

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO GERENCIAL SENAI – FATESG CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM LOGÍSTICA

GUSTAVO HENRIQUE RIBEIRO MARTINS
OLAIR SOARES DE ALMEIDA
VINICIUS ARAUJO LOPES

CINEMA BELO FILME

GOIÂNIA, GO novembro de 2019

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO/ JUSTIFICATIVA	3
2. OBJETIVOS	3
2.1 Objetivo Geral	3
2.2 Objetivos Específicos	3
3. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO	3
3.1- Engenharia de Software	4
3.2- Laboratório de Algoritmos e Programação	2
3.3 - Algoritmo e Programação	2
3.4 - Matemática e Estatística	4
3.5 - Lógica Matemática	4
3.6 - Fundamentos da Arquitetura de Computadores	4
4. RESULTADOS E CONCLUSÕES	6
5. REFERÊNCIAS	6
6. IMAGENS DO PROTÓTIPO	7

1. INTRODUÇÃO /JUSTIFICATIVA

O presente trabalho é sobre a automatização da bilheteria do Cinema Belo Filme.

Fomos procurados pela direção do Cinema Belo Filme, para automatizar a compra de ingresso, com a intenção de agilizar e facilitar a venda, além de economizar recursos de pessoal. Com a nossa solução o cliente terá uma diminuição dos gastos com a folha de pagamento, visto que o Software possui sistema de autoatendimento aos clientes.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Construir um software para automatizar a Bilheteria do Cinema Belo Filme.

2.2 Objetivos Específicos

- Construir código do programa.
- Modelar o projeto.
- Redigir Documentação.
- Implementar ambiente Gráfico.

3. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

3. O software

O software permite acesso ao cliente e ao administrador do sistema.

O Cliente tem acesso informando o número de CPF, aos filmes que estão em cartaz com nome e horário da sessão.

Ao escolher o filme, o cliente visualiza as poltronas disponíveis para compra. Se cliente já comprou um ou mais ingressos, ele pode reimprimir o(s) seu(s) ingresso(s), devolvê-lo(s), ou comprar mais ingressos, escolhendo se vai pagar meia entrada ou inteira.

O administrador tem acesso informando sua senha, aos filmes que estão em cartaz com nome e horário da sessão, assim como o cliente.

Ao escolher o filme, o administrador visualiza as poltronas disponíveis para venda, e as poltronas vendidas identificadas por cores de acordo com o tipo da entrada: vermelha pra inteiras, laranjas para meia entrada. O administrador pode reimprimir ou devolver ingressos de qualquer cliente. Pode vender mais ingressos, escolhendo as opções meia entrada ou inteira.

O administrador também pode visualizar um relatório, por sessão e filme, com os totais de vendas meias entradas e inteiras, por quantidade e por valor, além da totalização das vendas do cinema. O relatório pode ser ordenado da forma como administrador desejar.

3.1 Engenharia de Software

Na engenharia de Software tivemos como ferramentas utilizadas o Gantt para construção do Gráfico de Gantt e yED graph editor para modelagem do projeto. Como metodologia ágil, usamos a metodologia DAS (Adaptative Software Development) baseada em aprendizado, especulação e colaboração. Essa metodologia foi escolhida por que o processo de funcionamento é cíclico, ou seja, se repete a cada nova missão.

Como definimos três etapas de desenvolvimento, planejamento, modelagem de dados e de negócio e implementação do código com a interface, o modelo de desenvolvimento DAS foi o que mais se adaptou ao nosso projeto.

3.2 Laboratório de Algoritmos e Programação

Para construção do código e da interface gráfica usamos a Netbeans IDE 8.0.1 e 8.2, com a linguagem Java.

3.3 Algoritmo e Programação

Idem ao item 3.2.

3.4 Matemática e Estatística

Usamos operações matemáticas para cálculo de relatórios, elaboração de matrizes e armazenamento de dados na memória.

3.5 Lógica Matemática

Usamos operadores lógicos, estruturas condicionais simples e compostas e estruturas de repetição com testes lógicos.

3.6 Fundamentos da Arquitetura de Computadores

Usamos os conceitos de armazenamento em memória permanente e volátil, velocidade de processamento observando a compilação do programa além dos fundamentos triviais de dispositivos de entrada e de saída, tais como teclado, mouse, monitor e etc.

4. RESULTADOS E CONCLUSÕES

O cliente precisava se modernizar e entregamos um produto além das expectativas do cliente, funcional e de fácil implementação.

O trabalho foi relevante para todos da equipe, devido às experiências com prazos estabelecidos, metas, planejamentos e responsabilidades de todos.

