# "WELCOME BTCP THEATER"

- 나의 작고 소중한 첫 과제 -

개발 언어: Java 11

개발 기간: 2021.11.10 ~ 2021.11.12(총 3일)

## | 순서

- 1. 기획
- 2. 요구사항
- 3. 구현
- 4. 개발
- 5. 회고

#### ㅣ기획

- 주제: 극장 영화 관리 시스템 만들기
- 사용자 대상: 극장 영화 매니저, 영화 평론가, 영화 관람객

### | 요구사항 - [권한]

- 극장 영화 매니저 : 영화 관리 권한, 극장 관리 권한, 극장별 상영정보 관리 권한
- 영화 평론가: 상영되고 있는 영화 리스트 확인, 등록된 극장 리스트 확인 가능하며 극장별로 상영되고 있는 영화 목록과 정보 확인 가능. 현재 극장에서 상영되고 있는 영화의 평점을 영화 평론가로써 매길 수 있음
- 영화 관람객: 상영되고 있는 영화 리스트 확인, 등록된 극장 리스트 확인 가능하며 극장별로 상영되고 있는 영화 목록과 정보 확인 가능. 현재 극장에서 상영되고 있는 영화의 평점을 일반 관람객으로써 매길 수 있음

### | 요구사항 - [기능]

- 극장별 극장 정보와 현재 극장에서 상영되고 있는 영화 목록 리스트 확인
- 극장을 선택하면 해당 극장의 정보를 확인할 수 있음
- 영화를 선택하면 해당 영화의 상영 정보를 확인할 수 있음
- 영화별 영화 정보와 해당 영화가 상영되고 있는 극장, 영화 평점 정보, 감상평을 영화 평론가,

관람객 별로 확인

#### [관리자]

1. 개봉 영화 등록

```
ORELCOME BTCP THEATER)
1,로그인 2,회의기업 3.프로그램 종료
> 1
아이디올 업데해 주세요.(덕로가기 X반)
> master
내일반으를 입력해 주세요.
> master
생성적으로 로그런 되었습니다.
[안녕하세요. Master님(관리자)]
1.결확보기 2.극정보기 3.회의정보 4.로그아웃
> 1
선재 등록된 영화가 없습니다.
1.개봉정화등록 2.뒤로기기(매일메뉴)
```

```
1.개념영화등록 2.대로가기(예안에뉴)
> 1
영화 제목을 입력해 주세요.
> 날이라 유대보드
영화 즐거리를 입력해 주세요.
> 돼지
영화 등급을 선택해 주세요.
> 돼지
영화 등급을 선택해 주세요.
| (1.전체관리가 2.12세관리가 3.15세관리가 4.18세관리가]
> 3
세포운 영화를 등록하시겠습니까? Y/N
> y
영상적으로 영화가 등록되었습니다^^
1번, 날아라 슈퍼보드(15세관리가)
1.개념영화등록 2.영화정보보기 3.뒤로가기(예안에뉴)
```

관리자로 로그인 후 영화보기 > 개봉영화등록 후 정보를 입력하면 등록된다. 이제 등록한 영화를 상영할 극장을 등록해보자.

### [관리자]

#### 2. 극장 등록

```
    극장등록하기 2.극장 및 상영정보보기 3.뒤로가기(메인메뉴)

상세보기할 극장의 번호를 입력해 주세요.(뒤로가기 0번)
 극장 상세 정보>
극장위치 : 홍태입구
 .상영정보보기 2.극장정보수정 3.극장정보삭제 4.뒤로가기(극장목록)
극장위치 : 홍대입구
 장번호 : 123-1111-2222

    상영정보보기 2. 극장정보수정 3. 극장정보삭제 4. 뒤로가기(극장목록)

#당 극장에는 현재 등록된 상영정보가 없습니다.
```

영화 등록과 동일하게 극장 등록을 할 수 있고 극장 등록 후 정보보기를 들어가면 해당 극장의 상세 정보와 현재 상영 정보를 볼 수 있다.

지금은 등록된 상영 정보가 없기에 이제 상영 영화를 등록해보자.

