

ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ
ΠΡΟΗΓΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΙΣΤΟ

ΑΝΑΦΟΡΑ ΤΕΛΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ:

- ΝΙΚΟΛΑΣ ΠΑΤΕΡΑΣ ΜΠΣΠ21043 mpsp21043@unipi.gr
- ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΖΑΡΤΗΛΑΣ ΠΑΠΑΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ ΜΠΣΠ21015 mpsp21015@unipi.gr

Πειραιάς, Μάιος 2022

ПЕРІЕХОМЕNA

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	2
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	4
1. ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ	5
1.1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ	5
1.2. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ	5
1.2.1. ΧΡΗΣΤΗΣ	5
ЕГГРАФН	5
ΣΥΝΔΕΣΗ	6
ΑΓΟΡΑ ΕΙΣΙΤΗΡΙΟΥ	6
ΚΑΤΑΜΕΤΡΗΣΗ ΕΙΣΟΔΟΥ ΣΤΗΝ ΑΙΘΟΥΣΑ	7
1.2.2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ	7
ΣΥΝΔΕΣΗ	7
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΑΙΝΙΑΣ	7
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ	8
ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΤΑΙΝΙΑΣ	8
1.3. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΧΡΗΣΗΣ	9
1.3.1. ΧΡΗΣΤΗΣ	9
ЕГГРАФН	9
ΣΥΝΔΕΣΗ	9
ΑΓΟΡΑ ΕΙΣΙΤΗΡΙΟΥ	9
ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΕΙΣΟΔΟΥ ΣΤΗΝ ΑΙΘΟΥΣΑ	10
1.4. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ	11
ΣΥΝΔΕΣΗ	11
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ	11
1.5. ΠΑΡΟΜΟΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ	12

ΑΝΑΠΤΎΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΎ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΙΣΤΟ

	1.5	.1. BOLETO – TEMPLATE	12
	1.5	.2. ODEON	18
2.	USI	ER INTERFACE	24
3.	ΣΥΣ	ETHMA	25
4.	VEF	RSION CONTROL	27
5.	ПА	ΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	28
	5.1.	ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ	28
	5.2.	ЕГГРАФН	29
	5.3.	ΣΥΝΔΕΣΗ	30
	5.4.	ΚΡΑΤΗΣΗ	31
	5.5.	ΕΥΡΕΣΗ ΚΡΑΤΗΣΗΣ	35
	5.6.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΑΙΝΙΩΝ	37
	5.7.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΒΟΛΩΝ	38
	5.8.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΙΘΟΥΣΩΝ	39
	5.9.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ	40
	5.10.	ΠΡΟΦΙΛ ΧΡΗΣΤΗ	43
	5.11.	ΚΡΑΤΗΣΕΙΣ ΧΡΗΣΤΗ	44
	5.12.	ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΕ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ	45
6.	BIB	βΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΠΗΓΕΣ	46
7	RIR	ΑΛΙΟΘΗΚΕΣ & ΕΡΓΔΛΕΙΔ	/17

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1.1	12
Εικόνα 1.2	13
Εικόνα 1.3	14
Εικόνα 1.4	15
Εικόνα 1.5	15
Εικόνα 1.6	16
Εικόνα 1.7	17
Εικόνα 1.8	18
Εικόνα 1.9	19
Εικόνα 1.10	20
Εικόνα 1.11	21
Εικόνα 1.12	22
Εικόνα 1.13	23
Εικόνα 3.1: Εγγραφή και Επιβεβαίωση Email	25
Εικόνα 3.2: Επιβεβαίωση Κράτησης	25
Εικόνα 3.3: Αλλαγή πληροφοριών της προβολής	26
Εικόνα 4.1: Το project στο Githuh	27

1. ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ

1.1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ

Αρχικός στόχος της εργασίας είναι να υλοποιήσουμε μία πλατφόρμα διαχείρισης και κράτησης εισιτηρίων.

Η πλατφόρμα θα ονομάζεται «MovieTickets» κι όπως φαίνεται από το όνομα θα είναι πλατφόρμα διαχείρισης εισιτηρίων του σινεμά για προβολή ταινιών και θα έχει τις εξής δυνατότητες,

- Ι. Θα περιέχει ένα ημερολόγιο διαθεσιμότητας και κρατήσεων.
- ΙΙ. Ο χρήστης θα μπορεί να εγγραφεί και να συνδεθεί για να κλείσει εισιτήρια για προβολές ταινιών της επιλογής του.
- ΙΙΙ. Ο χρήστης θα μπορεί να δει τις κρατήσεις του από το μενού.
- ΙV. Ο διαχειριστής θα μπορεί να επεξεργάζεται τα δεδομένα ενός χώρου και των προβολών ανάλογα.
- V. Ο διαχειριστής θα είναι ικανός να τροποποιεί τις πληροφορίες των χρηστών.

1.2. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ

1.2.1. ΧΡΗΣΤΗΣ

ГГРАФН

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να εγγραφεί με τον εξής τρόπο:

- 1. Πάτημα του κουμπιού «Signup» πάνω δεξιά.
- 2. Στην φόρμα που του εμφανίζεται προσθέτει:
 - a. Email
 - b. Κωδικό πρόσβασης
 - c. Επιβεβαίωση κωδικού πρόσβασης

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AIT H\Sigma E\Omega N$ 5

3. Πάτημα του κουμπιού κάτω δεξιά «Signup»

ΣΥΝΛΕΣΗ

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να συνδεθεί με τον εξής τρόπο:

- 1. Πάτημα του κουμπιού «Login» πάνω δεξιά.
- 2. Στην φόρμα που του εμφανίζεται προσθέτει:
 - a. Email
 - b. Κωδικό πρόσβασης
- 3. Πάτημα του κουμπιού κάτω δεξιά «Login».

ΑΓΟΡΑ ΕΙΣΙΤΗΡΙΟΥ

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να αγοράσει εισιτήριο με τον εξής τρόπο:

- 1. Από το μενού επιλέγει «Tickets»
- 2. Στην σελίδα που μεταφέρεται επιλέξει την ταινία που θέλει.
- 3. Πάτημα του κουμπιού «Next».
- 4. Στην σελίδα που μεταφέρεται επιλέγει ημερομηνία και ώρα προβολής.
- 5. Πάτημα του κουμπιού «Next».
- 6. Στην σελίδα που μεταφέρεται επιλέγει:
 - a. Αριθμό εισιτηρίων προς αγορά
 - b. Επιλογή θέσεων στην αίθουσα βάση των αριθμών εισιτηρίων.
- 7. Πάτημα του κουμπιού «Next».
- 8. Στην σελίδα που μεταφέρεται συμπληρώνει τα στοιχεία για κάθε εισιτήριο:
 - a. Ονοματεπώνυμο κατόχου εισιτηρίου
 - b. Email
 - c. Τηλέφωνο
- 9. Πάτημα του κουμπιού «Next».
- 10. Στην σελίδα που μεταφέρεται επιλέγει τρόπο πληρωμής.
- 11.Πάτημα κουμπιού επιβεβαίωση «Buy Tickets».

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AITH\Sigma E\Omega N$ 6

ΚΑΤΑΜΕΤΡΗΣΗ ΕΙΣΟΔΟΥ ΣΤΗΝ ΑΙΘΟΥΣΑ

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να καταγράψει την είσοδο του στην αίθουσα με τον εξής τρόπο:

- 1. Από το μενού επιλέγει «Ενημέρωση εισόδου»
- 2. Στην σελίδα που μεταφέρεται συμπληρώνει στο πεδίο αναζήτησης το email ή τον αριθμό τηλεφώνου του.
- 3. Εφόσον βρεθεί αγορασμένο εισιτήριο εμφανίζεται μια φόρμα και συμπληρώνει τα εξής:
 - a. Ονοματεπώνυμο
 - b. Τηλέφωνο
 - c. Email
 - d. Φωτογραφία
- 4. Πάτημα του κουμπιού «Καταχώρηση».

1.2.2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ

ΣΥΝΔΕΣΗ

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να συνδεθεί με τον εξής τρόπο:

- 1. Πάτημα του κουμπιού «Login» πάνω δεξιά.
- 2. Στην φόρμα που του εμφανίζεται προσθέτει:
 - a. Email
 - b. Κωδικό πρόσβασης
- 3. Πάτημα του κουμπιού κάτω δεξιά «Login» και εφόσον είναι καταχωρημένος ως διαχειριστή τότε του εμφανίζεται η ανάλογη σελίδα.

