

# Documentação do Projeto I - IES

Gustavo Juliano Borges      Victor Emanuel Almeida  
Marco Aurélio Guerra Pedroso

14 de outubro de 2020

# 1 Introdução

Foi proposto pelo professor a elaboração de um programa que simula um streaming de vídeo.

Sendo assim criamos uma equipe formada por **Gustavo Juliano Borges, Victor Emanuel Almeida, Marco Aurélio Guerra Pedroso**, e nomeamos nosso software de **Data Streaming Video System (DSVS)**

## 2 Casos de uso

### 2.1 Cadastrar um vídeo

Caso de Uso no qual o usuário final cadastra um novo vídeo a base de dados de vídeos.

1. Entrar no menu Principal do DSVS
2. Entrar no Menu de vídeos
3. Entrar no menu de adicionar vídeos
4. Entrar com os dados do vídeo
  - (a) Entrar com o tipo de vídeo
  - (b) Entrar com o nome do vídeo
  - (c) Entrar com o nome do diretor
  - (d) Entrar com a duração do vídeo
    - quantidade total de horas
    - quantidade total de minutos
    - quantidade total de segundos
  - (e) Entrar com o número de temporadas
  - (f) Entrar com o número de gêneros
  - (g) Entrar com os gêneros
5. Voltar ao menu de vídeos
6. Voltar ao menu principal
7. Encerrar o programa

## 2.2 Cadastrar um novo usuário

Caso de Uso, no qual ocorre um erro no qual o usuário, já existente ou novo, cadastra-se.

1. Entrar no Menu de usuário
2. Entrar no Menu de adicionar usuário
3. Entrar com os dados do usuário
  - (a) Entrar com o nome
  - (b) Entrar com a data de nascimento ( $\text{Ano} > \text{Ano-Atual}$ )
  - (c) FALHA
4. Mensagem de falha
5. Encerrar programa

## 3 Diagrama UML

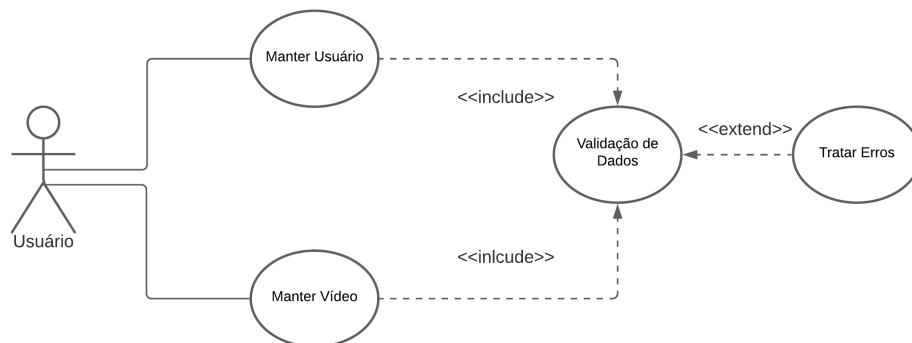


Figura 1: Diagrama UML de casos de uso para sistema de streaming

## 4 Instruções para o uso do software

Quando o usuário final executa o código ele se depara com uma mensagem inicial, dando-o boas vindas e o informando quais teclas são utilizadas para se mover entre os menus, sendo elas (w) ↑ e a tecla (s) ↓.

Tendo selecionado a opção desejada basta apertar ENTER e dessa maneira o programa realizará a ação. Como podemos ver na Figura abaixo:

### 4.1 Menu Principal

Logo após entra-se no Menu principal do programa, que disponibiliza entrar em outros dois menus, sendo o primeiro menu para realizar operações nos dados de usuários e o outro menu para realizar operações nos dados de vídeo.

```
Menu principal
-----
[x] Acessar menu de usuários
[ ] Acessar menu de vídeos
[ ] Finalizar o programa
```

Figura 2: Print do Menu Principal

### 4.2 Menu de Usuários

Caso dentro do Menu Principal o usuário escolha a opção “Acessar menu de usuários”, ele se deparará com uma tela assim.

```
Menu de usuários
-----
[x] Adicionar um novo usuário
[ ] Acessar menu de usuário
[ ] Eliminar um usuário
[ ] Retornar para o menu principal
```

Figura 3: Print do Menu de Usuários

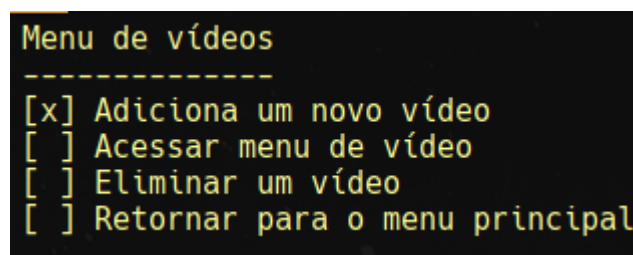
No qual ele poderá realizar as ações de:

- Cadastrar um novo usuário: no qual será pedido todas as informações deste usuário, o qual serão entradas via teclado.

- Eliminar um usuário: Sendo informado um nome, o programa removerá este usuário.
- Menu de usuário: Caso seja escolhida essa opção o programa pede um nome de usuário válido, e entra em um novo menu no qual pode-se:
  - Imprimir as informações deste usuário.
  - Mudar qualquer informação, deste usuário, uma a uma ou todas de uma vez.

### 4.3 Menu de Vídeos

Caso dentro do Menu Principal o usuário escolha a opção “Acessar menu de vídeos”, ele se deparará com uma tela assim.



```
Menu de vídeos
-----
[x] Adiciona um novo vídeo
[ ] Acessar menu de vídeo
[ ] Eliminar um vídeo
[ ] Retornar para o menu principal
```

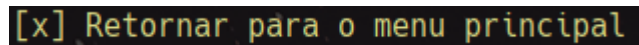
Figura 4: Print do Menu de Vídeos

No qual ele poderá realizar as ações de:

- Cadastrar um novo vídeo: no qual será pedido todas as informações deste vídeo, o qual serão entradas via teclado.
- Eliminar um vídeo: Sendo informado um nome, o programa removerá este vídeo.
- Menu de vídeo: Caso seja escolhida essa opção o programa pede um nome de vídeo válido, e entra em um novo menu no qual pode-se:
  - Imprimir as informações deste vídeo.
  - Mudar qualquer informação, deste vídeo, uma a uma ou todas de uma vez.

#### 4.4 Finalizar o processo

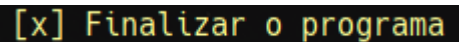
Tendo realizado todas as operações desejadas o usuário deverá voltar para o Menu Principal, selecionado a opção “Retornar ao menu principal”:



```
[x] Retornar para o menu principal
```

Figura 5: chama o retorno ao Menu Principal

Chegando ao Menu principal deve-se selecionar a opção “Finalizar Programa”.



```
[x] Finalizar o programa
```

Figura 6: Encerra o Menu Principal

Sendo encerrada a função do Menu Principal, o Programa realiza a escrita no arquivo de todas as estruturas válidas, tanto de vídeo como de usuário.

Ao mesmo Tempo em que o programa realiza ações ele escreve o que esta fazendo no log, que esta localizado na pasta logs na raiz do projeto.