

Ministerul Educației al Republicii Moldova
Universitatea Tehnică a Moldovei
Facultatea Calculatoare Informatică și Microelectronică
Departamentul Ingineria Software și Automatică

Raport

Disciplina: Proiectarea sistemelor informaționale.

Lucrarea de laborator nr. 2

Tema: Prelucrarea și redarea fișierelor audio

A efectuat: Zavorot Daniel st.gr.TI-194

A verificat: Lisnic Inga

Chișinău 2022

În Figura 1 - Diagrama use-case a aplicației „Music-Player” reprezintă toate funcțiile de bază pentru utilizator când va porni aplicația.

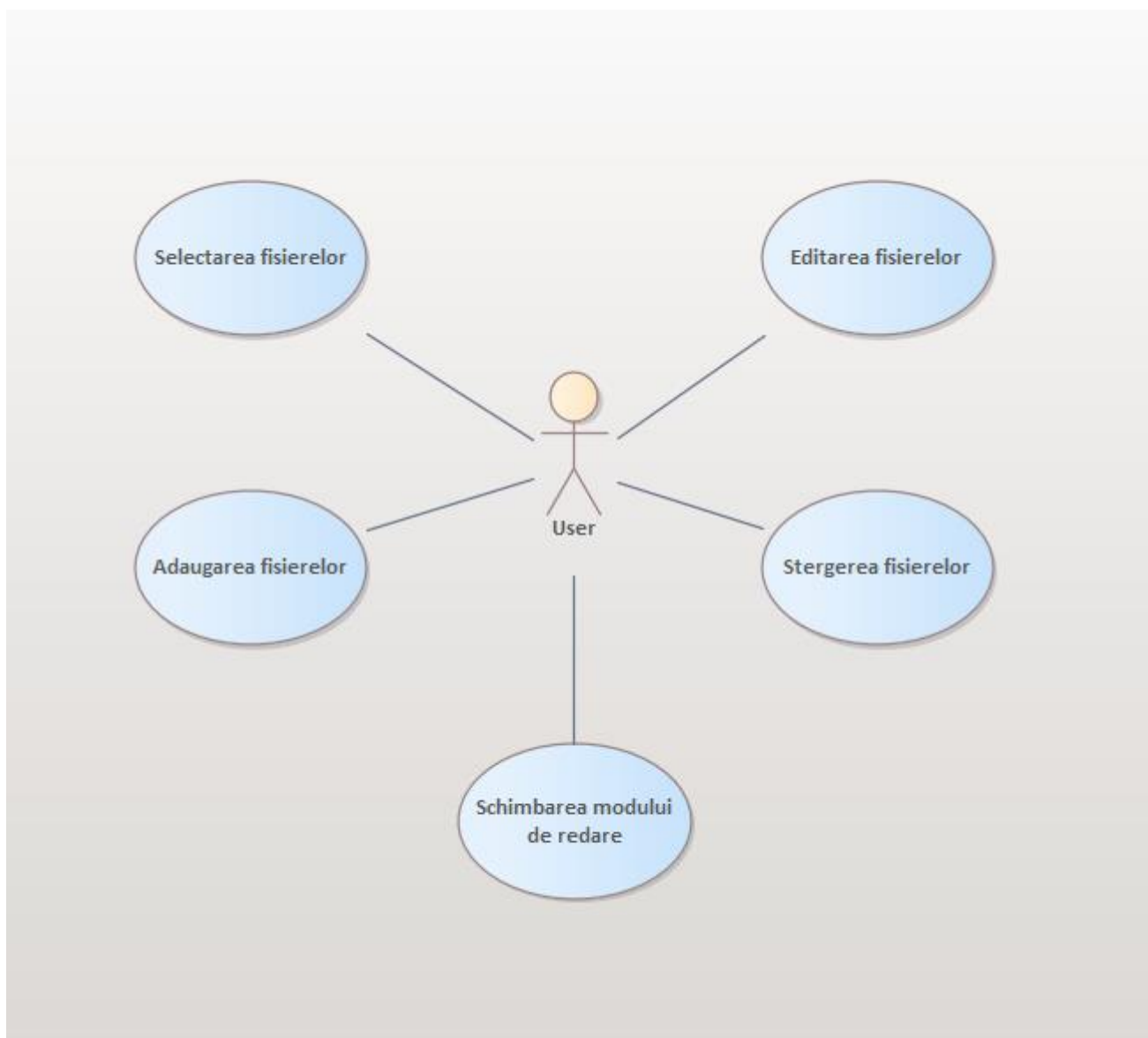


Figura 1 – Diagrama use-case a aplicației „Music-Player”

În Figura 2 – Diagrama use-case a funcției de editare a fișierului este reprezentat modul de editare a unui fișier, ce el implementează:

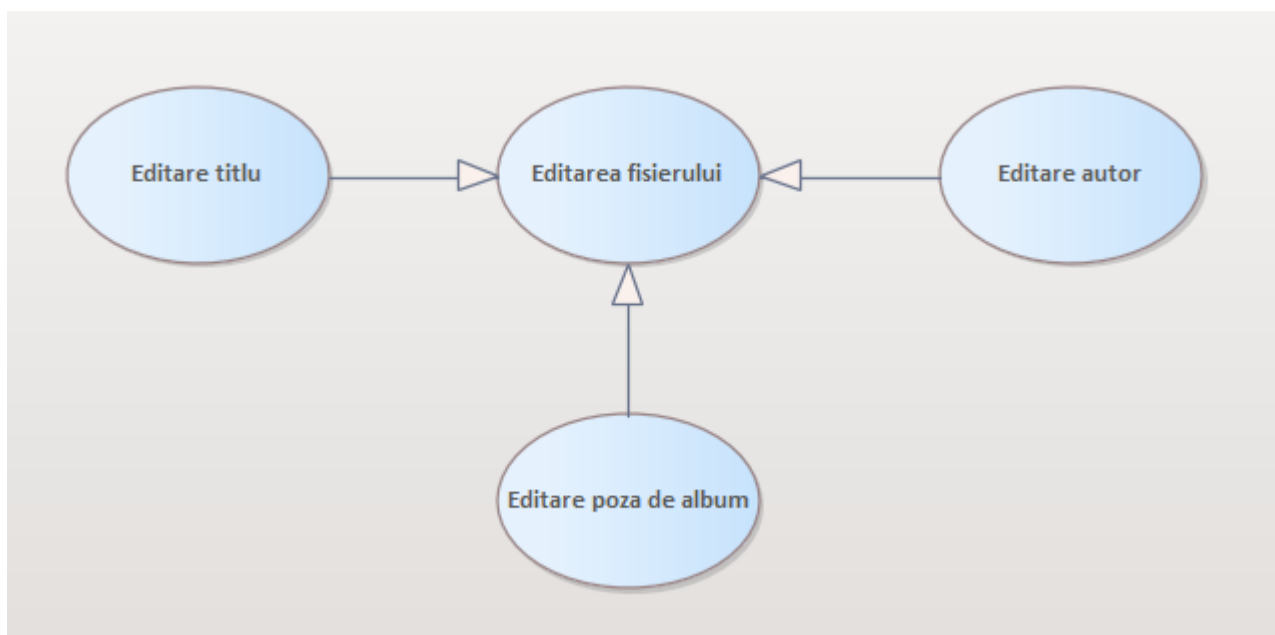


Figura 2 – Diagrama use-case a funcției de editare a fișierului

În Figura 3 – Diagrama use-case a funcției de schimbare a modului de redare este reprezentat ce funcții el implementează când accesăm aceasta metoda:

