

# **SISTEMA DE GESTÃO DE GRAVADORA DE MÚSICA**

Gustavo Mendes Santos  
Heitor Guimarães da Fonseca Filho  
Igor Augusto Reis Gomes

# RECAPITULANDO

- Problema
- Refinamentos em relação a etapas anteriores

# ETAPA 5

Introdução de elementos do  
domínio da solução computacional

# ELEMENTOS ESCOLHIDOS

**APLICAÇÃO WEB:** com utilização do framework Spring Boot



**LINGUAGEM:** Java 



**PERSISTÊNCIA DE DADOS:** Java Persistence API (JPA) com banco de dados PostgreSQL (Supabase)

**PADRÃO DE ARQUITETURA:** Model-View-Controller (MVC) - separação clara de responsabilidades

**LAYOUT:** HTML (estruturação)



CSS (estilização)

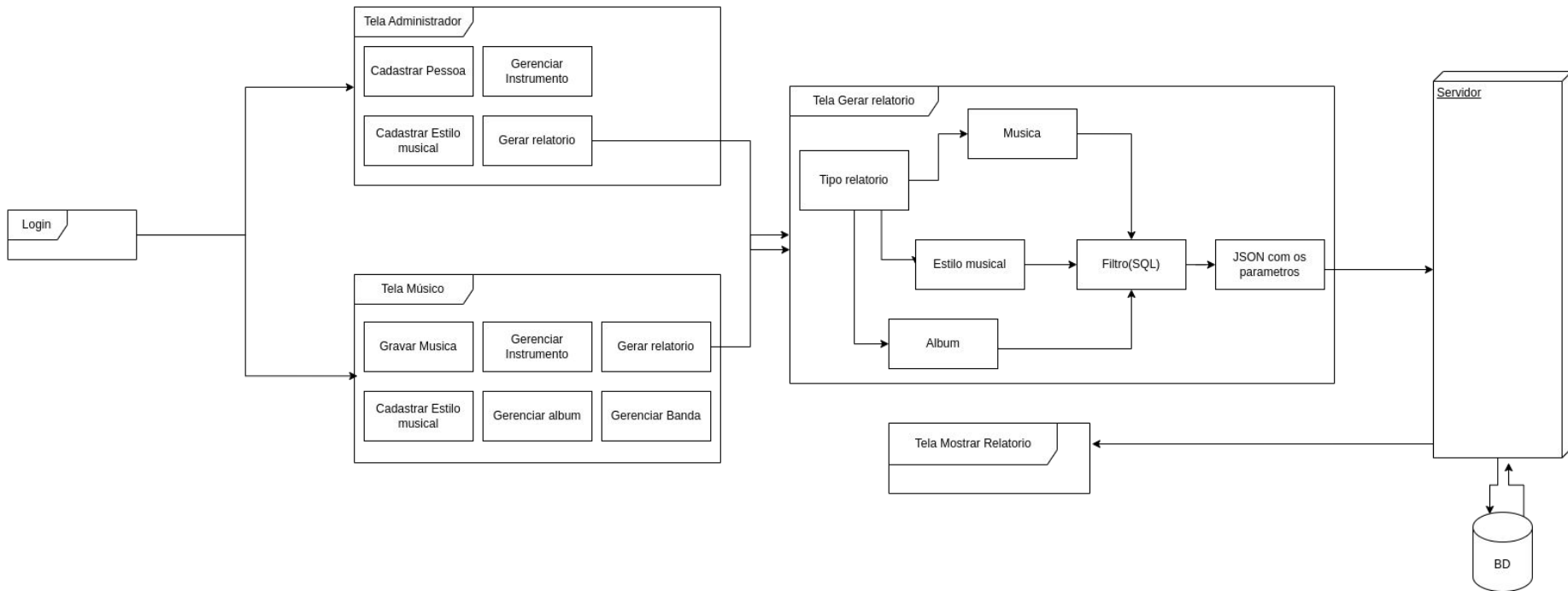


React (biblioteca)

