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



Introdução de elementos do domínio da solução computacional

ELEMENTOS ESCOLHIDOS

APLICAÇÃO WEB: com utilização do framework Spring Boot



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

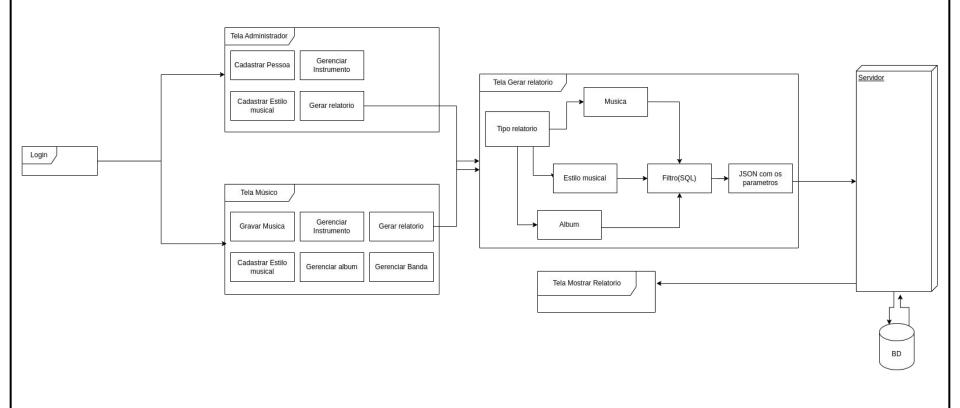
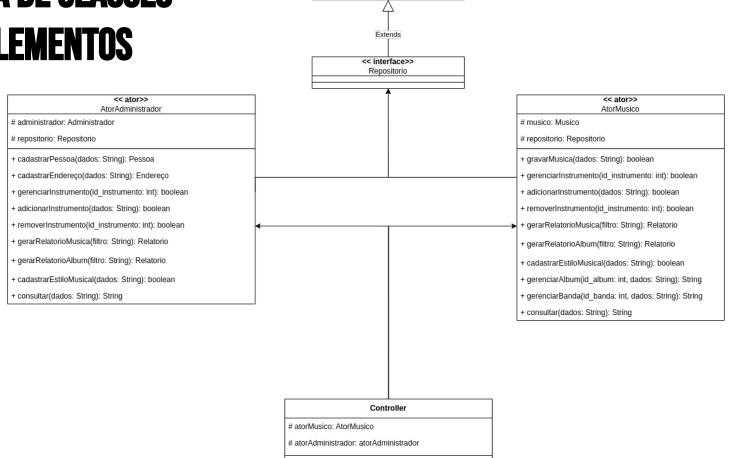


DIAGRAMA DE CLASSES COM ELEMENTOS



<< interface>>

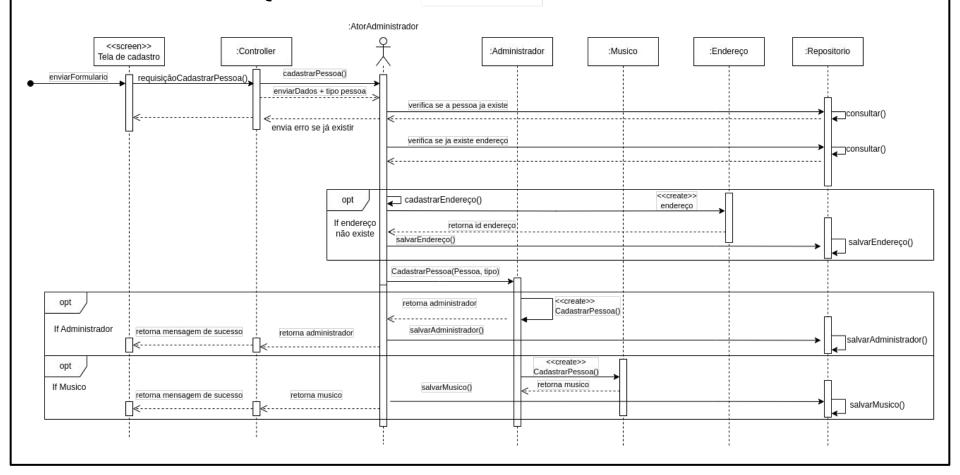
JpaRepository

CONSEQUÊNCIAS

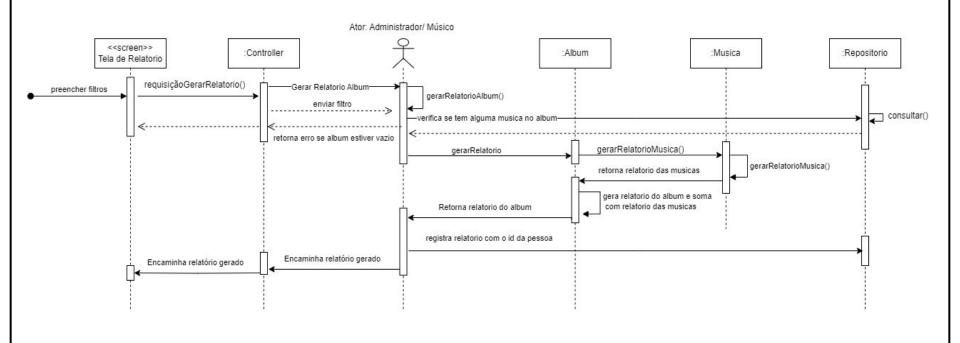
- Controller: responsável por tratar as requisições: CRUD
- AtorAdministrador e AtorMúsico são abstrações de um service, onde está a lógica de negócios
- Repository: responsável por fazer a comunicação com o banco de dados