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΑΙΝΙΑΣ

Στην αρχική σελίδα μπορεί να επιλέξει να προσθέσει ταινία με τον εξής τρόπο:

- 1. Πάτημα του κουμπιού «Προσθήκη ταινίας».
- 2. Στην οθόνη που μεταφέρεται προσθέτει τις πληροφορίες της ταινίας:
 - a. Όνομα ταινίας
 - b. Ημερομηνία Προβολής
 - c. Ώρα προβολής

ANAΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ 7

- d. Αίθουσα προβολής
- e. Διαθέσιμες θέσεις
- f. Ηλιακό όριο ταινίας
- 3. Πάτημα κουμπιού «Καταχώρηση Ταινίας».

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να επεξεργαστεί ταινίες με τον εξής τρόπο:

- 1. Πάτημα του κουμπιού «Προβολή ταινιών» από το μενού.
- 2. Στην σελίδα που μεταφέρεται επιλέγει την ταινία που θέλει να επεξεργαστεί.
- 3. Στην σελίδα που μεταφέρεται επεξεργάζεται τα στοιχεία που επιθυμεί από την ταινία.
- 4. Πάτημα κουμπιού «Αποθήκευση Αλλαγών».

ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΤΑΙΝΙΑΣ

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να διαγράψει ταινίες με τον εξής τρόπο:

- 1. Πάτημα του κουμπιού «Προβολή ταινιών» από το μενού.
- 2. Στην σελίδα που μεταφέρεται επιλέγει την ταινία που θέλει να διαγράψει.
- 3. Πάτημα κουμπιού «Διαγραφεί Ταινίας».

1.3. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΧΡΗΣΗΣ

1.3.1. ΧΡΗΣΤΗΣ

ЕГГРАФН

Use Case 1	Εγγραφή
Actor	Χρήστης
Basic Flow	Ο χρήστης μπορεί να εγγραφεί στην ιστοσελίδα είτε με το email του και το κωδικό του είτε μέσω του λογαριασμού Google.

ΣΥΝΔΕΣΗ

Use Case 2	Σύνδεση	
Actor	Χρήστης	
Basic Flow	Ο χρήστης μπορεί να συνδεθεί στην ιστοσελίδα είτε με το email του και το κωδικό του είτε μέσω ενός λογαριασμού Google. Μόνο στην περίπτωση που ο χρήστης	
είναι συνδεδεμένος θα μπορεί		
	αγοράσει εισιτήριο για κάποια ταινία.	

ΑΓΟΡΑ ΕΙΣΙΤΗΡΙΟΥ

Use Case 3	Αγορά εισιτηρίου	
Actor	Χρήστης	
Basic Flow	Ο χρήστης εφόσον είναι συνδεδεμένος μπορεί να επιλέξει την ταινία που επιθυμεί. Εφόσον επιλέξει την ταινία επιλέγει θέση και ώρα προβολής από τις επιλογές που του δίνονται. Τέλος επιλέγει τρόπο πληρωμής και εφόσον	

ΑΝΑΠΤΎΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΎ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΙΣΤΟ ΑΝΑΦΟΡΑ ΤΕΛΙΚΉΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

τελειώσει η διαδικασία αποστέλνοντο	
μέσω email τα στοιχεία του εισιτηρίου.	

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΕΙΣΟΔΟΥ ΣΤΗΝ ΑΙΘΟΥΣΑ

Use Case 4	Καταγραφή εισόδου		
Actor	Χρήστης		
Basic Flow	Μέσω μιας φόρμας ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία που του ζητούνται (όνομα, επίθετο, τηλέφωνο ή email και φωτογραφία). Εφόσον συμπληρώσει σωστά την φόρμα εμφανίζεται ανάλογο μήνυμα και καταχωρείται η καταγραφή.		

1.4. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ

ΣΥΝΔΕΣΗ

Use Case 1	Σύνδεση	
Actor	Διαχειριστής	
Basic Flow	Ο Διαχειριστής μπορεί να συνδεθεί στην ιστοσελίδα είτε με το email του και το κωδικό του είτε μέσω του λογαριασμού Google.	

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ

Use Case 2	Επεξεργασία ταινίας
Actor	Διαχειριστής
	Ο Διαχειριστής μπορεί να προσθέσει
	ταινίες με τι σχετικές πληροφορίες που
	απαιτούνται (ημερομηνίες προβολής,
Basic Flow	ώρες προβολής, αίθουσα προβολής,
	αριθμός διαθέσιμων θέσεων). Επίσης
	μπορεί αν τις επεξεργαστεί μετά το
	πέρας της καταχώρησης τους.

1.5. ΠΑΡΟΜΟΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

Αρχικά, μια επιτυχημένη εφαρμογή κράτησης εισιτήριων περιέχει ένα απλό αλλά ευπαρουσίαστο UI όπου ο χρήστης θα μπορεί να ολοκληρώσει την επιθυμία του εφόσον βρίσκεται στην εφαρμογή γρήγορα κι εύκολα. Έτσι γι' αυτό βρήκαμε παρόμοιες εφαρμογές που πληρούν αυτά τα κριτήρια.

1.5.1. BOLETO – TEMPLATE

Στο παρόν έργο θα αναλύσουμε ένα HTML/CSS template που μας ενθουσίασε ιδιαίτερα αφού ήταν απλό και εμφανίσιμο αφού όταν υπάρχει μια εφαρμογή κράτησης εισιτήριων, το UI μπορεί να γίνει ακατάστατο λόγω μεγάλου όγκου δεδομένων (Ταινίες, εκδηλώσεις, προσφορές κλπ).

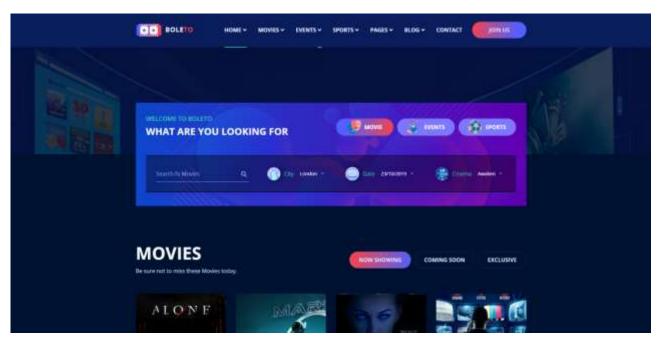
Όπως φαίνεται στην Εικόνα 1.1, το UI της εφαρμογής είναι απλό αλλά αποτελεσματικό έτσι ώστε να έχουμε αυτό που χρειάζεται. Έχουμε ένα μενού με τις λειτουργίες τις σελίδας και στα δεξιά υπάρχει το κουμπί «JOIN US» όπου είναι η λειτουργία αυθεντικοποίησης, στην παρούσα περίπτωση το κουμπί θα ήταν καλό να ήταν μετονομασμένο σαν «ΣΥΝΔΕΣΗ - LOGIN» για να είναι πιο ξεκάθαρο. Εκτός από αυτό, τα υπόλοιπα είναι ακριβώς όπως πρέπει, μέχρι και τα χρώματα του UI συμβαδίζουν μεταξύ τους όπως αναγράφεται στην θεωρεία χρωμάτων.



Εικόνα 1.1

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AITH\Sigma E\Omega N$ 12

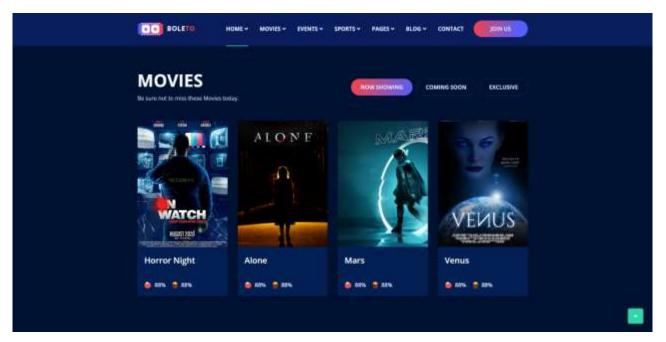
Στην Εικόνα 1.2, μπορούμε να δούμε την ενότητα που ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει εκδηλώσεις ανάλογα με την πόλη, ημερομηνία κλπ ενώ ταυτόχρονα το UI είναι απλό κι αποτελεσματικό.



Εικόνα 1.2

ANAΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ 13

Ακολούθως, στην πιο κάτω εικόνα (Εικόνα 1.3) φαίνεται ένα slide show από ταινίες που αλλάζει κάθε λίγα δευτερόλεπτα για να εμφανίζει διαφορετικές ταινίες. Επίσης, η σχεδίαση αυτού του τμήματος είναι αρκετά απλή και εύκολη στην χρήση προς τον χρήστη.



