Государственное АВТОНОМНОЕ профессиональное образовательное учреждение

свердловской области

«Каменск-Уральский политехнический колледж»

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

Группа ИСиП21-301

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

по МДК 05.02 разработка кода информационных систем

тема: Разработка клиентской части веб-приложения кинотеатра “Kinobara”

Выполнил:

Д. Д. Ефремов

Проверил:

Н.В. Бодня

2024

**Содержание**

Введение.

1. Аналитическая часть.
   1. Анализ предметной области (с построением функциональной модели IDEF0).
   2. Постановка задачи.
2. Проектная часть
   1. Разработка информационной структуры веб-приложения
   2. Разработка макета дизайна веб-приложения
   3. Реализация макета веб-приложения

Заключение

Список литературы

**Введение**

В современном мире, когда технологии играют ключевую роль в повседневной жизни людей, иметь качественный и информативный веб-сайт становится необходимостью. Поэтому данная курсовая работа посвящена процессу создания и разработки сайта для кинотеатра с учетом всех его особенностей и потребностей.

Цель курсового проекта заключается в разработке прототипа сайта для кинотеатра «КиноБара».

Задачи данной работы включают в себя анализ существующих сайтов кинотеатров, изучение лучших практик в области веб-дизайна и разработки, а также создание прототипа сайта для конкретного кинотеатра. Это позволит получить полное представление о том, каким должен быть идеальный сайт для кинотеатра, который удовлетворит потребности как посетителей, так и владельцев.

В рамках данной работы также будут рассмотрены такие аспекты, как удобство навигации, информативность контента, онлайн-бронирование и покупка билетов, обратная связь с посетителями и многое другое. Важным аспектом будет также уделение внимания мобильной адаптивности сайта, учитывая растущее количество пользователей, предпочитающих мобильные устройства для поиска информации и покупки билетов.

# **Аналитическая часть**

# 1.1 Анализ предметной области

# Кинотеатр - общественное заведение сферы культуры, представляющее собой здание или помещение, специально оборудованное для публичной демонстрации кинофильмов.

Бизнес-процессы кинотеатра:

* Продажа билетов.
* Показ фильмов.
* Дополнительные услуги.

Бизнес-процесс — совокупность взаимосвязанных мероприятий или работ, направленных на создание определённого продукта или услуги для потребителей.

Для увеличения прибыли кинотеатра в данном курсовом проекте будет рассматриваться бизнес-процесс «продажа билетов».

При анализе бизнес-процесса использовалась методология IDEF0.

IDEF0 — методология функционального моделирования (англ. function modeling) и графическая нотация, предназначенная для формализации и описания бизнес-процессов. Отличительной особенностью IDEF0 является ее акцент на соподчиненность объектов. В IDEF0 рассматриваются логические отношения

На рисунке 1 представлена функциональная модель процесса «продажа билетов» в нотации IDEF0.

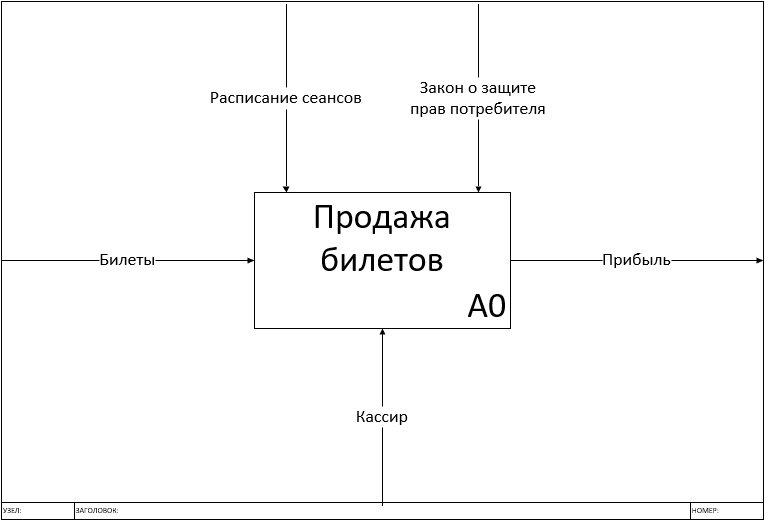


Рисунок 1 – Диаграмма IDEF0

На данной диаграмме рассмотрим процесс продажа билетов, для выполнения бизнес – процесса входными данными являются билеты, выполнением процесса управляют: расписание сеансов и закон о защите прав потребителя, механизмом выполнения является кассир.