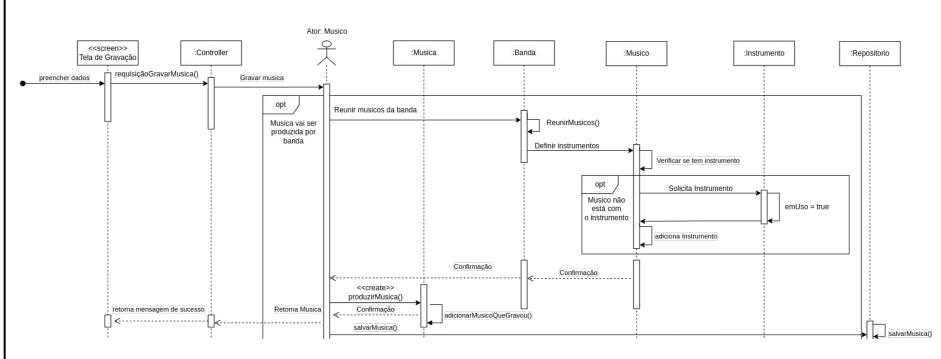
DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

Cadastrar pessoa



Gerar relatorio album





...continuação gravar música Verificar quais musicos e intrumentos Musica vai ser vão participar Definir instrumentos produzida sem Verificar se tem instrumento banda Solicita Instrumento Musico não emUso = true está com o instrumento adiciona Instrumento Confirmação <<create>> produzirMusica() Retorna Musica retorna mensagem de sucesso Confirmação adicionarMusicoQueGravou() salvarMusica() salvarMusica()

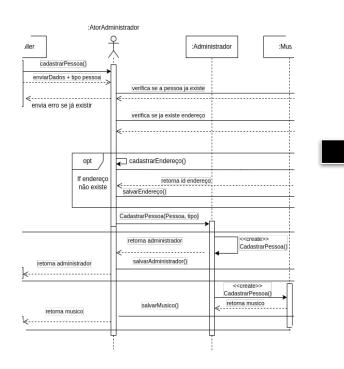


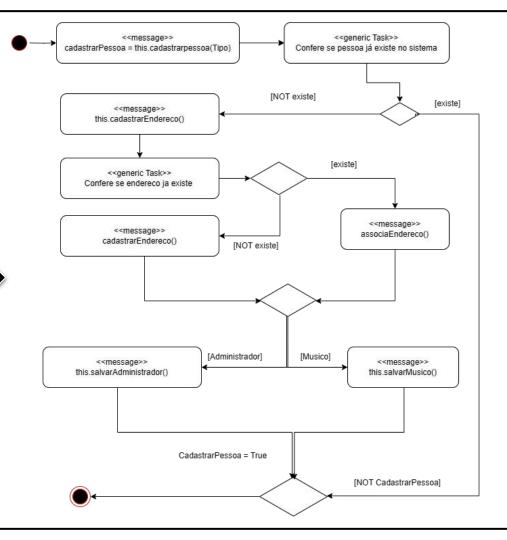
Modelagem de algoritmo de método

ETAPA 7 - MODELAGEM DE ALGORITMO DE MÉTODO

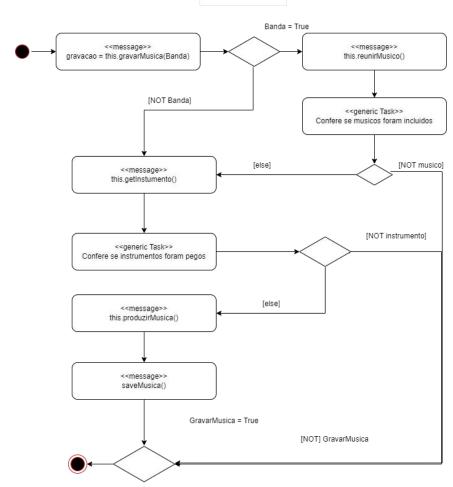
Analisamos todos os diagramas criados até aqui e identificamos alguns métodos importantes para serem representados. Escolhemos aqueles que possuem uma ou mais mensagens originadas na execução do método.

CADASTRAR PESSOA





GRAVAR MUSICA



OBRIGADO!

Tem alguma dúvida?