

KB Cinema

영화 예매 프로그램

2조 김희원, 서원진, 이동건, 정윤환, 지영훈

목차

□ 프로젝트 개요

기획 의도, 주요 기능, 팀원 역할

☞ 프로젝트 수행 절차

작업 일정, 과정 상세

프 프로젝트 수행 결과

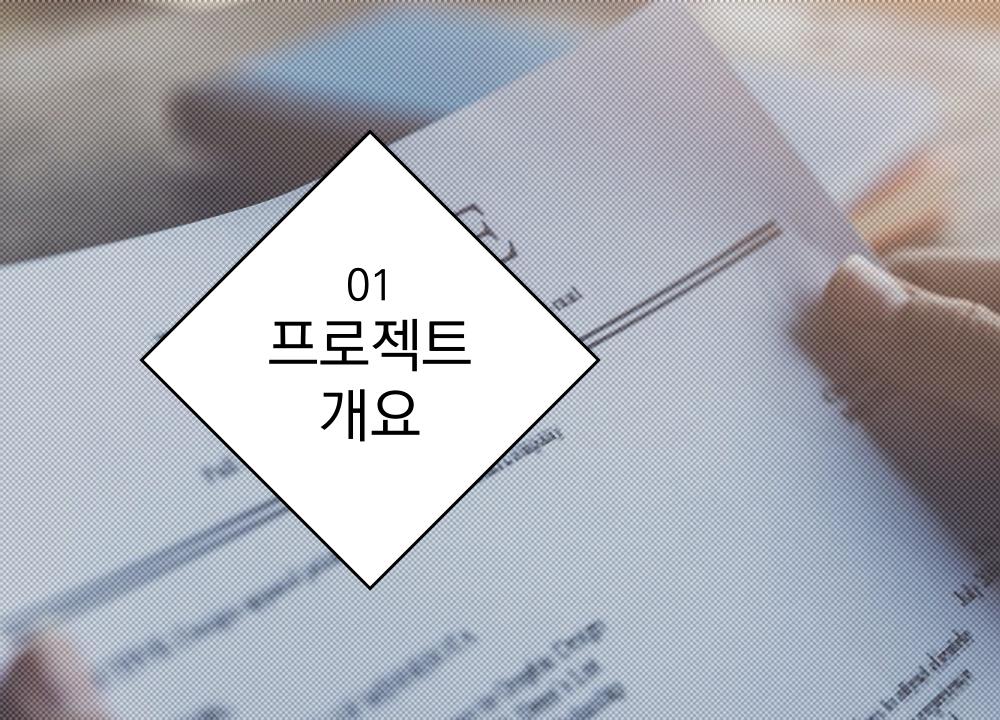
구현한 기능 소개

▶ 프로그램 시연

상세한 기능 시연

承 버그 리포트와 자체 평가

수정한 버그, 미구현 기능, 프로젝트 자체 평가



1. 프로젝트 개요

1-1. 개요

①기획 의도

지금까지 배운 내용을 활용할 수 있으면서, 상용 어플리케이션의 기능을 비슷하게나마 구현해볼 수 있는 프로그램을 제작하고자 함

②주요 기능

영화 예매, 예매 내역 확인, 영화 추천 받기, 장르별 검색 등

1. 프로젝트 개요

1-2. 역할 분배

	기능	그 외
이동건	결제	팀장, 프로그램 설계, 기능 통합, 디자인, 디버깅
김희원	영화 선택, 로그인, 관리자 메뉴	프로그램 설계, 디버깅
서원진	좌석 선택, 인원 선택	디버깅
정윤환	영화 추천 받기, 관리자 메뉴	발표 자료 준비
지영훈	예매 내역 조회 및 취소, 장르별 검색	발표 자료 준비



