Ticketing System



Proiectul este o aplicatie pentru gestionarea biletelor de evenimente, care ofera functionalitati de:

- Achizitie Ticket (Trei categorii de tickete: "Premium", "Mid", "Low").
- Generare Bilet (QR code, informatii client) in format .pdf.
- Activare Ticket (pe baza seriei ticket generate automat si CNP-ul clientului).
- Editare/Salvare date "telefon", "email" client in baza de date.
- Posibilitatea Clientului de a isi sterge datele din baza de date.

Achizitia unui ticket este implementata pe baza unui Cod Numeric Personal (CNP) unic al clientului, si posibilitatea achizitiei unui singur ticket (1 buc.) din cele trei categorii.

Astfel pentru achizitia unui ticket de tip:

- o **Premium**: costul biletului este de : 200 lei/buc. Nr locuri disponibile: 10.
- o *Mid*: costul biletului este de : 100 lei/buc. Nr locuri disponibile: 20.
- o **Low**: costul biletului este de : 50 lei/buc. Nr locuri disponibile: 30.

Aplicatia in interfata grafica este structurata in doua parti (taburi):

Tabul 1 – "Buy Ticket".

Patru campuri marcate cu * (obligatorii) pentru "Nume", "Prenume", "Cnp", "Email", si un camp optional "Telefon". Afisarea unui nou panou (depinde de corectitudinea datelor introduse) cu selectia achizitiei unui tip de ticket, afisare cantitate/nr. locuri disponibile, buton cu afisare pretul ticketului, cu rolul de innregistrare a achizitiei in baza de date.

Tabul 2 - "Edit/Activate".

Doua campuri obligatorii pentru Serie Ticket si CNP, afisare un nou panou cu posibilitatea de a edite nr. telefon si email. Afisare informatii client cu nume, prenume, bilet validat/nevalidat si butoane de a modifica/sterge client, precum si buton de validare

Tehnologii Utilizate

Java (JDK 21)

Proiectul este dezvoltat in Java, un limbaj de programare orientat pe obiecte.

Mayen

Student: Fodor Marius

Ca instrument de build si gestionarea dependentelor.

➤ MySQL

Ca si baza de date relationala, pentru stocarea datelor aplicatiei, inclusiv a informatiilor de la clienti, tranzactii si bilete.

> Python

Pentru a genera QR code, implementare date client intr-un fisier .pdf

Structura Aplicatiei

Pachetul org.example.database

Clasa **DataBase**: Gestiomneaza conexiunea la baza de date. Este utilizata pentru a executa interogari SQL, conexiuni si alte operatiuni legate de baze de date.

Pachetul org.example.model

Clasa *InfoUser*: Reprezinta informatii despre utilizatori, interogari din baza de date.

Clasa StocBilete: Modeleaza stocul, inventarul biletelor disponibile.

Clasa *User*: Reprezinta un utilizator, contine atribute precum nume, email, si alte detalii personale.

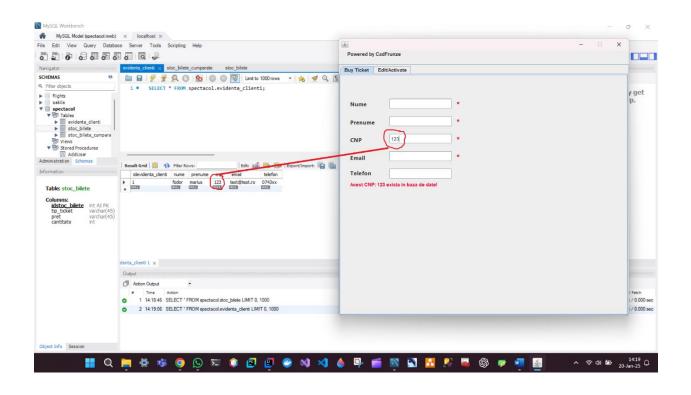
Pachetul org.example.services

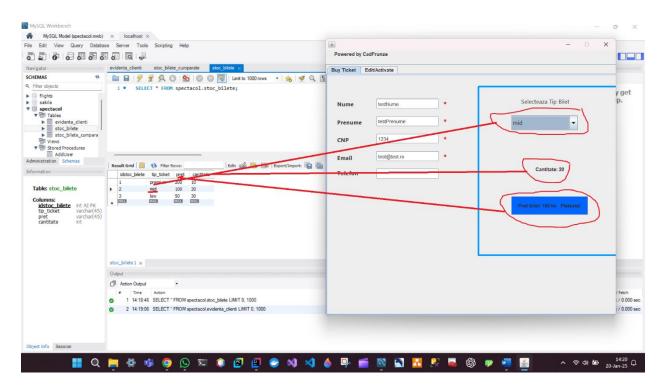
Clasa **SystemDeliveryReceive**: Gestioneza serviciile de livrare sau primire a informatiilor, o interfata intre baza de date si clasele din **Pachetul org.example.model.**