## 1.2 Постановка задачи.

Задачей курсовой работы является создание клиентской части web-приложения кинотеатра. Создание такого приложения позволит получить большее количество клиентов и увеличит доходы кинотеатра. Также приложение поможет облегчить оформление билета на просмотр фильма. На сайте будет находиться информация о фильмах в прокате, расписание сеансов, списке действующих акций, списке фильмов, которые выйдут в прокате в будущем. Исходя из всего этого можно сделать вывод, что web-приложение для кинотеатра поможет во многих задачах, упростит получение открытой информации о компании.

# **Проектная часть**

## 2.1 Разработка информационной структуры веб-приложения

Информационная архитектура (англ.: Information Architecture, IA) — выделившаяся в рамках информационных технологий совокупность методов организации и представления информации, направленных на обеспечение эффективного удовлетворения информационных нужд пользователей системы.

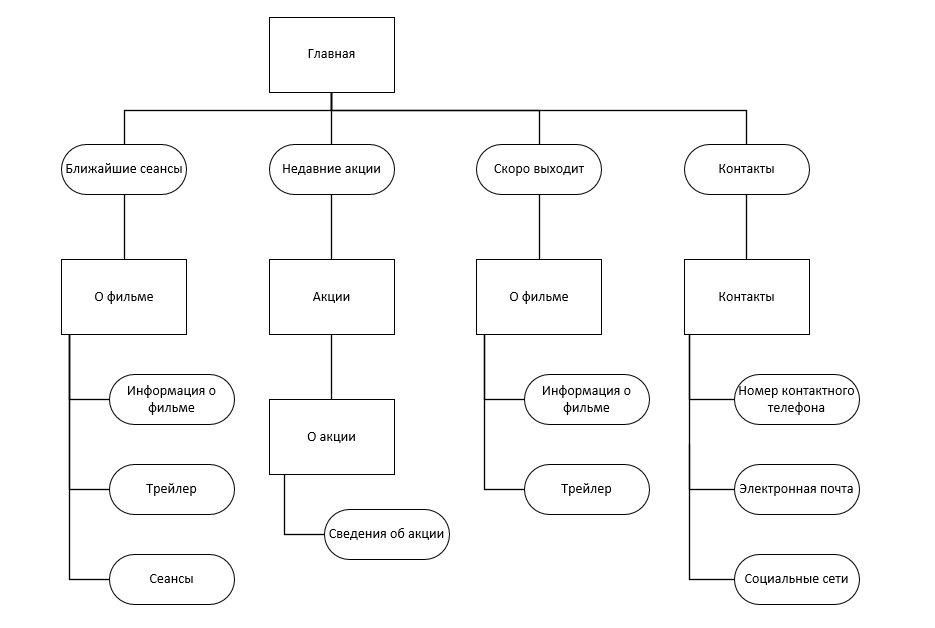


Рисунок 2 – Информационная структура веб-приложения.

* Главная
* О фильме
* Акции
  1. О акции
* Контакты

На главной странице находятся следующие элементы: шапка сайта со следующими переход на страницы: скоро выходит, контакты, кроме шапки будут элементы: информация о ближайших сеансах, недавние акции. На странице о фильме будет элементы: информация о фильме. На странице акции будут все проходящих в данный момент акции. На странице о акции будут сведения об акции. На странице контакты будут следующие элементы: номер контактного телефона, электронная почта, социальные сети.

