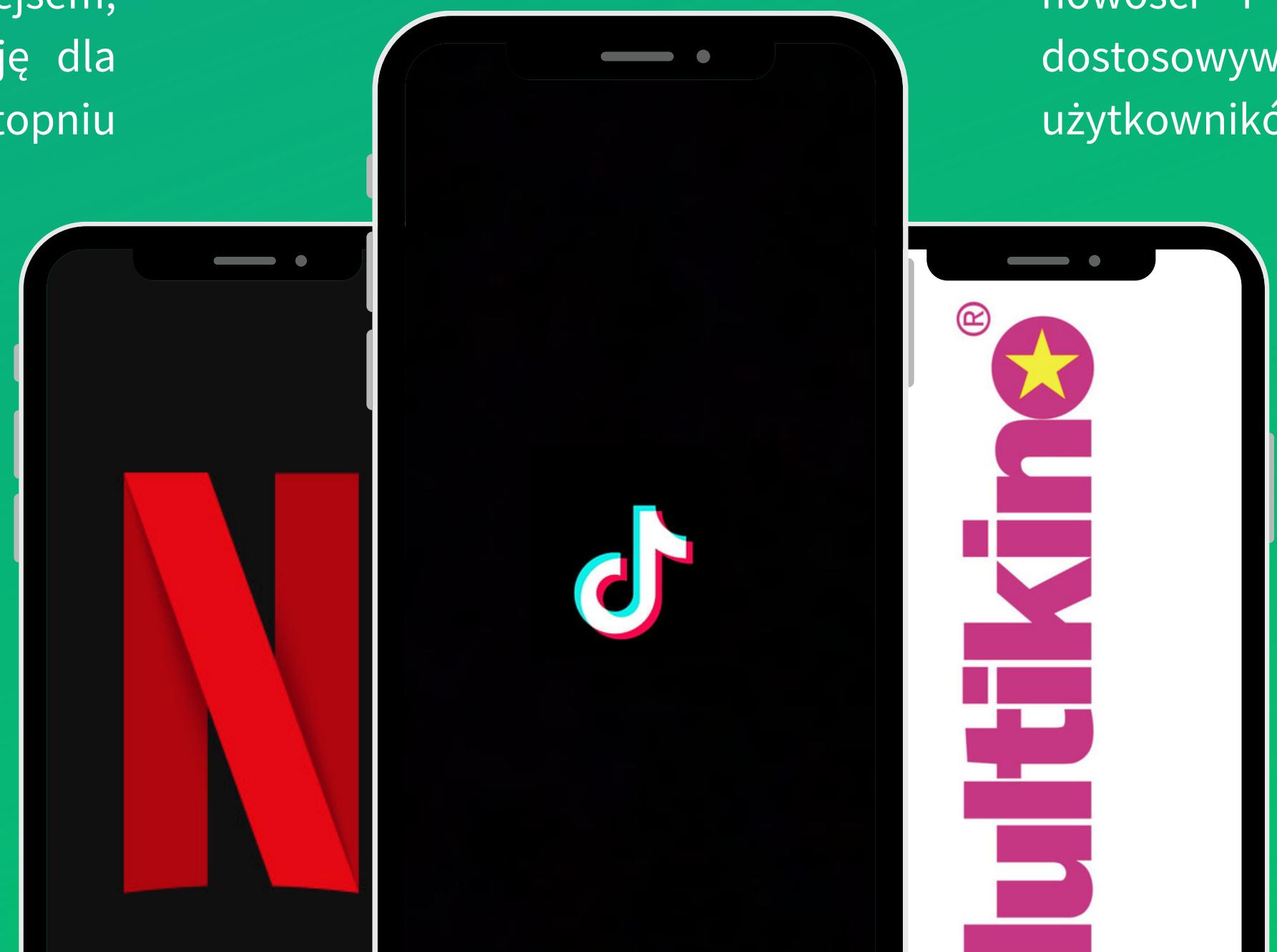
ŁATWOŚĆ OBSŁUGI

Aplikacje tego typu charakteryzują się intuicyjnym interfejsem, zapewniając prostą nawigację dla użytkowników o różnym stopniu zaawansowania.



DOSTĘPNOŚĆ

Dostęp do bogatej biblioteki filmów oraz innych funkcji społecznościowych w dowolnym miejscu i czasie.



TRENDY ROZWOJU

Dynamiczny rozwój oraz wprowadzanie nowości i innowacji zapewnia ciągłe dostosowywanie się do preferencji użytkowników.



DLA KAŻDEGO

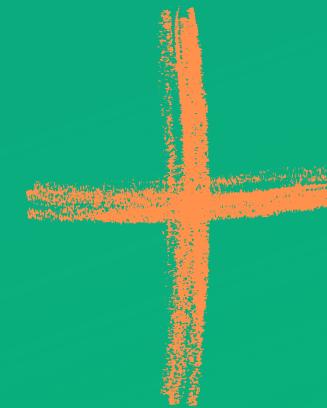
Zaprojektowana z myślą o różnorodnych preferencjach filmowych, aplikacja oferuje szeroki wybór gatunków filmów spełniających wymagania dorosłych i młodych.

TECHNOLOGIE I NARZĘDZIA 06/15

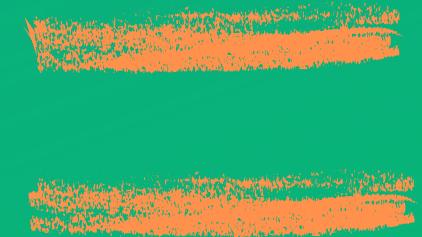
...



FLUTTERFLOW



FIREBASE &
FIRECLOUD



SUKCES

- Projekt wykorzystuje Flutterflow do szybkiego tworzenia interfejsu aplikacji mobilnej.
- Główny framework to Flutter z językiem Dart. Integracja z Firebase umożliwia efektywne zarządzanie danymi, autentykację, przechowywanie informacji i synchronizację w czasie rzeczywistym. Firecloud jako platforma przechowywania danych w chmurze zapewnia skalowalność i elastyczność. Te technologie razem tworzą solidne fundamenty dla efektywnego projektu aplikacji mobilnej.

