1) Modele uma classe capaz de representar uma musica do sistema: musicas são representadas pelo seu título e o nome do artista;

a) Crie os construtores e destrutores correspondentes à classe

2) Modele uma classe capaz de representar uma lista ligada, onde cada elemento armazena um objeto do tipo Música.

a) Crie métodos de inserção e remoção de elementos na lista

b) Crie métodos de busca e acesso à elementos na lista

c) Crie os construtores e destrutores correspondentes

3) Modele uma classe capaz de representar uma playlist que contém músicas do sistema: playlists são representadas por um nome apenas

a) Crie os construtores e destrutores correspondentes à classe

b) Crie métodos de adição e remoção de músicas à uma playlist (músicas devem ser armazenadas em uma lista ligada)

c) Crie métodos de retornar a próxima música a ser tocada

i) Para cada chamada deste método a música retornada deve ser a próxima da lista de músicas na playlist (começando pela primeira, depois a segunda e assim por diante). Caso não haja mais músicas para ser tocadas, o método deve retornar NULL.

d) Crie um método, usando recursão, para imprimir todas as músicas que formam a playlist.

4) Implemente uma forma de gerenciar músicas do sistema (adicionar, remover e listar), músicas cadastradas devem ser armazenadas usando uma lista ligada.

a) Caso uma música seja removida, ela também deve ser removida de qualquer playlist que ela tenha sido adicionada.

5) Implemente uma forma de gerenciar playlists do sistema (adicionar, remover e listar), playlists podem ser armazenadas no formato de arrays ou usando outra lista ligada(precisa ser implementada).

6) Implemente uma forma de gerenciar músicas em uma playlist (adicionar, remover, mover)