

# Sprawozdanie PAP zespół 14 - etap 2.

Bartosz Rzemek, Mikołaj Winiarski, Krzysztof Wyrzykowski

3 grudnia 2024

## 1 Uruchomienie projektu

Nagranie pokazujące uruchomienie projektu można znaleźć pod adresem: [youtube.com/watch?v=cluFQwcS3TU](https://youtube.com/watch?v=cluFQwcS3TU).

## 2 Realizacja wymagań funkcjonalnych

W pierwszym etapie projektu przyjęliśmy 15 wymagań funkcjonalnych. Do tej pory udało się zrealizować następujące z nich:

1. Podgląd opisu filmu - streszczenie treści, szczegółowy opis, obsada oraz ocena filmu (skala od 0 do 10)
2. Zakładanie konta lojalnościowego - wprowadzenie danych (imię, nazwisko, email, numer telefonu)
3. Sprzedaż napojów i przekąsek - wybór produktu, rozmiaru, ewentualnych promocji

Rozpoczęliśmy pracę nad kolejnymi wymaganiami:

1. Przeglądanie dostępnych seansów - wyszukiwanie na podstawie kategorii filmu, występującego aktora, docelowej grupy wiekowej, klasyfikacja PEGI (klasyfikacje wiekowe) (50%)
2. Sprzedaż biletu - wybór filmu, terminu, liczby i typu biletu oraz miejsca w sali kinowej. W przypadku posiadania konta lojalnościowego - dodanie punktów do konta. (25%)
3. Przeszukiwanie historii zamówień - bo parametrach biletu - imię, nazwisko, film (10%)

Do realizacji pozostają:

1. Anulowanie wcześniej zakupionego biletu wraz z ewentualnie przyznanymi do konta punktam
2. Modyfikacja biletu - zmiana filmu, terminu, liczby i typu biletu oraz miejsca w sali kinowej
3. Możliwość rezerwacji sali kinowej
4. Zmiana danych konta - imię, nazwisko, mail, numer telefonu
5. Sprawdzenie historii zakupów konta
6. Wymiana punktów lojalnościowych na promocje np. darmowe przekąski/napoje
7. Saldo konta - możliwość doładowywania konta
8. Promocje czasowe - "happy hours", promocje dostępne jedynie w określonych godzinach
9. Proponowanie dodatków do bierzącego zakupu np. napoju do popcorn

Realizację wymagań oceniamy na ok. 25%.

### 3 Opis prototypu

Zrealizowany prototyp jest podstawą aplikacji dla pracownika kina, umożliwiającą zarządzanie biletami, dystrybucję przekąsek oraz obsługę kont klientów. Prototyp został zrealizowany z wykorzystaniem technologii Java, wraz z JavaFX do stworzenia graficznego interfejsu użytkownika oraz bazy danych Oracle jako serwerowej platformy do przechowywania i zarządzania danymi. Nasza baza danych zawiera 14 tabel. Schemat bazy prezentuje poniższy diagram.

