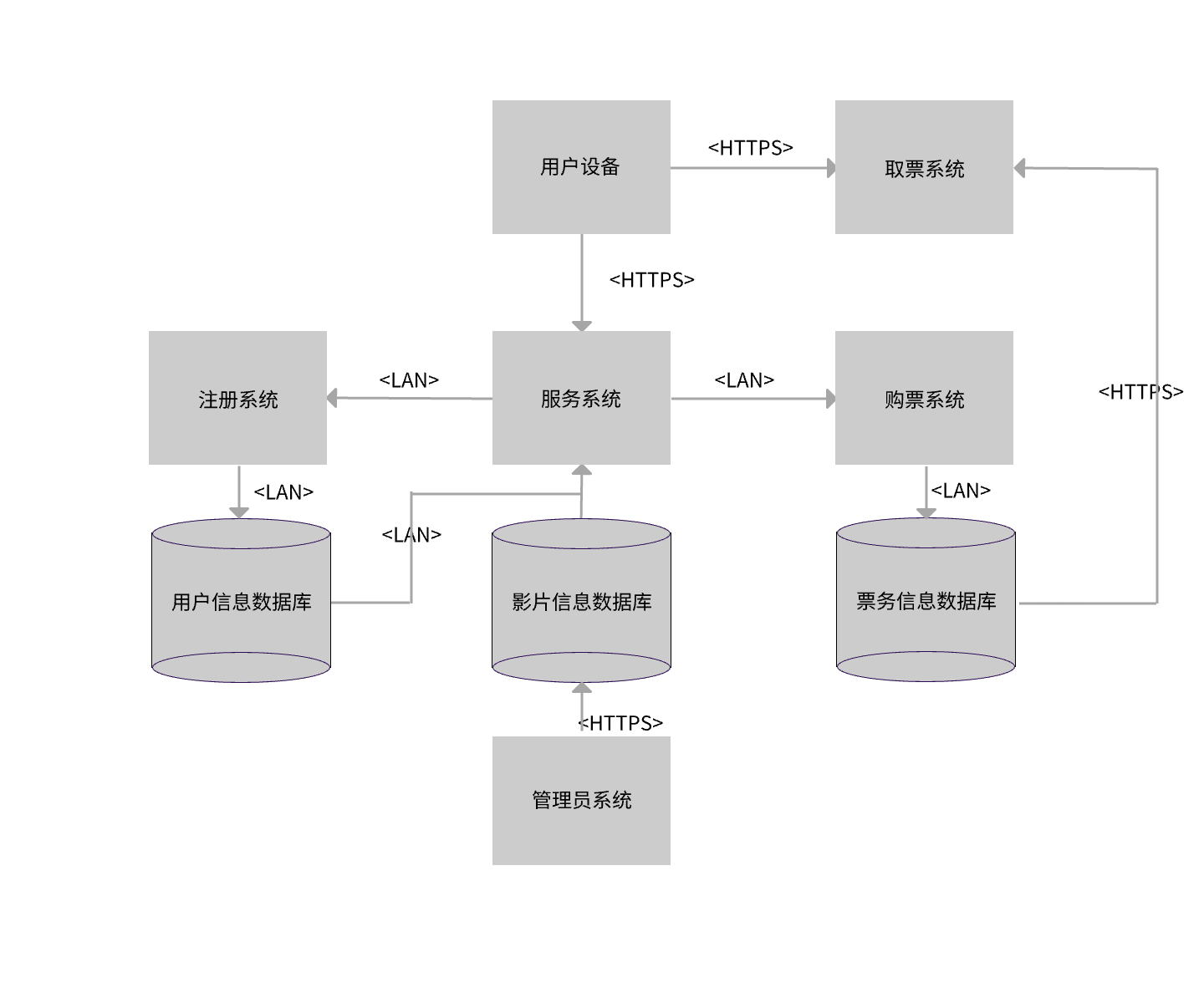
软件架构设计

1. 物理架构



1.1 服务系统:

软件与用户间的桥梁，通过调用其他系统来将传输数据为用户提供服务，如接收注册请求传递给注册系统，接收购票请求传递给购票系统，将获取影片信息数据将影片信息展示给用户。

* 1. 注册系统

处理用户的注册请求，生成用户信息数据，写入用户信息数据库。

* 1. 用户信息数据库

存储用户信息数据，供服务系统调用获取用户数据。

* 1. 管理员系统

影院管理员平台，能够更新管理上映的影片信息，向影片信息数据库写入数据。

* 1. 影片信息数据库

存储影片信息数据，供服务系统调用获取影片信息数据。

* 1. 购票系统

处理用户的购票请求，生成票务数据并写入票务信息数据库。处理货币支付转账。

* 1. 票务信息数据库

存储票务数据，供取票系统进行核对以及电影票打印。

* 1. 取票系统

核对用户设备中的影票id及票务信息数据库中的影票id，进行匹配，匹配成功则打印电影票。

* 1. 用户设备

访问服务系统获取相应注册、浏览、购票等服务。与取票系统进行交互(扫码、输入影票id)进行取票。

1. 逻辑架构



本次实践中，电影订票网站采用前后端分离的设计，使用MVC架构风格，模型存放在数据库中，后端Spring框架提供控制器，而视图通过React框架和React Native框架在网页端和手机端呈现。