5. REFERÊNCIAS

Universidade XTI - JAVA - 078 - GUI, Jlabel e Imagelcon:

https://www.youtube.com/watch?v=uydMUmvS5Ec&list=PL1OywHhklxPqljiVxhwda

[#BlueLegacy] Java - Swing [1/4]: Desenvolvendo Aplicações Gráficas com Swing https://www.youtube.com/watch?v=w7EQDB7m9tc

Guia Completo de Java

https://www.devmedia.com.br/guia/linguagem-java/38169

Java™ Platform, Standard Edition 8 - API Specification https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/

6. IMAGENS DO PROTÓTIPO

Figura 1 - Tela de acesso para Cliente e Administrador



Figura 2 - Tela de login (cliente)

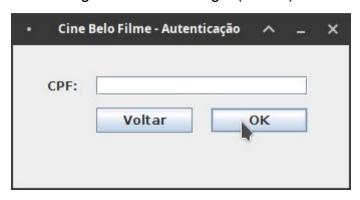


Figura 3 - Tela de login (administrador)

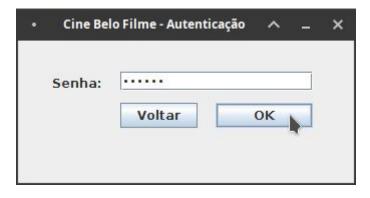


Figura 4 - Tela de seleção de filmes (cliente)

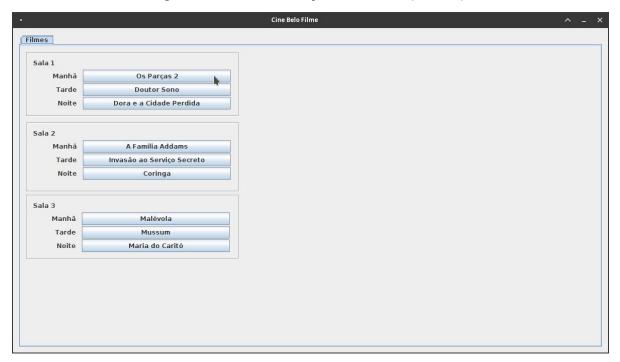


Figura 5 - Tela de seleção de filmes (administrador)

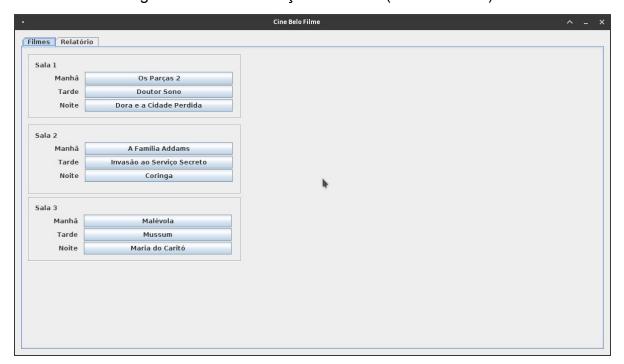


Figura 6 - Tela de seleção de poltronas (cliente)

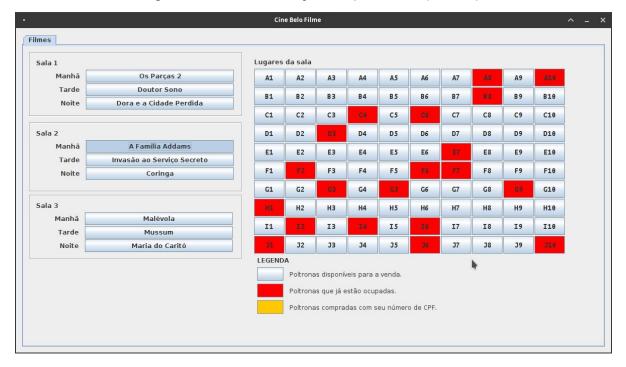


Figura 7 - Tela de seleção de poltronas (administrador)



Figura 8 - Tela com poltrona disponível selecionada (cliente)

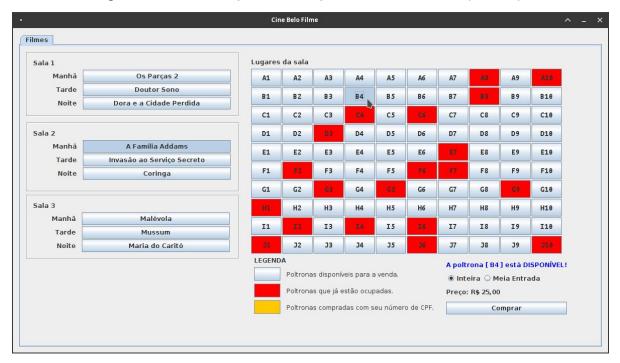


Figura 9 - Tela com poltrona disponível selecionada (administrador)

