



# 키오스크 콘솔 구현 프로젝트

## PROJECT .TEAM 2



구본필, 박현주, 양승현, 이지원



01.

## 프로그램 정보



영화관 키오스크

매점 시스템 도입

상영 영화 및 날짜, 시간 변경 가능

Ver.

Java 1.8.0\_333-b02

JDK 1.8.0\_333

Eclipse Version: 2022-03 (4.23.0)

01.

## 프로그램 선정동기



코로나로 인한 비대면 권고

주문 시 접촉을 최소화 할 수  
있는 프로그램을 기획

- 주문 시간 감소로 인한 빠른 순환

- 제품 수량 및 재고 관리에 용이

- 주문 오류 최소화



## 프로그램 설명(티켓 구매)

1. 최초 화면 및 티켓 구매  
과정과 티켓 정보 확인

```
* 영화관 키오스크 *
```

- 1 영화상영시간표
- 2 티켓 구매
- 3 예약 티켓 출력
- 4 티켓 취소/환불
- 5 매점 구매

>>> 2

1. 영화1
2. 영화2
3. 영화3

>> 1

영화1

1. 상영일1
2. 상영일2
3. 상영일3

>> 2

영화1 | 상영일2

1. 상영시간1
2. 상영시간2
3. 상영시간3

>> 3

영화1 | 상영일2

상영시간3

1. 좌석1
2. 좌석2
3. 좌석3

>> 1

영화1 | 상영일2

상영시간3 | 좌석1

예매 정보를 확인해 주세요.

영화1

상영일2 | 상영시간3

좌석1 | 15000원

```
1. 카드 결제
2. 현금 결제
0. 홈으로
>>> 1
결제할 금액: 15000원
카드를 넣어주세요 ( 1 입력 ): 1
결제가 완료되었습니다.
카드를 챙겨주세요

예매 정보를 전송받을 연락처를 입력하세요
( 예. 01099990000 )
>>> 01012345678

예매가 완료되었습니다.
영화1
상영일2 | 상영시간3
좌석1 | 15000 원
예매번호: 9744

티켓을 출력하시겠습니까?
1. 예
2. 아니오
>>> 1
티켓이 출력됩니다.
1. 주차권 발권
0. 홈으로
>>> 1
주차권이 발권됩니다. (3시간 무료)

* 영화관 키오스크 *
```

- 1 영화상영시간표
- 2 티켓 구매
- 3 예약 티켓 출력
- 4 티켓 취소/환불
- 5 매점 구매

>>>

## \* 영화관 키오스크 \*

```
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 4
예매한 내역 취소 및 환불을 진행합니다.
1. 예매번호
2. 연락처
0. 홈으로
>>> 2
전화번호를 입력하세요
>>> 01012345678
예매 내역을 확인해 주세요.
영화1
상영일2 | 상영시간3
좌석1 | 15000 원
예매번호: 7969

1. 취소 진행
0. 다시 입력하기
>>> 1
예매가 취소됩니다.
이용해 주셔서 감사합니다.
```

2. 구매한 티켓을 취소 및  
환불, 취소 과정

## \* 영화관 키오스크 \*

```
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 3
예매 티켓을 출력할 수 있습니다.
1. 예매번호
2. 연락처
0. 홈으로
>>> 2
연락처를 입력하세요
>>> 01012345678
예매 내역을 확인해 주세요.
영화1
상영일2 | 상영시간3
좌석1 | 15000 원
예매번호: 7969

1. 티켓 출력
0. 다시 입력하기
>>> 1
티켓이 출력됩니다.
즐거운 관람 되세요.
```

## 프로그램 설명(매점 구매)

```

--- 메뉴 선택 ---
『
1. 콤보
2. 팝콘
3. 음료
4. 스낵
0. 홈으로
』
>>> 1
1. CGV 콤보 - 9000원
/팝콘 (L) +탄산음료 (M) 2/
2. 싱글 콤보 - 6500원
/팝콘 (M) + 탄산음료 (M) 1/
3. 더블 콤보 - 12000원
/팝콘 (M) 2 + 탄산음료 (M) 2/
4. 라지 콤보 - 14000원
/팝콘 (L) 2 + 탄산음료 (L) 2/
>>> 4
수량: 2
메뉴를 추가 하시겠습니까?
1. 예
2. 아니오
>>> 1
메뉴 선택창으로 이동합니다.