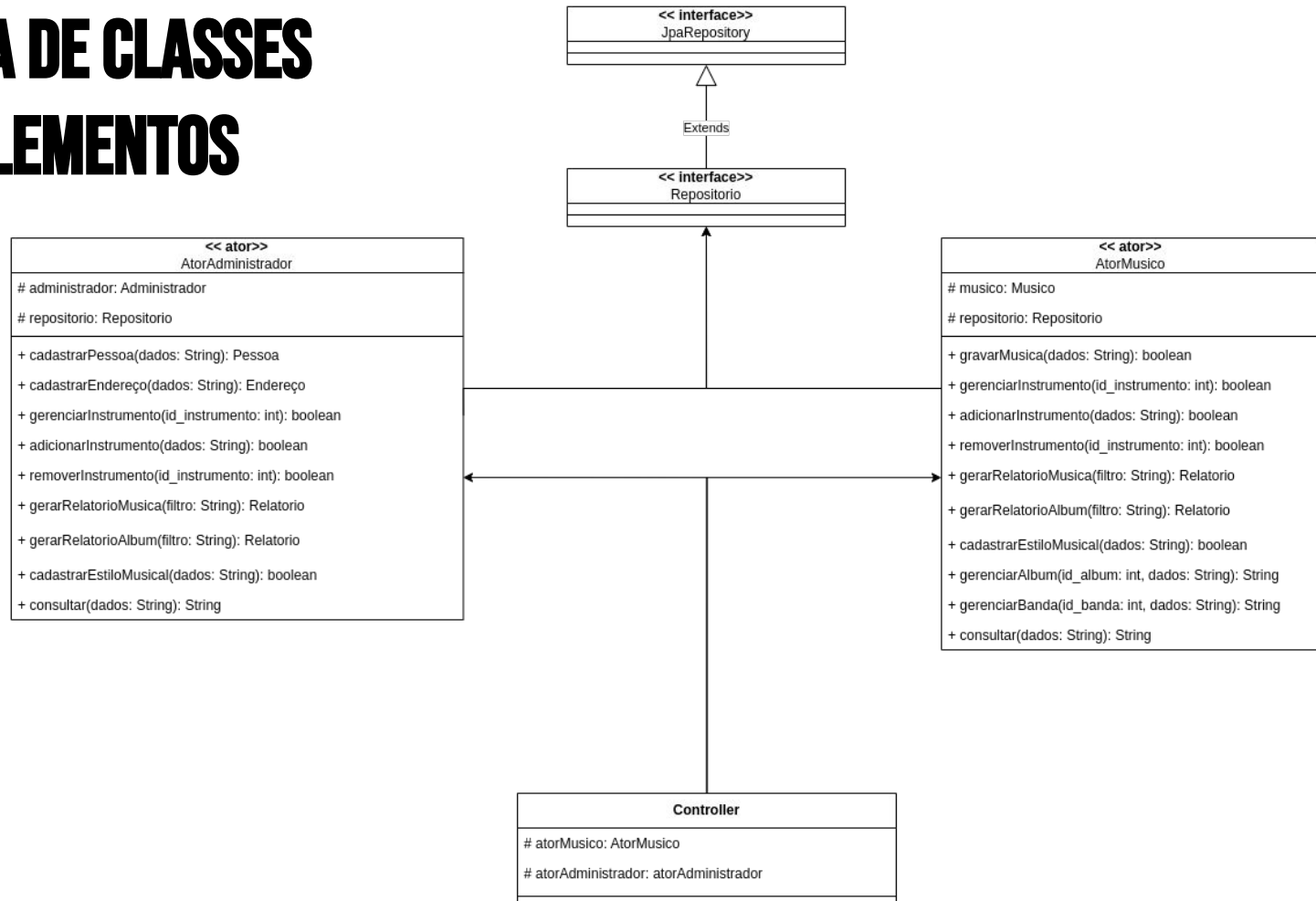


# FLUXO DE PÁGINAS

- Facilitar visualização da sequência de páginas



# DIAGRAMA DE CLASSES COM ELEMENTOS

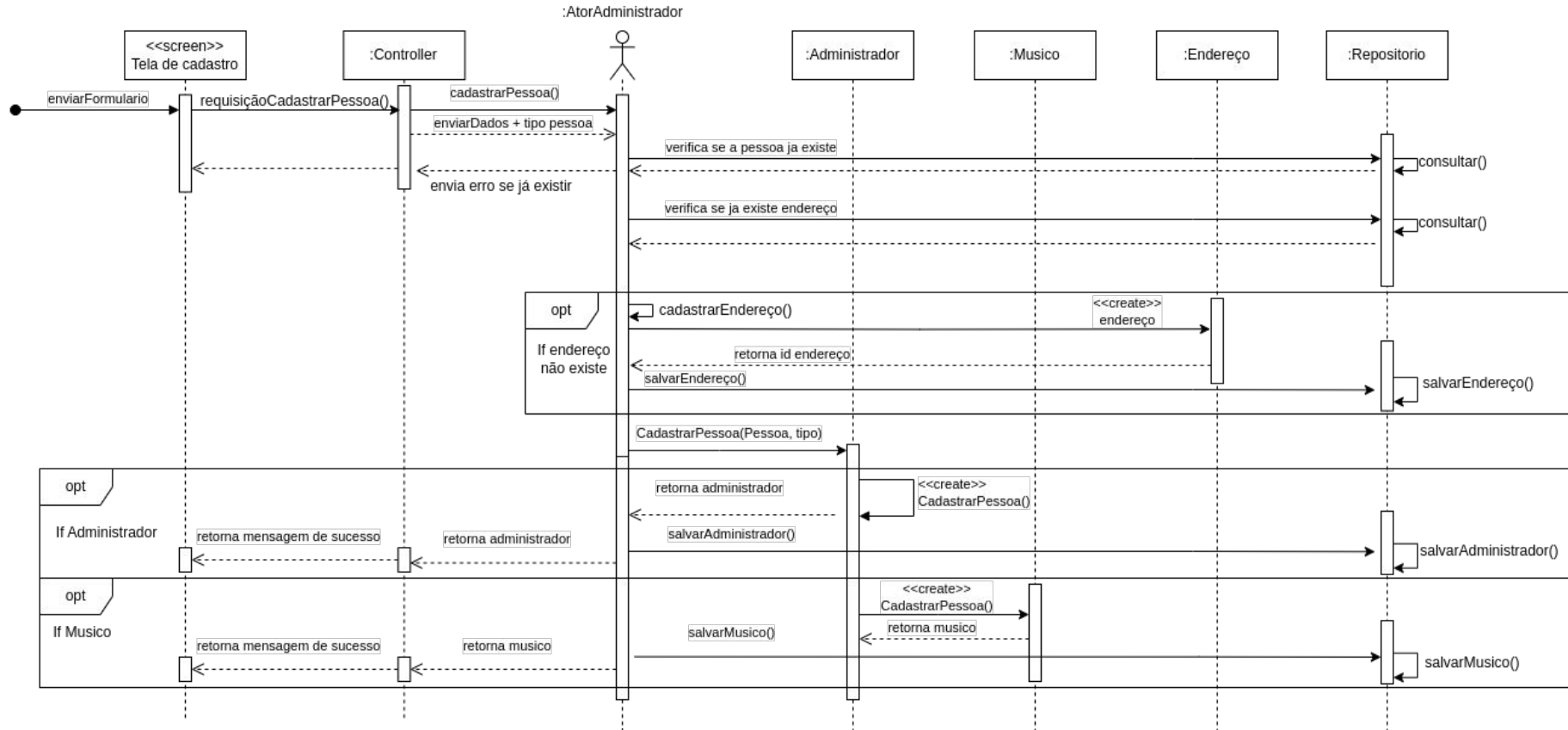


# CONSEQUÊNCIAS

- Controller: responsável por tratar as requisições: CRUD
- AtorAdministrador e AtorMúsico são abstrações de um service, onde está a lógica de negócios
- Repository: responsável por fazer a comunicação com o banco de dados

# DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

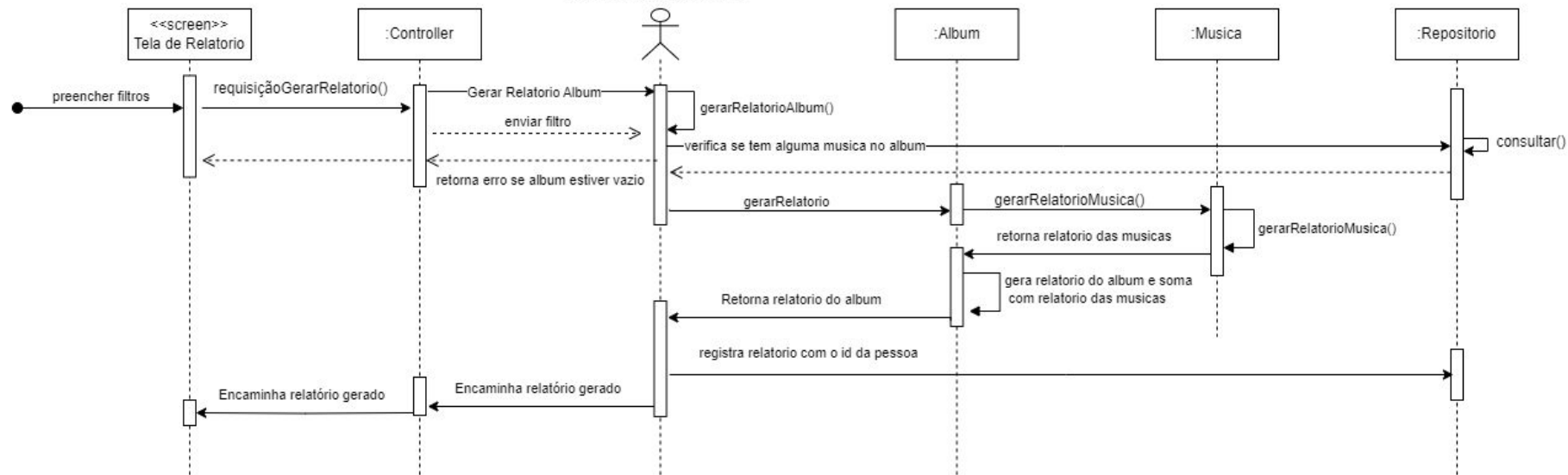
## Cadastrar pessoa