TECHNOLOGIE I NARZĘDZIA - FLUTTERFLOW 07/15

FRAMEWORK FLUTTER

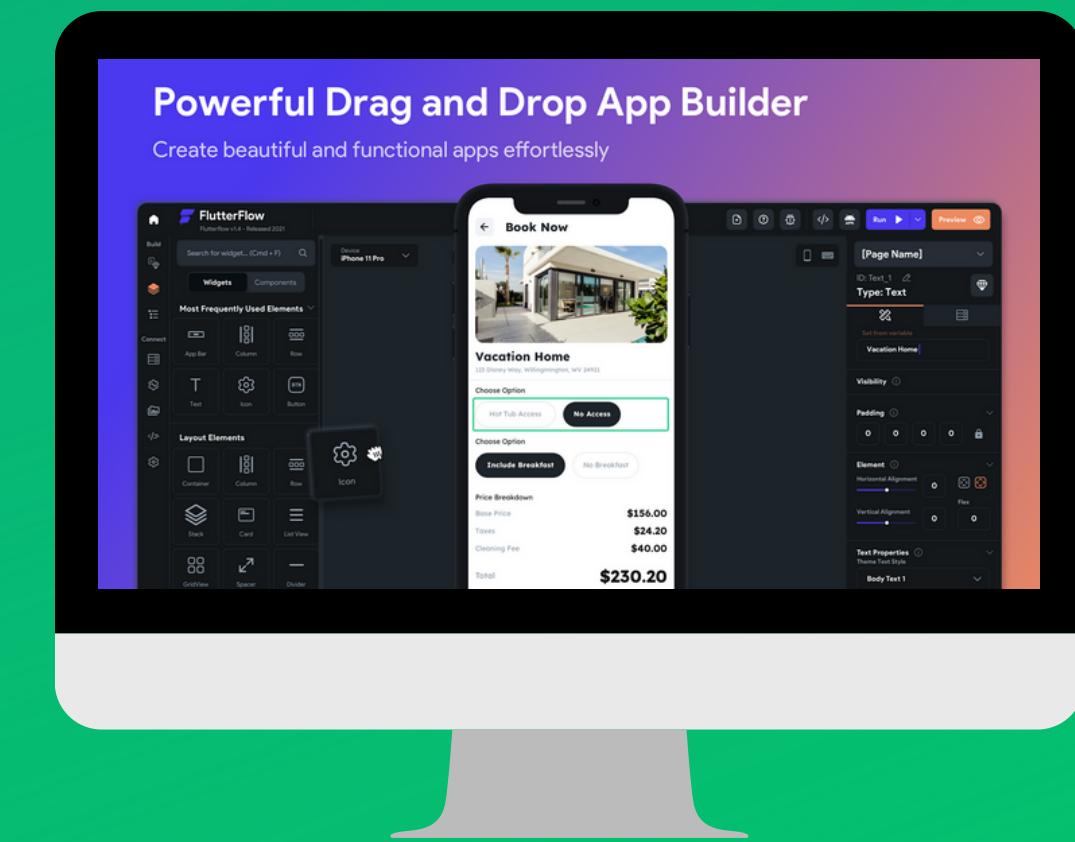
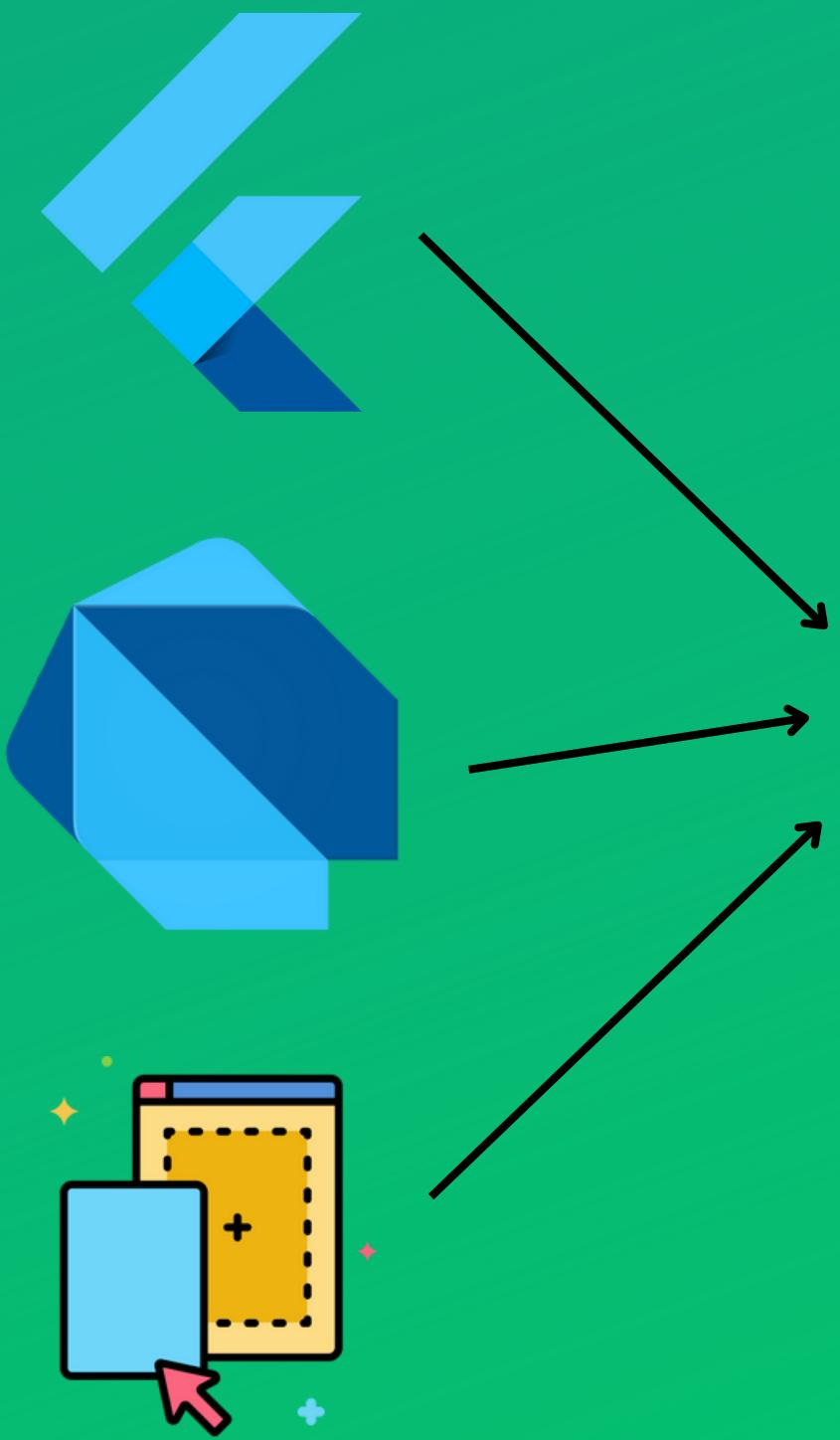
Flutterflow bazuje na wydajnym i elastycznym frameworku Flutter, który umożliwia jednoczesne tworzenie aplikacji dla wielu platform, takich jak Android, iOS, web czy desktop.

JĘZYK DART

Projektowanie w Flutterflow odbywa się przy użyciu języka Dart. Dart jest wydajnym, obiektowym językiem programowania, który idealnie współpracuje z frameworkiem Flutter, umożliwiając szybki rozwój i łatwą skalowalność aplikacji.

