

Misturador de Músicas

Universidade De Aveiro

André Alves, Daniel Correia, Pedro Almeida,
Pedro Valente



Misturador de Músicas

Departamento de Electrónica, Telecomunicações e
Informática

Universidade De Aveiro

André Alves, Daniel Correia, Pedro Almeida, Pedro Valente
(88811) andr.alves@ua.pt, (88753) dcorreia@ua.pt,
(89205) pedro22@ua.pt, (88858) pedro.valente@ua.pt

15/06/2018

Conteúdo

1	Introdução	3
2	Desenvolvimento	4
2.1	Interface Web	4
2.2	Aplicação Web	4
2.3	Persistência	4
2.4	Gerador de Músicas	4
3	Conclusões Finais	5
4	Contribuições dos autores	6

Lista de Figuras

Capítulo 1

Introdução

O objetivo do projeto é a criação de um sistema que permita criar músicas através da composição de pedaços de música. O projeto funciona a partir de um servidor do XCOA. O sistema é composto por vários componentes, componentes estes que são:

- Interface Web
- Aplicação Web
- Persistência
- Gerador de Músicas

A Interface Web (Seção 2.1) é composta por quatro páginas HTML cada uma com um propósito próprio a explicar mais à frente.

A página Início é uma pequena página inicial na qual o utilizador poderá ver aquilo que pode fazer neste site, assim como algumas informações sobre os autores e o local onde o projeto foi desenvolvido.

As Aplicações Web consistem num programa python que serve conteúdos estáticos, esta parte do trabalho serve como ponte para todos os outros componentes, para além disto tem também objetivos próprios a ser explicados mais à frente na Seção 2.2.

A parte da Persistência consiste numa base de dados relacional e obtenção de dados da mesma, tudo isto será depois utilizado pela parte das Aplicações Web para registar as músicas criadas, os excertos que existem e os votos de cada um dos utilizadores, explicado em maior detalhe em Seção 2.3.

A parte do Gerador de Música deverá aceitar uma pauta na forma de um dicionário, gerando a música especificada. Caso a geração tenha sucesso, a música deverá ser escrita no sistema de ficheiros. Deverá igualmente ser gerado um identificador com base no conteúdo, sendo este devolvido pelo módulo para persistência na base de dados. Este componente deverá suportar pelo menos 5 efeitos a aplicar no momento da geração da música.

Capítulo 2

Desenvolvimento

2.1 Interface Web

.....

2.2 Aplicação Web

.....

2.3 Persistência

.....

2.4 Gerador de Músicas

.....

Capítulo 3

Conclusões Finais

Com este projeto de gerador de músicas foi possível consolidar os conhecimentos adquiridos em aulas pois foi necessário tudo o que foi realizado ao longo semestre.

Apesar do projeto, infelizmente, não estar totalmente completo e funcional,

Capítulo 4

Contribuições dos autores

André Alvez - 0%
Daniel Correia - 0%
Pedro Almeida - 0%
Pedro Valente - 0%