**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** | 1. Aşama: İhtiyaçlarının belirlenmesi |
| **AÇIKLAMALAR** | |
| **-Geliştirilecek proje hangi amaçları gerçekleştirmek ve hangi problemin çözümü gerçekleştirmek için tasarlanmaktadır?**  1-Bilet Satış Otomasyonu: Sinema işletmeciliği açısından en temel ihtiyaçlardan biri, bilet satış işlemlerinin kolaylaştırılması ve otomasyonun sağlanmasıdır. Projemiz, kullanıcıların bilet satın alma sürecini basitleştirmeyi amaçlamaktadır.  2-Stok Yönetimi: Her film için belirli bir bilet stoku bulunmaktadır. Proje, bu bilet stoğunun takibini yaparak, kullanıcıların seçtiği film için bilet bulunup bulunmadığını kontrol etmektedir. Böylece, film gösterimleri için biletlerin stok durumunu takip etmek ve gerektiğinde stoğu güncellemek mümkün olacaktır.  3-Kullanıcı Deneyimi Geliştirme: Kullanıcıların film seçme ve bilet alma süreçlerini iyileştirmek, onların daha kolay ve hızlı bir şekilde istedikleri filmi seçmelerini ve bilet satın almalarını sağlamak projenin bir diğer amacıdır. Kullanıcı dostu bir arayüz ve akıcı bir işlem süreci tasarlanacaktır.  **-Proje hedeflerini gerçekleştirmek için hangi teknolojiler (veritabanı, framework) kullanılacaktır?**  1-Java: Projenin ana programlama dili olarak Java tercih edilmiştir. Java'nın nesne yönelimli yapısı, proje için uygun olan Abstraction, Encapsulation, Inheritance ve Polymorphism gibi kavramların uygulanmasını kolaylaştıracaktır.  2-Veritabanı: Film bilgileri, bilet stoku, müşteri bilgileri ve diğer verilerin saklanması için bir veritabanı kullanacağız. PostgreSQL veritabanı motoru tercih etmeyi düşünüyoruz çünkü PostgreSQL, güçlü bir açık kaynaklı ilişkisel veritabanı yönetim sistemidir ve Java ile JDBC üzerinden kolayca entegre edilebilir.  3-Console Arayüzü: Proje, kullanıcıların terminal üzerinden etkileşimde bulunabileceği bir konsol arayüzü kullanacaktır. Bu arayüz, kullanıcıların film seçmelerini, bilet satın almalarını ve diğer işlemleri gerçekleştirmelerini sağlayacaktır.  **-Projenizin gerçekleştireceği 3 temel kodlanabilir özellik belirleyiniz.**  1-Film Listesinin Gösterilmesi: Kullanıcıya mevcut filmlerin bir listesini gösteren bir özellik. Bu özellik, kullanıcının istediği filmi seçmesine olanak tanır.  2-Bilet Satın Alma: Kullanıcının seçtiği film için bilet satın alma işlemini gerçekleştiren bir özellik. Bu özellik, kullanıcının istediği film için bilet stok durumunu kontrol eder ve eğer bilet bulunuyorsa satın alma işlemini tamamlar.  3-Bilet Stoğunun Güncellenmesi: Her bilet satın alındığında, ilgili film için bilet stoğunun güncellenmesini sağlayan bir özellik. Bu özellik, bilet satın alındığında mevcut stoktan bir biletin düşülmesini sağlar ve gerekirse kullanıcıya stokta yeterli bilet olmadığını bildirir. | |
|  | |