В веб-дизайне каркас, или вайрфрейм, представляет собой черно-белую схему устройства и работы отдельной веб-страницы или экрана мобильного приложения. Каркасы применяются на ранних стадиях разработки и позволяют наметить общую структуру страницы, прежде чем она «обрастет» визуальными элементами и контентом. На рисунках с 3 по 9 можно увидеть каркас сайта кинотеатра.

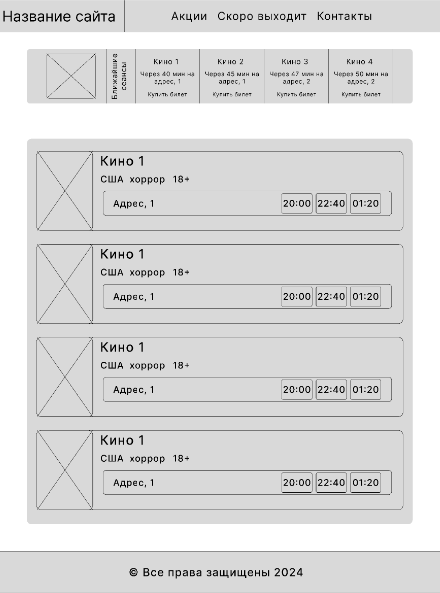


Рисунок 3 – Каркас «Главная»

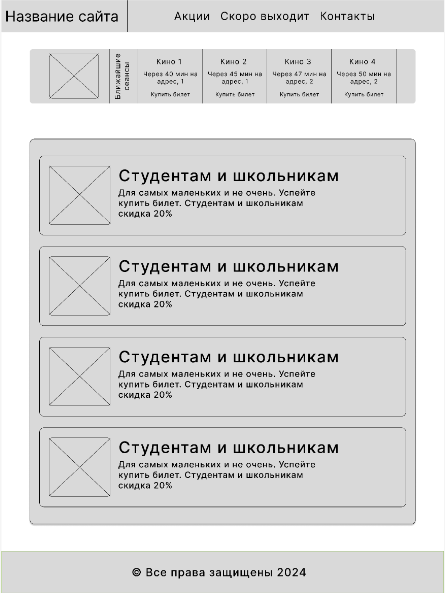


Рисунок 4 – Каркас «Акции»

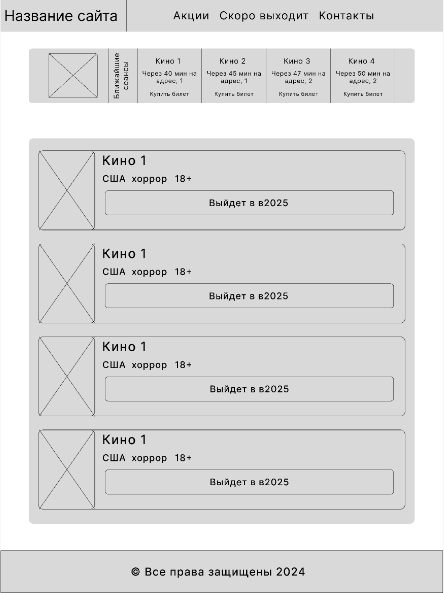


Рисунок 5 – Каркас «Скоро выходит»



Рисунок 6 – Каркас «О фильме»



Рисунок 7 – Каркас «О акции»



Рисунок 8 – Каркас «Модального окна покупки билета»



Рисунок 9 - Страница «Контакты»

## 2.2 Разработка макета дизайна веб-приложения

Перед началом самой верстки необходимо создать дизайн макета для упрощения создания web-приложения. Дизайн макет создавался в web-приложении Figma.

Для начала были разработаны шапка сайта и подвал. После чего наметим секции для всех разделов на сайте: фильмы, акции, контакты, модальное окно покупки билета.

На рисунках с 10 по 16 показан реализованный дизайн макета сайта.

