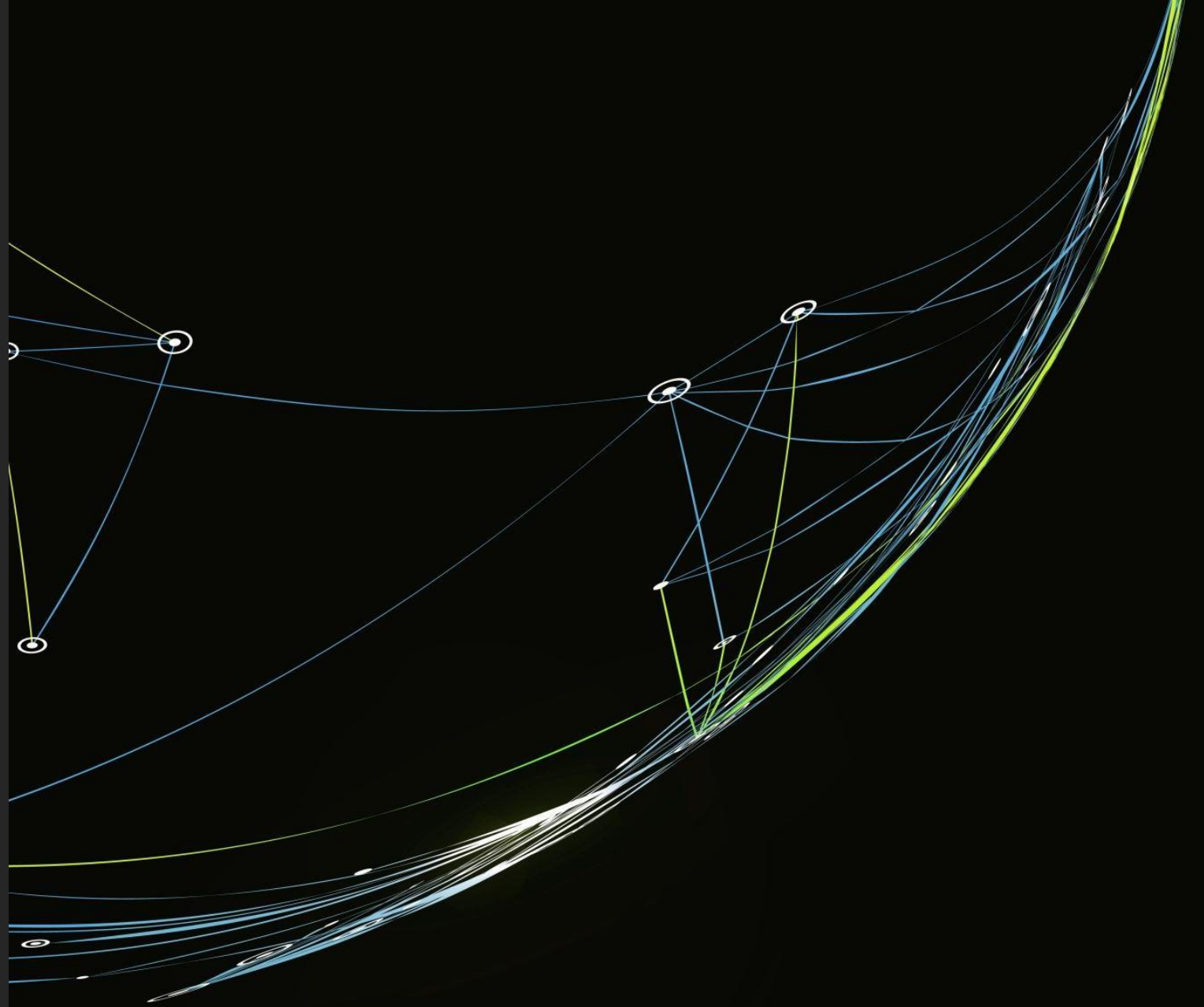

APLIKACJA INTERNETOWA DO REZERWACJI BILETÓW KINOWYCH



CEL PRACY

Celem pracy jest stworzenie aplikacji internetowej do rezerwacji biletów kinowych, która ułatwi rezerwację i zakup biletów kinowych na seanse oraz wydarzenia. Głównymi elementami pracy będzie sam system rezerwacji oraz użyteczności zwiększające jej atrakcyjność. Dodatkowymi celami będą zaimplementowanie bramki płatności, stworzenie bazy dla użytkowników oraz filmów, utworzenie przejrzystego i przyjaznego dla użytkownika interfejsu, zapewnienie bezpieczeństwa danych w aplikacji oraz stworzenie systemu polecania na podstawie preferencji.

NA CZYM GŁÓWNIE SKUPIĘ SWOJĄ PRACĘ

Oprócz stworzenia samej aplikacji, swoją pracę skupię głównie wokół systemów płatności w Internecie, aby na potrzeby aplikacji zaimplementować najbardziej odpowiedni z nich. Kolejnym aspektem, nad którym skupię swoją uwagę jest stworzenie przejrzystego i przyjaznego interfejsu, dzięki któremu nawet ktoś z nie dużym obyciem komputerów nie będzie miał problemów z rezerwacją i kupnem biletu.

WSTĘPNY PLAN PRACY DYPLOMOWEJ

1. Wstęp
 - Cel pracy
2. Działanie aplikacji internetowych do rezerwacji
3. Wykorzystane technologie
4. Projekt i implementacja aplikacji
5. Testy
6. Podsumowanie
7. Bibliografia

DZIAŁANIE APLIKACJI INTERNETOWYCH DO REZERWACJI

W tym rozdziale mam na celu scharakteryzowanie działania aplikacji internetowej do rezerwacji. Głównymi aspektami tego rozdziału byłoby scharakteryzowanie wymagań dotyczących aplikacji i tego jakie funkcjonalności powinna posiadać.

WYKORZYSTANE TECHNOLOGIE

W tym rozdziale przedstawiłbym technologie, dzięki którym uda mi się stworzyć aplikację. Część tego rozdziału będzie poświęcona samemu wyborowi języka programowania oraz frameworkowi. Dużą uwagę poświęcę rozwiązaniom płatności w Internecie oraz porównaniu dostępnych bramek płatności.

PROJEKT I IMPLEMENTACJA APLIKACJI

W tym rozdziale swoją główną uwagę skupię na projekcie aplikacji oraz jej implementacji. Podrozdziały będą obejmować architekturę aplikacji, działanie systemu, strukturę kodu oraz tworzenie interfejsu przyjaznego użytkownikowi.

TESTY

Rozdział poświęcony testom aplikacji będzie skupiał się na jej bezpieczeństwie i bezawaryjnym działaniu poprzez testy automatyczne zaimplementowane wcześniej w kodzie oraz testy manualne. Dzięki testowaniu aplikacji będzie możliwe późniejsze podsumowanie całej pracy i spełnienia realizacji celów.

BIBLIOGRAFIA

Artykuły:

- <https://bookingkit.com/blog/10-must-features-online-booking-system/>
- <https://www.techuz.com/blog/must-have-features-for-developing-a-movie-ticket-booking-platform-like-fandango/>
- <https://iq.opengenus.org/system-design-of-movie-ticket-booking-system/>
- <https://www.brightec.co.uk/ticket-booking-app-development>
- <https://developer.paypal.com/home>