



INSTITUTO FEDERAL DE MINAS GERAIS - CÂMPUS BAMBUÍ  
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIAS E COMPUTAÇÃO  
Bacharelado em Engenharia de Computação

Professor: Marcos Roberto Ribeiro

**Aplicação de biblioteca musical**

FELIPE DE FREITAS E SILVA  
JEAN GUSTAVO FERREIRA REZENDE

BAMBUÍ  
Março/2020

## **Sumário**

<b>Introdução</b>	<b>3</b>
<b>Requisitos</b>	<b>4</b>
<b>Layout do sistema</b>	<b>6</b>
<b>Diagrama Logico</b>	<b>9</b>

# Introdução

Este trabalho consiste no desenvolvimento de um aplicativo para controle de uma biblioteca de músicas, onde por meio de um banco de dados será possível armazenar as músicas da preferência do usuário, e através do aplicativo interagir com as músicas e outras funcionalidades.

Inicialmente a interação do banco de dados com o aplicativo será para realizar consultas nas mídias cadastradas e reproduzi-las no aplicativo.

O aplicativo conta com funções simples para abranger usuários que não possuem conhecimento avançado, visando ter páginas simples e diretas.

# Requisitos

1.0 O sistema deverá possuir uma tela Login que deve conter os seguintes campos: Login; Senha. Deverá também possuir os botões Entrar; Cadastrar; Esqueci minha senha.

1.1 O campo Login refere-se ao nome de usuário atribuído pelo usuário no Cadastro de usuário.

1.1.1 Deverá ser preenchido com o email do usuário.

1.2 O campo Senha refere-se a senha atribuída pelo usuário no Cadastro de Usuário.

1.2.1 Deverá ser uma string e poderá conter números e letras maiúsculas e minúsculas como caracteres.

1.2.2 O conteúdo poderá ser ocultado por asteriscos.

1.3 O botão Entrar será o que dará acesso ao sistema interno.

1.3.1 O sistema interno só será mostrado se os dois campos estiverem corretamente preenchidos segundo os dados dos usuários realizados no cadastro.

1.4 Após o botão Cadastrar ser acionado, o sistema deverá ir para a tela Cadastro de Usuário.

2.0 Será possível fazer o cadastro de apenas um usuário por CPF.

2.1 Os usuários comuns apenas terão acesso a biblioteca com restrições após o cadastro.

2.2 O usuário deve Inscrever-se usufruir da ferramenta por completo.

2.3 Os pagamentos poderão ser feitos através de cartões de crédito e boleto bancário.

2.3.1 Ao inscrever-se na plataforma o usuário deverá preencher os seguintes campos: Nome do titular; CPF do Titular;

2.3.2 Após preenchimento e verificação dos dados o usuário deverá escolher o plano cujo qual deseja assinar.

3.0 Para pagamentos via cartão o usuário deverá informar: Número do cartão; código de segurança; endereço de cobrança.

3.1 Para pagamentos via boleto bancário, o usuário deverá informar nome completo, CPF e endereço de cobrança.



4.0 Opção de download deve aparecer, caso o usuário seja inscrito nos serviços.

4.1 As mídias baixadas ficarão armazenadas no dispositivo do usuário.

5.0 Haverá uma biblioteca de músicas a disposição para escolha do usuário.

5.1 O usuário pode criar sua biblioteca com apenas músicas de sua preferência.

6.0 O sistema deve possuir uma tela individual de cada música.

6.1 Deve reproduzir tudo que for cadastrado pela desenvolvedora ou distribuidora do respectivo álbum.

7.0 O aplicativo deve ter uma tela de configurações.

7.0.1 A tela de configurações deve possuir os seguintes botões:  
Completar perfil, histórico, sobre, sair.

# Layout do sistema

Cadastrar

Nome do Aplicativo

Login

Senha

\*\*\*\*\*

Entrar

[Esqueceu a senha?](#)