INTERFEJS DRAG & DROP

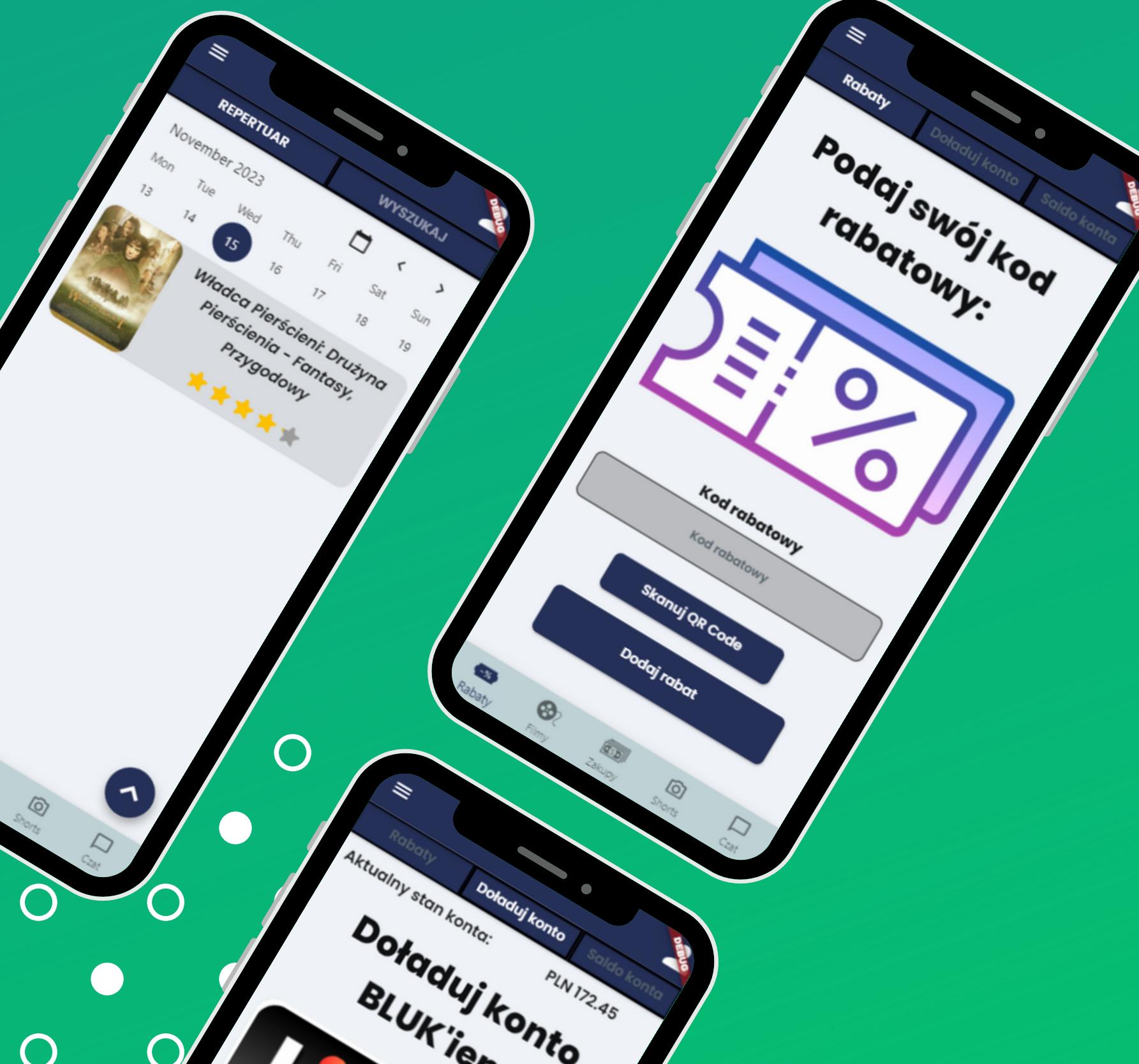
Interfejs Drag & Drop umożliwia intuicyjne projektowanie interfejsu poprzez przeciąganie i upuszczanie elementów, eliminując potrzebę zaawansowanej wiedzy programistycznej. To narzędzie stawia na prostotę i efektywność w procesie tworzenia aplikacji.



POSTĘPY PRAKTYCZNE

● ● ● EKRANY GŁÓWNE

08/15



FILMY/STREAMING

Strona pozwalająca na dokonanie zakupu biletu na seans lub dostępu do filmu w postaci streamingu.



RABATY/DOŁADOWANIA

Strona pozwalająca sprawdzić wysokość salda aplikacji oraz doładować je przy pomocy kodu blik lub kodów rabatowych.



ZAKUPY/TRANSAKCJE

Strona pozwalająca sprawdzić wszystkie transakcje konta, aktualne bilety oraz wykupione streamingi.



SHORTS/KKTUBE

Strona pozwalająca przeglądać filmiki użytkowników oraz dodawać własne. Pozwala komentować i likować filmiki.

