



# Σύστημα Διαχείρισης Καταστήματος Ταινιών

Εκπόνηση πτυχιακής από τους φοιτητές:

1. Δωρή Παναγιώτη (α.μ. 03/2303)
2. Παππά Παρασκευή (α.μ. 03/2355)



# Ανάπτυξη Εφαρμογής

- Τοπική εφαρμογή (Java)
- Ιστοσελίδα (PHP)
- Βάση δεδομένων MySQL
- Server Apache



# Περιγραφή συστήματος

- Καταχώρηση στοιχείων
- Δανεισμός
- Κράτηση
- Επιστροφή
- Αναζήτηση
- Διόρθωση
- Έλεγχος
- Προβολή



# Καταχώρηση στοιχείων

- Δυνατότητα καταχώρησης υλικού (ταινίες, παιχνίδια) στη βάση δεδομένων του καταστήματος.
- Δυνατότητα καταχώρησης πελατών στη βάση δεδομένων του καταστήματος



# Δανεισμός

- Ο πελάτης, έχει την δυνατότητα να δανείζεται μία/ένα ή περισσότερες/α ταινίες /παιχνίδια με δυο τρόπους.

A) Ζητώντας επί τόπου από τον υπάλληλο την ταινία/παιχνίδι.

B) Αναζητώντας μέσω διαδικτύου από το σπίτι και παραγγέλλοντάς τη να γίνεται η κράτηση.



# Κράτηση

- Στο πελάτη παρέχεται η δυνατότητα κράτησης νέου υλικού στον προσωπικό του λογαριασμό.
- Η λειτουργία της κράτησης έχει νόημα στην περίπτωση που κάποιο υλικό του καταστήματος (ταινία ή παιχνίδι) έχει μεγάλη ζήτηση.
- Ή στις νέες αφίξεις του καταστήματος



# Τρόποι κράτησης

- Κράτηση υλικού μέσω διαδικτυακής εφαρμογής.
- Κράτηση υλικού μέσω τοπικής εφαρμογής.



# Επιστροφή

Η επιστροφή ταινίας/παιχνιδιού γίνεται στο κατάστημα, όπου εξετάζονται οι ακόλουθες περιπτώσεις:

1. Καθυστέρηση επιστροφής (επιπλέον χρέωση).
2. Ειδικού πελάτη (έκπτωση)
3. Έλεγχος προηγούμενων κινήσεων ή καθυστερήσεων.





# Αναζήτηση

- Δυνατότητα αναζήτησης με βάση κωδικό ή τίτλου.
- Αναζήτηση πελατών
- Αναζήτηση υλικού
- Αναζήτηση δανεισμού
- Αναζήτηση επιστροφών



# Διόρθωση

- Σε περίπτωση λανθασμένης εισαγωγής στοιχείων υπάρχει η δυνατότητα διόρθωσης σε υλικό και πελάτες.



# Έλεγχος

- Παρέχεται η δυνατότητα ελέγχου λειτουργιών του καταστήματος όπως:
  1. Έλεγχος αποθήκης
  2. Μηνιαίος έλεγχος
  3. Έλεγχος διαδικτυακού δανεισμού



# Τεχνικές Ανάλυσης

- Ενοποιημένη προσέγγιση
- Μεθοδολογία **ICONIX**

# Σχήμα