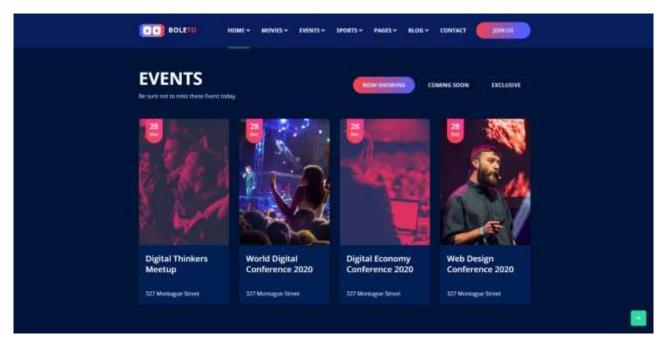
Εικόνα 1.3

Το template μπορεί να βρεθεί στον εξής σύνδεσμο,

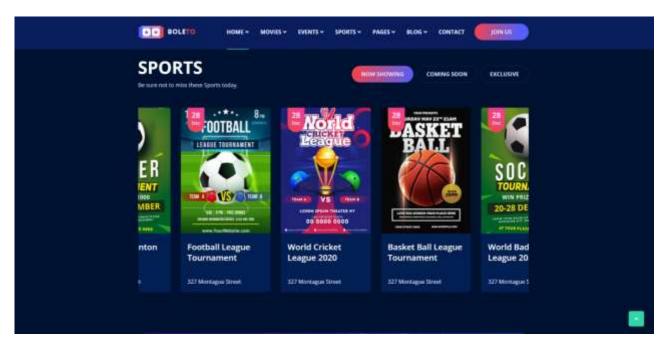
https://pixner.net/boleto/demo/index-2.html

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AIT H\Sigma E\Omega N$ 14

Η ίδια μορφή διατηρείται και στις υπόλοιπες εκδηλώσεις τις σελίδας με κάποιες μικρό-αλλαγές (Εικόνα 1.4 & Εικόνα 1.5)



Εικόνα 1.4



Εικόνα 1.5

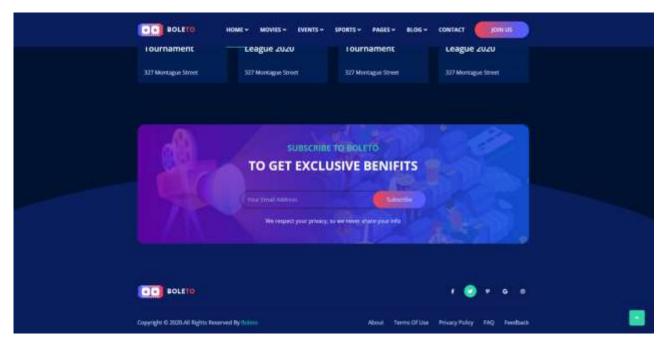
Σημαντικό είναι να αναφερθεί και η πλοήγηση για σύνδεση στην εφαρμογή. Όπως φαίνεται στην Εικόνα 1.6, ο χρήστης μπορεί να εγγραφεί/συνδεθεί απευθείας μέσω της εφαρμογής ή να χρησιμοποιήσει κάποιο τρίτο υπάρχον λογαριασμό μέσων κοινωνικής δικτύωσης.



Εικόνα 1.6

ANAΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ 16

Τέλος, στο κάτω μέρος της σελίδας (Εικόνα 1.7), δηλαδή στο υποσέλιδο, παρουσιάζεται μια ενότητα για εγγραφή στην αλληλογραφία προσφορών της εφαρμογής, παράλληλα με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης της σελίδας.

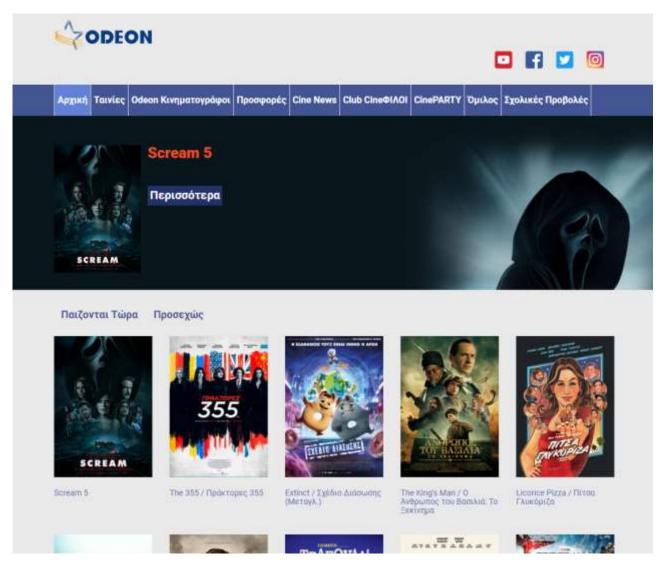


Εικόνα 1.7

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AIT H\Sigma E\Omega N$ 17

1.5.2. ODEON

Μια ακόμη παρόμοια εφαρμογή και μάλιστα Ελληνική, είναι το «ODEON» κι όπως φαίνεται στην Εικόνα 1.8 το UI του δεν είναι πρακτικό και θα μπορούσε να είναι πολύ πιο καλύτερο, δηλαδή να ακολουθούσε τις προδιαγραφές που αναφέρονται πιο πάνω (βλέπε BOLETO – TEMPLATE). Ταυτόχρονα, όμως έχει όλες τις λειτουργίες για να κλείσει ένας χρήστης εισιτήρια και να δει αν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις για μια ταινία σε συγκεκριμένες ώρες προβολής έτσι γι' αυτό θα το χρησιμοποιήσουμε σαν παράδειγμα λύσης.



Εικόνα 1.8

ANAΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ 18

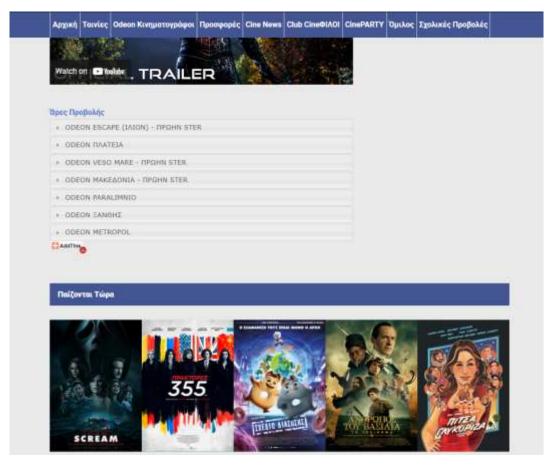
Στην Εικόνα 1.9 μπορούμε να παρατηρήσουμε πληροφορίες για μια ταινία που επιλέγουμε από την πλοήγηση της αρχικής σελίδας και με το κουμπί «Αγοράστε Εισιτήριο» να επιλέξουμε ώρα προβολής και θέση στην αίθουσα για την ταινία (Βλέπε Εικόνα 1.11).



Εικόνα 1.9

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AIT H\Sigma E\Omega N$ 19

Στην παρούσα οθονογραφία (Εικόνα 1.10) εάν μετακινηθούμε προς τα κάτω από την θέση που βρισκόμασταν στην προηγούμενη οθονογραφία μπορούμε να μάθουμε για τις ώρες προβολής τις ταινίας για κάθε παράρτημα του σινεμά.



Εικόνα 1.10

ANAΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ 20

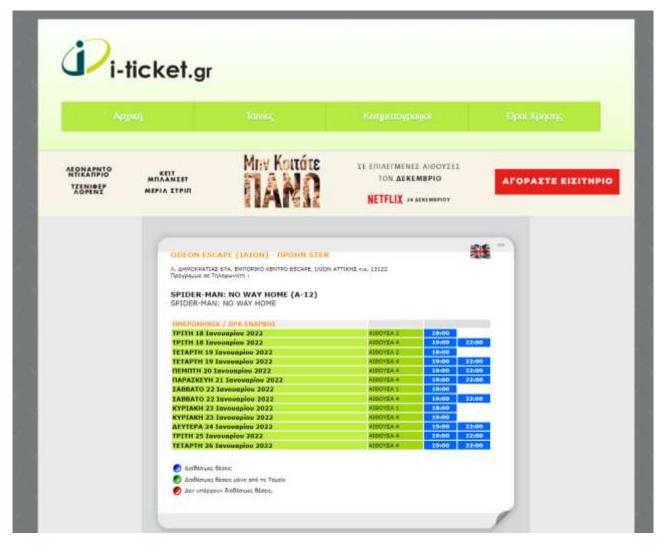
Πατώντας λοιπόν το κουμπί «Αγοράστε Εισιτήριο» όπως φαίνεται στην Εικόνα 1.9 εμφανίζεται σε νέο παράθυρο μια ενότητα που μας επιτρέπει να διαλέξουμε το σινεμά στο οποίο θέλουμε να παρακολουθήσουμε την ταινία ενώ ταυτόχρονα εμφανίζεται ένα πανό σαν διαφήμιση, στην κορυφή που δεν είναι καθόλου πρακτικό διότι ο χρήστης είναι στην φάση που προσπαθεί να κλείσει εισιτήρια και εμφανίζεται μια φανταχτερή διαφήμιση. Επιπρόσθετα, είναι σημαντικό να τονισθεί ότι το ODEON χρησιμοποιεί τρίτο λογισμικό για να διαχειρίζεται τα εισιτήρια του (i-ticket.gr) που πάλι δεν είναι πρακτικό για εμάς.