Cadastro

Email

exemplo@exemplo.com

Senha

\*\*\*\*\*

Confirmação da senha

\*\*\*\*\*

Inscriver-se

Busca

Artistas ou musicas

Foto

Nome do Artista  
Artista

Nome da música  
Musica - Artista

Nome do album  
Album

Nome da Playlist  
Playlist

Inicio

Buscar

Perfil

100 x 100

Playlists

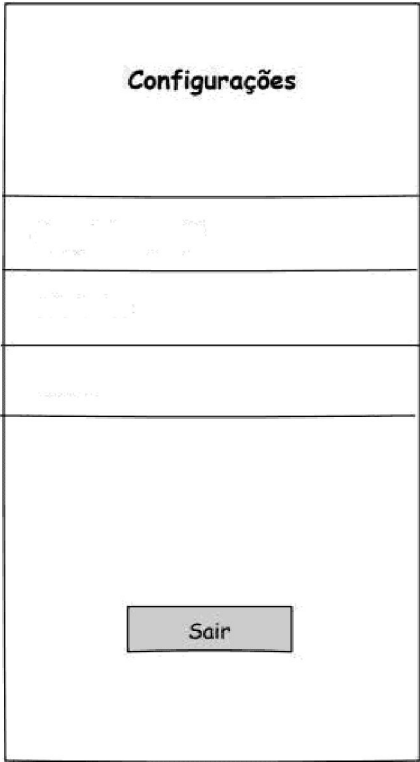
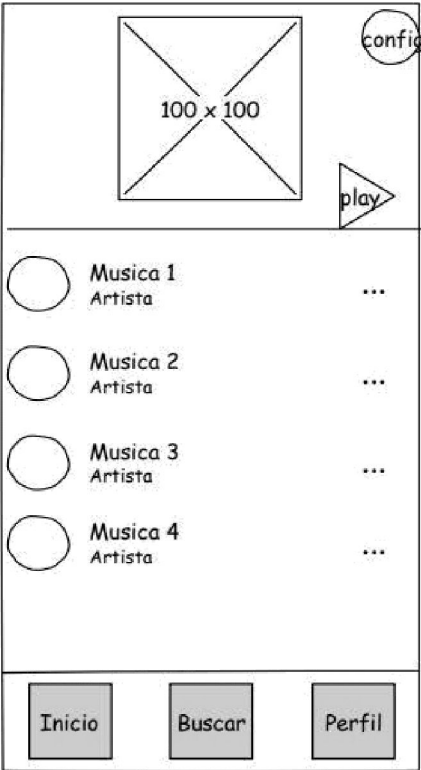
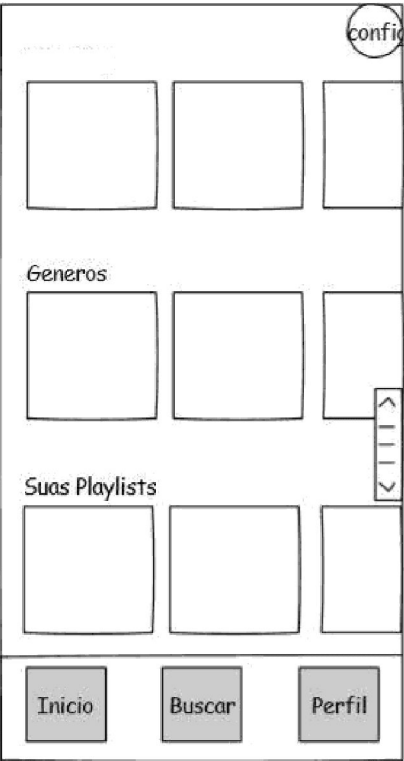
Nome da Playlist  
Playlist