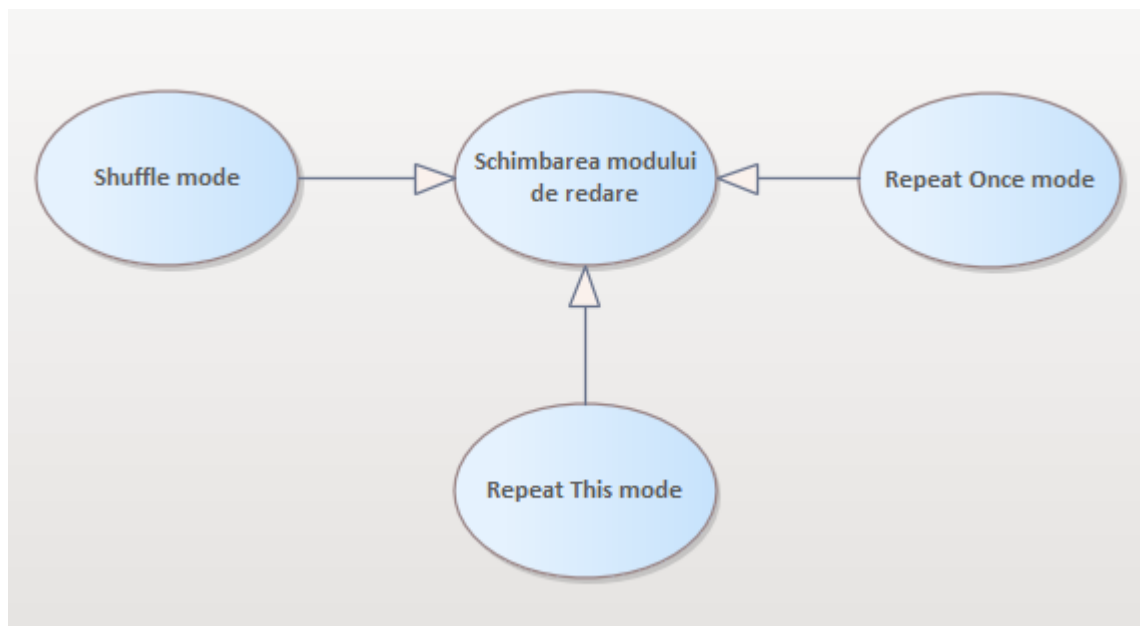


Figura 3 – Diagrama use-case a funcției de schimbare a modului de redare

In Figura 4 – Diagrama secvențiala a funcției de editare, este reprezenta pe etape cum are loc editarea unui fișier din aplicația Music Player:

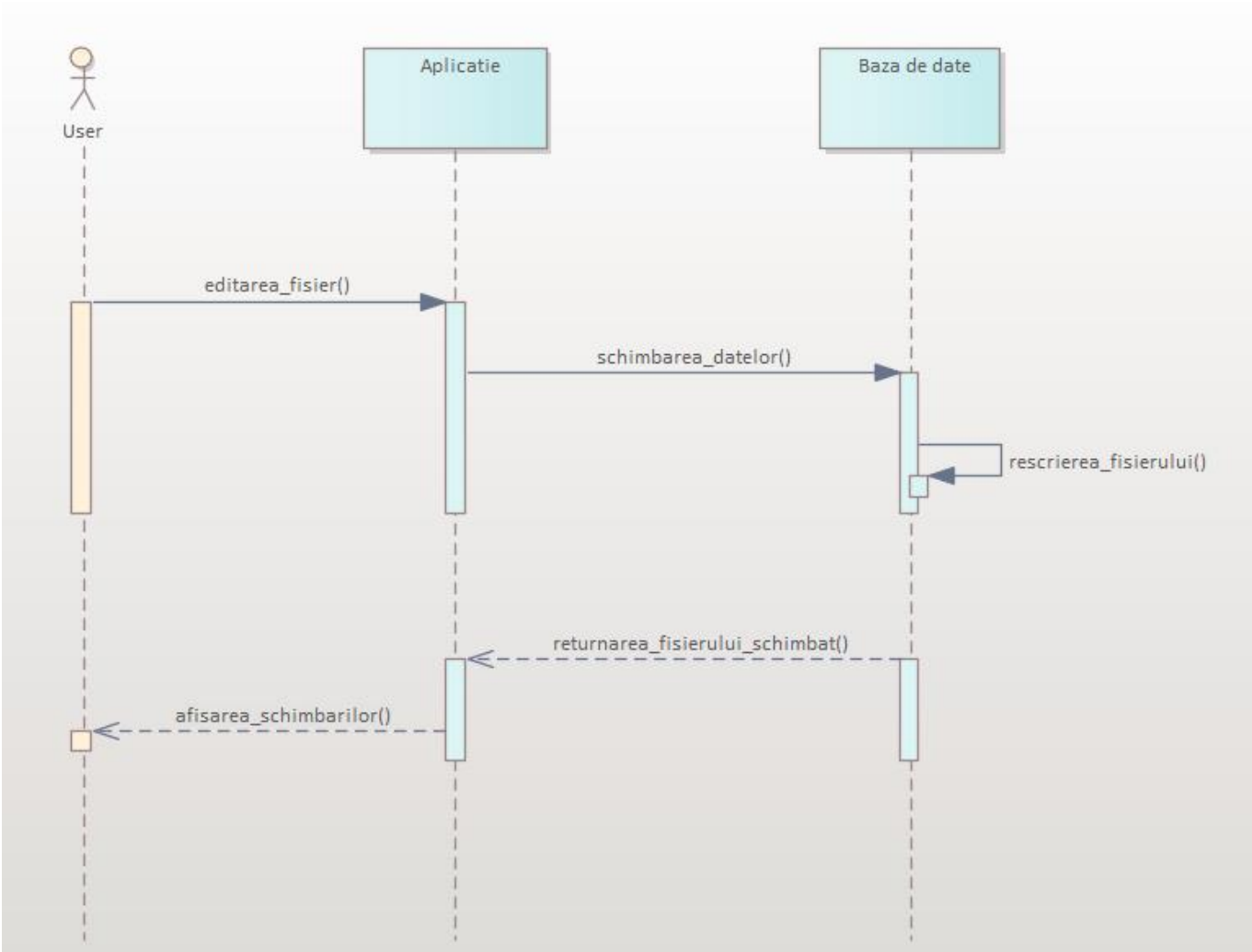


Figura 4 – Diagrama secvențiala a funcției de editare

In Figura 5 – Diagrama secvențială a funcției de ștergere, este reprezenta pe etape cum are loc ștergerea unui fișier din aplicația Music Player:

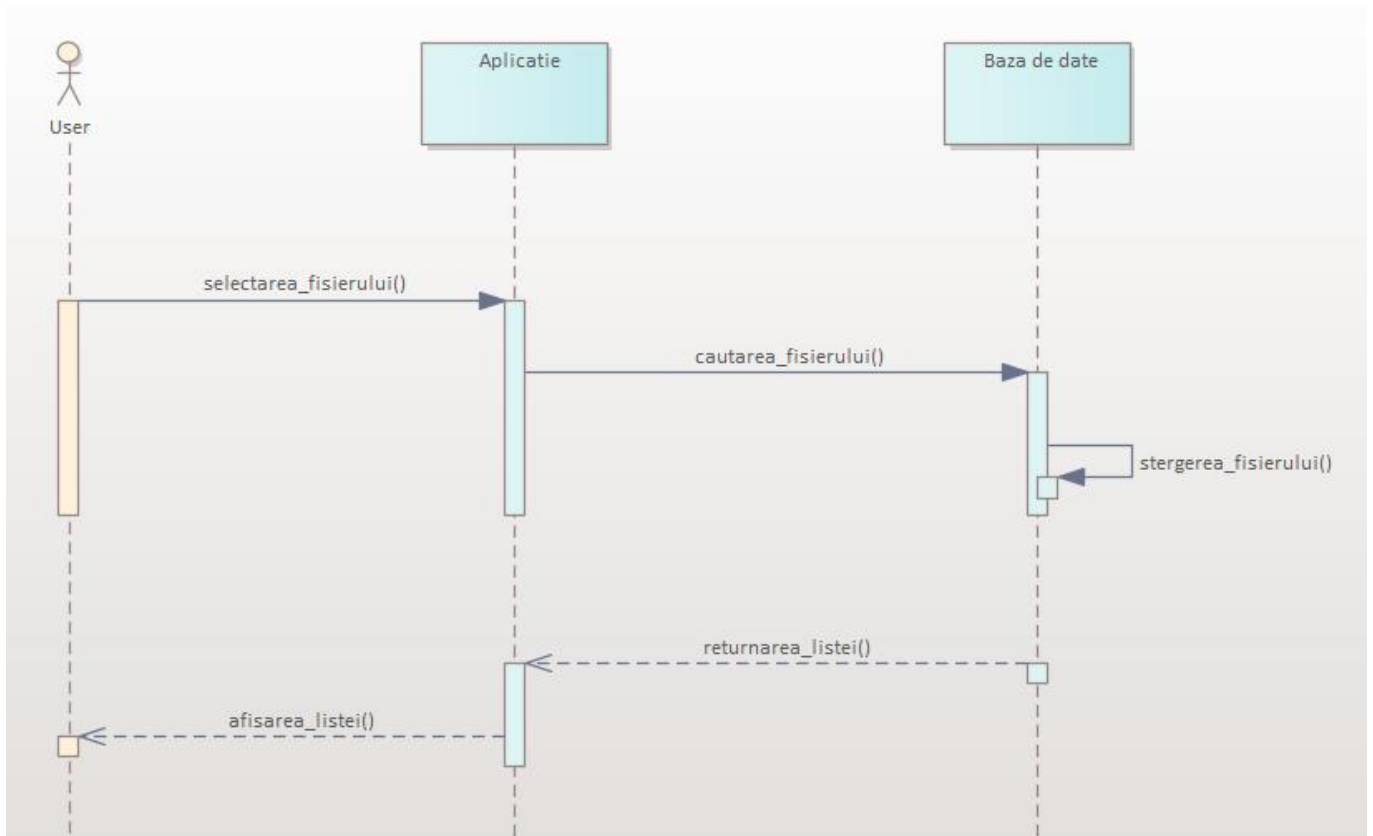


Figura 5 – Diagrama secvențială a funcției de ștergere

In Figura 6 – Diagrama secvențială a funcției de adăugare a fișierelor, este reprezenta pe etape cum are loc adăugarea unuia sau a mai multor fișiere in baza de date a aplicației:

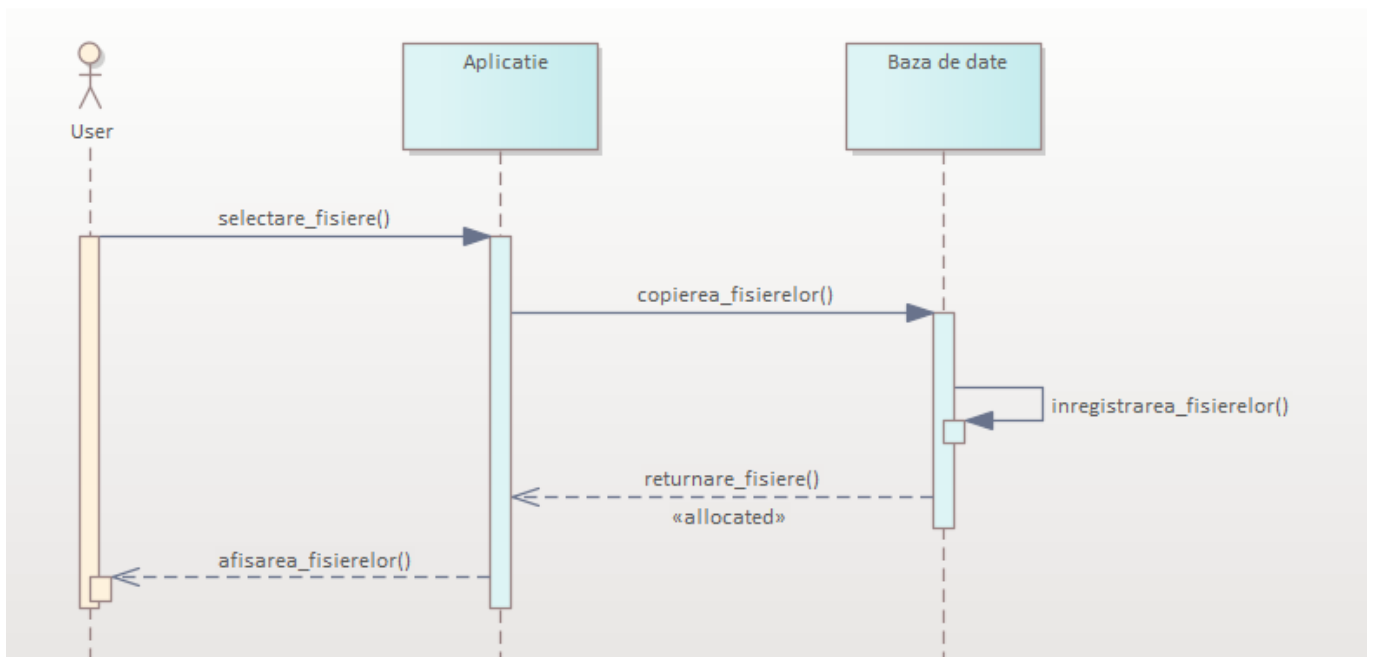


Figura 6 – Diagrama secvențială a funcției de adăugare a fișierelor

In Figura 7 – Diagrama colaborare a funcției de editare, este reprezentata pe etape cum are loc editarea unui fișier cu ajutorul UI-ului:

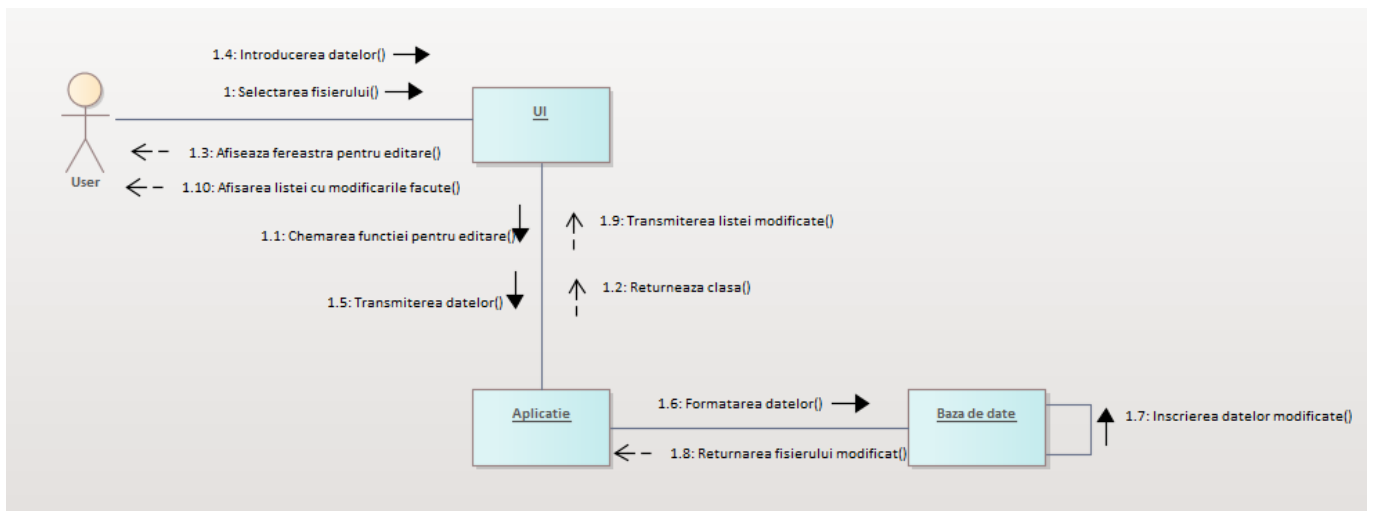


Figura 7 – Diagrama colaborare a funcției de editare

In Figura 8 – Diagrama colaborare a funcției de schimbare a modului de redare, este reprezentata pe etape cum are loc schimbarea modului de redare cu ajutorul UI-ului si cum el comunica informația data spre baza de date:

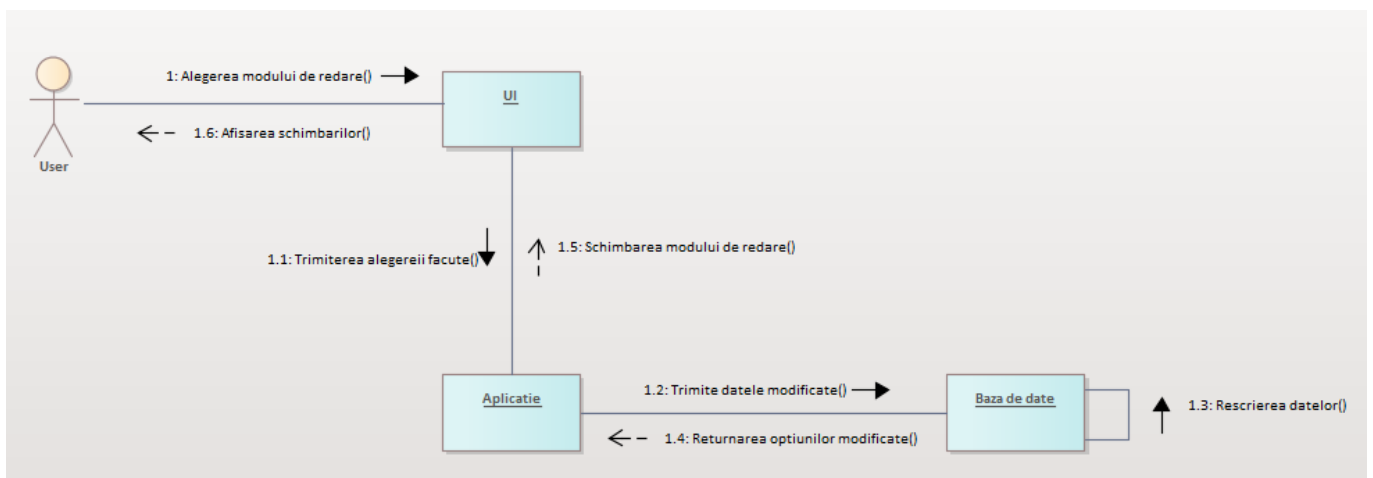


Figura 8 – Diagrama colaborare a funcției de schimbare a modului de redare

In Figura 9 – Diagrama colaborare a funcției de afișare a listei cu fișierele prezente, este reprezentata pe etape cum are loc preluarea informației din baza de date si afișarea ei in aplicație pentru utilizator:

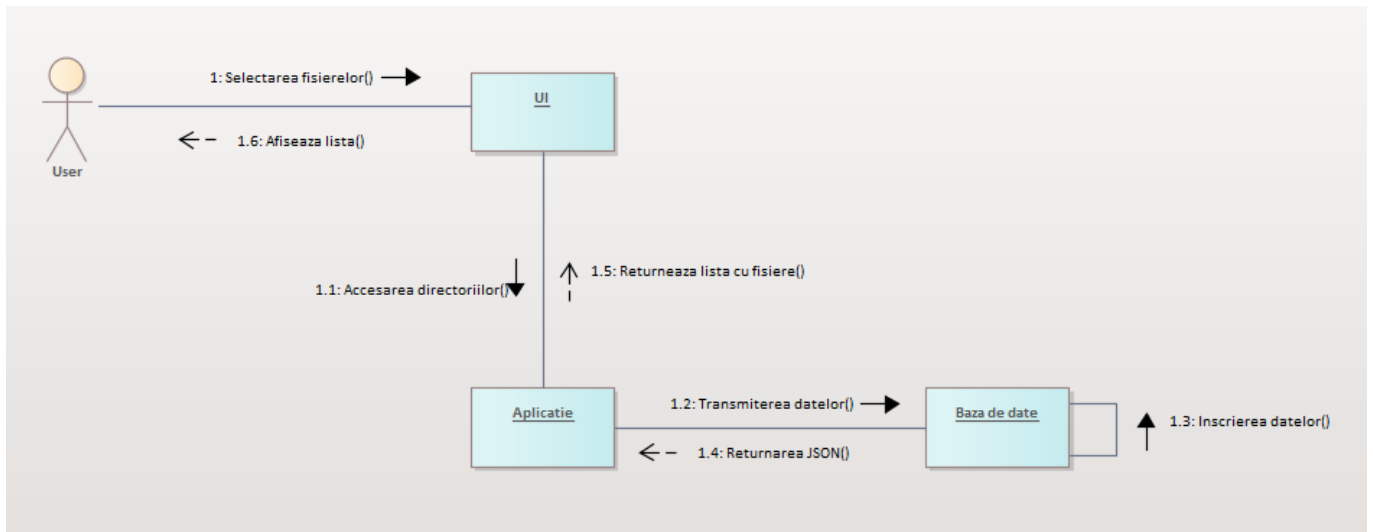


Figura 9 – Diagrama colaborare a funcției de afișare a listei cu fișierele prezente

În Figura 10 – Diagrama de clasă întregului sistem, este reprezentat la moment cum este creat sistemul cu ajutorul Programării Orientate pe Obiect, pe parcurs o să fac refactor la cod și voi împărți în mai multe clase, dar la moment totul se bazează pe 2 clase principale, Update și Player:

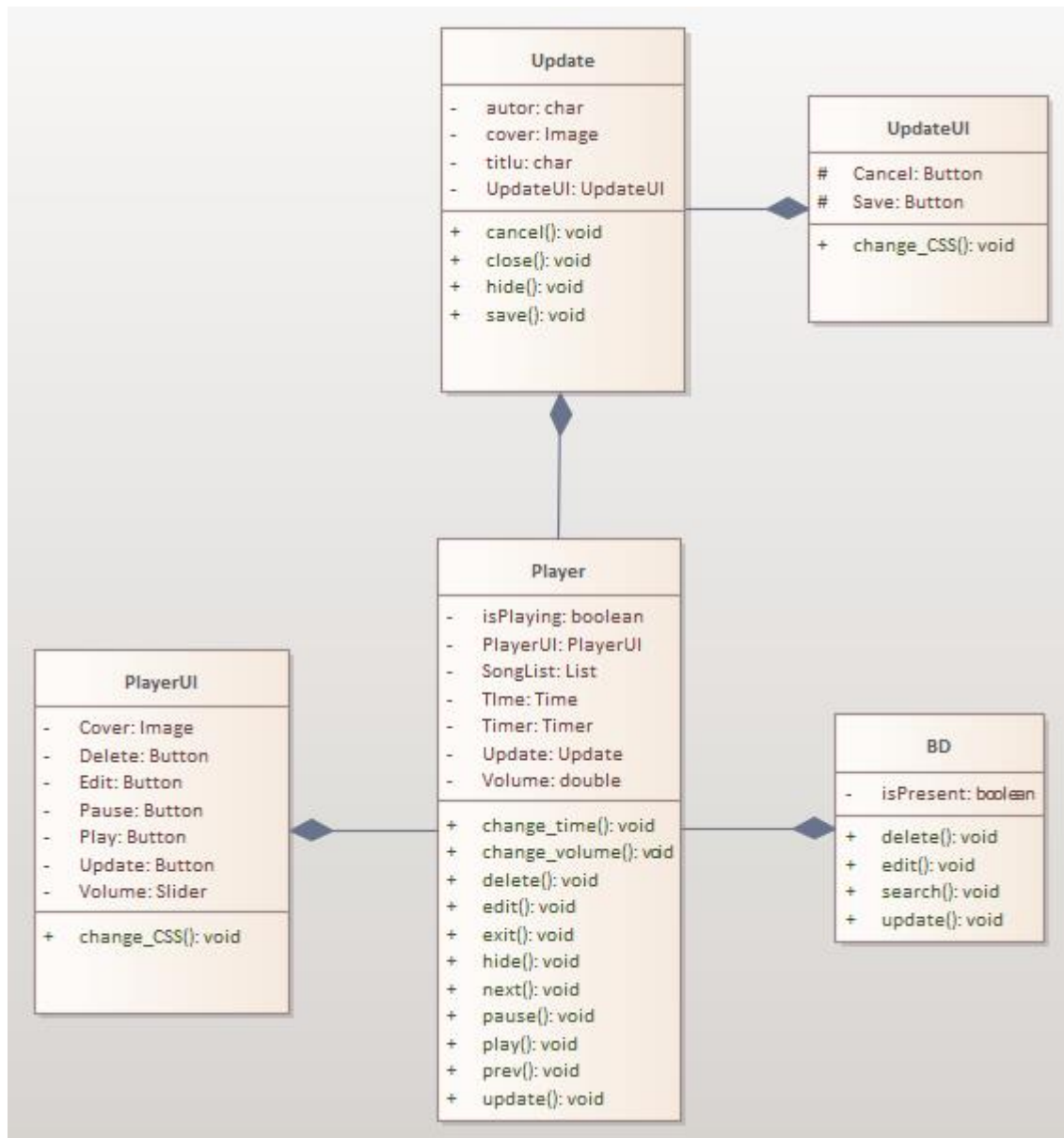


Figura 10 – Diagrama de clasă întregului sistem

In Figura 11 - Diagrama de clasa pentru fereastra de „Update”, este reprezentat la moment cum este clasa Update comunica cu clasa UpdateUI (backend-ul cu frontend-ul):