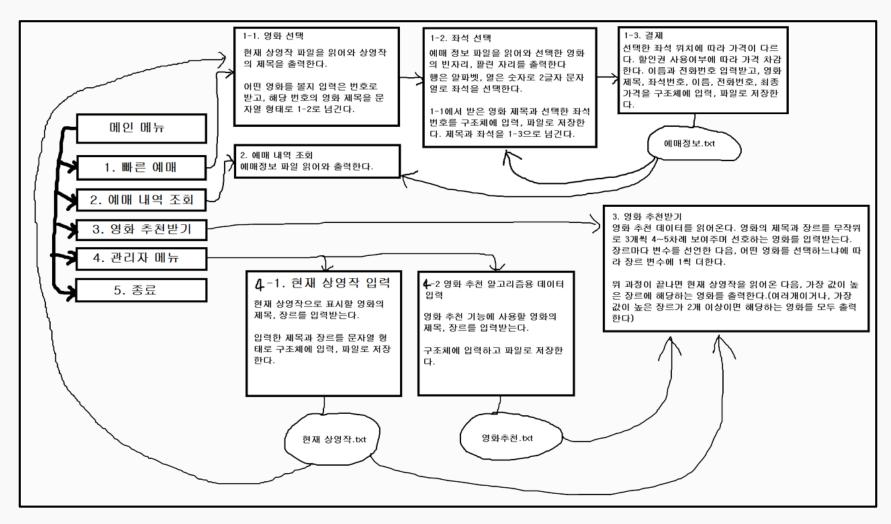
2-1. 작업 일정

	17	18	19	20	21	24	25	26	27	28
프로그램 설계				2点						
구현&통합										발표
디버깅 및 테스트									\rightarrow	ᆯᄑ
발표자료 준비										

2-2. 과정 상세

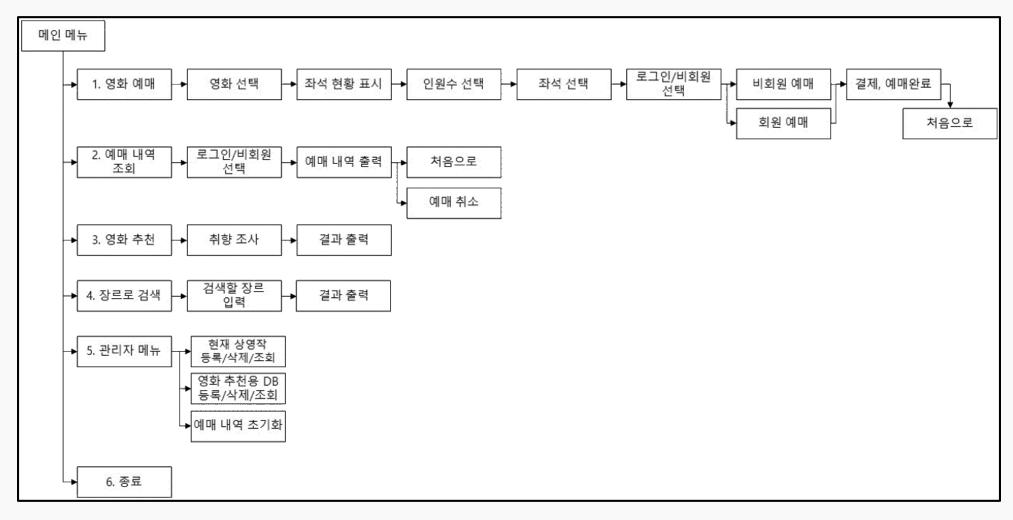
- 1) 프로그램 설계
 - ① 실제 상용화 되어있는 영화 예매 홈페이지와 앱을 조사, 참고하여 프로그램 구조를 설계
- 2) 프로그램 구현&통합
 - ① 설계한 내용을 바탕으로 실제 프로그램 구현
 - ② 구현을 진행하는 동시에 필요하다고 판단되는 기능이 생기면 설계에 추가
 - ③ 모든 기능은 구현되는 즉시 디자인과 통합을 병행함
- 3) 디버깅
 - ① 프로그램이 어느정도 구현된 이후부터 디버깅을 병행함
 - ② 프로그램 구현 후 테스트 과정에서 발견되는 문제점을 즉시 수정
- 4) 발표 자료 정리
 - ① 프로그램의 동작 과정을 시각화하여 작성