Εικόνα 1.11

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AITH\Sigma E\Omega N$ 21

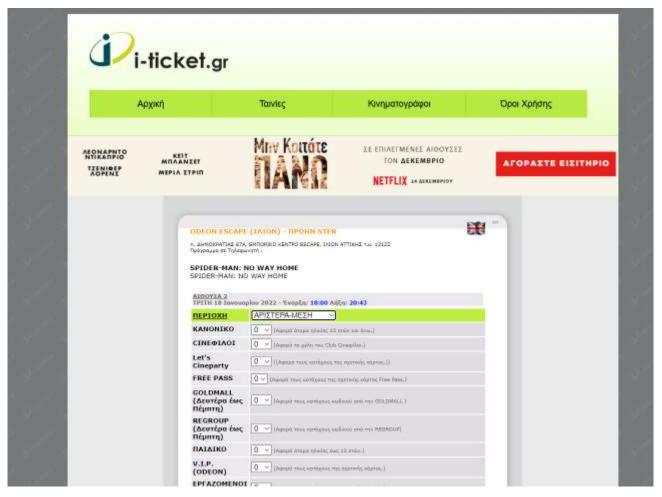
Στην συνέχεια, ο χρήστης επιλέγει ημερομηνία, αίθουσα και ώρα.



Εικόνα 1.12

 $ANA\Lambda Y\Sigma H A\Pi AITH\Sigma E\Omega N$ 22

Εν τέλει, καλείται να δώσει επίπεδόν πληροφορίες για την θέση του στην αίθουσα αλλά στο παρόν παράδειγμα δεν του επιτρέπει να διαλέξει συγκεκριμένη θέση ενώ εδώ είναι στο γενικό. Θα ήταν πιο ευπαρουσίαστο αλλά και ευκολότερο να εμφανίζεται ένα UI με προσομοίωση την αίθουσα μαζί με τις θέσεις και να προβάλει ποιες είναι διαθέσιμες και ποιες κρατημένες.



Εικόνα 1.13

Βέβαια, τα παρόν αντικείμενα θα μπορούσαν να ήταν οργανωμένα πιο σωστά.

Η εφαρμογή μπορεί να βρεθεί στον εξής σύνδεσμο,

http://www.odeon.gr/

ANAΛΥΣΗ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ 23

2. USER INTERFACE

Ο σχεδιασμός User Interface επικεντρώνεται στην πρόβλεψη των ενεργειών που θα προβούν οι χρήστες και να εξασφαλίζουν ότι το UI έχει στοιχεία που είναι εύκολα στην πρόσβαση, κατανοούν και θα χρησιμοποιηθούν για να διευκολύνουν αυτές τις ενέργειες. Κάποιοι βασικοί κανόνες είναι οι εξής.

- Απλό UI. Τα καλύτερα UI είναι σχεδόν αόρατα στον χρήστη. Αποφεύγουν τα περιττά στοιχεία και είναι ξεκάθαρα στη γλώσσα που χρησιμοποιούν στις ετικέτες και στα μηνύματα.
- UX: User Experience. Χρησιμοποιώντας κοινά στοιχεία στο UI, οι χρήστες αισθάνονται πιο άνετα και μπορούν να κάνουν τα πράγματα πιο γρήγορα. Είναι επίσης σημαντικό να δημιουργηθούν μοτίβα στη γλώσσα, τη διάταξη και το σχεδιασμό σε ολόκληρο τον ιστότοπο για να διευκολυνθεί η αποτελεσματικότητα. Μόλις ένας χρήστης μάθει πως να κάνει κάτι, θα πρέπει να μπορεί να μεταφέρει αυτήν την ικανότητα σε άλλα μέρη του ιστότοπου.
- Η διάταξη της σελίδας. Η προσεκτική τοποθέτηση των αντικειμένων μπορεί να βοηθήσει να τραβήξει την προσοχή του χρήστη στις πιο σημαντικές πληροφορίες και μπορεί να βοηθήσει στη αναγνωσιμότητα.
- Τα χρώματα. Μπορούμε να κατευθύνουμε ή να ανακατευθύνουμε την προσοχή του χρήστη μακριά από αντικείμενα χρησιμοποιώντας χρώμα, φως, αντίθεση και υφή προς όφελός μας.
- Η γραμματοσειρά (font). Διαφορετικά μεγέθη, γραμματοσειρές και η διάταξη του κειμένου που βοηθούν στην αύξηση της αναγνωσιμότητας.

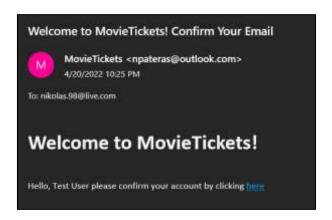
Για το UI της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκε η βιβλιοθήκη Bootstrap. Το bootstrap είναι ένα web design framework που περιλαμβάνει εκατοντάδες στοιχεία τα οποία κι ως επί το πλείστον είναι responsive , περιλαμβάνοντας grid system, buttons, forms, panels, navigation bars και πολλά ακόμα.

USER INTERFACE 24

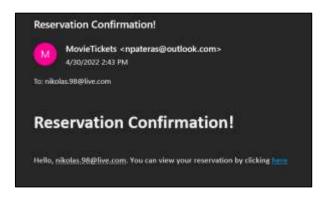
3. ΣΥΣΤΗΜΑ

Αρχικά, για το σύστημα της σελίδας χρησιμοποιήθηκε το ASP. NET MVC σαν backend, μαζί με διάφορες βιβλιοθήκες για την βελτιστοποίηση του frontend σαν Boostrap, Toastr, Popper.js και Modernizr. Κατόπιν, για την διαχείριση των δεδομένων, έγινε χρήση της SQL Server 2019 με την βοήθεια του εργαλείου SQL Management Studio 18 που διευκόλυνε αρκετά το debugging της βάσης αλλά ταυτόχρονα ο συνδυασμός με το ASP. NET ήταν σε «Code First» προσέγγιση, δηλαδή όταν ήταν αναγκαίο να γίνουν αλλαγές στην βάση, γίνονταν μέσω το IDE με βάση τα μοντέλα.

Παράλληλα, για την αποστολή email μέσω του συστήματος, χρησιμοποιήθηκε η βιβλιοθήκη «SendGrid» που μας παρείχε με ένα πλούσιο API.

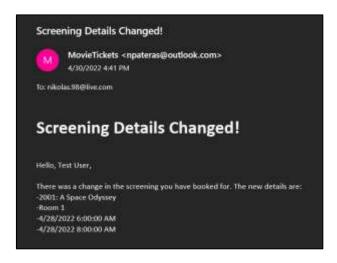


Εικόνα 3.1: Εγγραφή και Επιβεβαίωση Email



Εικόνα 3.2: Επιβεβαίωση Κράτησης

 $\Sigma Y \Sigma T H M A$ 25



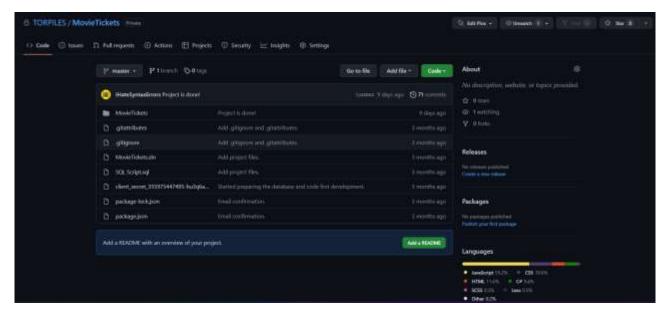
Εικόνα 3.3: Αλλαγή πληροφοριών της προβολής

 $\Sigma Y \Sigma T H M A$ 26

4. VERSION CONTROL

Για την υλοποίηση της εργασίας χρησιμοποιήθηκε Version Control για την καλύτερη οργάνωση της ομάδας. Η χρήση του git έγινε μέσω του GitHub. Δημιουργήσαμε ένα οργανισμό με το όνομα «TORPILES» όπου μέλη είναι κι οι δύο προγραμματιστές της ομάδας μας και μέσα σε αυτό υπάρχει το project «MovieTickets». Τέλος, έγιναν 71 commits όπως φαίνεται και στην πιο κάτω εικόνα.

