

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	3. Aşama: Tasarım ve Yazılım geliştirme metodu seçimi

**AÇIKLAMALAR**

**İhtiyaç:**

Kullanıcıların mevcut tüm filmleri görüntüleyebilmesi. Bu özelliği sağlamak için aşağıdaki adımları izledik.

**1- Film Veritabanı Tablosu:**

Filmlerin veritabanında tutulduğu filmler tablosu oluşturulmuştur.

Bu tabloda her film için film\_id, ad, yönetmen, tür, sure gibi alanlar bulunmaktadır.

**2- Film Sınıfı:**

*Film sınıfı, her film için gerekli bilgileri tutar. Bu sınıf, film\_id, ad, yönetmen, tür, sure gibi alanları içermektedir.*

**3-FilmDAO Sınıfı:**

*FilmDAO sınıfı, veritabanından film verilerini çeker. Bu sınıf, getAllFilms yöntemi ile tüm filmleri veritabanından alır.*

**4-SinemaService Sınıfı:**

*SinemaService sınıfı, iş mantığını içerir ve DAO sınıfları ile etkileşime geçer. Bu sınıf, getAllFilms yöntemi ile tüm filmleri çekmek için FilmDAO sınıfını kullanır.*

**Creational (Oluşturucu) Tasarım Kalıbı : Singleton**

Bu projede, veritabanı bağlantısının tek bir örneğini oluşturmak ve bu örneğin her yerden erişilebilir olmasını sağlamak için Singleton tasarım kalıbı kullanılmıştır.

**Kullanılan Yer:**

DatabaseAdapter sınıfında veritabanı bağlantısını yöneten getConnection yöntemi Singleton tasarım kalıbını kullanır. Bu sayede, aynı anda birden fazla veritabanı bağlantısı oluşturulması engellenir ve performans artırılır.