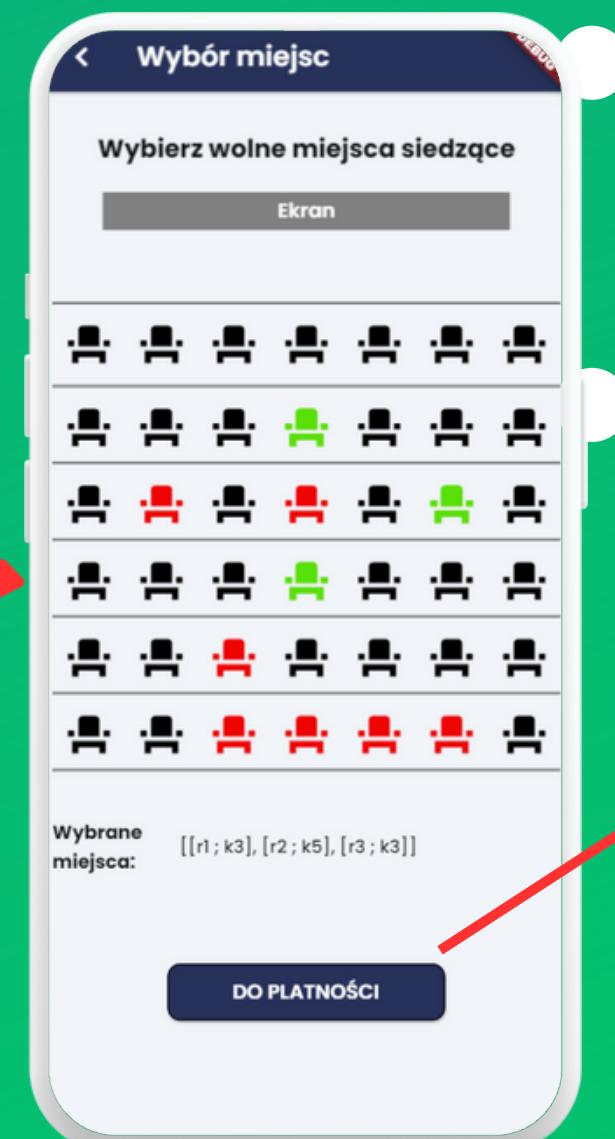
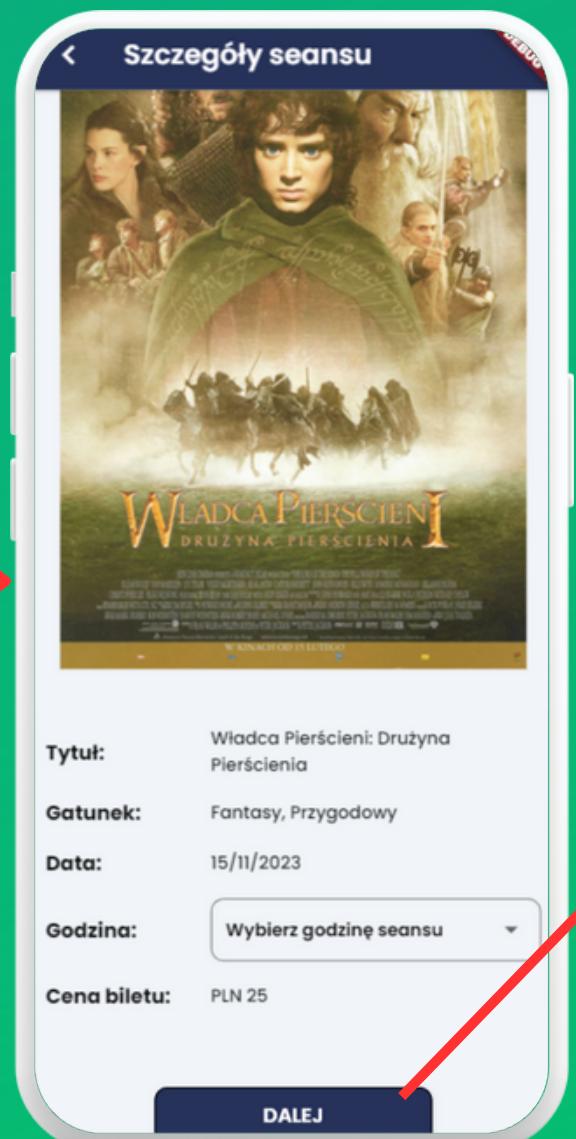
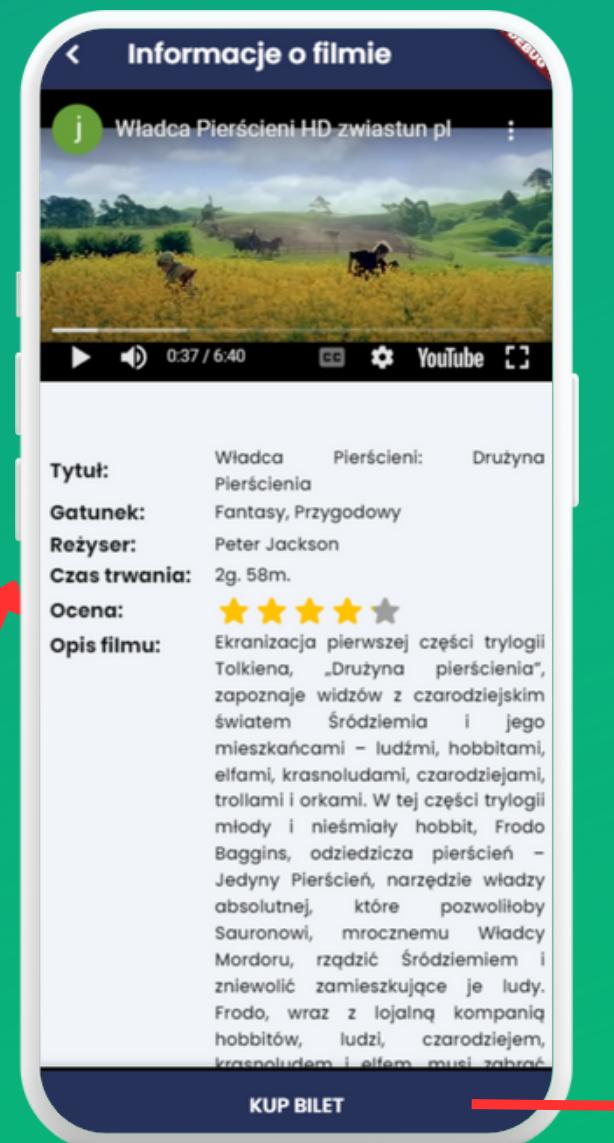
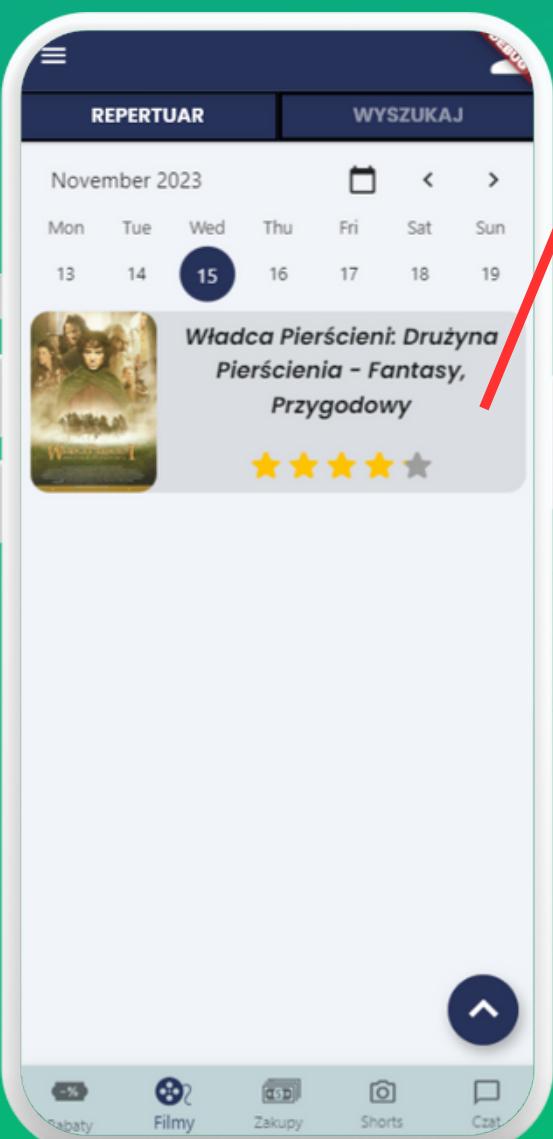