2-3. 프로그램 설계 (1차)

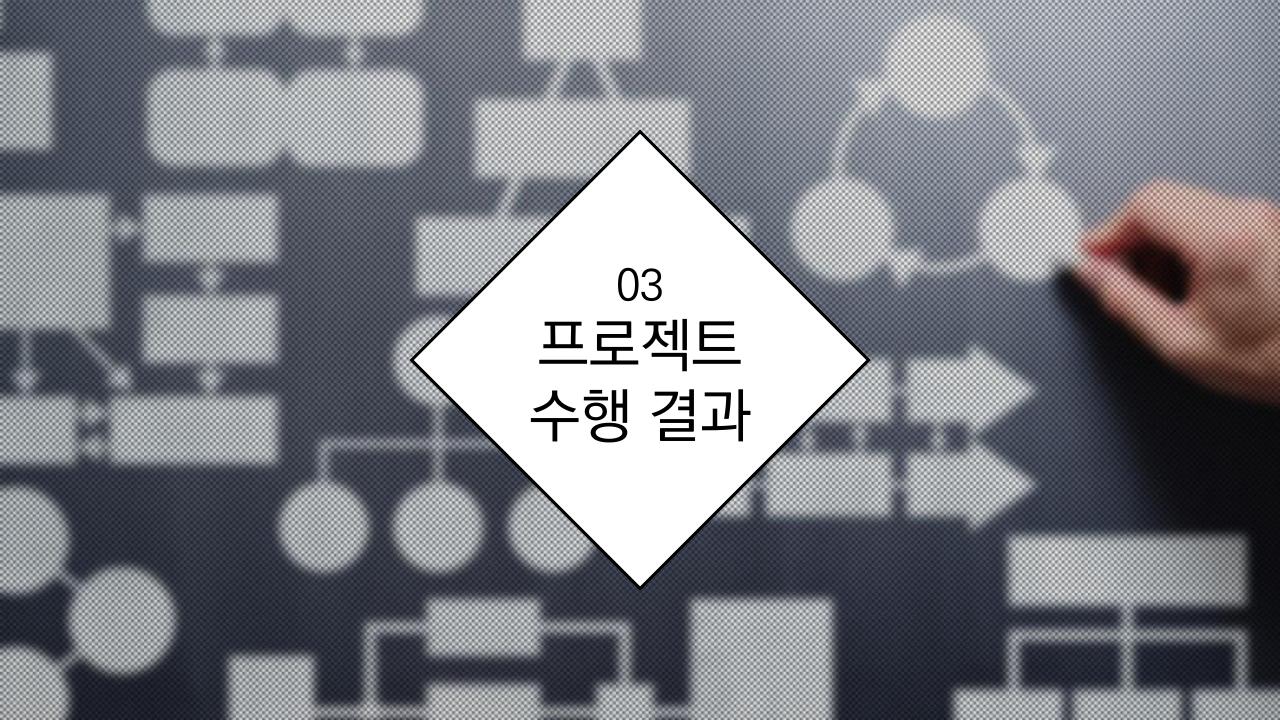


극장 홈페이지나 영화 예매 앱을 참고하여 필요한 기능을 선정해 프로그램 설계

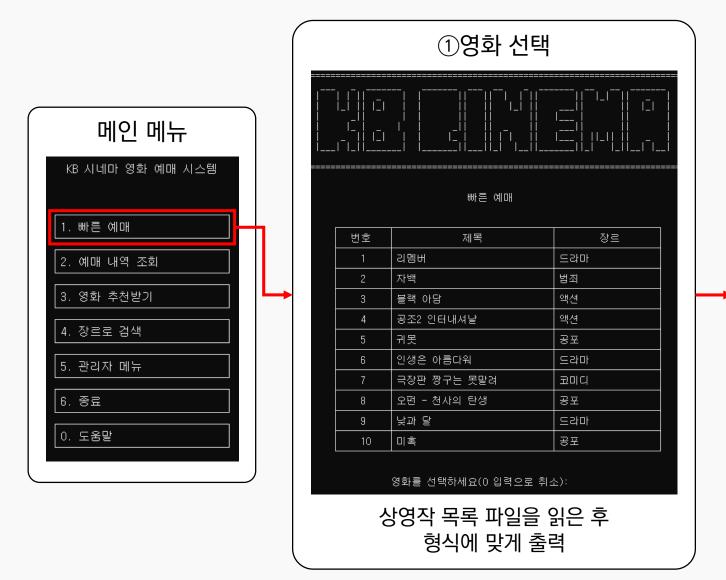
2-4. 프로그램 설계 (2차)