To link του repository είναι το εξής: https://github.com/TORPILES/MovieTickets

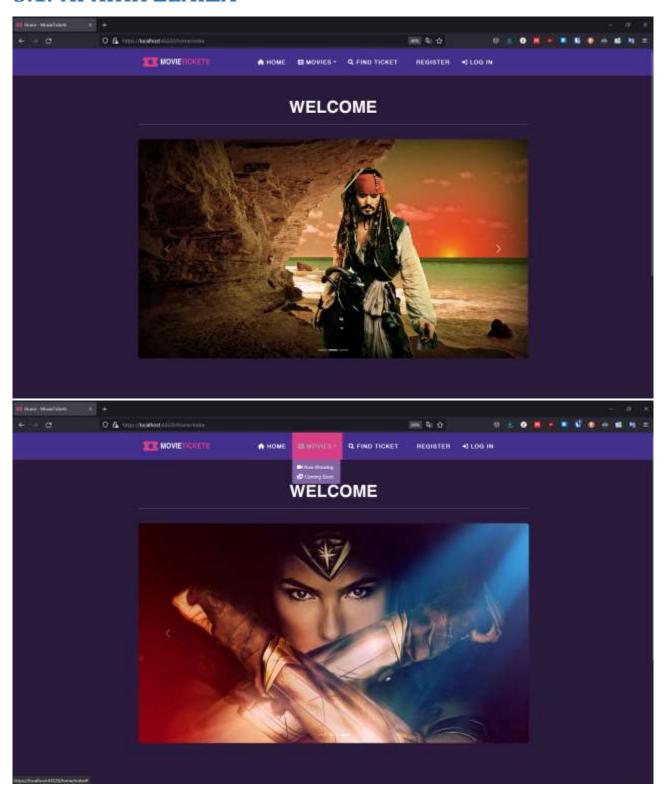


Εικόνα 4.1: Το project στο Github

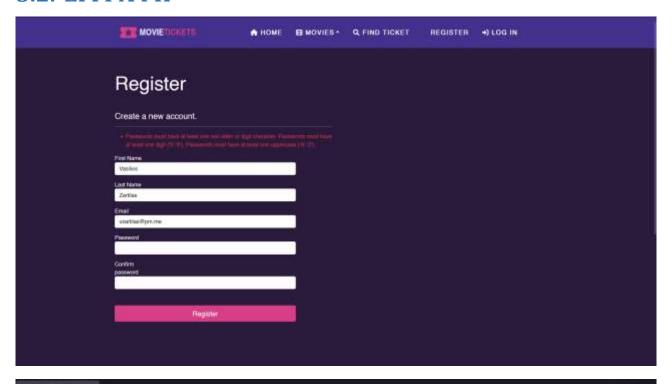
VERSION CONTROL 27

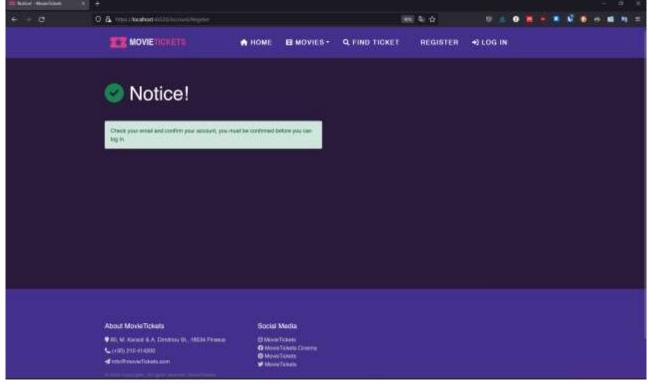
5. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

