

Trường Đại học Công nghệ - ĐHQGHN  
Khoa Công nghệ thông tin

*BÀI TẬP LỚN: PHÂN TÍCH & THIẾT KẾ HƯỚNG ĐÓI TƯƠNG*

*Giảng viên: Đặng Đức Hạnh*



**DEMO PROGRAM**  
**ỨNG DỤNG QUẢN LÝ RẠP PHIM**

Ngày: 09/05/2024

Chuẩn bị bởi: Nhóm 6

## **Mục lục**

<b>Lịch sử sửa đổi</b>	<b>3</b>
<b>1. Giới thiệu</b>	<b>4</b>
1.1. Mục đích	4
1.2. Độc giả dự kiến và đề xuất cách đọc	4
1.3. Phạm vi dự án	4
1.4. Tài liệu tham khảo	4
<b>2. Mã nguồn dự án</b>	<b>5</b>
2.1. Mã nguồn	5
2.2. Chương trình demo	5
<b>Phụ lục. Mục lục hình ảnh</b>	<b>9</b>

## Lịch sử sửa đổi

Họ tên	Thời gian	Lý do sửa đổi	Phiên bản
Trung	09/05/2024	Khởi tạo mẫu tài liệu	1.0
hmtu	10/05/2024	Thêm mô tả chương trình demo	1.1

# 1. Giới thiệu

## 1.1. Mục đích

Tài liệu này là báo cáo về chủ đề *Ứng dụng “Cinemagic”* của nhóm 6 trong khóa học Phân tích và thiết kế hướng đối tượng.

## 1.2. Độc giả dự kiến và đề xuất cách đọc

Các đối tượng độc giả khác nhau của tài liệu là:

- **Quản trị dự án:** người quản lý và có trách nhiệm về chất lượng của hệ thống. Quản trị dự án nên đọc toàn bộ tài liệu này nhằm phục vụ việc lên kế hoạch và phân công công việc.
- **Nhà phát triển:** người có nhiệm vụ cài đặt hệ thống, chuyển đổi từ bản thiết kế và tài liệu thành phiên bản chạy được. Nhà thiết kế cần đọc tài liệu này để có thể cài đặt hệ thống một cách chính xác.
- **Kiểm thử:** người kiểm thử nên đọc tài liệu nhằm mục đích viết các ca kiểm thử đơn vị.
- **Người viết tài liệu:** những người sẽ viết các tài liệu khác trong tương lai (báo cáo, biên bản họp...). Người viết tài liệu nên đọc và hiểu các biểu đồ ca sử dụng chính.

## 1.3. Phạm vi dự án

*Ứng dụng “Cinemagic”* được xây dựng như một phương tiện để kết nối trực tiếp đơn vị tổ chức sự kiện và người tham gia.

Hệ thống sẽ được phát triển dưới dạng một ứng dụng web, Người dùng cuối sẽ tương tác với hệ thống qua Internet thông qua các thiết bị thông minh (laptop, PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh). Người dùng và khách truy cập có thể tìm kiếm sự kiện mà họ quan tâm, họ cũng có thể xem thông tin về các sự kiện, đơn vị và báo cáo các nội dung spam, lừa đảo cho quản trị hệ thống.

## 1.4. Tài liệu tham khảo

[1] IEEE Software Engineering Standards Committee, “IEEE Std 830-1998, IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications”, October 20, 1998.

[2] Slide môn học Phân tích và thiết kế hướng đối tượng do giảng viên cung cấp.

[3] Từ điển thuật ngữ của *Ứng dụng Quản lý rạp chiếu phim Cinemagic*.

[4] Use Case Model của *Ứng dụng Quản lý rạp chiếu phim Cinemagic*.