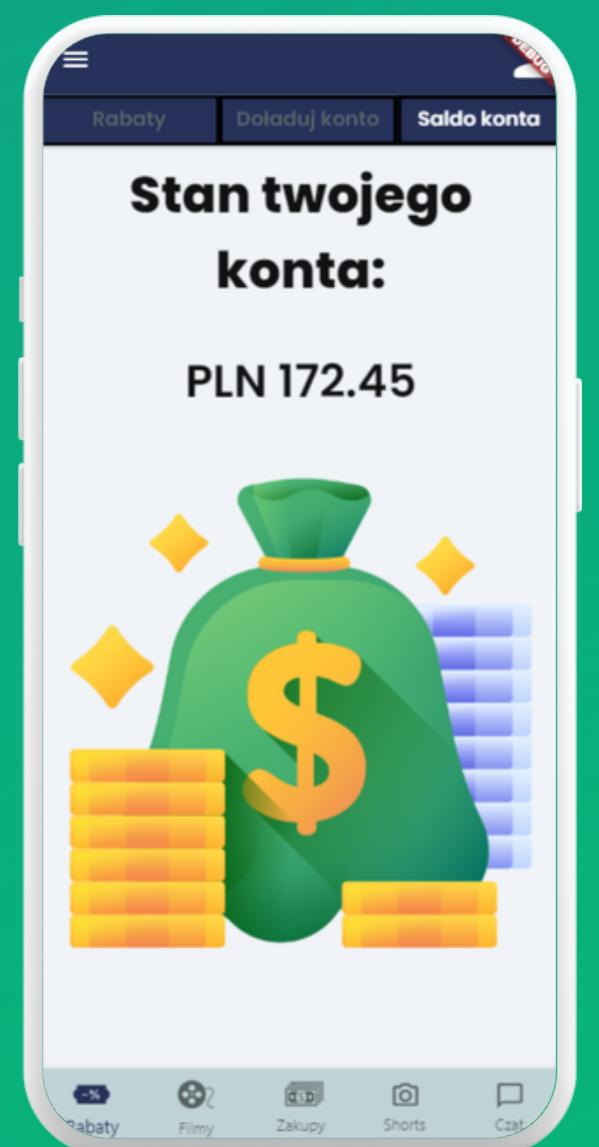
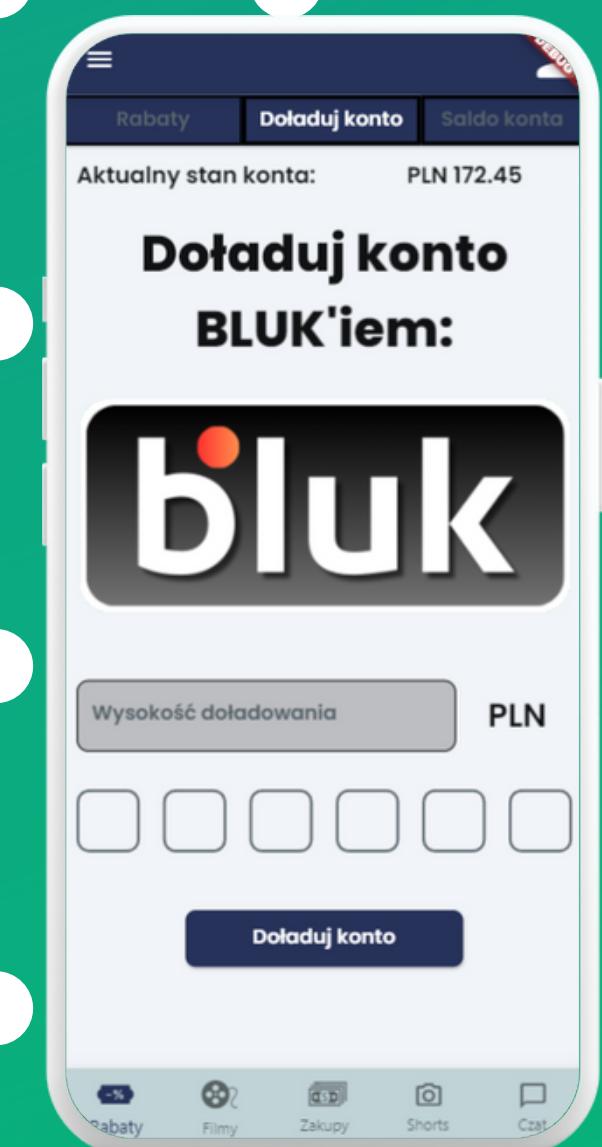
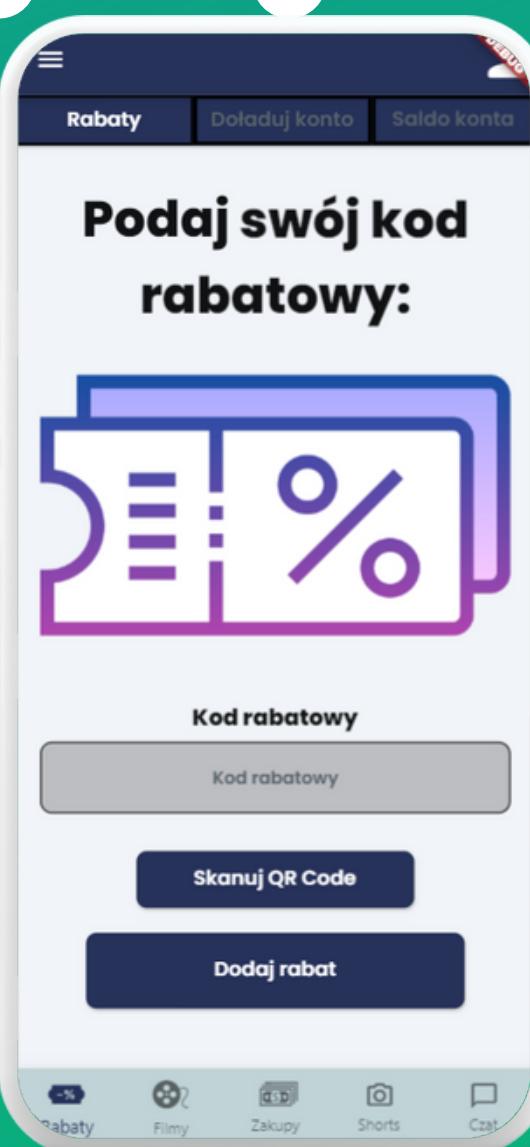
CZAT/KOMUNIKACJA

Strona pozwalająca komunikować się z innymi użytkownikami aplikacji w czasie rzeczywistym. Pozwala tworzyć zarówno czaty prywatne jak i grupowe.