5.1. ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ

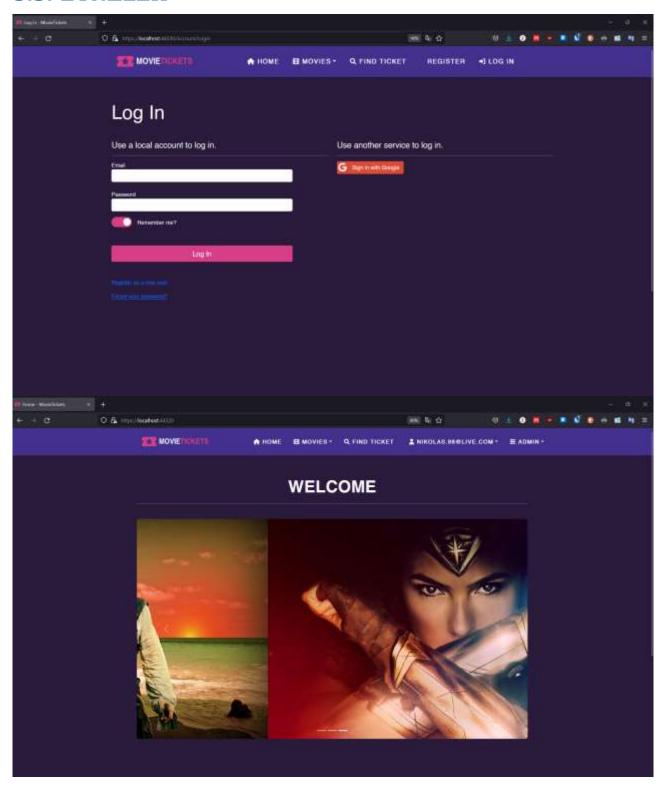


5.2. ЕГГРАФН

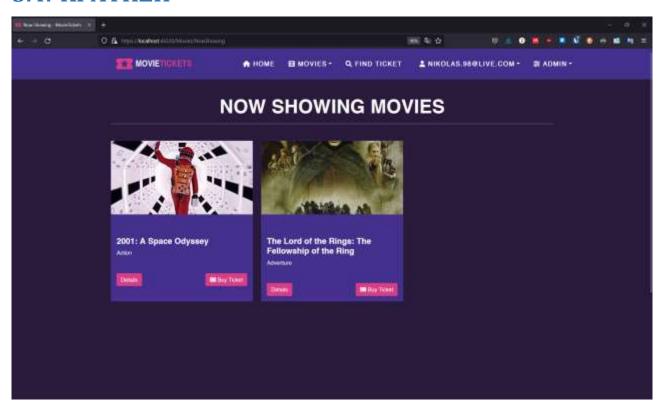


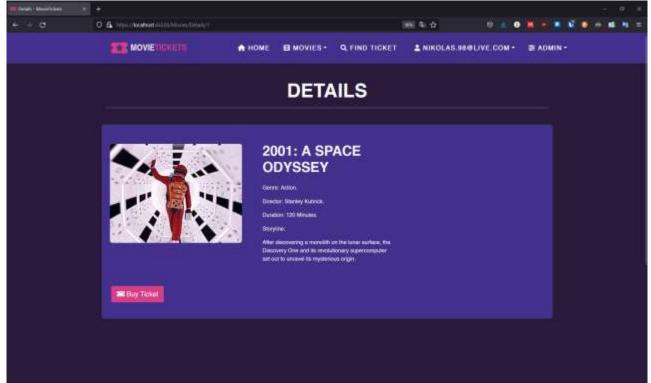


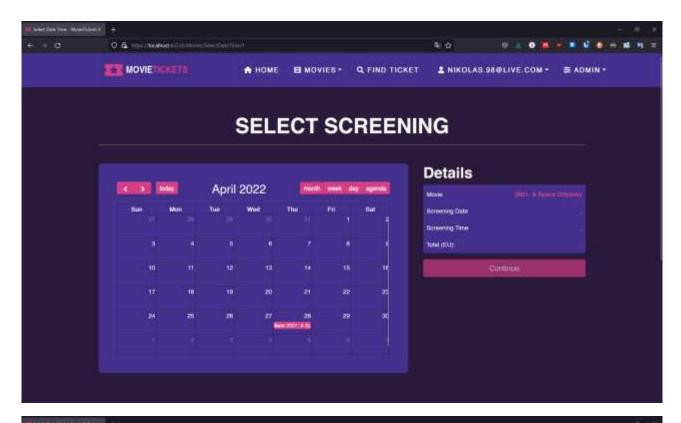
5.3. ΣΥΝΔΕΣΗ

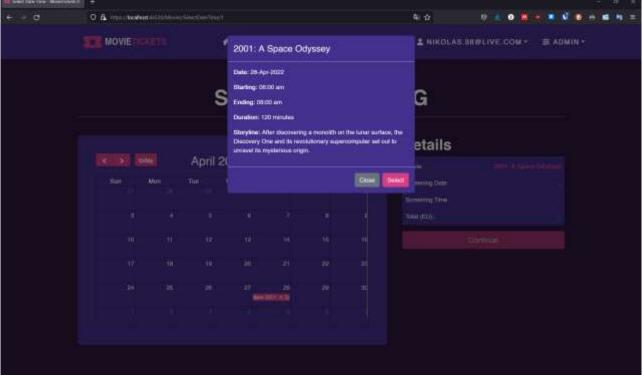


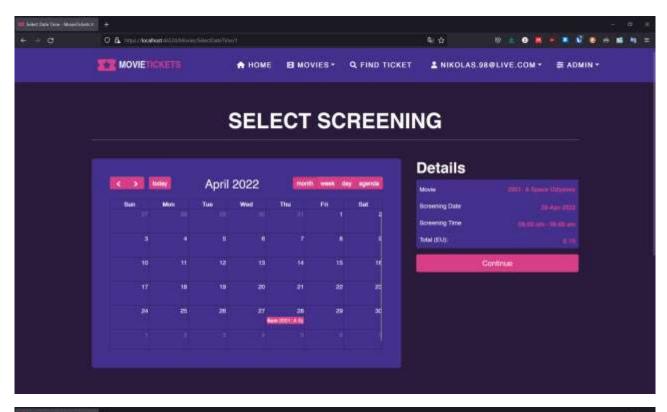
5.4. ΚΡΑΤΗΣΗ

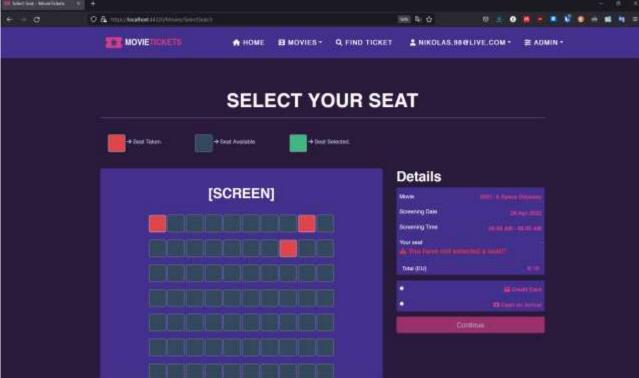


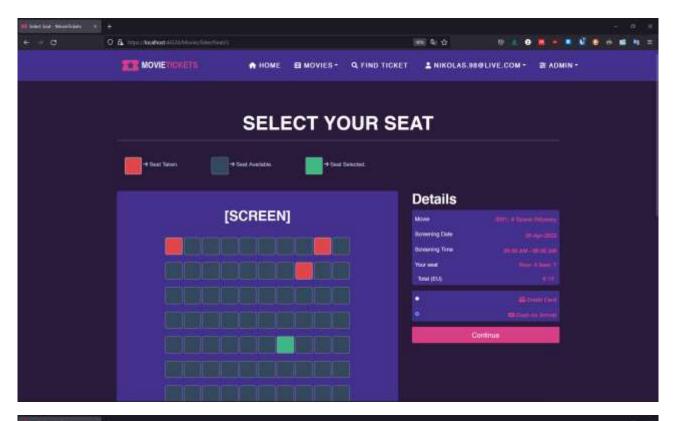


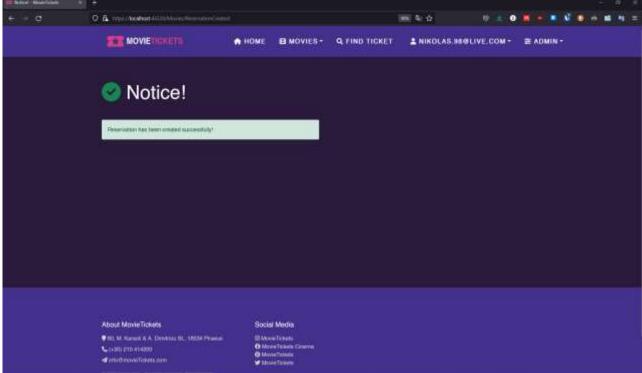




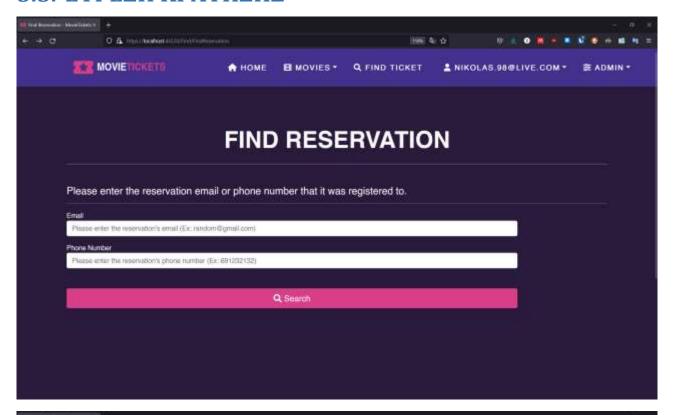


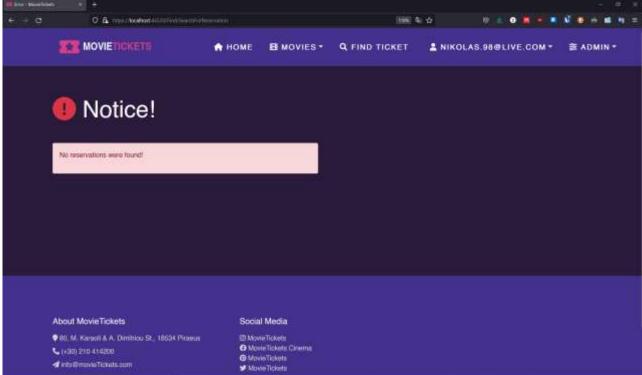


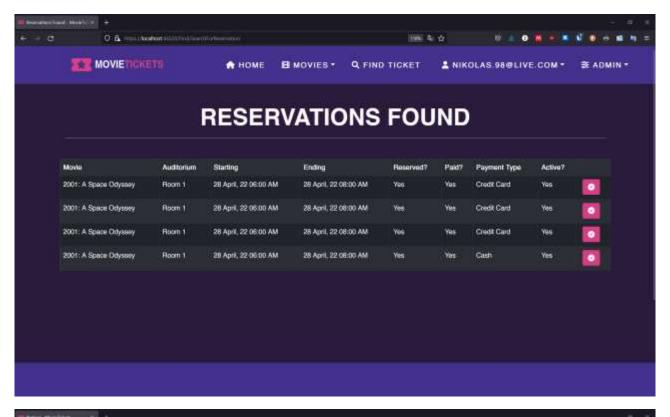