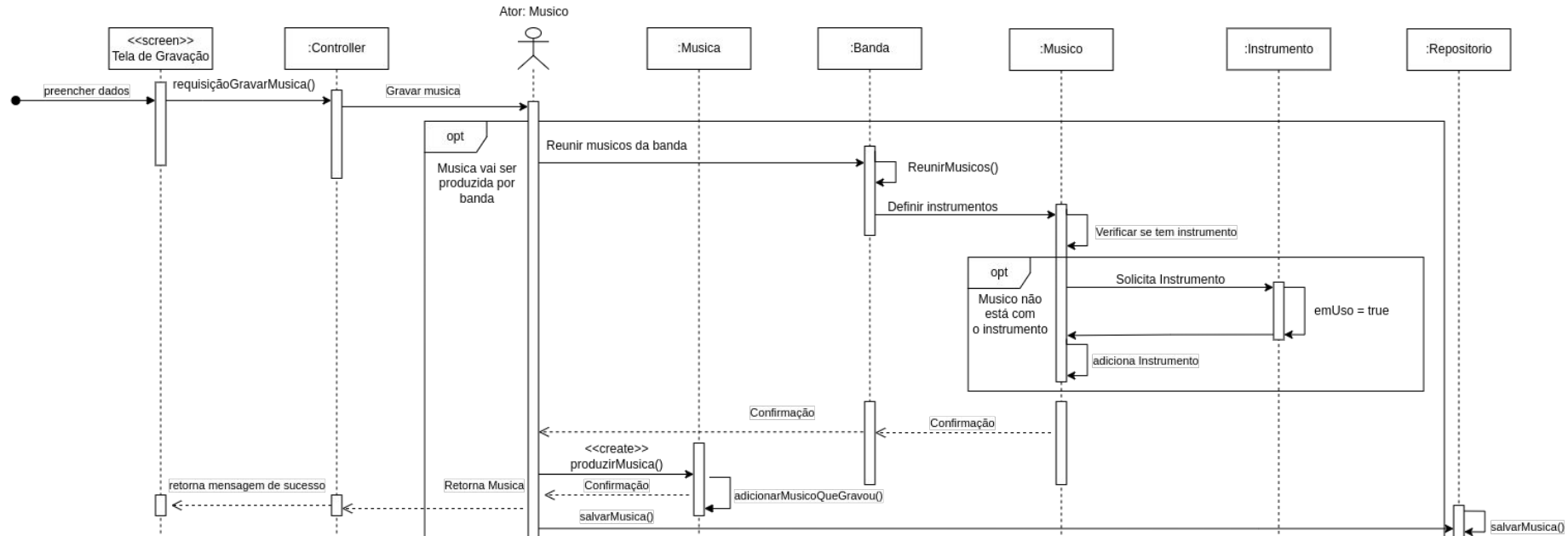


# Gerar relatório album

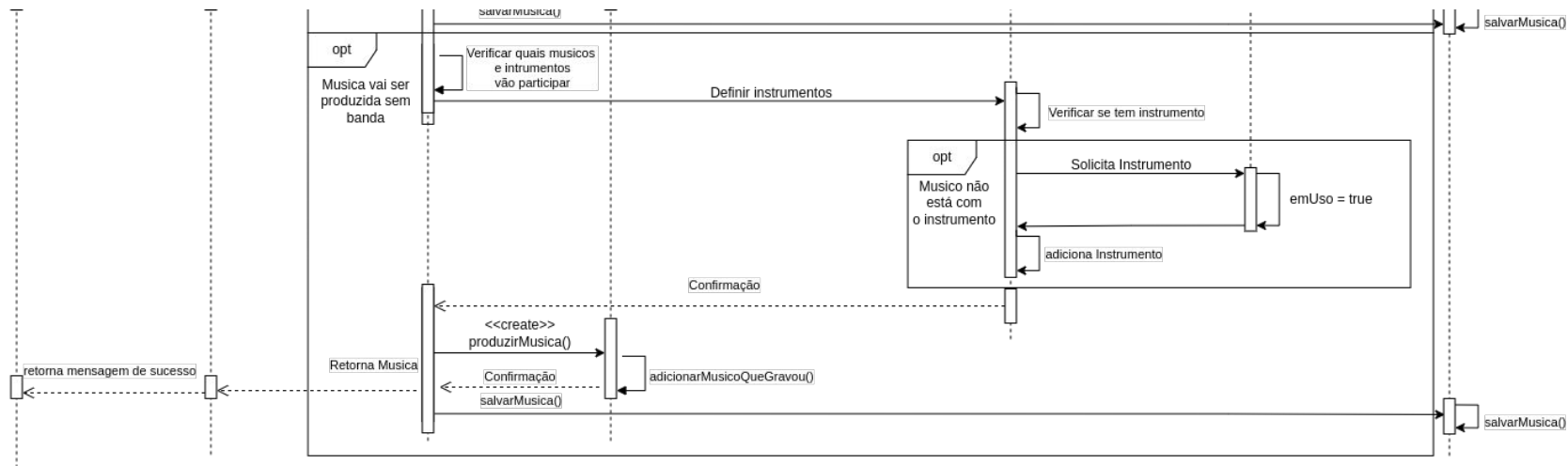
Ator: Administrador/ Músico



# GRAVAR MUSICA



...continuação gravar música



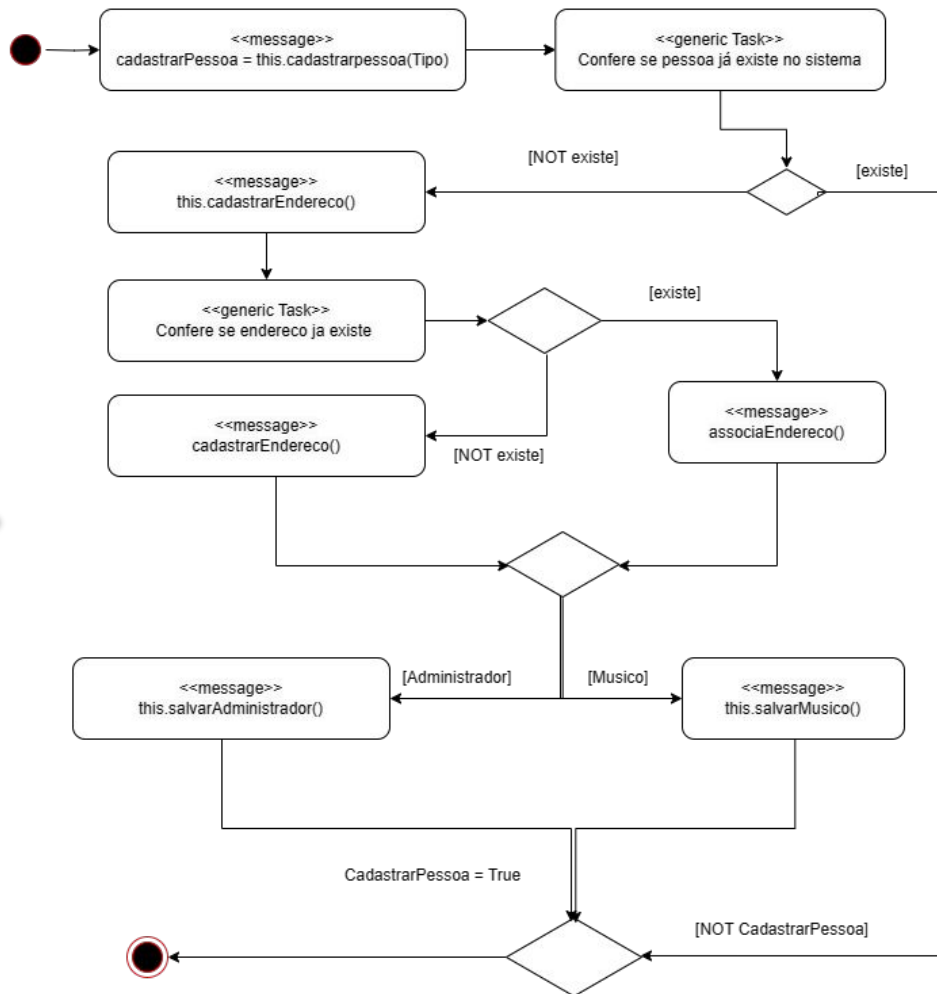
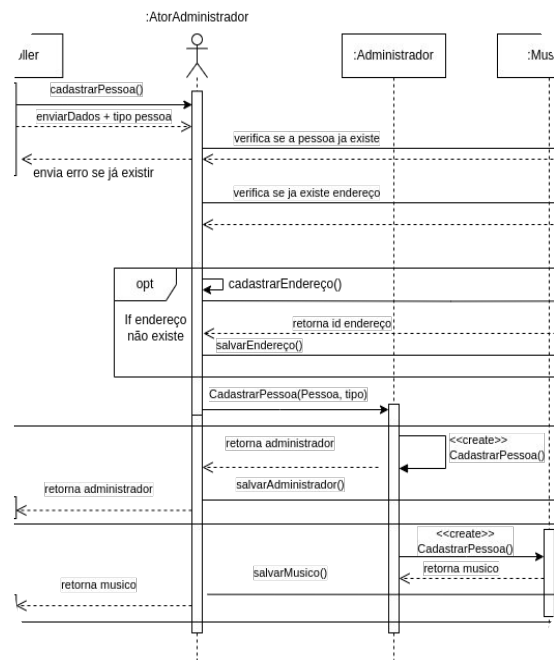
# ETAPA 7

