

İnönü Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
2024 Bahar Nesneye Yönelik Yazılım Mühendisliği
Proje Analiz Rapor

Ders Sorumlusu	Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Arif AYDIN
Öğrenci(ler)	Mert Kağan Toy – Muharrem Demirel
Proje İsmi	Sinema İşletmeciliği
Aşama Tanımı	Proje 5. Aşama Kodlama (Implementation+ Testing)
AÇIKLAMALAR	

3. Kodlanabilir Özellik

Bilet Stoğunun Güncellenmesi: Kullanıcı filmi ve istediği seansı seçtikten sonra satın almak istediği bilet sayısını girer. Yeterli bilet varsa satın alma işlemi gerçekleşir ve bilet stoğu güncellenir.

Davranışsal Tasarım Kalıplarından Command Tasarım Kalıbının Uygulanması

Command Tasarım Kalıbının Tanımı

Command tasarım kalıbı, bir işlemi nesne olarak kapsüller ve bu işlemin gerçekleştirilmesi, geri alınması ve parametreleştirilmesi sürecinde esneklik sağlar. Bu kalıp, istemci ile işlemi gerçekleştiren nesne arasındaki bağımlılığı azaltır ve işlemlerin daha esnek bir şekilde yönetilmesini sağlar.

Command Tasarım Kalıbının Projeye Uygulanması

Bu projede, Command tasarım kalıbını kullanarak bilet satın alma işlemlerini daha modüler ve yönetilebilir hale getirdik. Bu kalıbı kullanarak, işlemleri bağımsız komut nesneleri olarak tanımladık ve bu sayede istemci kodunu işlemleri gerçekleştiren koddan ayırdık.

Test Case:

JUnit kullanarak bilet satın alma işleminin stok güncellemesini doğrulayan bir test yazdık: