



SeekArtist 1.0 - Sistema de Gestão de Artistas de Rua

1 Descrição da tarefa

A Associação de Artes e Espectáculos **TáNaForja** precisa de um sistema para gerir as *performances* dos artistas de rua do Alentejo. O sistema deve permitir registar artistas e localizá-los quando estão a fazer as suas atuações.

O seu trabalho é implementar as aplicações **servidor**, **cliente geral**, e **cliente administrador** que permitam o acesso ao serviço a partir de variadas localizações.

Cada artista terá **nome**, **tipo de arte**, **localização** e informação sobre se está ou não a atuar neste momento. O artista terá ainda um estado (**aprovado**, **não aprovado**). Os dados do artista devem ser guardados numa Base de Dados (BD), no servidor.

Para cada aplicação, deverá ser possível efetuar as seguintes ações:

- **Cliente Geral**

- Pedido de registo de um novo artista (se o utilizador encontrar um artista na rua, pede para este entrar no sistema). Aqui, o artista ficará com um estado de **não aprovado** até ser aprovado por um administrador.
- Listar artistas, com filtros (opcionais – no uso, não na implementação) por localização e arte.
- Listar localizações onde existem artistas a atuar.
- (bónus) Para um determinado artista, identificado por um **artistID**, listar as datas e localizações onde este já atuou
- (bónus) Enviar um donativo a um artista, indicando o valor monetário
- (bónus) Listar os donativos recebidos por um determinado artista

- **Cliente Administrador**

- Listar artistas por estado
- Aprovar um artista que ainda não tenha sido aprovado
- (bónus) Consultar e alterar a descrição e foto de um artista

2 Implementação

Procure, tanto quanto possível, abstrair-se dos detalhes de comunicação e das diferenças de plataforma entre cliente e servidor, usando uma solução de *Middleware* mencionada nas au-

las.

Não se preocupe com a interface visual. Pode funcionar tudo pela linha de comandos, através de um menu simples. Não necessita (ainda) de se preocupar com a autenticação de utilizadores.

Quaisquer parâmetros de configuração devem estar fora do código, podendo ser passados à aplicação na forma de argumentos ou através da leitura de um ficheiro de propriedades (ver `java.util.Properties`).

A solução implementada deve ser compatível com a plataforma do servidor `alunos.di.uevora.pt`, onde deverá ter uma BD em PostgreSQL (cujo proprietário é um dos elementos do grupo) para registar os dados do serviço¹.

3 Entrega

Os trabalhos devem ser entregues dentro do prazo estabelecido, através do upload de um ficheiro `.zip` no espaço apropriado, no Moodle. Esse ficheiro incluirá uma pasta `sd-t01-YYYY-ZZZZ` (YYYY e ZZZZ são os números de aluno de cada elemento do grupo – sem o 'l'). Essa pasta deve conter o código fonte e eventuais ficheiros de configuração (incluindo scripts para executar as aplicações necessárias) e um **relatório** com a identificação e observações dos alunos.

Os alunos podem trabalhar individualmente ou em grupos de dois elementos.

Prazo: (*ver moodle*)

¹Por outras palavras, devem construir o sistema com uma base de dados no vosso PC, para poder funcionar fora da Universidade, mas terá de ser possível funcionar no `alunos.di.uevora.pt`.