Modelagem de algoritmo de método

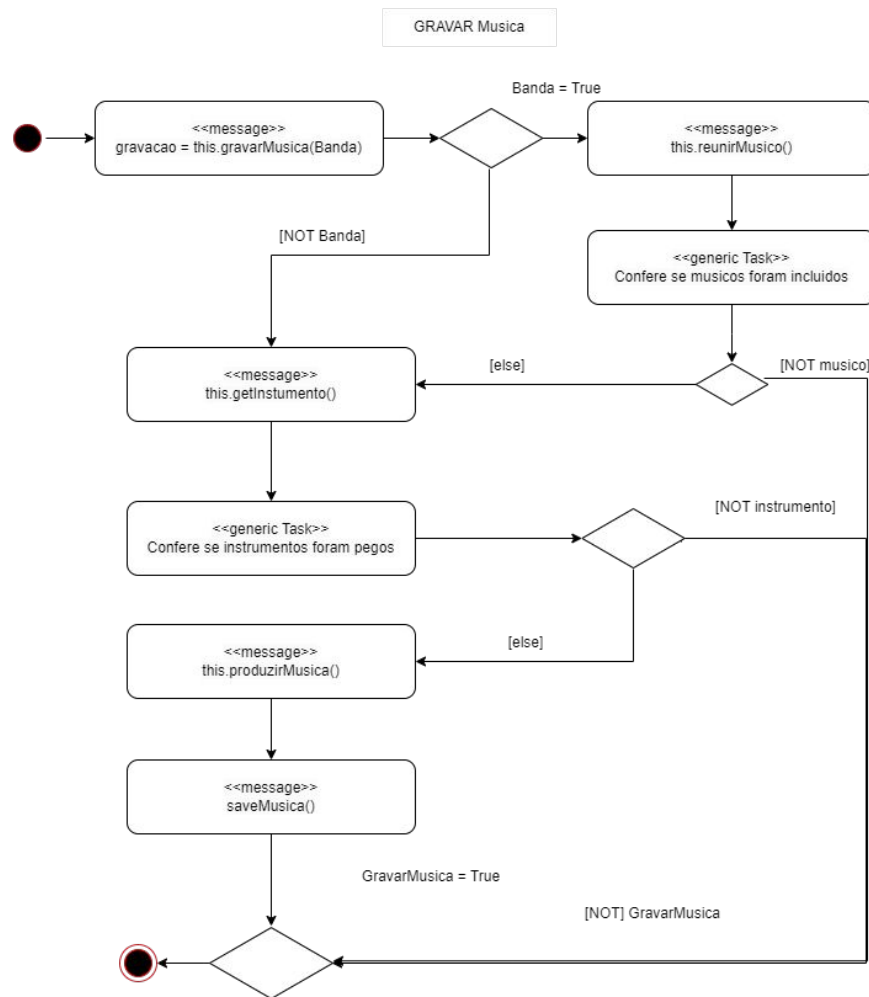
# ETAPA 7 - MODELAGEM DE ALGORITMO DE MÉTODO

Analizamos todos os diagramas criados até aqui e identificamos alguns métodos importantes para serem representados. Escolhemos aqueles que possuem uma ou mais mensagens originadas na execução do método.

# CADASTRAR PESSOA



# GRAVAR MUSICA



# OBRIGADO!

Tem alguma dúvida?