Nome da Playlist  
Playlist

Inicio

Buscar

Perfil

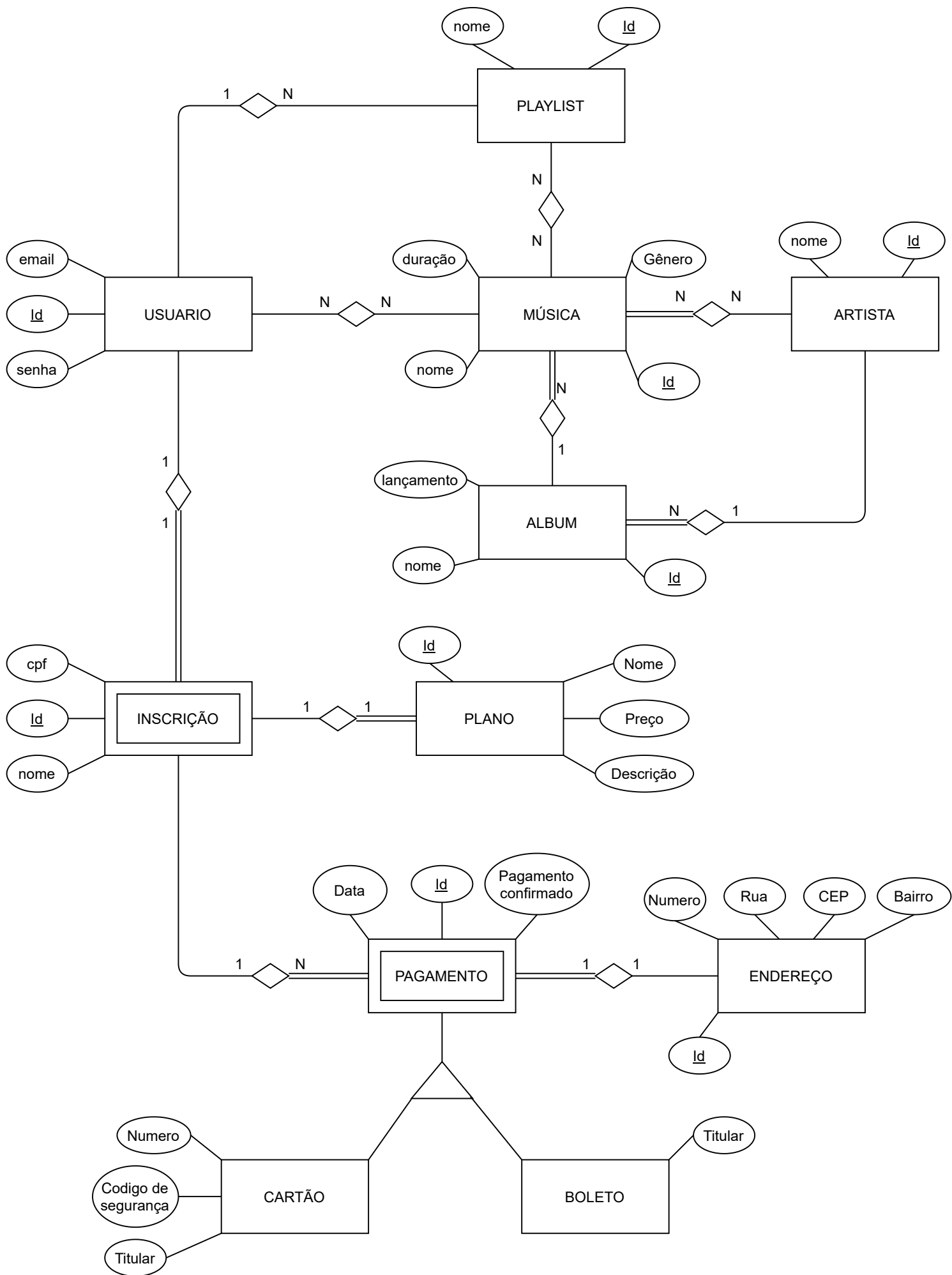


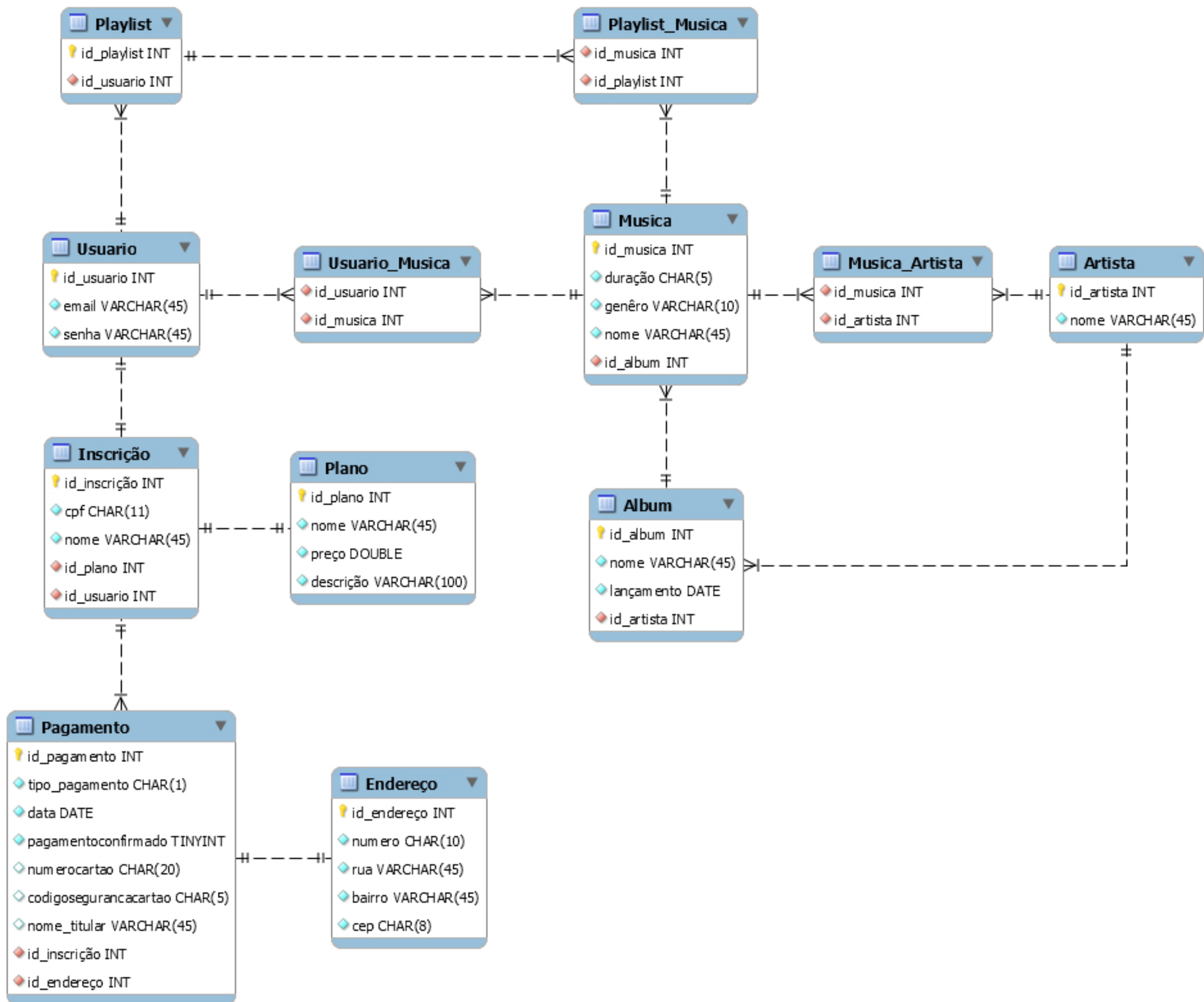
Completar perfil

ISO fil i CO

Sobre







Artista(+Id\_artista INT, +Nome VARCHAR(45));

Album(+Id\_album INT, +Nome VARCHAR(45), +Lançamento DATE, +\*Id\_Artista INT);  
\*Album.Id\_artista : Artista.id\_artista;

Musica(+Id\_musica INT, +duração CHAR(5), Genêro VARCHAR(10), +Nome VARCHAR(45));

Musica\_Artista(\*Id\_artista INT, \*Id\_album INT)  
\*Musica\_Artista.Id\_artista : Artista.Id\_artista;  
\*Musica\_Artista.Id\_album : Artista.Id\_album;

Playlist(+Id\_playlist INT, +Nome VARCHAR(50));

Musica\_Playlist(+\*Id\_playlist INT, +\*Id\_musica INT);  
\*Musica\_Playlist.Id\_playlist : Playlist.Id\_playlist;  
\*Musica\_Playlist.Id\_musica : Musica.Id\_musica;

Usuario(+Id\_Usuario INT, +email VARCHAR(45), +senha VARCHAR(45), +\*Id\_playlist INT);  
\*Usuario.Id\_playlist : Playlist.Id\_playlist;

