

UFES MUSIC

Aluno: André Louis Souza Ribeiro

Data:10/12/2019

```
struct midia{
    char *nomeDaMidia;
    char *artista[3];
    char *nomeDoCompositor[3];
    int qtdCompositores;
    int qtdArtistas;
    char *genero;
    char *gravadora;
    float duracao;
    int tipo;
};
```

-Struct Mídia

A struct mídia vai representar as mídias do programa,contendo todas as informações que uma mídia possui,ponteiro char para o nome da mídia,um vetor de ponteiro char para o nome do artista,um vetor de ponteiro char para o nome do compositor,int quantidade de compositores e quantidade de artistas para controlar o vetor de ponteiros,ponteiro char para gênero, float duração e um int tipo para representar o tipo de mídia(1-Mídia,2-Podcast,3-Vídeo);

```
struct album{
    char *nomeDoAlbum;
    char *artista;
    int anoDoAlbum;
    char *genero;
    char* compositores[3]
    Midia *midia[20];
    int qtdCompositores;
    int qtdMidias;
};
```

-Struct Álbum

A struct Album vai representar os albuns do programa,contendo todas as informações que um album possui,ponteiro char para o nome do album,ponteiro char para o nome do artista,um vetor de ponteiro char para o nome dos compositores ,um vetor de ponteiro de midias,int quantidade de compositores e quantidade de midias para controlar o vetor de ponteiros.

```
struct playlist{
    char *nomePlaylist;
    int privacidade;
    char *donoPlaylist[2];
    int quantDeDonos;
    int quantDeMidias;
    Midia *midias[50];
    int seguida[3];
};
```

Struct Playlist

A struct playlist vai representar as playlists no Programa, com um ponteiro char para nome,int privacidade para representar se é pública ou privada, vetor de ponteiro char para dono da playlist, int quantidade de donos e quantidade de mídias para controlar o vetor de mídias e o vetor de nomes, um vetor de ponteiros mídias de tamanho 50 representando as mídias da playlist,e um vetor int seguida para salvar as ID que seguem a playlist.

Quando a playlist é criado o vetor int seguida recebe zero em todas as posições, então quando o usuário quer seguir a playlist a posição do vetor igual ao ID do usuário recebe 1.

```
struct usuario{
    char* nome;
    char* login;
    char* senha;
    Playlist* listaplay[20];
    Playlist* favoritas;
    int quantPlay;
};
```

-Struct Usuário

A struct usuário representa um usuário no programa , com todas as informações que um usuário possui, ponteiro char para nome,login e senha,um vetor de ponteiro de playlist para representar as playlist do usuário,um ponteiro playlist para as favoritas, e um int quantidade de playlist criadas.

```
struct server{
    Album* listalbum[20];
    Usuario* usuario[3];
    int idusuario;
    int quantusuarioscriados;
    int quantAlbum;
};
```

-Struct Server

A struct Server serve para representar o servidor do programa,todo programa acontece no server, a struct tem um vetor ponteiro de álbuns para representar os álbuns do sistema,tem um vetor de usuário para os usuários do servidor,int id usuário para representar o usuário que está logado no momento,int quantidade de álbuns e quantidade de usuários criados para controle do vetor;

O int ID usuario do server serve para representar o id logado no momento, que é alterado no momento que o usuário loga em uma conta assim, assim todas as funções de criar e editar do programa verificam antes o id logado para alterar aquele usuário.

Arquivo menu usado apenas para imprimir nas telas as opções do menu, e mensagens do sistema.

Leitura de Arquivo:

No início do programa já aparece uma mensagem se deseja recuperar o servidor antigo,se o usuário digitar sim então chama a função de recuperar o sistema e a leitura de arquivo e feita preenchendo os usuários e as playlist de cada um, se o usuário digitar que nao quer recuperar o servidor, então vai começar um novo servidor criando um novo usuário e na hora de sair do programa irá salvar todas as informações que aquele servidor possui;