POSTĘPY PRAKTYCZNE 09/15

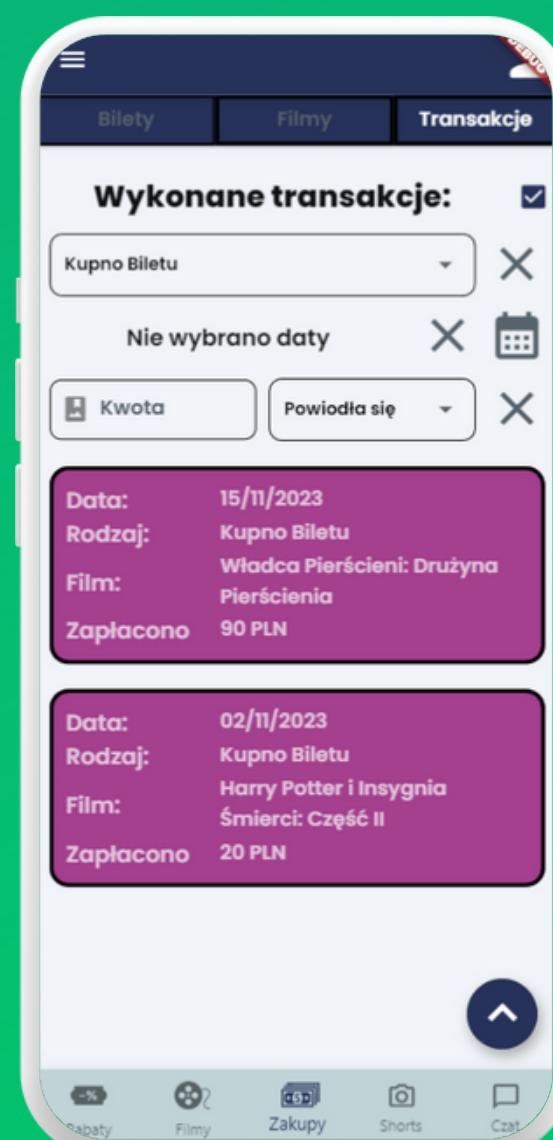
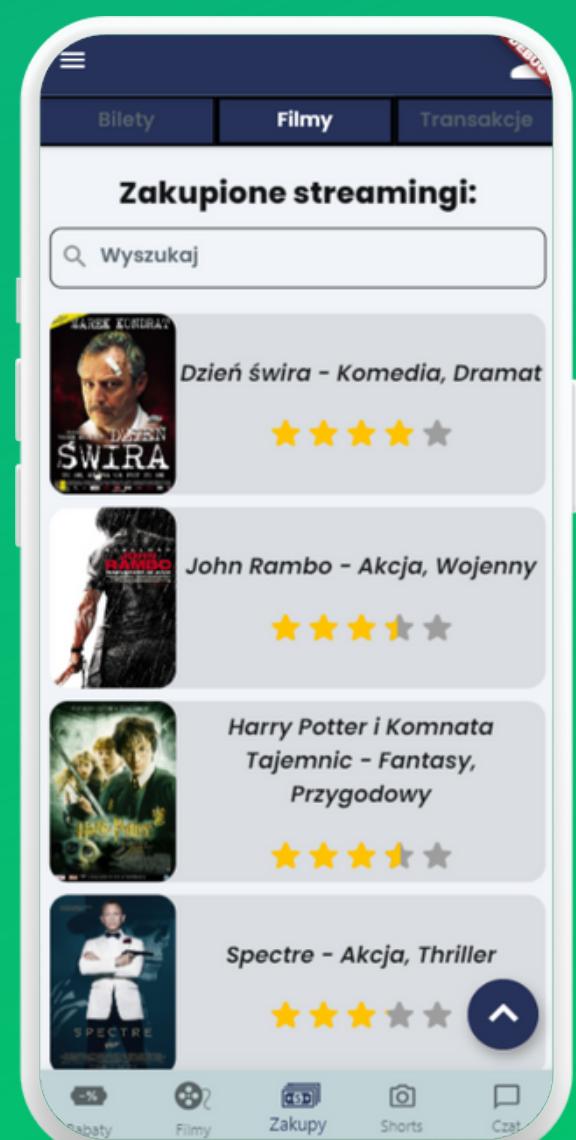
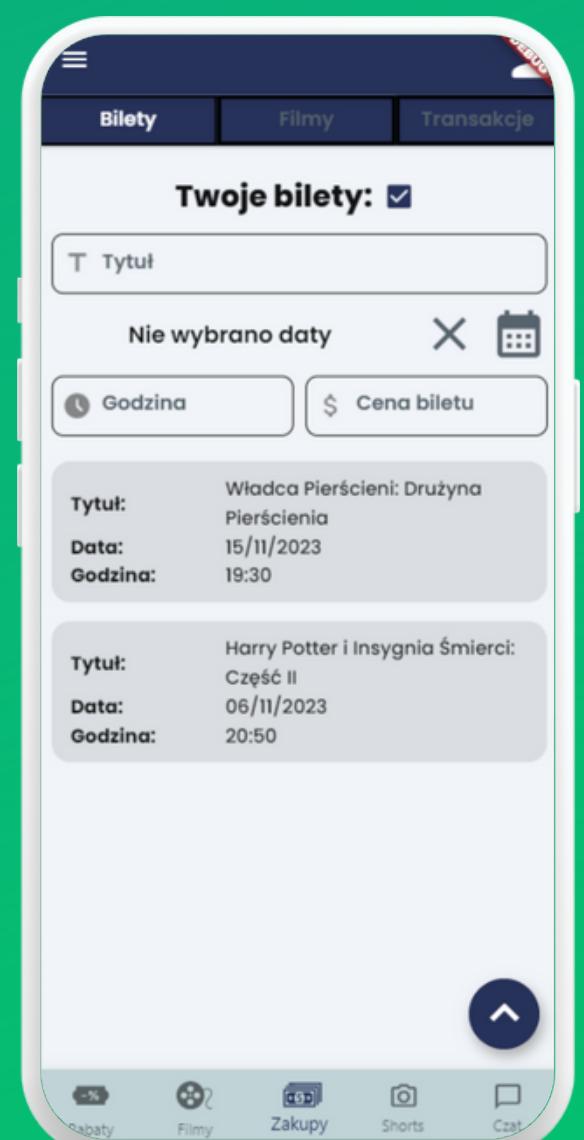
● ● ● KUPNO BILETU





