**Grafikus felületű jegyfoglaló rendszer JAVA programozási nyelven**

**Témavezető: Készítette:**

Bubán Gábor Papp Zoltán Kálmán

Ulyssys Kft. programtervező informatikus

Budapest, 2016

Tartalomjegyzék

[1. Bevezetés 2](#_Toc466716685)

[1.1. Motiváció 2](#_Toc466716686)

[1.2. Megoldandó feladat 2](#_Toc466716687)

[2. Felhasználói dokumentáció 4](#_Toc466716688)

[2.1 A feladat ismertetése 4](#_Toc466716689)

[2.2 Célközönség 4](#_Toc466716690)

[2.3 A rendszer használatához szükséges feltételek 4](#_Toc466716691)

[3. Fejlesztői dokumentáció 5](#_Toc466716692)

# 1. Bevezetés

## 1.1. Motiváció

Moziba járni korosztálytól, hangulattól, időtől függetlenül az egyik legnépszerűbb szabadidős tevékenység. Mondhatom magam szerencsésnek, hogy a baráti köröm ízlése elég széles skálán mozog, így szinte mindig találunk olyan filmet, amire érdemes beülni. Így azt hiszem, bátran kijelenthetem, gyakori látogatója vagyok ezeknek a szórakoztató egységeknek. Ebből következik, hogy szerény véleményem szerint kellő ismeretekkel rendelkezem arról, hogy miként zajlik a jegyfoglalás és vásárlás folyamata. Hozzá kell tennem, hogy eddigi tapasztalataim elég vegyesek. Volt, ahol nem volt mindig teljesen egyértelmű a jegy beszerzésének menete, de természetesen akadtak már olyanok is, ahol a foglalórendszer könnyedén végigvezetett a folyamaton.

Szakdolgozatom témájául azért választottam egy grafikus felületű jegyfoglaló rendszert, hogy próbára tegyem magam, vajon nekem a kettő, fentebb felsorolt lehetőség közül melyiket sikerülne megvalósítani. Nagyon kíváncsi voltam, hogy egy ilyen rendszer létrehozása során a fejlesztő milyen érdekes megoldandó problémákkal találkozik, esetleg milyen komolyabb buktatók akadályozhatják a termék előállítását. De természetesen az igazi kérdéseim magam felé voltak. Olyanok, minthogy milyen logika mentén tudnám végigvinni a fejlesztésmenetét, milyen személyes tapasztalatokat tudnék belefűzni a programomba, valamint végül, de nem utolsó sorban, egy kicsit eltérve a témától, hogy milyen programozói ismeretekkel, tudással gyarapodom a szakdolgozatom írása közben. Így tehát, hogy az ötlet és a motiváció találkozott, nem volt már más hátra, mint maga a megvalósítás.

## 1.2. Megoldandó feladat

Ennek értelmében a diplomamunkám alapjául egy grafikus felületű jegyfoglaló rendszert választottam, amit a JAVA programozási nyelv segítségével készítettem el. A legfőbb célomnak egy mindenki által könnyen érthető, kezelhető és áttekinthető rendszer létrehozását tekintettem.

A főfunkció természetesen maga a belépőjegy megváltása egy adott film vetítésére. Ez a folyamat magában foglalja a megtekinteni kívánt film kiválasztását a számunkra megfelelő időpontra, valamint terembe, a termen belül pedig a legszimpatikusabb székbe, vagy székekbe, már persze csak azokba, amiket előzetesen más felhasználók nem választottak ki.

Értelemszerűen ennyiben nem merül ki a program, ám a további műveleteket bizonyos szerepkör meglétéhez kötöttem, ezek az úgynevezett adminisztrátori operációk. Ezen procedúrák használatára egy átlagos felhasználónak nincs jogosultsága, mivel itt olyan lehetőségek találhatók, amivel a projekt mögötti adatbázis módosítható. Értem ez alatt a különböző felviteleket, szerkesztéseket és törléseket. Tehát, hogy konkrétabban illusztráljam ezt, a rendszerűnk erre dedikált userei felelősek példának okáért egy vetítés hozzáadásáért. Ezen folyamat során meg kell adni az előadás időpontját, az igénybe venni kívánt termet, és magától értetődően a filmet. Majd pedig, abban az esetben, ha kiderült, hogy a helyiség nem alkalmas a műsor lebonyolítására az adott napon, akkor lehetőség van a dátum korrigálásra, vagy akár az esetleges törlésre is.

# 2. Felhasználói dokumentáció

## 2.1 A feladat ismertetése

Mint ahogy már fentebb említettem a feladatom egy mozis jegyfoglaló rendszer fejlesztése volt vastag klienses megjelenítési rétegen. Így ezt tovább itt már nem is részletezném, hiszen az olvasó már birtokában van a tovább haladáshoz szükséges alapvető ismereteknek. Persze a későbbiekben komolyabban kifejtésre kerülnek az egyes folyamatok, funkciók és a többi.

## 2.2 Célközönség

Célközönségem elsősorban a moziba járó, mozizás élményét kedvelő emberek voltak. Igazat megvallva specifikálás, fejlesztés folyamán végig az lebegett a szemem előtt, hogy egy egyszerűen kezelhető, könnyen érhető rendszer állítsak elő, a mely csak a szokásosnak mondható funkciónalításokat tartalmazza.

Második célcsoportnak azokat mondanám, akiket a filmszínházzal kapcsolatos adminisztrációs tevékenységek érdekelnek. Bár megvagyok győződve, hogy ez a társaság sokkal szűkebb, mint az elsőként említett.

## 2.3 A rendszer használatához szükséges feltételek

# 3. Fejlesztői dokumentáció