Musica\_Usuario(+\*Id\_Usuario INT, +\*Id\_musica INT)  
\*Musica\_Usuario.id\_usuario : Usuario.id\_usuario;  
\*Musica\_Usuario.id\_musica : Musica.id\_musica;

Plano(+Id\_plano INT, +Nome VARCHAR(45), +Preço FLOAT, +Descrição VARCHAR(100));

Inscrição(+Id\_Inscrição INT, +\*Id\_Usuario INT, cpf CHAR(11), nome VARCHAR(45),  
+\*Id\_plano INT);  
\*Inscrição.Id\_Usuario : Usuario.Id\_usuario;  
\*Inscrição.Id\_plano : Plano.Id\_plano;

Endereço(+Id\_endereço INT, +Numero CHAR(10), +Rua VARCHAR(45), +CEP CHAR(8),  
+Bairro VARCHAR(45));

Pagamento( Id\_pagamento INT, +\*Id\_Inscrição INT, +\*Id\_Usuario INT, +tipo\_pagamento  
CHAR(1), Data DATE, +PagamentoConfirmado BOOL, Numero CHAR(20),  
Codigo\_segurança CHAR(10), Nome\_titular VARCHAR(45), +\*Id\_endereço INT, +\*Id\_plano  
INT)  
\*Pagamento.Id\_Inscrição : Inscrição.Id\_inscrição;  
\*Pagamento.Id\_endereço : Endereço.Id\_endereço;  
\*Pagamento.Id\_Usuario : Usuario.Id\_usuario;  
\*Pagamento.Id\_plano : Plado.Id\_plano;