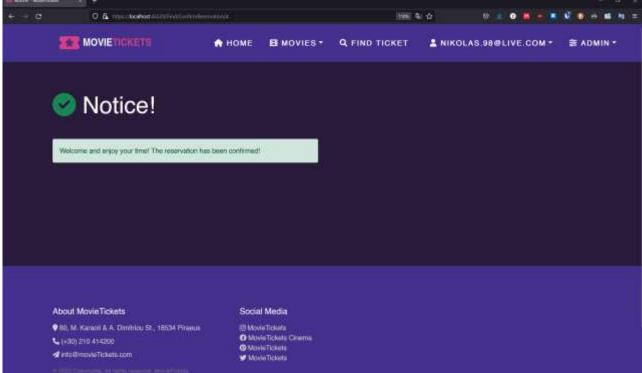


5.5. ΕΥΡΕΣΗ ΚΡΑΤΗΣΗΣ

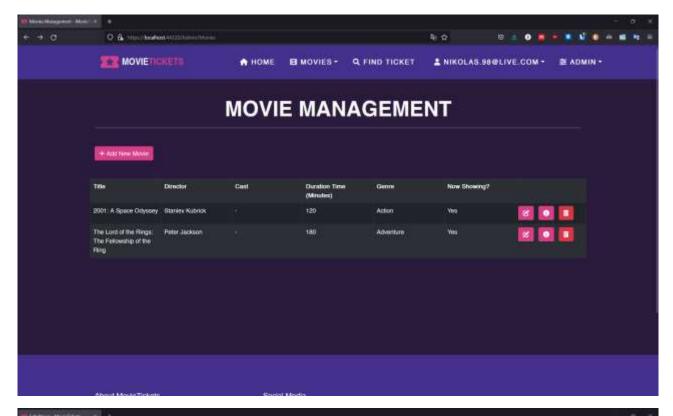


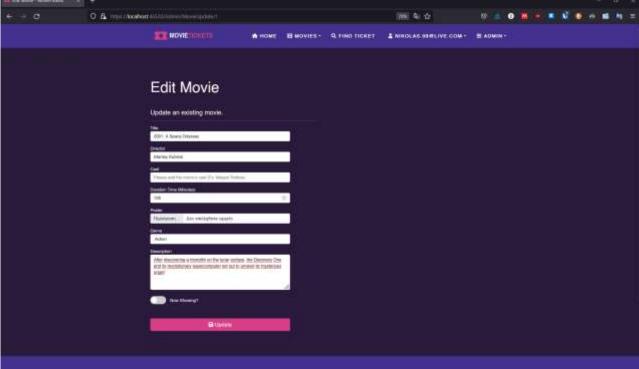




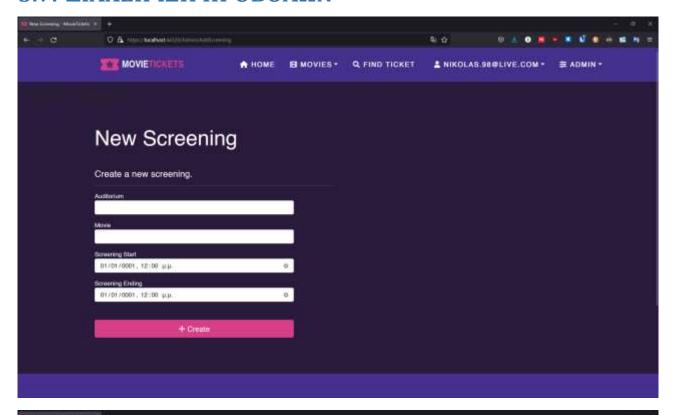


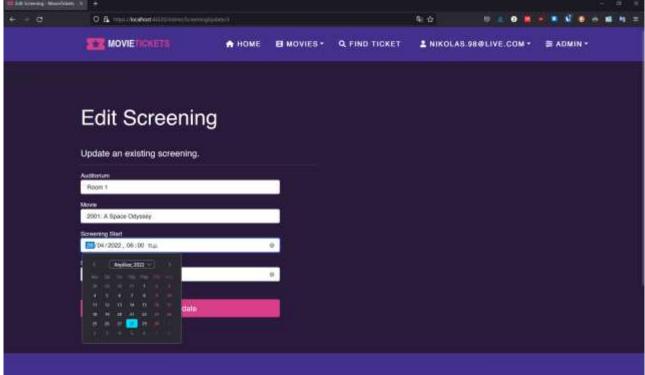
5.6. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΑΙΝΙΩΝ



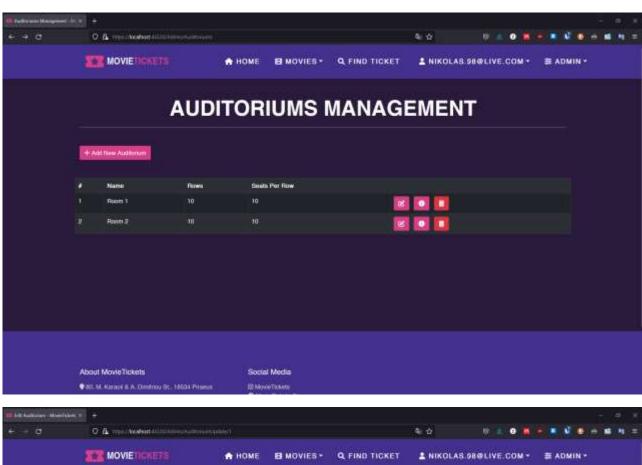


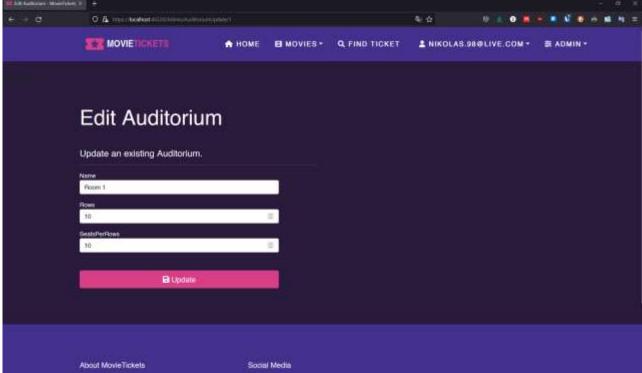
5.7. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΒΟΛΩΝ



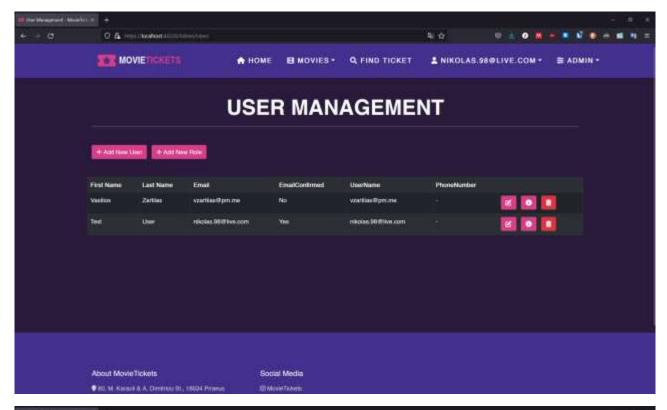


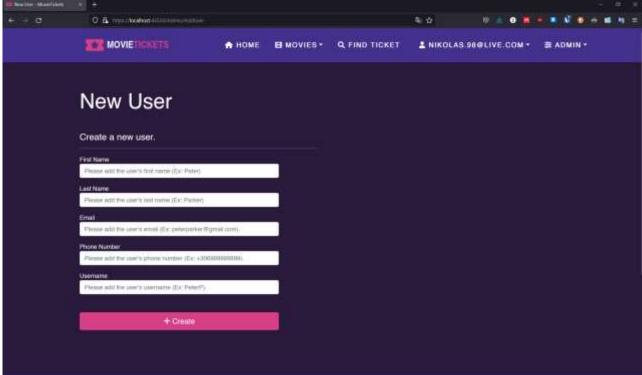
5.8. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΙΘΟΥΣΩΝ

