## **UML** Musikbibliothek

## MUSIK BIBLIOTHEK -Lieder: Vector + MusikBibliothek (dateiname: const std::string&) + Ausgabe () + Static erstelleJSON (dateiname: const std::string&) :bool + Einlesen (): std::vector<Lied> + LiedHinzufügen (dateiname: const std::string&, neueLieder: std::vector<Lied>&) :bool + Speichern (dateiname: const std::string&) : bool + Suchen (suchkriterium: const std::string&, suche: const std::string&) : std::vector<Lied> + AusgabeTitel (Titel: const std::vector<Lied>&) + Datenaendern (Titel: std::vector<Lied>&, MetaDaten: const std::string&, neuerWert: const std::string&, dateiname: const std::string&): bool + entfernen (Titel: const std::string&, dateiname: const std::string&) : bool + static erstellePlaylist (namePlaylist: const std::string&, dateiname: const std::string&) : bool + ExistPlaylist (nameplaylist: const std::string&, dateiname: const std::string&) : bool + TitelZurPlaylist (namePlaylist: const std::string&, dateiname: const std::string&, Titel: const std::string&): bool + AusgabePlaylist (namePlaylist: const std::string&, dateiname: const std::string&) + TitelPlaylistEntfernen (namePlaylist: const std::string&, dateiname: const std::string&, Titel: const std::string&): bool + PlaylistEntfernen (namePlaylist: const std::string&, dateiname: const std::string&): bool LIED **PLAYLIST** + Album: std::string + Name: std::string + Erscheinungsjahr: int + Titel: std::vector<std::string> + Genre: std::string + Kuenstler: std::string + Laenge: std::string + Titel: std::string