```

```

--- 메뉴 선택 ---
『
1. 콤보
2. 팝콘
3. 음료
4. 스낵
0. 홈으로
』
>>> 4
1. 핫도그 - 4500원
2. 나초 - 4900원
3. 족석구이오징어 - 3000원
>>> 3
수량: 1
메뉴를 추가 하시겠습니까?
1. 예
2. 아니오
>>> 2
금액: 31000
--- 결제 방법 ---
1. 현금
2. 카드
>>> 1
금액 투여: 40000
9000원을 반환합니다.
--- 메뉴 선택 ---
『
1. 콤보
2. 팝콘
3. 음료
4. 스낵
0. 홈으로
』
>>> 0
| * 영화관 키오스크 *

```

### 1. 매점 이용과 관련한 기능

## 프로그램 설명(영화 관리자)

```
* 영화관 키오스크 *
```

```
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 544
비밀번호를 입력하세요 : 0000
비밀번호가 일치합니다.
관리자 모드로 진입합니다.
```

```
영화관 관리자 모드
1. 영화 이름 및 시간 변경, 좌석관리
2. 영화 티켓 판매 현황
3. 관리자 계정 수정
4. 사용자 모드 전환
0. 프로그램 종료
선택 : 3
비밀번호 입력 : 0000
변경할 비밀번호 입력 : 1234
입력한 비밀번호 확인 : 1234
비밀번호가 변경되었습니다.
```

```
* 영화관 키오스크 *
```

```
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 544
비밀번호를 입력하세요 : 0000
비밀번호가 일치하지 않습니다.
```

```
* 영화관 키오스크 *
```

```
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 544
비밀번호를 입력하세요 : 1234
비밀번호가 일치합니다.
관리자 모드로 진입합니다.
```

```
영화관 관리자 모드
1. 영화 이름 및 시간 변경, 좌석관리
2. 영화 티켓 판매 현황
3. 관리자 계정 수정
4. 사용자 모드 전환
0. 프로그램 종료
선택 :
```

### 1. 영화관리자계정의 수정과 확인

```
영화관 관리자 모드
1. 영화 이름 및 시간 변경, 좌석관리
2. 영화 티켓 판매 현황
3. 관리자 계정 수정
4. 사용자 모드 전환
0. 프로그램 종료
선택 : 2
|티켓 판매 현황
판매 티켓 수 : 1
총 판매 금액 : 15000 원
```

```
* 영화관 키오스크 *
```

```
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>>
```

### 2. 영화 관리자 티켓 판매 현황 확인



## 프로그램 설명(매점 관리자)

### 1. 매점 관리자 총 매출 현황 확인

```
* 영화관 키오스크 *
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 5
--- 메뉴 선택 ---
『
1.콤보
2.팝콘
3.음료
4.스낵
0.홈으로
』
>>> 5
매점 관리자 모드
1. 판매 수량 보기
2. 총 매출 현황
3. 초기화
4. 사용자 모드로 이동
0. 프로그램 종료

선택 : 1
```

```
매점 관리자 모드
1. 판매 수량 보기
2. 총 매출 현황
3. 초기화
4. 사용자 모드로 이동
0. 프로그램 종료
```

```
선택 : 2
--- 총 매출 현황 ---
총 판매 금액 : 31000원
-----
```

```
매점 관리자 모드
1. 판매 수량 보기
2. 총 매출 현황
3. 초기화
4. 사용자 모드로 이동
0. 프로그램 종료
```

```
선택 : 3
총 판매 수량 및 매출을 초기화 했습니다.
-----
```

### 2. 매점 관리자 초기화

```
매점 관리자 모드
1. 판매 수량 보기
2. 총 매출 현황
3. 초기화
4. 사용자 모드로 이동
0. 프로그램 종료
```

```
선택 : 2
--- 총 매출 현황 ---
총 판매 금액 : 0원
-----
```

```
매점 관리자 모드
1. 판매 수량 보기
2. 총 매출 현황
3. 초기화
4. 사용자 모드로 이동
0. 프로그램 종료
```

```
선택 : 4
사용자 모드로 돌아갑니다.
```

```
--- 메뉴 선택 ---
『
```

```
1.콤보
2.팝콘
3.음료
4.스낵
0.홈으로
』
```