#### [관리자]

3. 극장에 상영 영화 등록

```
생당 극장에는 현재 등록된 상명정보가 없습니다.
1. 상명정보등록 2. 뒤로가기(극장상세정보)
> 1

<전체 개봉한 영화 LIST>

1번, 날아라 슈퍼보드(15세관리가)

성명한 영화의 번호를 선택해 주세요.
> 1

내식시간을 입력해 주세요.(예:08:11)
> 09:23

병명시간을 입력해 주세요.(단위:분)
> 120

대당 성명정보를 등록하시겠습니까? Y/N
> / Y
```

```
<한제 극장에서 상염증인 영화 LIST>

1. 날마라 슈퍼보드
1. 살망청보통록 2.상영영화 상세보기 3.뒤로가기(극장상세정보)
2.2 상세보기하려는 상영영화 변호를 입력해 주세요.
> 1

<상명 상세 정보>

성영 상세 정보>

성영명화 : 날마라 슈퍼보드
영화시작시간 : 09시 23분

성영시간 : 120분
```

상영정보등록으로 들어가면 아까 등록한 현재 개봉한 영화 목록을 확인할 수 있고, 상영할 영화를 선택 후 상영 정보를 등록하면 해당 극장에 상영 영화가 등록된다. 이제 해당 극장에서 상영중인 영화 리스트에 방금 등록한 영화가 보이고 상영 상세 정보도 확인할 수 있다.

### ㅣ구현

#### [영화 평론가]

1. 개봉 영화별 정보 확인

```
1명, 날아가 유비보드(15세관리가)
2명, 마기공용 돌네(전체관리가)
2명, 마기공용 돌네(전체관리가)
4명, 도로이용(18세관리가)
성세보기원 영화반으를 입력해 주세요.(뒤로기가 6번)
4 (영화 상세 정보)
영화세작 : 또라이용
영화세작 : 또라이용
영화세작 : 또라이용
영화세작 : 보라이용
영화용기관 : 수마니의 모든 것이 있는 개막타
영화용관관 : 수마니의 모든 것이 있는 개막타
영화용관관 : 수마니의 모든 것이 있는 기관 LIST)
1. 눈대 시내마
```

```
<한재 해당 영화를 상영하고 있는 극장 LIST>

1. 놋대 시내마

1. 감상병보기 2.뒤로가기(영화목록)
> 1
등록된 감상평이 없습니다.

1.새 감상병 등록 2.뒤로가기(영화상세정보)
```

현재 개봉한 영화 목록을 볼 수 있으며 영화의 상세 정보와 평점, 현재 상영하고 있는 극장 목록을 확인할 수 있다.

이제 영화 평론가로써 평점과 감상평을 등록하러 가보자.

#### [영화 평론가]

2. 평점 및 감상평 등록

```
등록인 검상평이 없습니다.

- 세 감상병 등록 2.뒤로가기(영화상세정보)
1
명점을 입력해 주세요.(0-5점)
3
감상병 등록 2.뒤로가기(영화상세정보)
병원을 입력해 주세요.
- 건강스니다.
감상병을 등록하시겠습니까? Y/N
- Y
항상적으로 감상병이 등록되었습니다^^
- 《영화병문가 감상병》 명점:3.0점/5점

- 1 [작성자:61]-"권감습니다."(3점)(작성일:22.06.16 11:36:26)
- 《일반관점의 감상병》 병점:0.0점/5점
```

평점과 감상평을 입력하면 영화 평론가 감상평 목록에 추가되어 바로 보여진다. 평점은 일반 관람객 평점과 영화 평론가 평점이 구분되도록 하였다.

\*영화의 상세정보에서 보여지는 평점은 일반 관람객과 영화 평론가 평점 합쳐져 내어진 평점이다.

#### [영화 평론가]

3. 극장별 상영 영화 확인

극장 목록을 확인할 수 있고 극장별 정보를 볼 수 있다.

현재 상영되고 있는 영화목록도 보여지며 영화를 선택하면 상영 정보도 확인할 수 있다.

### | 구현

#### [일반 관람객]

1. 개봉 영화 정보 확인

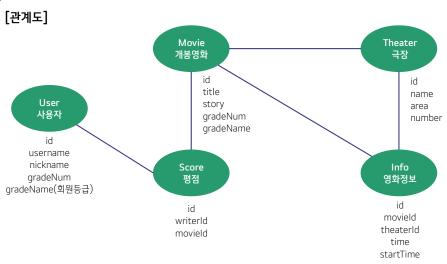
```
<명화 경제 정보〉
영화제목 : 못말리는 평구
영화등급 : 12세관원가
영화들거리 : 평구는 계구쟁이
영화통령점 : 2.5점/5점(2명)
<현재 해당 영화를 상영하고 있는 극장 LIST>
1. 놋테 시네마
```

```
<영화평론가 감상평> 평점:2.5점/5절
2.[작성자:G1]-"짱구가 너무 나빠요"(2점)(작성일:22.06.16 11:38:06)
5.[작성자:G2]-"짱구 머리 해보고 싶어요"(3점)(작성일:22.06.16 11:41:25)
   감상평 등록 2.감상평 수정 3.감상평 삭제 4.뒤로가기(영화상세정보)
평점을 입력해 주세요.(0~5점)
감상평을 등록하시겠습니까? Y/N
정상적으로 감상평이 등록되었습니다^^
```

영화 평론가와 동일하게 영화 상세 정보를 들어가서 감상평을 적을 수 있고 감상평 적을 시 일반 관람객 감상평으로 보여진다.