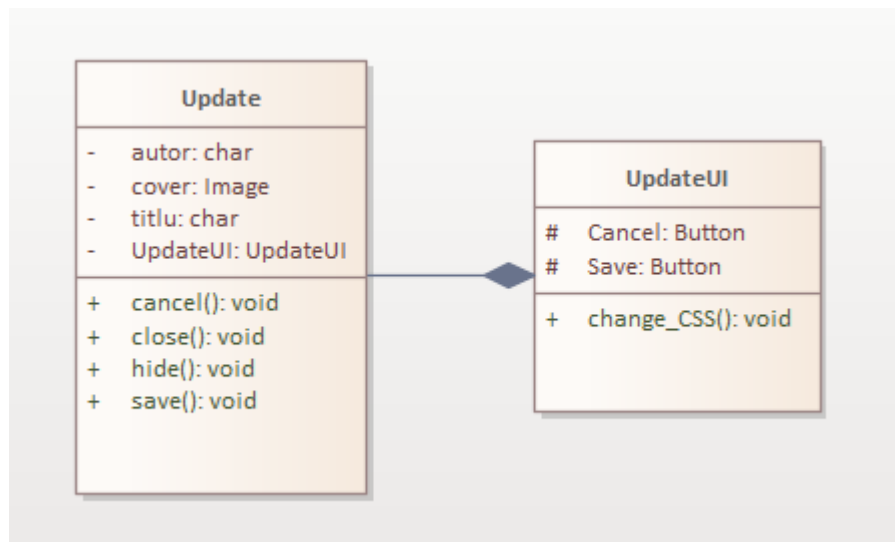


Figura 11 – Diagrama de clasa pentru fereastra de „Update”

In Figura 12 – Diagrama de clasa pentru fereastra principala, este reprezentat la moment cum este clasa Player comunica cu clasa PlayerUI (backend-ul cu frontend-ul):

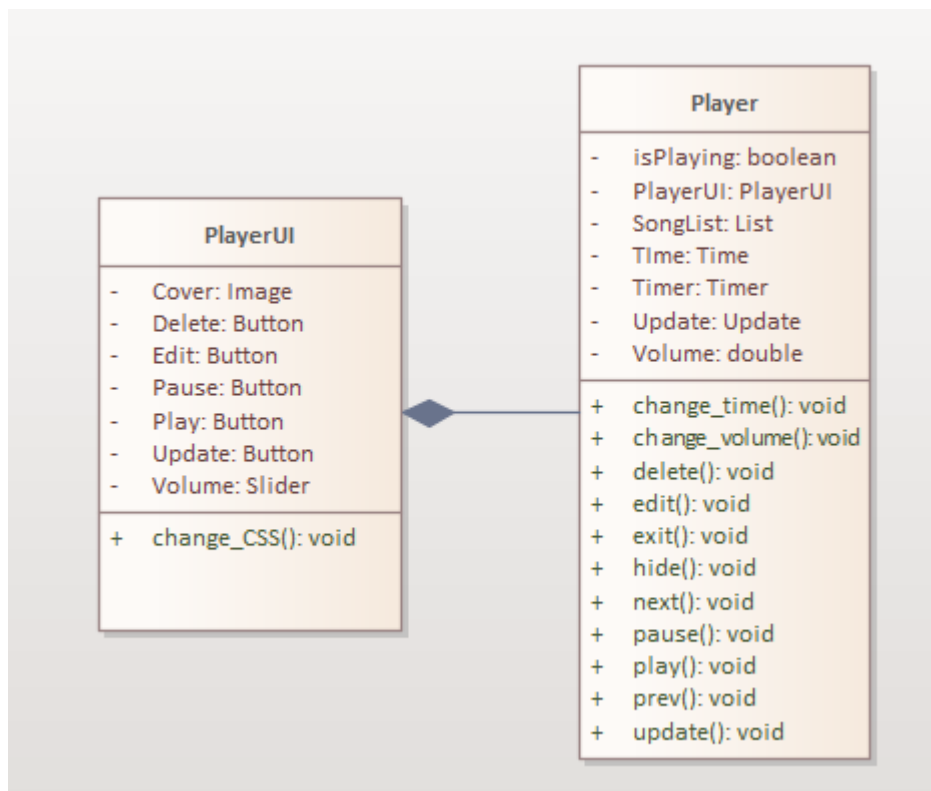


Figura 12 – Diagrama de clasa pentru fereastra principala

În Figura 13 – Diagrama de activitate pentru funcția de afișare, reprezintă cum are loc preluarea informației din baza de date și afișarea ei în lista cu cântece pe fereastra principală a aplicației. La returnarea listei este reprezentat pentru fiecare fișier în parte cum are loc afișarea lui în aplicației:

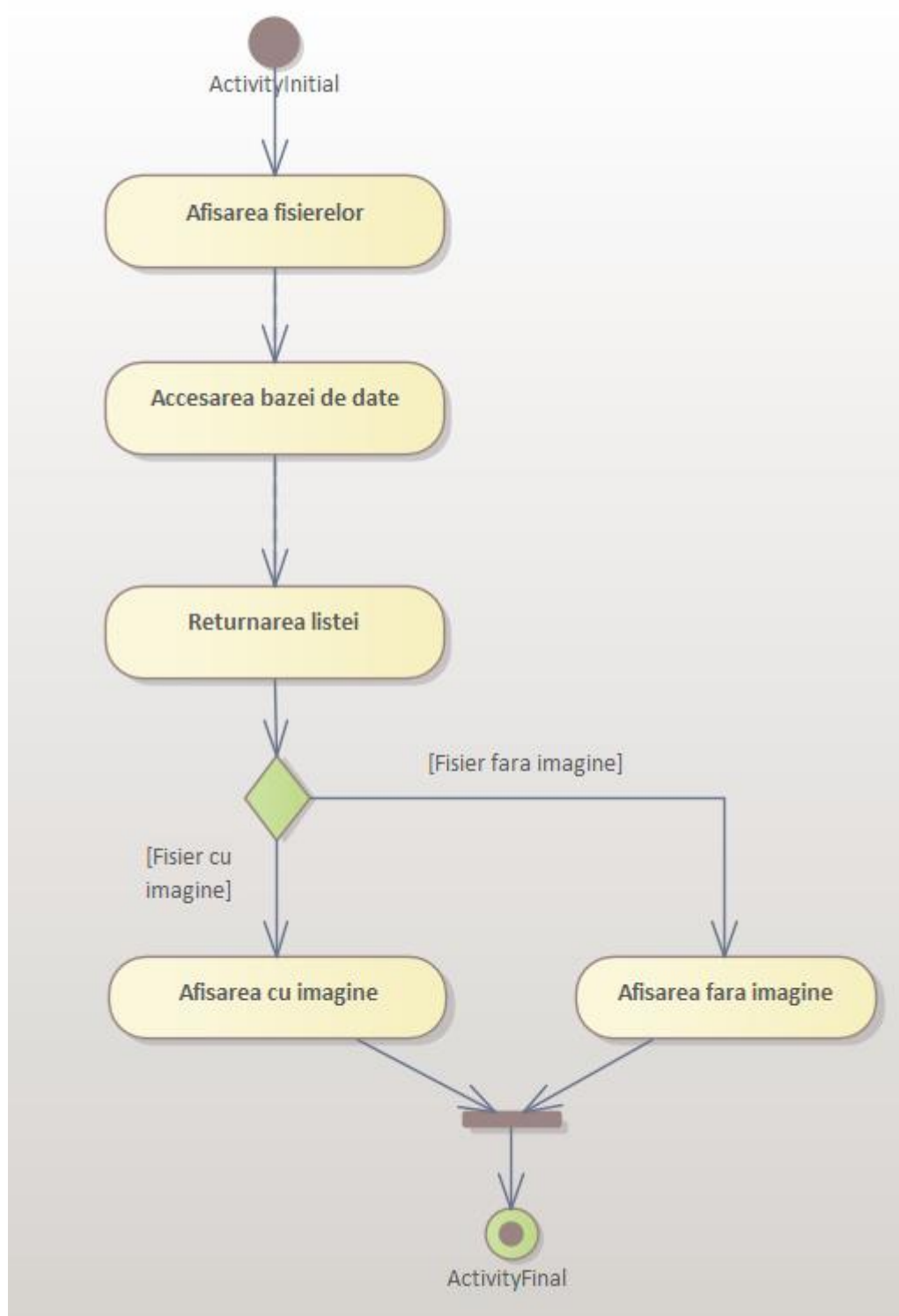


Figura 13 – Diagrama de activitate pentru funcția de afișare

În Figura 14 – Diagrama de activitate pentru funcția de editare, reprezintă cum are loc editarea unui fișier concomitent cu editarea bazei de date. Când ambele o să termine acțiunile sale, doar atunci va fi afișată lista cu fișierul editat:

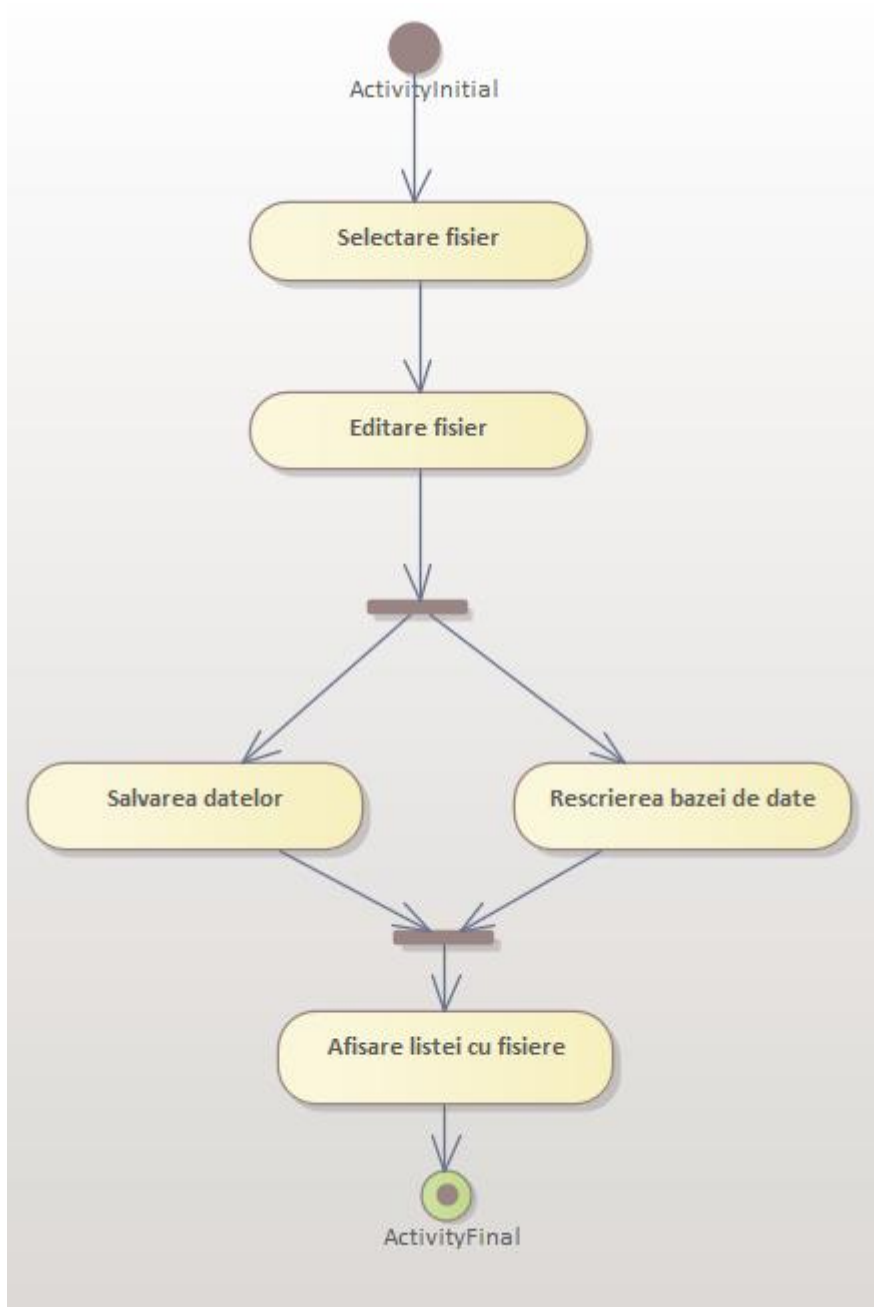


Figura 14 – Diagrama de activitate pentru funcția de editare

In Figura 15 – Diagrama de activitate pentru funcția de adăugare a fișierelor din directorii diferite, reprezintă cum are loc adăugarea fișierelor selectate de către utilizator si cum ele sunt procesate de către aplicația Music Player:

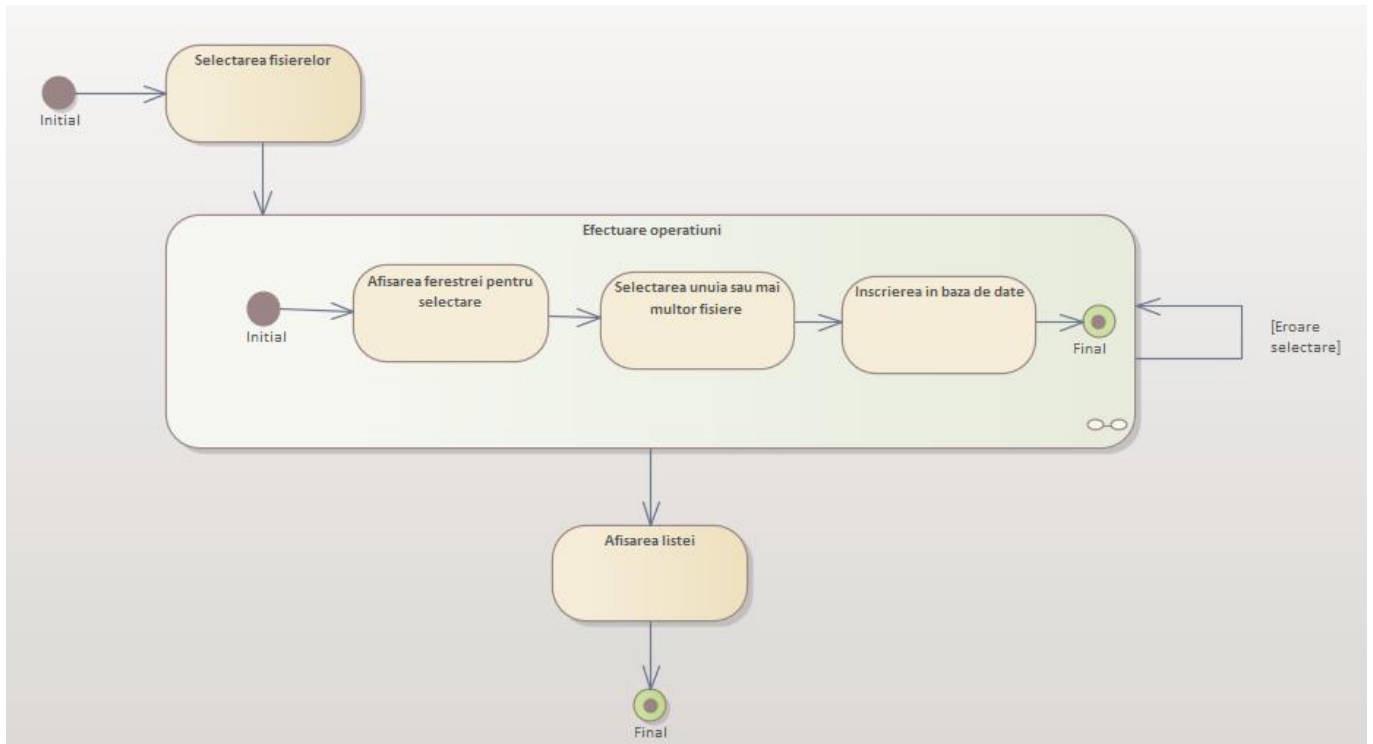


Figura 15 – Diagrama de activitate pentru funcția de adăugare a fișierelor din directorii diferite

În Figura 16 – Diagrama de activitate pentru funcția de ștergere a fișierului din baza de date, reprezintă cum are loc acțiunea de ștergere a unui fișier din lista aplicației și de asemenea din baza de date locală:

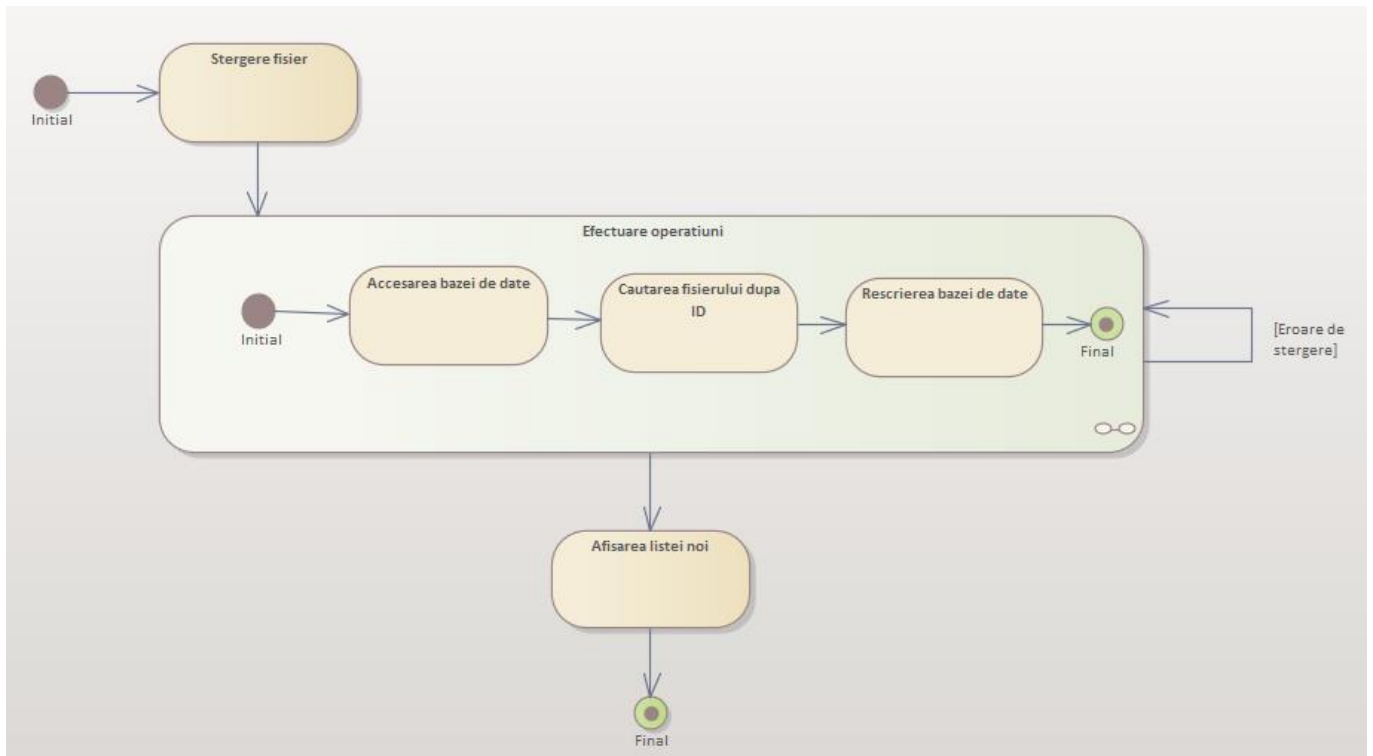


Figura 16 – Diagrama de activitate pentru funcția de ștergere a fișierului din baza de date