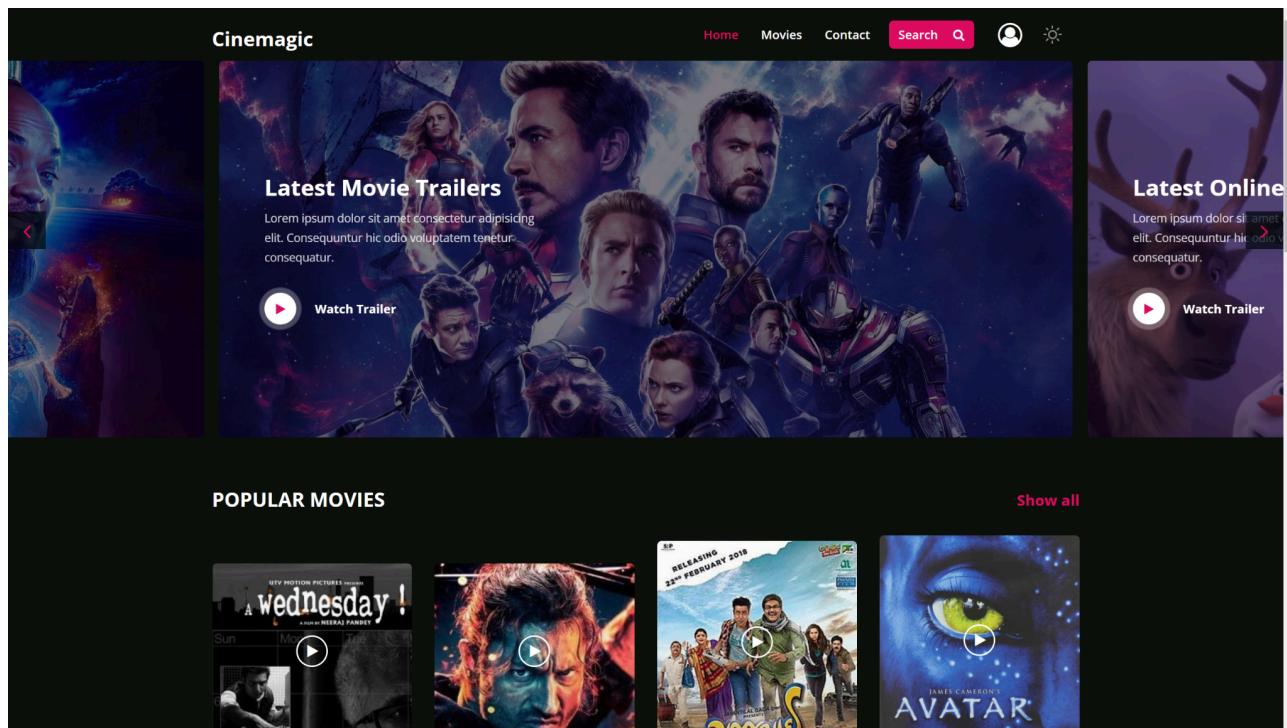
## 2. Mã nguồn dự án

### 2.1. Mã nguồn

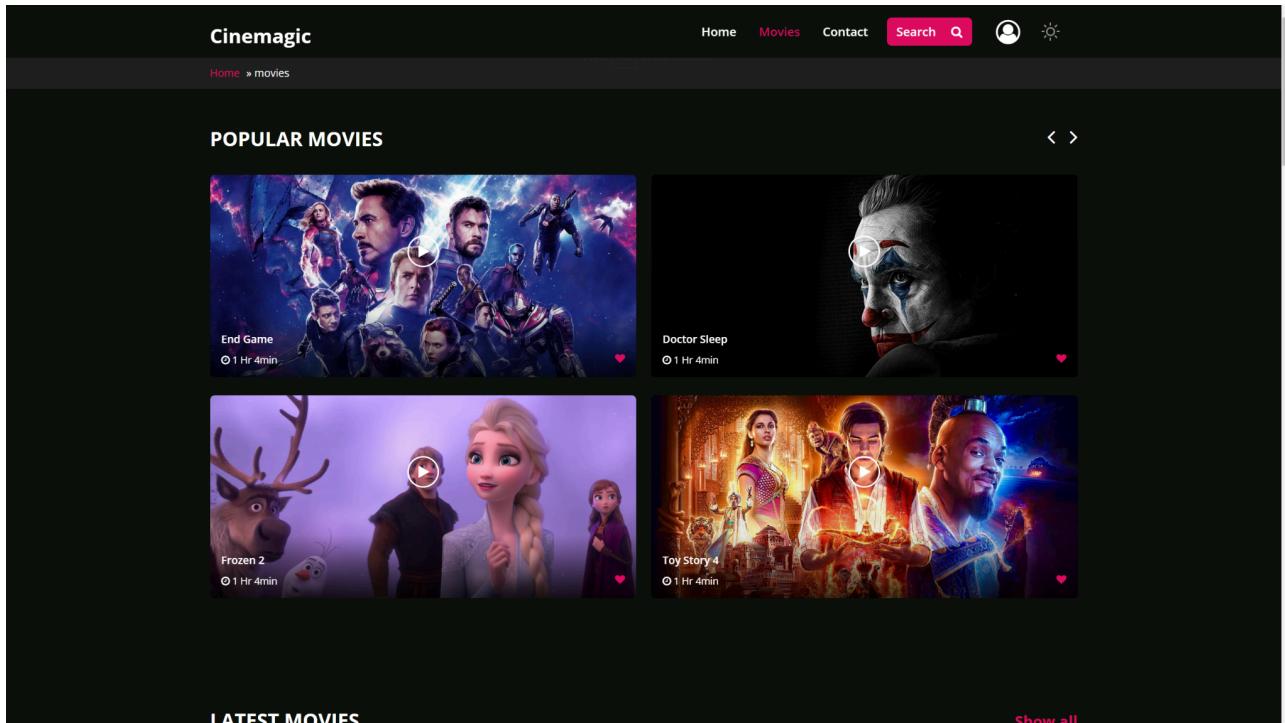
Repo Github tại: <https://github.com/trungpq27/Cinemagic-demo-ui-best>