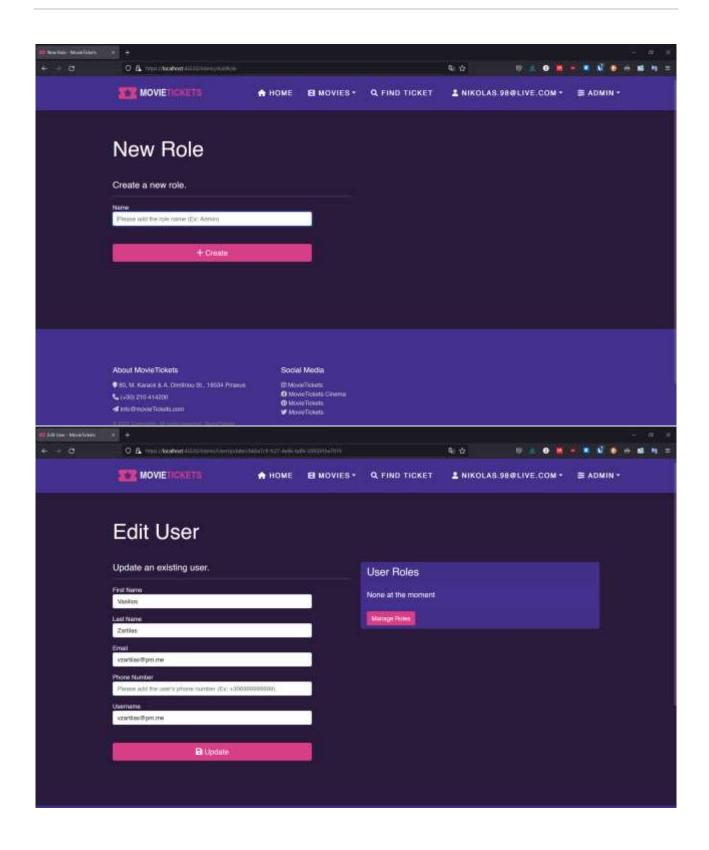


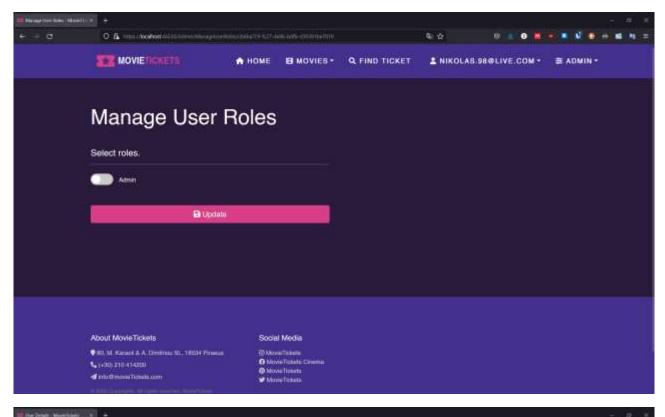


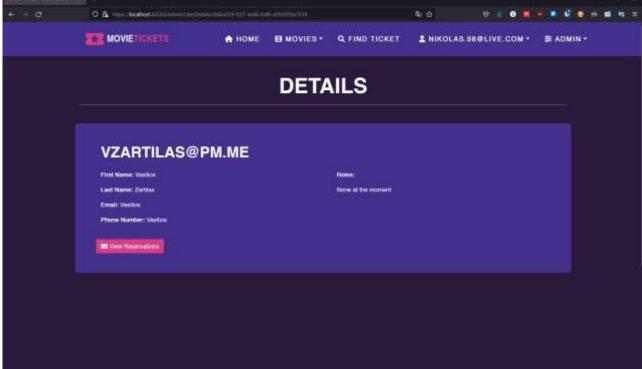
5.9. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΗΣΤΩΝ



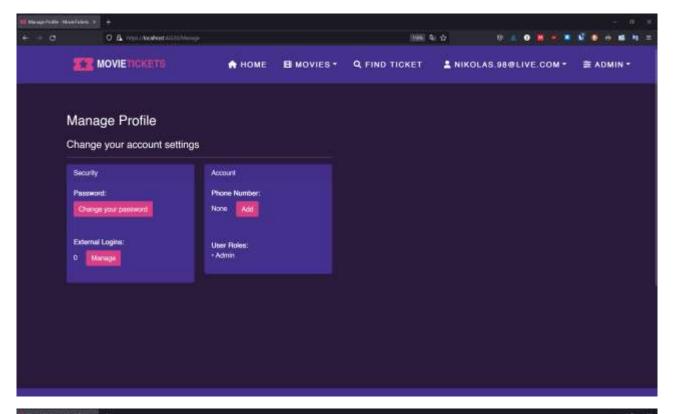


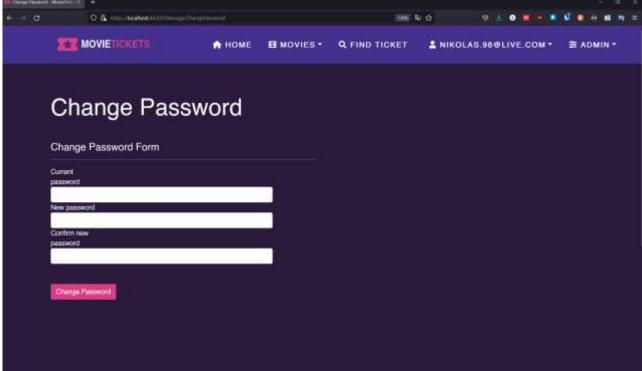




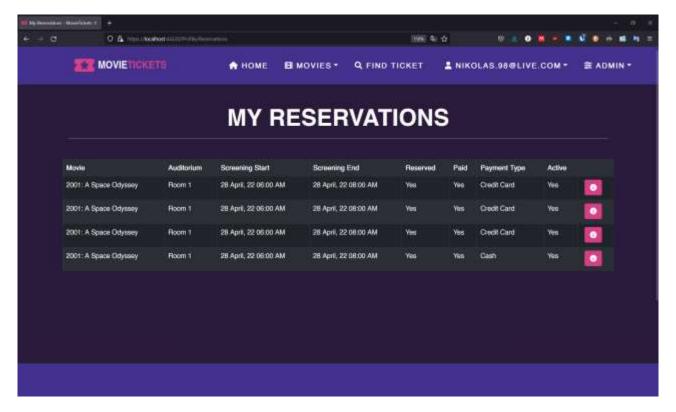


5.10. ΠΡΟΦΙΛ ΧΡΗΣΤΗ

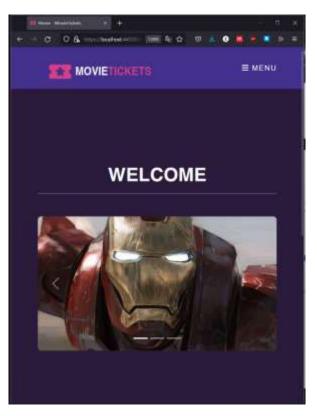


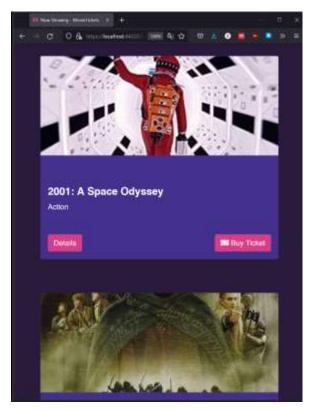


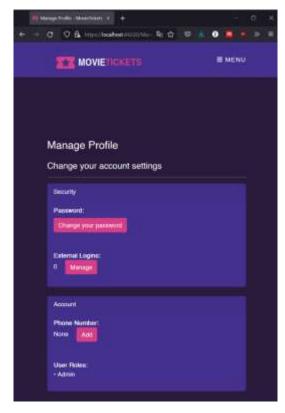
5.11. ΚΡΑΤΗΣΕΙΣ ΧΡΗΣΤΗ



5.12. ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΕ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ









6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΠΗΓΕΣ

- 1. https://getbootstrap.com/docs/
- 2. http://www.dotnetawesome.com/2017/06/event-calendar-in-aspnet-mvc.html
- **3.** https://www.c-sharpcorner.com/article/asp-net-mvc-how-to-use-ajax-with-parameters/
- **4.** https://www.codeproject.com/Questions/1211108/How-to-solve-violation-of-PRIMARY-KEY-constraint-P
- **5.** https://www.c-sharpcorner.com/UploadFile/asmabegam/Asp-Net-mvc-5-security-and-creating-user-role/
- **6.** https://github.com/mosh-hamedani/vidly-mvc-5/tree/master/Vidly
- 7. https://www.gushiciku.cn/pl/28id
- **8.** https://stackoverflow.com/questions/49820779/how-can-i-send-email-to-multiple-recipients-from-sql-server-database-in-asp-net

9.

 $BIB\Lambda IO\Gamma PA\Phi IA \& \Pi H\Gamma E\Sigma$ 46

7. ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ & ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Όνομα	Έκδοση	Τύπος
Microsoft Visual Studio	2022 - 17.1.6	Εργαλείο
SQL Server Management Studio	15.0.18410.0	Εργαλείο
SQL Server	2019	Εργαλείο
Antlr	3.5.0.2	Βιβλιοθήκη
AutoMapper	4.1.0	Βιβλιοθήκη
Boostrap	5.1.3	Βιβλιοθήκη
EntityFramework	6.4.4	Βιβλιοθήκη
FontAwesome	4.7.0	Βιβλιοθήκη
FontAwesome.MVC	1.0.0	Βιβλιοθήκη
jQuery	3.6.0	Βιβλιοθήκη
jQuery.UI.Combined	1.13.1	Βιβλιοθήκη
jQuery.Validation	1.19.3	Βιβλιοθήκη
Modernizr	2.8.3	Βιβλιοθήκη
Owin	1.0	Βιβλιοθήκη
popper.js	1.16.1	Βιβλιοθήκη
SendGrid	9.25.3	Βιβλιοθήκη
toastr	2.1.1	Βιβλιοθήκη
Twilio.AspNet.Common	5.68.3	Βιβλιοθήκη
WebActivatorEx	2.0	Βιβλιοθήκη
WebGrease	1.6.0	Βιβλιοθήκη

Συμπληρωματικά, το αρχείο packages.config που βρίσκεται στο directory μας, δημιουργείται αυτόματα με <u>όλες</u> τις βιβλιοθήκες που χρησιμοποιούμε συμπεριλαμβάνοντας τις εκδόσεις αυτών.