극장 정보에서 현재 상영 영화와 정보를 볼 수 있음은 영화 평론가와 동일하므로 생략하겠다.

### | 개발



#### | 개발

#### [util] - ScannerUtil 클래스 생성

- 유효성 검사를 해줄 기본적인 메소드들을 모아둔 클래스

```
예) 5. 사용자가 입력한 값이 숫자로만 이루어져있으면 true, 그 외에는 false가 반환되는 메소드 - 정규표현식 사용
  private static boolean validateNumber(String s) {
                 String regEx = new String("^\d+");
                 if(s.matches(regEx)) {
                           return true:
                 regEx = new String("^-\d+$");
                 if(s.matches(regEx)) {
                           return true:
                 return false:
```

### |개발

### [DTO]

- 기본 생성자, 매개변수 있는 생성자 생성
- setter, getter 사용
- equals() 메소드 사용하여 값들 비교
- \*equals() 메소드 사용 이유 : 동일한 데이터(객체)인지 확인하기 위하여 -> id로 구분하기로 설정

```
public boolean equals(Object o) {
   if(o instanceof TheaterDTO) {
      TheaterDTO t = (TheaterDTO)o;
      return id = t.id;
   }
   return false;
}
```

#### ╽개발

#### [Controller]

- UserController에서 기본 생성자를 통해 기본적으로 영화 평론가와 매니저 계정 생성되도록 함

```
blic UserController()
 for(int i=1 : i<=3 : i++) {
    UserDTO u = new UserDTO();
     u.setPassword("g"+i):
     u.setNickname("G"+i);
     u.setGradeNum(2);
 UserDTO u = new UserDTO():
 u.setUsername("master");
 map.put("master", "master");
 u.setGradeNum(3);
```

### |개발

#### [Controller]

- ArrayList를 사용하여 데이터가 동적 배열로 저장되게 함

#### |개발

### [View]

- 콘솔창에 보여지는 부분을 담당

```
// 영화 목록 메서드
public void showMenu() {
   while(true) {
      ArrayList<MovieDTO> list = movieController.selectAll():
      if(list.isEmptv()) {
         System. out. println("-----"):
         System. out. println("현재 등록된 영화가 없습니다.");
         System. out. println("----"):
         if(login.getGradeNum() = 3) {
            String message = new String("1.개봉영화등록 2.뒤로가기(메인메뉴)");
            int userChoice = ScannerUtil. nextInt(scanner, message, 1, 2);
            if(userChoice = 1) {
               movieRegister();
            } else if(userChoice = 2) {
               break;
         } else {
            String message = new String("뒤로가시려면 0번을 눌러주세요.");
            int userChoice = ScannerUtil. nextInt(scanner, message, 0, 0);
            break;
      } else {
         System. out. println("-----");
         for (MoudaDTO m . lict) J
```

### ╽개발

### [View]

- setter로 서로의 view 클래스들을 공유함

```
public void setScoreViewer(ScoreViewer scoreViewer) {
    this.scoreViewer = scoreViewer;
}

public void setUserViewer(UserViewer userViewer) {
    this.userViewer = userViewer;
}

public void setInfoViewer(InfoViewer infoViewer) {
    this.infoViewer = infoViewer;
}
```

#### 회고

지금 보면 정말 간단하고 어떻게 보면 하찮을(?) 수 있는 결과물이다.

하지만 당시의 나는 이 과제에 열심히 임했고 정말 재밌게 했고 더 많은 기능을 넣어보고 싶었지만 시간 제한상 넣지 못한 부분이 아쉬움으로 남았다.

이 ppt에 하나하나 기록하면서 내가 setter, getter, MVC, 코드 구성 등에 대해 어떠한 생각으로 했고 처음에 어떻게 접했는지가 기억이 난다.

생성자에 대해 배웠을 때 되게 모호한 느낌을 받았는데 Spring, Spring Boot에서 의존성에 관련하여 쓰이는 것을 나중에 배우게 되며 좀 더 뚜렷해졌던 그런 과정들이 있었다.

앞으로의 나의 개발자 인생도 초심을 잃지 않고 기억하며 성장해 나가고싶다.

The end