1차 설계 후 구현 진행하면서 추가가 필요하다고 생각되는 기능을 포함해 2차 설계

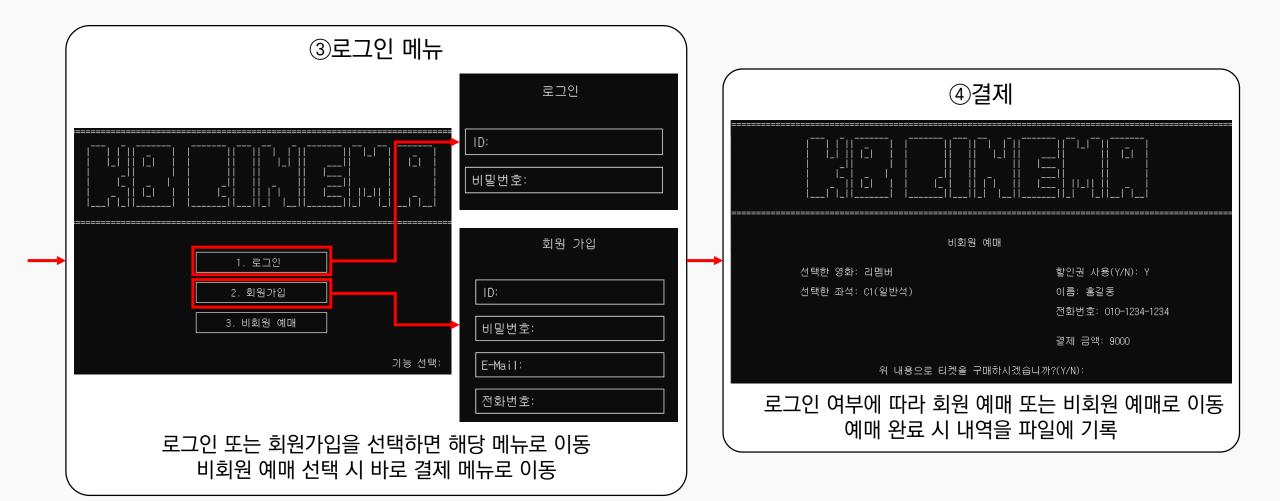


3-1. 빠른 예매 ①

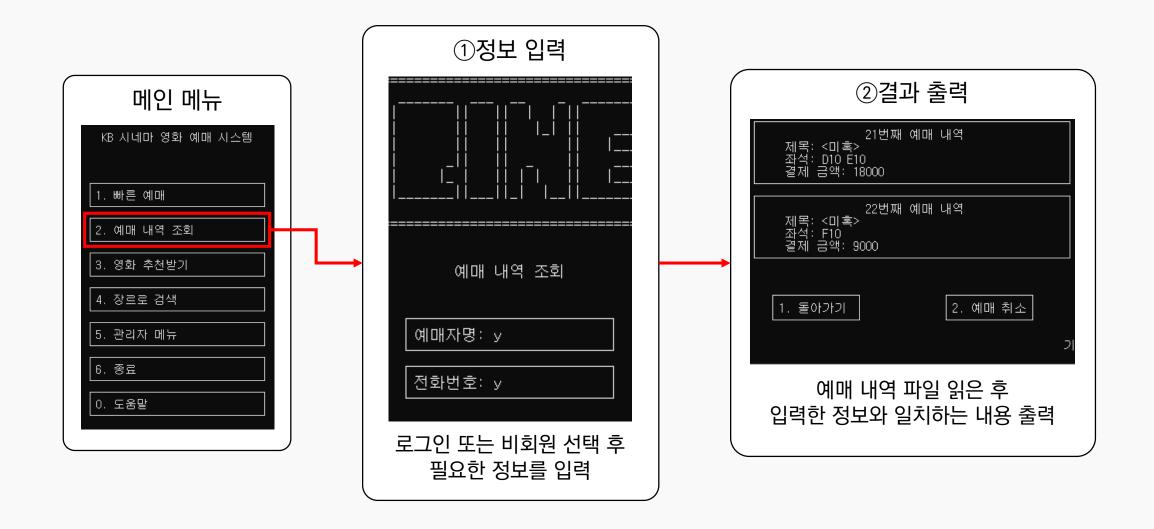


②좌석 및 인원 선택 SCREEN 4 5 6 7 8 9 10 가 이용가능 이용가능 이용가능 이용가능 이용가능 이용가능 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 B 이용불가 이용불가 이용불가 이용가능 이용가능 이용가능 이용가능 이용가능 이용가능 예매 내역 파일을 읽은 후 예매 가능한 좌석과 팔린 좌석을 구분하여 형식에 맞게 출력