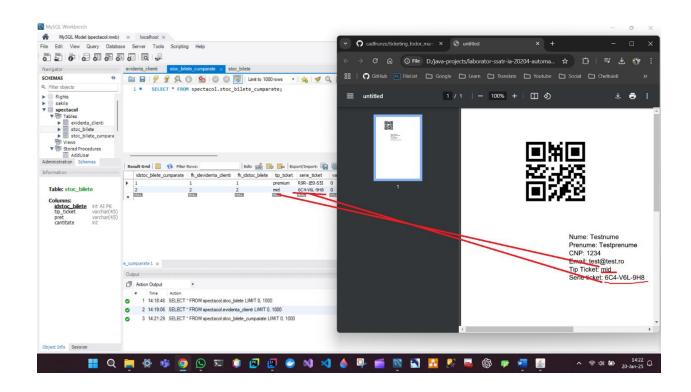
Pachetul org.example.ui

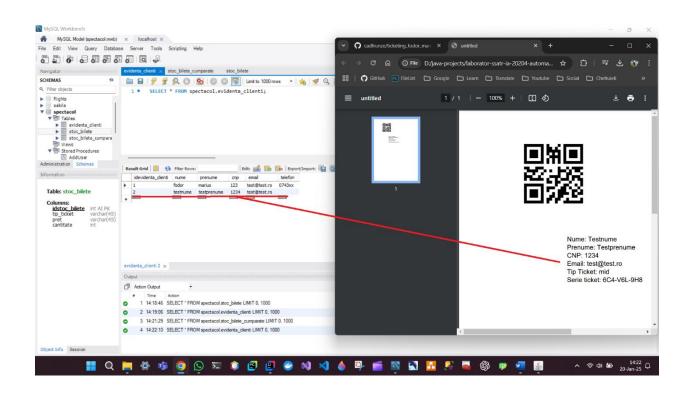
Clasa *TicketsSystemManagement*: Componenta principala a interfetei grafice a utilizatorului (GUI), care gestioneaza logica aplicatiei bazata pe toate evenimentele aplicatiei, cum ar fi apasarea de butoane, completarea campurilor.

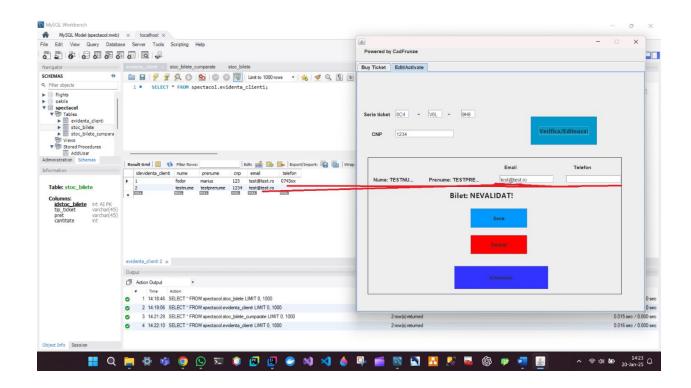
Clasa *MainApp*: Punctul de intrare al aplicatiei (public static void main). Aceasta initializeaza componentele principale ale aplicatiei si afiseaza interfata grafica.

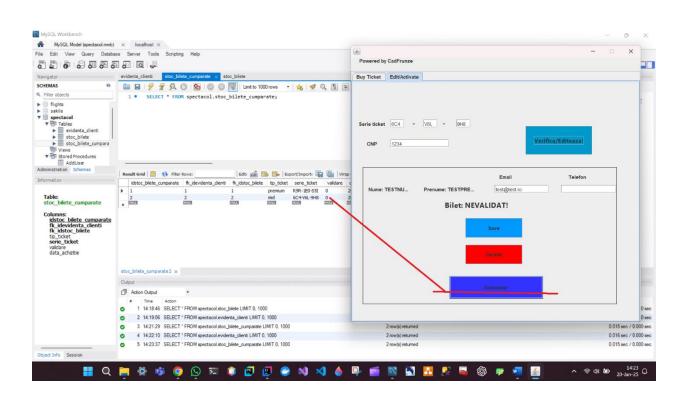


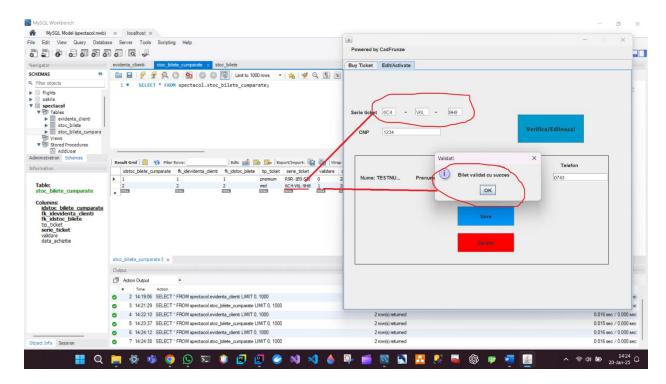












Dupa stergerere...