SALDO KONTA

POSTĘPY PRAKTYCZNE
10/15

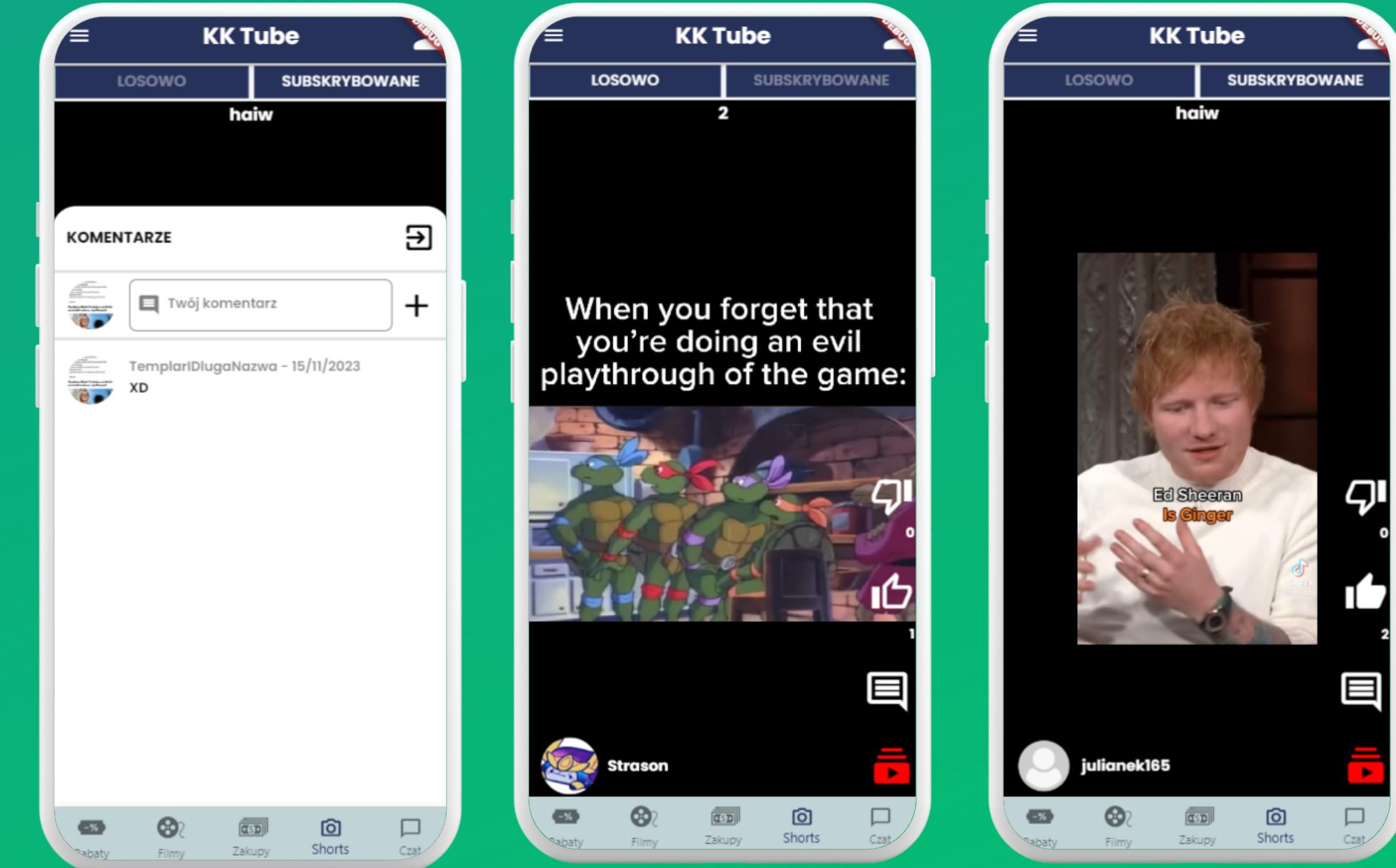
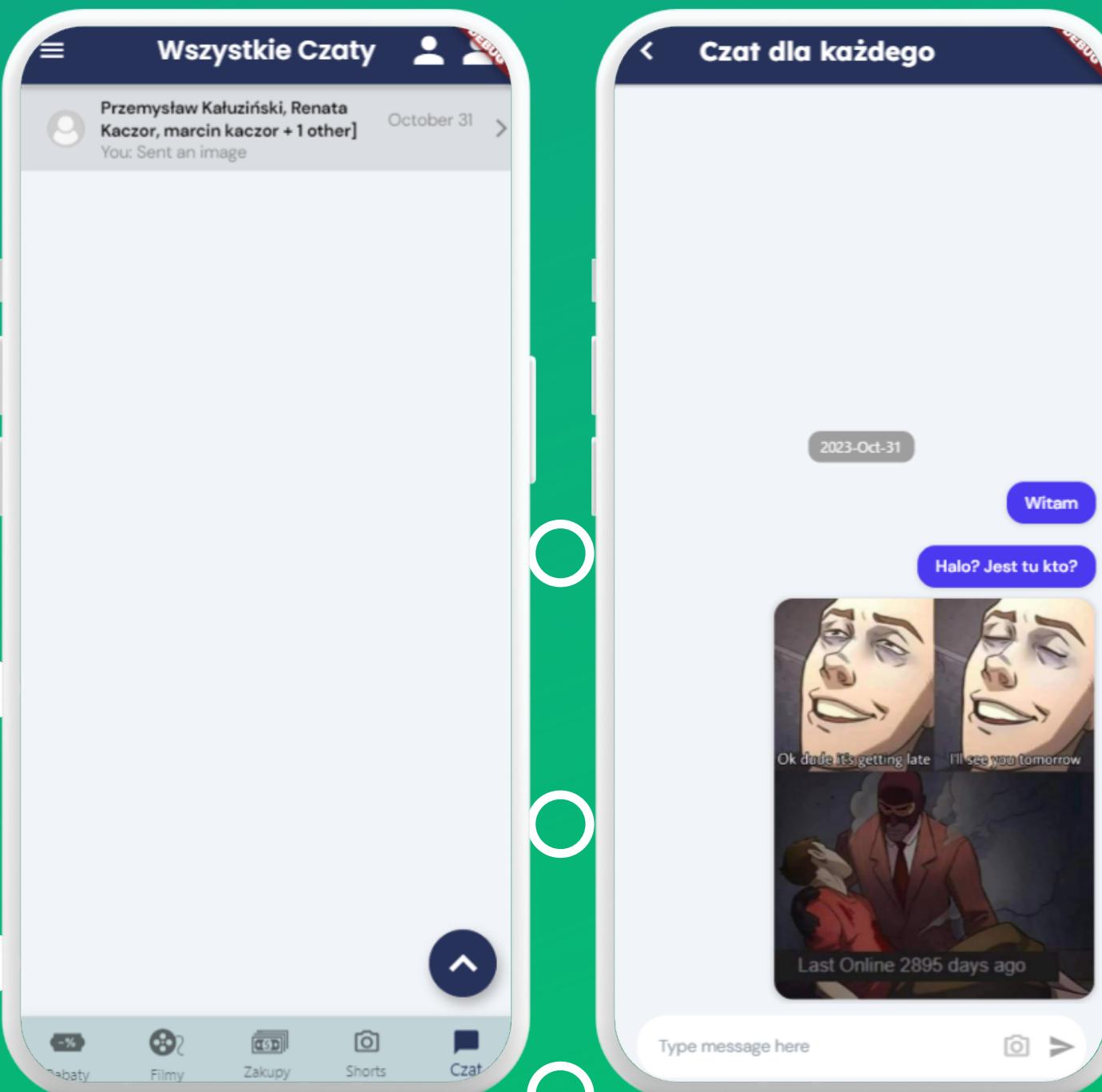