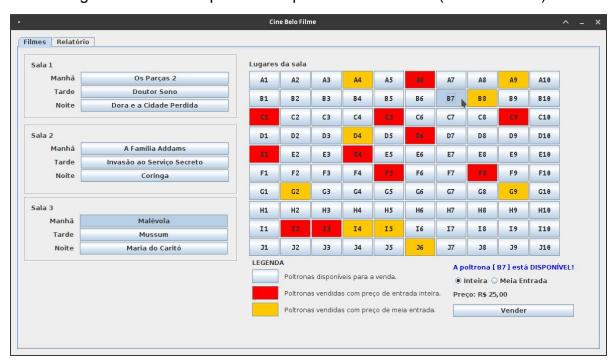


Figura 10 - Tela com poltrona ocupada selecionada (cliente)

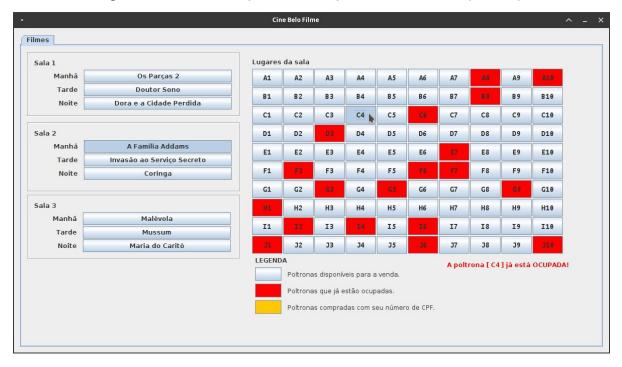


Figura 11 - Tela com poltrona do próprio cliente selecionada (cliente)

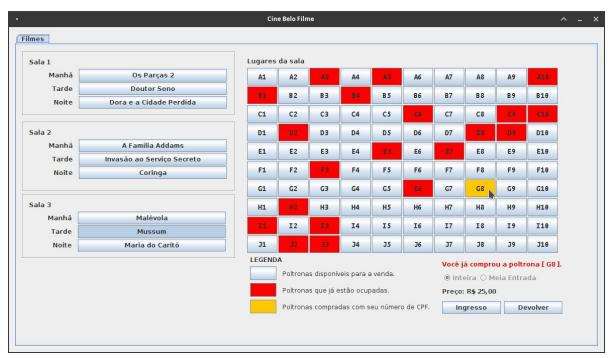


Figura 12 - Tela com poltrona ocupada selecionada (administrador)

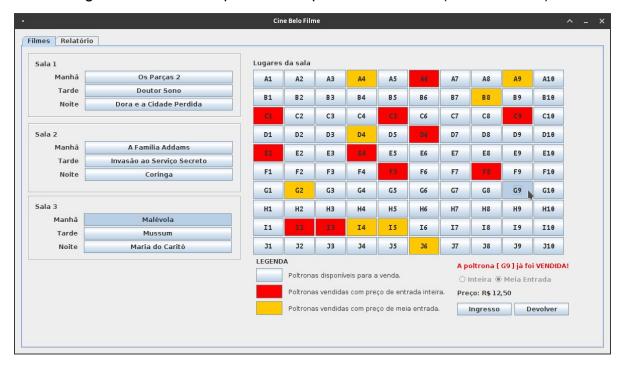


Figura 13 - Mensagem de confirmação de devolução

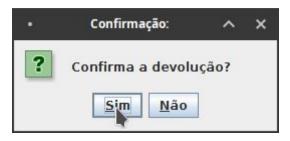


Figura 14 - Mensagem de confirmação de compra

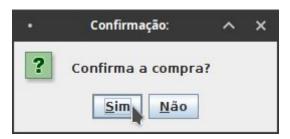


Figura 15 - Tela de identificação do cliente da compra



Figura 16 - Tela de confirmação de impressão e reimpressão do ingresso

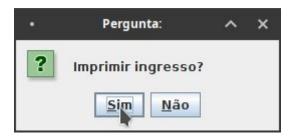


Figura 17 - Tela de impressão e de reimpressão do ingresso

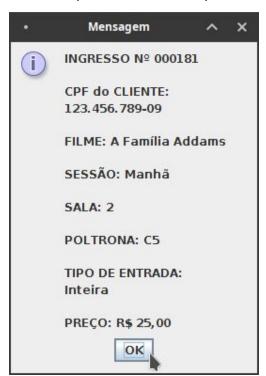


Figura 18 - Tela de relatório de vendas (administrador)