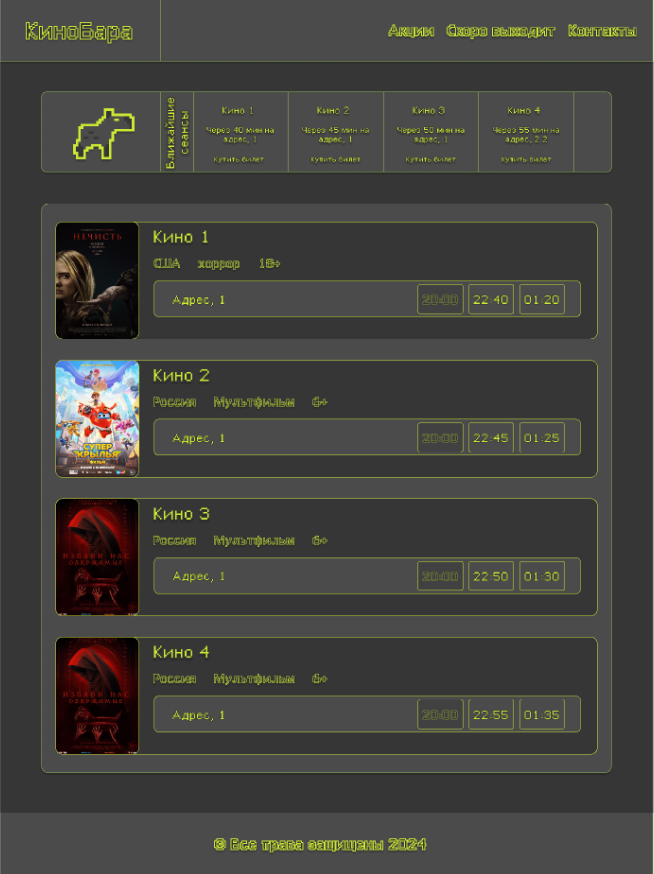


Рисунок 10 – Макет «Главная»

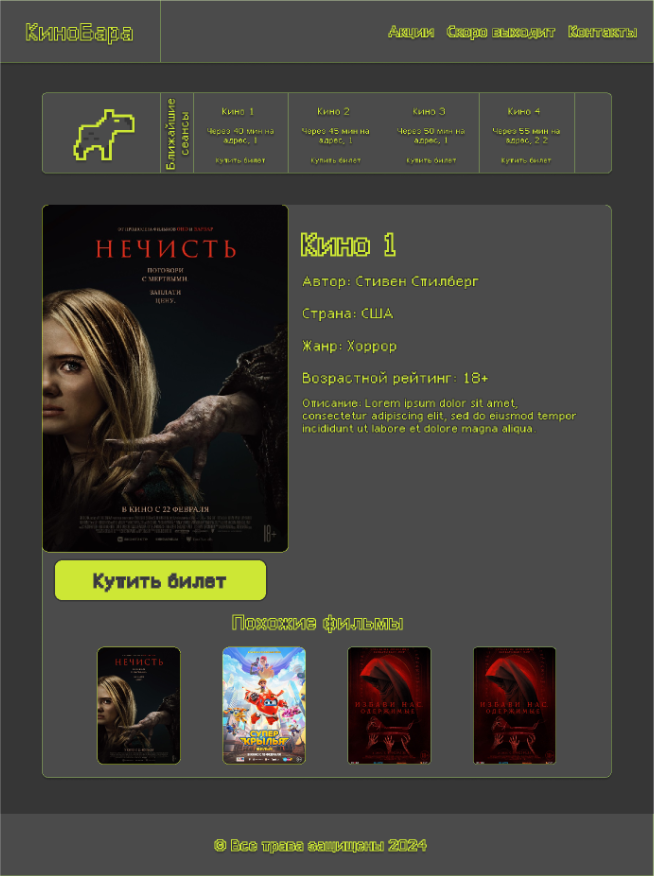


Рисунок 11 – Макет «О фильме»

