

# Zadávací dokumentace — Mobile Ticket Payment (MTP)

Ukázkové zadání — interní aplikace mobilního operátora pro platbu lístků mobilem (snížením kreditu klienta). Záměrně „syrové“: několik nesourodých vstupních materiálů od různých autorů, mísící roviny byznysu, technologie a organizace, s vědomě nastraženými pastmi. Slouží jako vstup destilace.

## Zdroj A — Zadání od obchodního oddělení, 3. 2. 2026

---

Obchodní oddělení předává vývoji záměr nové služby. Je o ni velký zájem, chceme být na trhu první, konkurence ji zatím nenabízí, a rádi bychom pokryli co nejvíc kin.

Službu poskytujeme kinům a podobným zařízením jako koncertní sály apod.; dále jim říkáme jen „kino“. Princip: divák si na webu kina objedná lístky (web si kina dělají sama), pak vezme mobil, odešle požadavek k platbě a tím zaplatí — poníží se mu kredit. Platby pak kinům v uzávěrce proplácíme po stržení naší marže.

Do budoucna uvažujeme i o věrnostním programu pro diváky a o rozesílání newsletterů s tipy na představení.

## Zdroj B — Rámcové požadavky (příloha zadání)

---

- Platba za lístky se provede snížením kreditu klienta u jeho mobilu, ne převodem z banky. Snížení kreditu (ošetřené vůči dostupnosti kreditu) je už v našem systému naprogramováno, budeme ho jen volat.
- Řešíme jen podporu platby mobilem; obsazení sedadel, jaké je představení, který sál apod. neřešíme.
- Divák si po platbě může vytisknout lístky, pokud chce; tisk je z webu kina.
- Když se divák v platbě splete, platba nesmí projít (resp. jen s velmi malou pravděpodobností) — tzv. „blbovzdornost“.
- Divák nebude na server kina posílat žádné údaje týkající se svého soukromí (číslo mobilu, SIM apod.).
- Systém poběží na naší straně jako třívrstvá aplikace; datová vrstva v Javě (Hibernate) nebo C# (Entity Framework).
- Kino u sebe nechce kvůli této aplikaci instalovat žádné serverové služby (http, webové služby). S kinem budeme propojeni chráněnou linkou: kino může zavolat nás (pošle požadavek se vstupním parametrem a dostane odpověď s výstupním), symbolicky  $F(x):y$ . My kino po této lince volat nemůžeme.

## Zdroj C — Zápis ze schůzky obchodní oddělení × vývoj, 18. 2. 2026

---

- Platba: divák mobilem zaplatí svou rezervaci pomocí kódu rezervace a částky; strhne se mu kredit a má zaplacen.
- Ověření (tisk, návštěva kina): když kino potřebuje vědět, zda divák zaplatil (např. při tisku z webu kina nebo při návštěvě bez tisku), zavolá nás se vstupem (Identifikace kina, kód rezervace) a my mu sdělíme, zda je zaplacen.
- Storno: je třeba vyřešit timeout nezaplacených lístků.
- Stažení údajů: kino si může kdykoliv stáhnout údaje o platbách podle zadaného filtru; vrátíme datový balíček.
- Obchod zmínil, že někteří partneři by chtěli platit i kartou, ne jen snížením kreditu — zatím není rozhodnuto.
- Interně jsme tady u nás jednali o vylepšení — informace o obsazenosti sedadel, programová nabídka kina klientovi. Je otázkou, zda to nabídnout kinům, jak to souvisí s platbou. Potřebujeme vyjádření vývoje.
- Účetnictví a vystavování faktur s DPH za naši službu řeší naše ekonomické oddělení ve svém systému. My jim dodáváme podklady k fakturaci ve formátu XML AIS24-1.
- Je otevřená otázka marže kinům. Podle posledního jednání potřebujeme od vývoje vyjádření, zda v této verzi bude globální pro všechna kina (jak jste minule doporučili), anebo dělit na VIP, střední a malá kina, případně slevy (jak je požadováno od nás).

## Zdroj D — Technické poznámky vývoje, 20. 2. 2026

---

- V Designu přibude Facade (alias Controller) s metodou pro každý UC; scénář poběží uvnitř té metody.
- Mobilní konexe bývá nestabilní: mobil může být dočasně offline a platební brána může selhat. Klient nemůže neomezeně čekat.
- Otázka, jak budeme řešit situace, kdy klient s mobilem prozradí někomu kritické údaje platby a tím předá lístky jiné osobě.
- Barevné schéma a logo aplikace si určí marketing později.