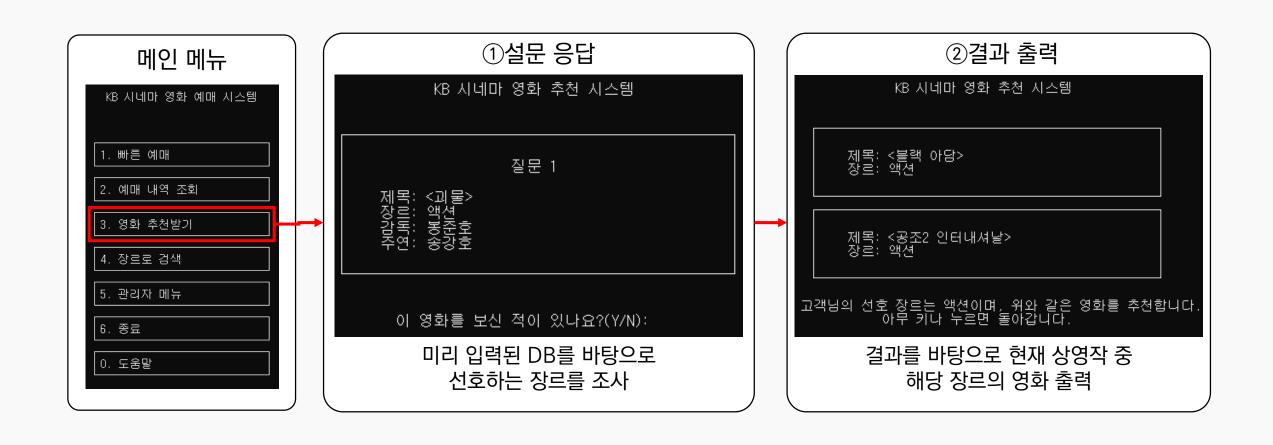
3-2. 빠른 예매 ②



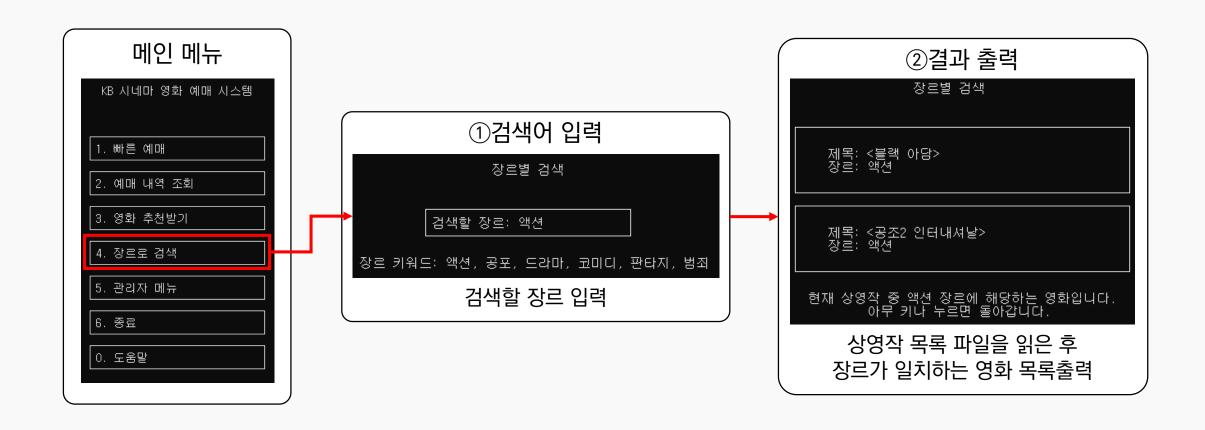
3-3. 예매 내역 조회



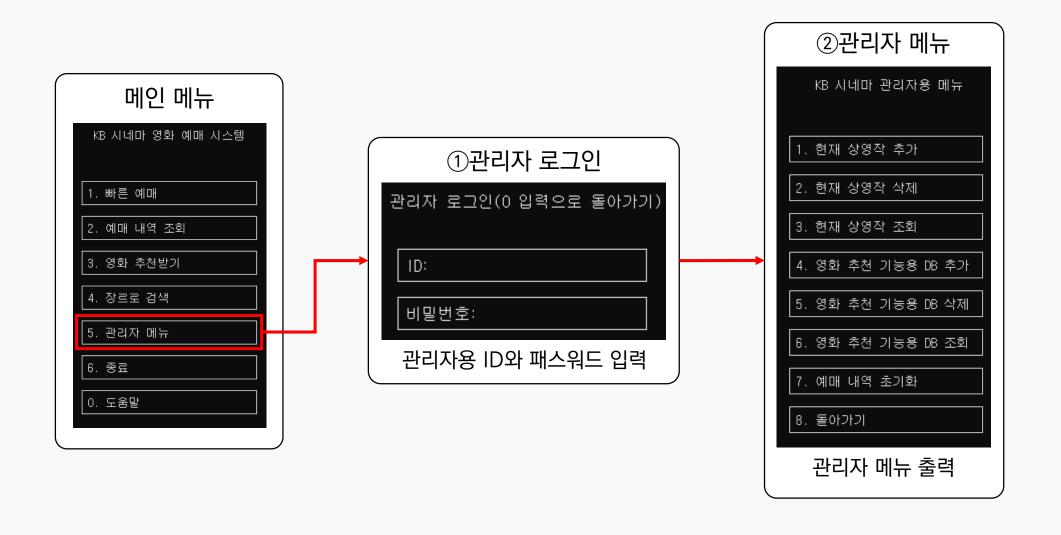
3-4. 영화 추천 받기

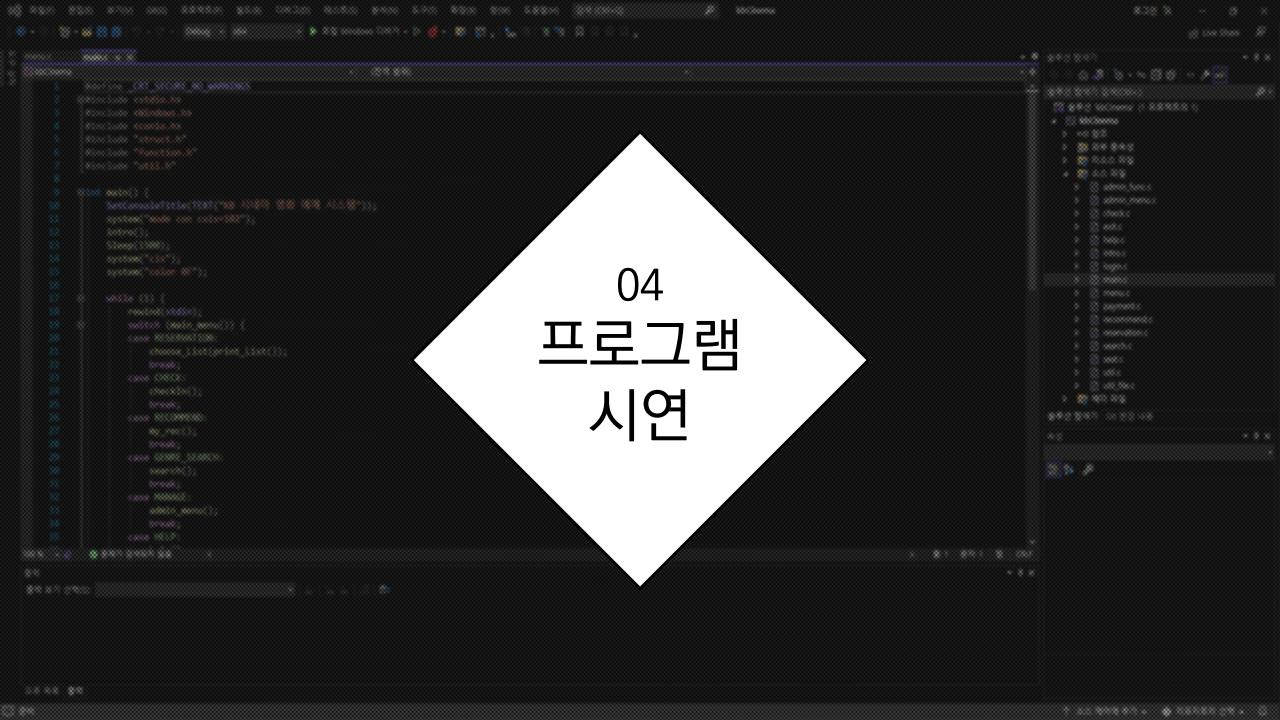


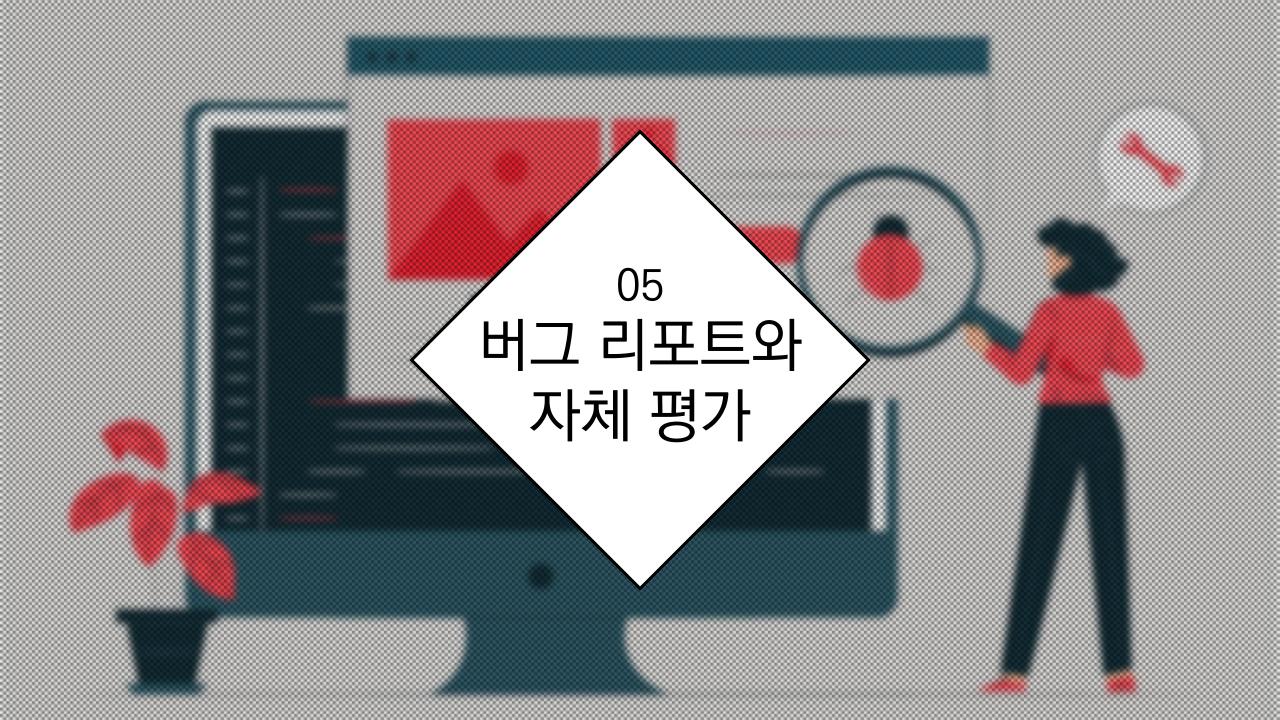
3-5. 장르로 검색



3-6. 관리자 메뉴







5-1 수정한 버그와 미구현 기능

- 1) 수정한 주요 버그