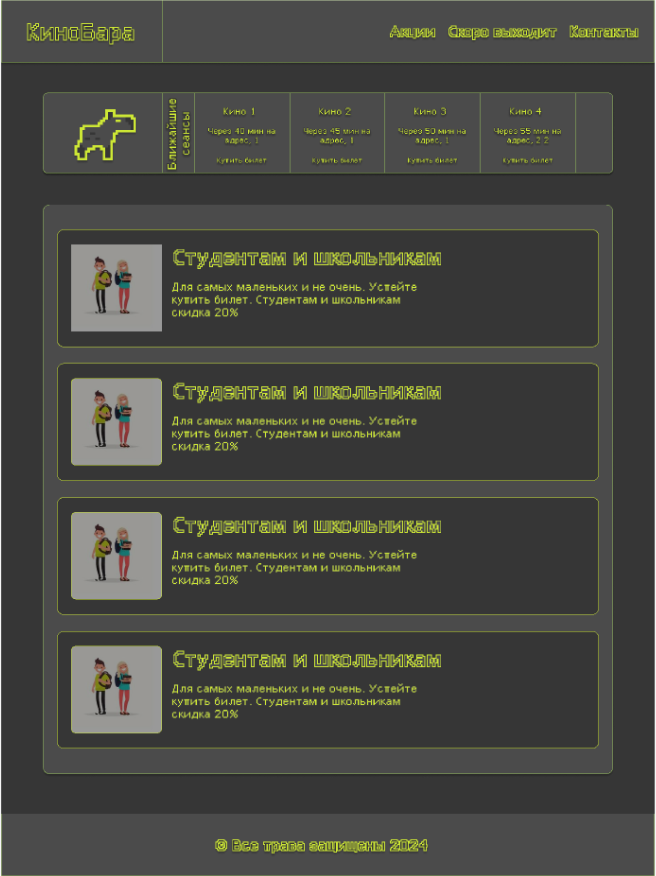


Рисунок 12 – Макет «Акции»



Рисунок 13 – Макет «О акции»



Рисунок 14 – Макет «Контакты»

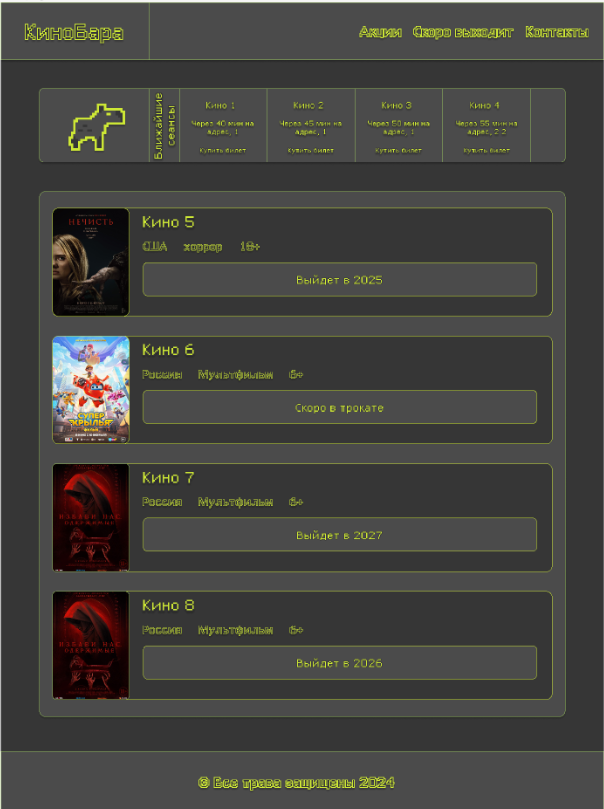


Рисунок 15 – Макет «Скоро выходит»



Рисунок 16 – Макет «Модального окна покупки билета»

Пояснить за дизайн списаться на пользователя