

Music DataBase

Diseño.

Garduño Escobar Kevin Jonathan

Se busca resolver el Proyecto 2 de la base de Datos de música en el lenguaje Go, Orientado a objetos, utilizando el patrón de diseño Modelo-Vista-Controlador.

1. Modelo

El modelo será el responsable de la lógica del proyecto y la interacción con la base de datos con SQLite. Se buscará tener las siguientes clases:

1. Miner: Esta será para la extracción de los metadatos en los archivos MP3 leyendo las etiquetas ID3v2.4.
2. DataBase: Esta será la conexión con SQLite y las consultas; además se conectará con las siguientes clases.
3. Song: Representa una canción con los metadatos extraídos de las etiquetas ID3v2.4.
4. Performer: Representa al artista o banda.
5. Album: Representa un álbum con los metadatos correspondientes.

2. Vista

La vista se encargará de la interfaz gráfica utilizando GTK. Será la encargada de la interacción con el usuario.

3. Controlador

Este será el encargado de ser la comunicación entre el modelo y la vista; tendrá que procesar la solicitud del usuario, procesarla, extraer los datos necesarios del modelo y enseñarle al usuario lo que sea necesario.

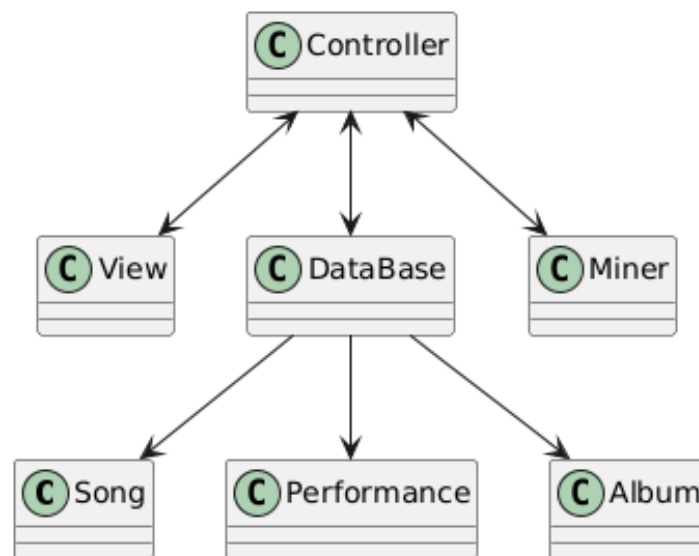


Figura 1: Primer diseño de cómo se conectan las clases.

Todo esto dentro de un directorio src; afuera de este un archivo con la función main para el funcionamiento del programa.