**Техническо задание**

Софтуерни технологии

Тема:

**Платформа за закупуване на билети за кино**

Група: №4

Автори:

Ива Цветанова Василева

Светлин Бориславов Иванов

Петър Светославов Бечев

02.11.2022

**Съдържание**

Въведение.................................................................................................................3

Цели, обхват и очаквани резултати от изпълнение на проекта...........................3

Обхват на проекта.................................................................................................3

Обща информация.............................................................................................3

Общи и специфични цели на проекта..................................................................3

Обща цел.............................................................................................................4

Специфични цели...............................................................................................4

Бизнес процеси...................................................................................................4

Логически модел на данните.............................................................................4

Текущо състояние....................................................................................................5

Функционални изисквания.....................................................................................6

Технически изисквания...........................................................................................7

Източници................................................................................................................7



**Въведение**

Проектът има за цел да разработи платформа за закупуване на билети за кино. По този начин се дава възможност на всички потребители по-лесно и по-бързо да закупят своите билети без излишно чакане на опашки.

**Цели, обхват и очаквани резултати от изпълнение на проекта**

**Обхват на проекта**

**Обща информация**

Пазарът на онлайн резервации на билети за кино отбеляза стабилен растеж през последните няколко години и при никакви обстоятелства не изглежда да се забавя.

Обяснявайки растежa на индустрията, доклад на Grand View Research посочва, че глобалният пазар на онлайн резервации на билети за кино е оценен на 17,98 милиарда долара през 2018 г. — и се очаква да се увеличи с 6,5% между 2019 г. и 2025 г.

Една от основните причини за този растеж е търсенето от потребителите на удобни, безпроблемни покупки и покупки в движение. Никой не обича да чака на дълги опашки и възможността за избиране на предпочитани места предварително е голям плюс. Освен това смартфоните и лесният достъп до интернет са подпомогнали за растежа му.

**Целеви групи** - масовите потребители, които обичат да прекарват свободното си време в киното.

**Общи и специфични цели на проекта**

**Обща цел**

Целта на платформата е по-бърз и удобен начин потребителите да могат да закупуват своите билети за кино. Те ще могат да:

• Закупуват билети

• Получават отстъпки

• Получат имейл потвърждение за закупените билети

**Специфични цели**

1. Платформата ще предлага избор от десетки прожекции.

2. Всеки потребител ще има свой уникален профил, в който ще може да проследи своята активност.

3. Всеки потребител ще има възможност да отмени закупените билети 24 часа преди прожекцията.

**Бизнес процеси**

Компанията, която ще използва софтуера би очаквала да има възможност да качва нови филми на техния уебсайт и да актуализира цените на билетите. Също така предвид фактът, че компанията освен управител или мениджър, който да управлява съдържанието свързано с филмите, ще има и служители на касата, който трябва да проверяват билетите, които са закупени, запазените места и общата сума на резервацията. Именно поради тази причина би било удачно администраторите да бъдат разделени на роли (Admin, Cashier).

Admin – ще има достъп до цялата информация включително да променя или добавя нови филми, както и да преглежда направените резервации

Cashier – ще има достъп единствено до секцията, в която ще се преглеждат закупените билети

**Логически модел на данните**

Потребител

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| Име | Текст |
| Фамилия | Текст |
| Email | Текст |
| Парола | Текст |
| Роля | FK Роли |

Роли

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| Id | Текст |
| Роля | Текст |

Филм

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| Име\заглавие | Текс |
| Описание | Текс |
| Жанр | Текст |

Зала

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| Номер | Число |
| Капацитет | Число |

Прожекция

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| Филм | FK Филм |
| Зала | FK Зала |
| Дата и час | Дата |
| Цена | Число |

Билет

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Описание** |
| Потребител | FK Потребител |
| Прожекция | FK Прожекция |
| Ред и място | Текст |

**Текущо състояние**

Съществуват най-различни платформи за продажба на билети онлайн, като тук са представени една малка част от тях.

* TicketingHub - TicketingHub е онлайн платформа за продажба на билети. Най-общо казано обхваща 3 основни индустрии за продажба на билети: развлечения, транспорт и туризъм/пътуване. Всеки може свободно да се регистрира и да започне да продава билети под собствената си марка, използвайки API, вградена Widget или приложение за iPhone и Android.
* Ticket Tailor - лесна за използване и богата на функции платформа за билети.
* TicketSource - безплатна онлайн система за продажба на билети на професионално ниво, която е невероятно лесна за използване и достъпна за всички.

**Сравнение между различните платформи**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Платформа | Deployment | Support | Pros & Cons |
| TicketingHub | Cloud, SaaS, Web-Based  Desktop - Mac  Desktop-Windows  Desktop - Linux  Desktop-Chromebook  Mobile - Android  Mobile - iPhone  Mobile - iPad | Email/Help Desk  FAQs/Forum  Knowledge Base  Phone Support  24/7 (Live Rep)  Chat | + Лесна за работа  + Изчистен прост дизайн  -Забавяне при актуализирането на платформата |
| Ticket Tailor | Cloud, SaaS, Web-Based  Desktop - Mac  Desktop - Windows  Desktop - Linux  Desktop - Chromebook  On-Premise - Windows  On-Premise - Linux  Mobile - Android  Mobile - iPhone  Mobile - iPad | Email/Help Desk  FAQs/Forum  Knowledge Base  Phone Support  24/7 (Live Rep)  Chat | +Лесна за използване и има отлично обслужване на клиентите  - не позволява на клиентите лесно да намират билети без директна връзка. |
| TicketSource | Cloud, SaaS, Web-Based  Desktop - Mac  Desktop - Windows  Desktop - Linux  Desktop - Chromebook  On-Premise - Windows  On-Premise - Linux  Mobile - Android  Mobile - iPhone  Mobile - iPad | Email/Help Desk  Knowledge Base  Phone Support  Chat | + Лесна за употреба, добри опции за защита на данните и персонал на разположение, при нужда от помощ |

**Функционални изисквания**

* Регистрация - Ако клиентът иска да си закупи билет за филм, той трябва да се регистрира.
* Login - Клиентите могат да влизат в системата чрез въвеждане на валидно потребителско име и парола.
* Logout - Клиентите могат да излизат от системата след като са приключили с покупката на билети.
* Промени при закупен билет - След влизане в профила си потребителят може да върне билета.
* Homepage - главната страница на платформата, която предоставя на потребителите цялата необходима информация, както и навигация до други функции.
* Login страница
* Страница за регистрация
* Опция за търсене на прожекция
* Списък с филмите
* Ценоразпис

В администрацията (Роля: Admin)

* Редактиране на ролите на потребителите
* Преглеждане и добавяне на нови филми
* Добавяне или променяне на прожекции
* Преглед на всички закупени билети

В администрацията (Роля: Cashier)

* Преглед на всички закупени билети

**Технически изисквания**

* Платформата предоставя лесен за ползване интерфейс.
* Възможностите на платформата са свързани с по-удобно закупуване на билети от всички потребители

**Източници**

* <https://www.techuz.com/blog/must-have-features-for-developing-a-movie-ticket-booking-platform-like-fandango/>
* <https://www.capterra.com/ticketing-software/>