 - ① 빠른 예매 기능에서 예매하려는 인원 수가 남은 자리보다 많은 경우에도 좌석 선택이 가능한 문제 (예매된 좌석 수를 카운트해 만석이거나, "인원 수〉남은 자리"인 경우는 예매 불가하게 처리함)



5-1 수정한 버그와 미구현 기능

- 1) 수정한 주요 버그
 - ② 좌석 선택 시 F열 또는 10번을 초과해서 입력 가능한 문제 (입력 받는 문자열의 행과 열 부분에 A~F, 1~10만 입력할 수 있게 예외처리를 강화함)



5-1 수정한 버그와 미구현 기능

2) 미구현 기능

- ① 상영 시간표, 예매한 시간, 상영까지 남은 시간 등 시간과 관련된 기능
- ② 예매 내역을 바탕으로 현재 상영작을 인기 순위로 정렬해 출력
- ③ 영화 추천 기능을 대량의 DB에서 무작위로 뽑은 영화 3개 중 하나를 고르는 형태로 반복 제시하여 그 답변을 기반으로 선호 장르를 알아내는 방식으로 설계하려 했으나 간소화됨

5-2 프로젝트 결과 자체 평가

이동건

직접 프로그램을 설계하고 구현하고 통합하는 과정이 생각보다 재미있었다. 지금까지 배운 함수와 기능만으로 이런 프로그램을 만들 수 있다는 점에 놀랐다.

김희원

C언어로 혼자 알고리즘 문제를 풀 때와는 다르게, 팀 프로젝트를 진행하며 내가 모르고 지나치는 문제를 대화를 통해 확인하고 해결하는 과정에서 프로그래밍의 또다른 재미를 알게 되었다.

서원진

나에게 주어진 파트에 대해 검색하고 알아보면서 새로운 것들을 많이 알게 되었고, 직접 코드를 써보면서 '아, 이런 식으로 돌아가는구나' 하며 이해할 수 있는 시간이었다.

정윤환

그동안 배운 것들을 활용해 프로젝트를 진행했는데, 내가 아직 부족한 점이 많았지만 조원들과 함께 문제를 해결해 나가면서 더 많이 배울 수 있는 기회가 되었다.

지영훈

지금까지 배운 내용을 바탕으로 프로젝트를 진행해 보았는데, 내가 아직 어떤 부분이 부족한지 점검해볼 수 있는 좋은 기회였다.

감사합니다