### 0. 프로그램 종료

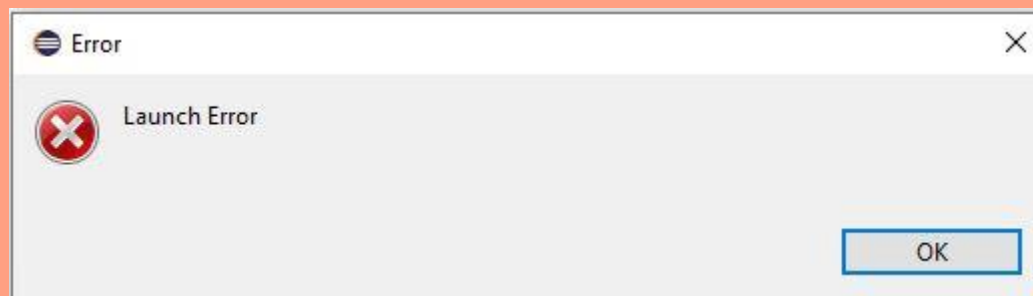
```
* 영화관 키오스크 *
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 0
프로그램이 종료됩니다.
```



```
* 영화관 키오스크 *
1 영화상영시간표
2 티켓 구매
3 예약 티켓 출력
4 티켓 취소/환불
5 매점 구매
>>> 2
1. 영화1
2. 영화2
3. 영화3
>> 1
영화1
1. 상영일1
2. 상영일2
3. 상영일3
>> 2
영화1 | 상영일2
1. 상영시간1
2. 상영시간2
3. 상영시간3
>> 3
영화1 | 상영일2
상영시간3
1. 좌석1
2. 좌석2
3. 좌석3
>> 1
영화1 | 상영일2
상영시간3 | 좌석1

예매 정보를 확인해 주세요.
영화1
상영일2 | 상영시간3
좌석1 | 15000원
```

- 영화 티켓과 관련한 부분들 중 영화의 이름, 상영 일, 시간, 좌석 4개의 정보를 트리형식으로 구성하려 했으나 어려운 자료구조로 실패



- 개개인의 컴파일 버전, 인코딩 형식이 달라 Launch Error와 한글 깨짐의 불편함이 있었음. 그러나 Launch Error는 컴파일 버전을 1.8로, 한글 깨짐은 인코딩 형식을 UTF-8로 해결.

## 박현주

- 팀원들이 작성한 코드를 보면서 내가 어떤 부분의 디테일을 놓쳤는지 알 수 있어서 도움이 많이 되었다.
- 수업 들으면서 시간이 지나서 잊었던 내용, 완벽하게 숙지하지 못하고 넘어갔던 내용 등 부족한 부분에 대해 시간을 가지고 다시 한 번 확인할 수 있었다.

## 이지원

- 프로젝트를 통해 수업에서 들었던 내용들을 한 번 더 되짚어보면서 복습하는 계기가 되었고, 부족한 점을 보완 할 수 있었습니다.
- 단순 코드를 이용해 기능을 만드는게 아닌 객체 지향 프로그램의 관계성을 이해할 수 있는 계기가 되었습니다.

## 구본필

- 혼자서 프로젝트를 진행할 때보다 처리해야 할 부분은 같이 하기 때문에 적었고, 이 마저도 의사소통을 통해 프로젝트를 진행했기 때문에 의사소통의 중요함을 알았습니다.
- 수업의 내용을 복습할 수 있던 좋은 기회였고 각자의 코드를 합치는 과정에서 나온 오류들을 확인할 수 있었습니다.

## 양승현

- 지금까지 배워왔던 것들을 되새기면서 다시 한 번 복습하고 숙지하는 계기가 되었습니다.
- 팀원들 각 개개인이 진행한 자료들을 합치는 과정 내에서 많은 오류들을 확인하게 되었고 작업을 하는 데에 있어서 꼼꼼하지 못하고 놓친 부분들을 다시 한번 생각하게 되었습니다.
- 언뜻 보면 간단하다고 생각한 부분들에서도 지속적인 시행착오가 있었고 작업을 함에 있어서 더욱더 꼼꼼하게 사소한 부분까지 놓치지 말아야겠다고 생각하게 되었습니다.