### 2.2. Chương trình demo

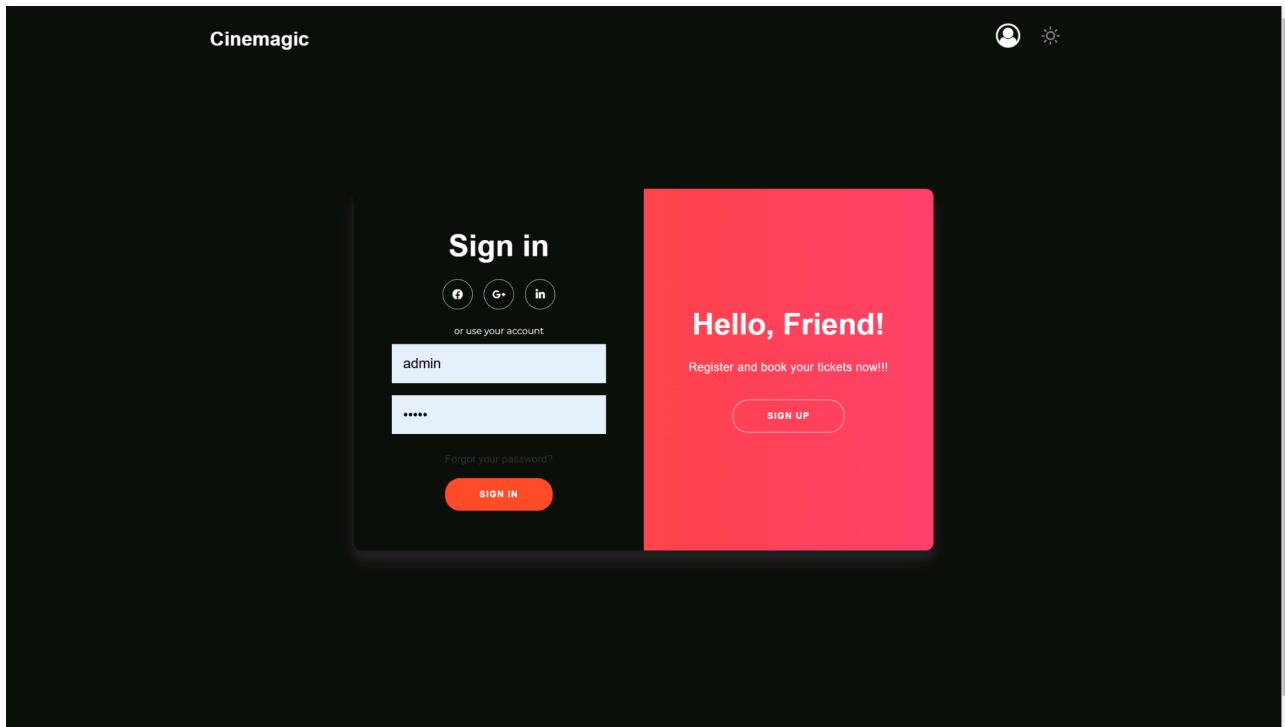
Một số hình ảnh minh họa:



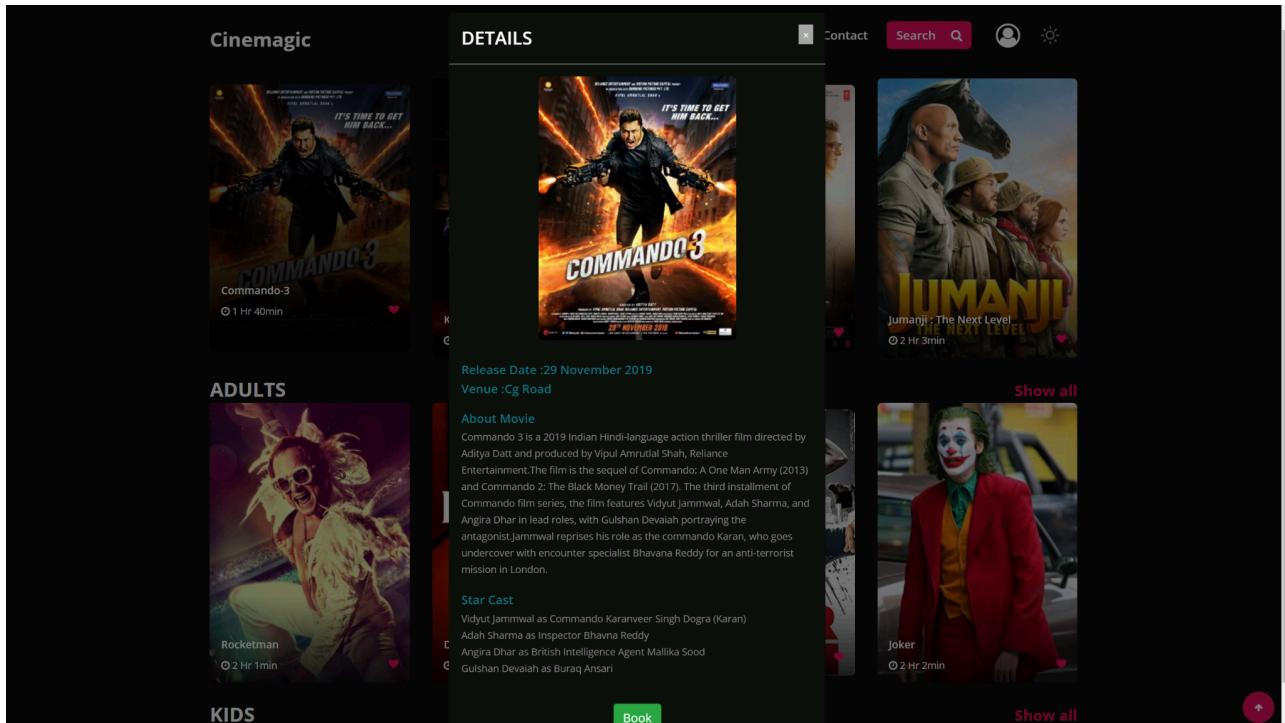
Hình 1: Trang chủ chương trình



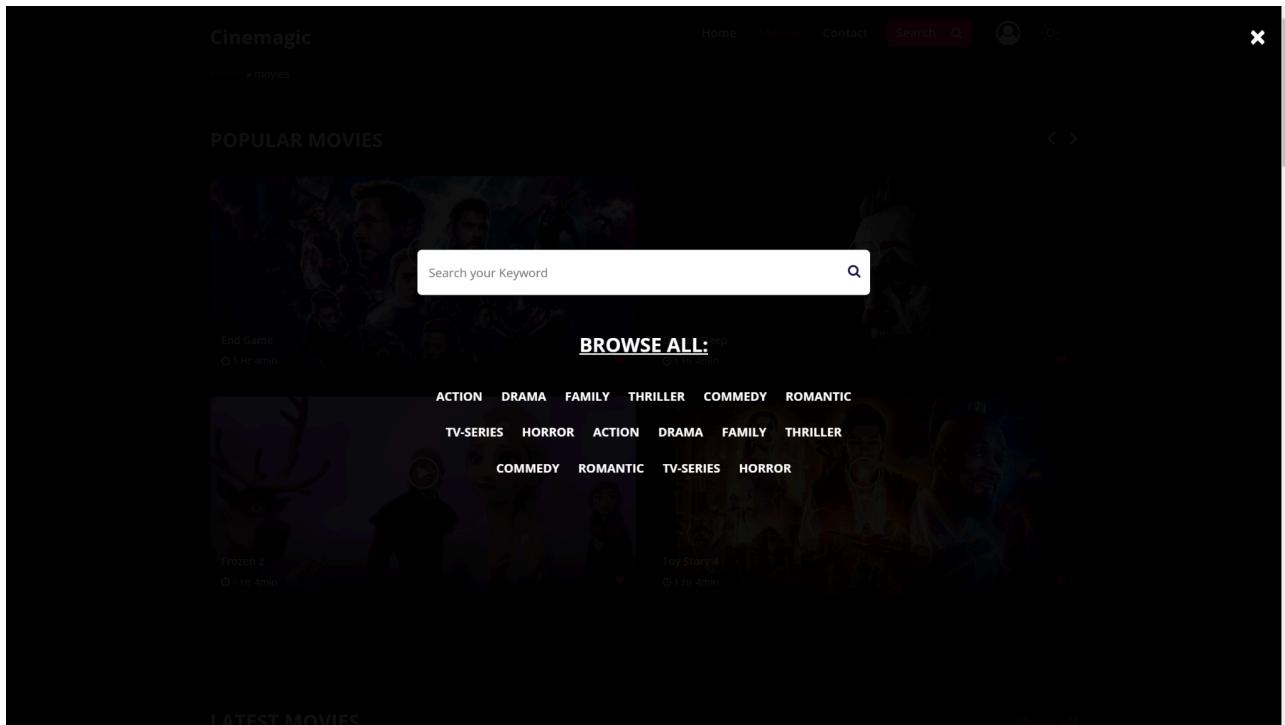
Hình 2: Use case gợi ý phim



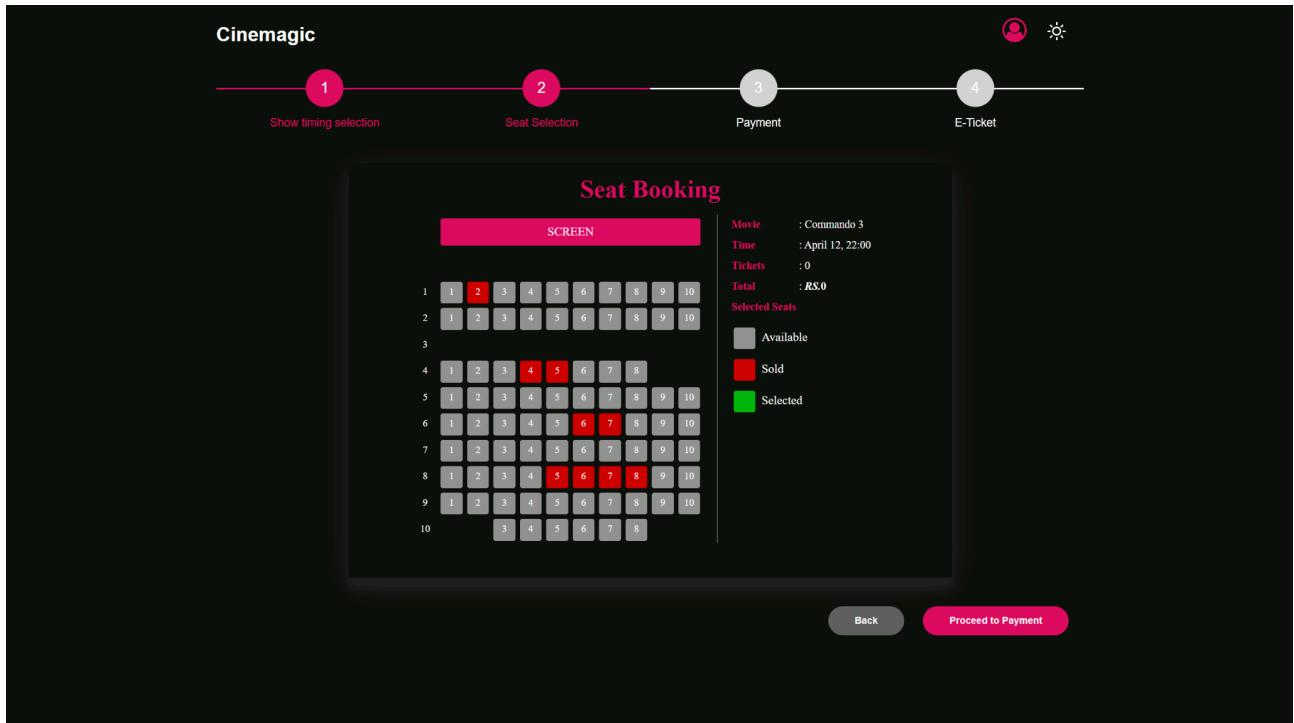
Hình 3: Use case đăng nhập.



*Hình 4: Xem thông tin phim.*



*Hình 5: Tìm kiếm phim.*



Hình 6: Đặt vé xem phim.

## **Phụ lục. Mục lục hình ảnh**

<i>Hình 1: Trang chủ chương trình</i>	5
<i>Hình 2: Usecase gợi ý phim</i>	6
<i>Hình 3: Usecase đăng nhập</i>	6
<i>Hình 4: Xem thông tin phim</i>	7
<i>Hình 5: Tìm kiếm bộ phim</i>	8
<i>Hình 6: Đặt vé xem phim</i>	8