HISTORIA TRANSAKCJI

POSTĘPY PRAKTYCZNE

11/15

• • •
CZATY

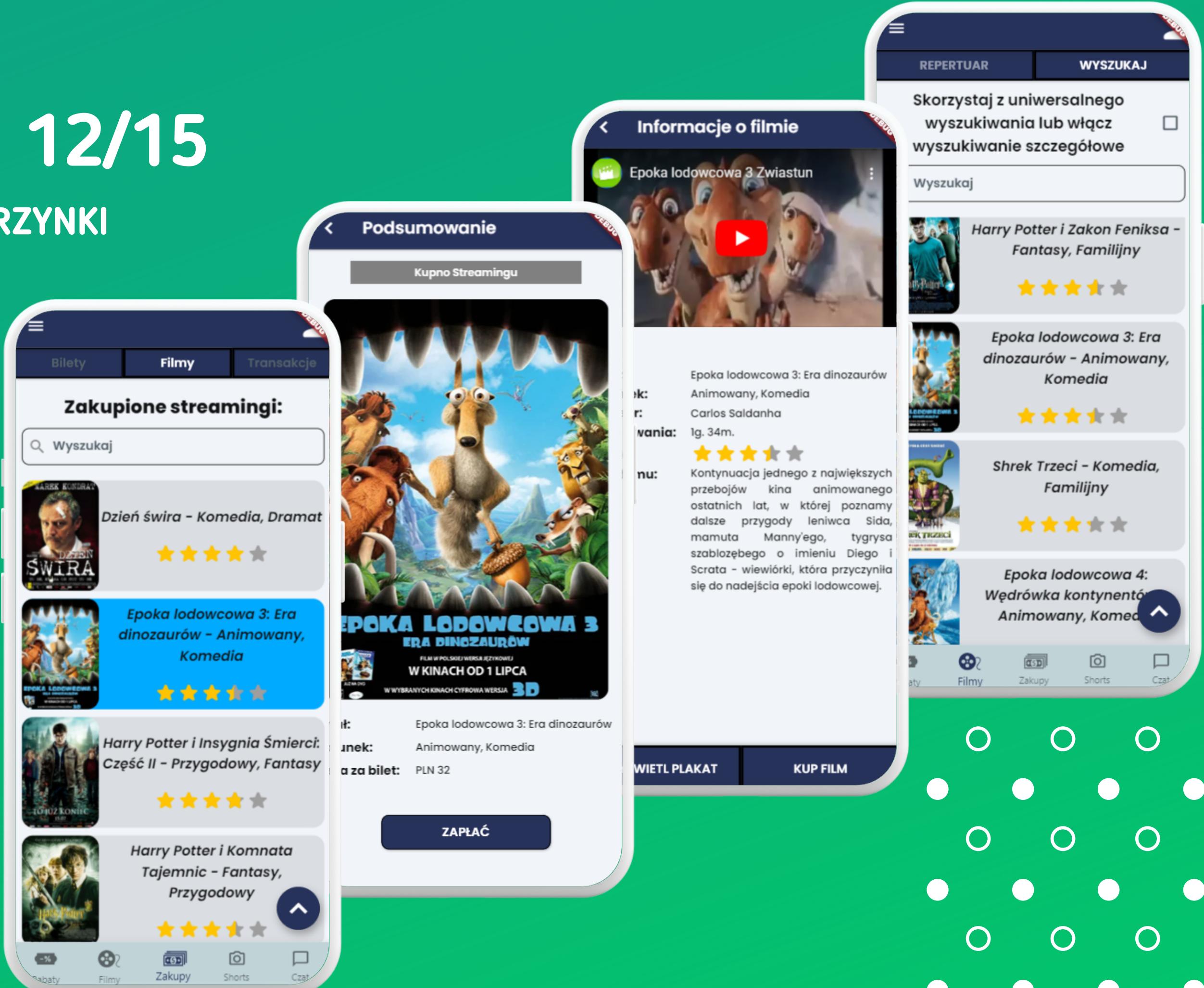


SHORTS

TESTY APLIKACJI 12/15

● ● ● TECHNIKA CZARNEJ SKRZYNKI

Czarna skrzynka to technika testowania, gdzie funkcje systemu są oceniane bez analizy kodu. Tester dostarcza dane wejściowe, obserwuje reakcję systemu i ocenia wyniki, identyfikując błędy i sprawdzając zgodność z oczekiwaniami użytkownika.



TESTY APLIKACJI

13/15

KONTROLA JAKOŚCI DANYCH

Testy jakości danych sprawdzają, czy aplikacja skutecznie waliduje różne rodzaje danych wejściowych, takie jak puste pola formularza, nieprawidłowe dane czy błędy formatu. Celem jest zapewnienie poprawnego zachowania systemu w reakcji na różnorodne scenariusze wprowadzania danych.



Rejestracja

PODAJ SWOJE DANE

Michał

Kaczor

21

Miasto

michal2001k@op.pl

NADAJ SWOJE HASŁO

Hasło

Powtóż hasło

ZAREJESTRUJ SIE

Pole 'Miasto' jest wymagane

Rejestracja

PODAJ SWOJE DANE

Imię

Pole jest wymagane

Nazwisko

Pole jest wymagane

Wiek

Pole jest wymagane

Miasto

E-mail

Pole jest wymagane

NADAJ SWOJE HASŁO

Hasło

Pole jest wymagane

Powtóż hasło

Pole jest wymagane

ZAREJESTRUJ SIE

Rejestracja

PODAJ SWOJE DANE

Michał

Kaczor

21

Kielce

michal2001k@op.pl

NADAJ SWOJE HASŁO

12345

Hasło musi składać się z minimum 6 znaków

.....

ZAREJESTRUJ SIE

Edytuj swoje dane

DANE TWOJEGO KONTA

Imię: NieMożnaWpisaćZnaków

Nazwisko:

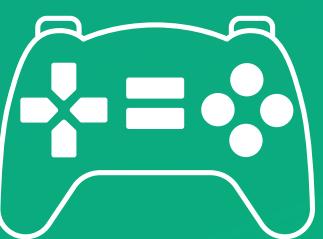
Pole jest wymagane

Wiek: 13

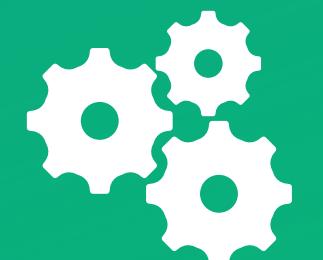
Wiek musi zawierać się w przedziale 15 ...

Miasto: Kielce

PODSUMOWANIE I WNIOSKI 14/15



WSPÓŁCZESNA ROZRYWKA W ZASIĘGU RĘKI



EFEKTYWNOŚĆ TECHNOLOGICZNA



BEZPIECZEŃSTWO TO PRIORYTET



SKUTECZNE FUNKCJE UŻYTKOWE



DZIĘKUJĘ ZA
UWAGĘ

ZAPRASZAM DO
ZADANWANIA
PYTAŃ

