

Sistema Clone do Spotify

Nicolas Kauê Marques Brietzig. Lucas Koehn Duarte

Engenharia de Software

Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) – Joinville, SC – Brazil

nicolasbrietzig@univille.br, lucas.koehn@univille.br

1. Introdução

O sistema a ser desenvolvido é um clone simplificado do **Spotify**, um serviço de streaming de música. A aplicação permitirá a criação de usuários, gerenciamento de artistas, músicas, playlists e a interação entre esses elementos. Cada usuário poderá criar suas playlists, adicionar músicas e seguir artistas. A aplicação será desenvolvida em **Spring Boot** com o uso de **Lombok** para simplificação de código, e integrará um banco de dados relacional (MySQL).

2. Principais Funcionalidades

- **Usuários** podem criar suas contas, gerenciar playlists e adicionar músicas às suas listas.
- **Artistas** são cadastrados, e suas músicas são associadas a eles.
- **Músicas** podem ser associadas a um ou mais artistas e adicionadas a playlists.
- **Playlists** são coleções de músicas criadas por usuários.

2.1. História de Usuário 01

Como um **usuário**, eu quero criar minha conta no sistema para poder criar minhas playlists e gerenciar minhas músicas favoritas.

Diagrama de Classe (UML):

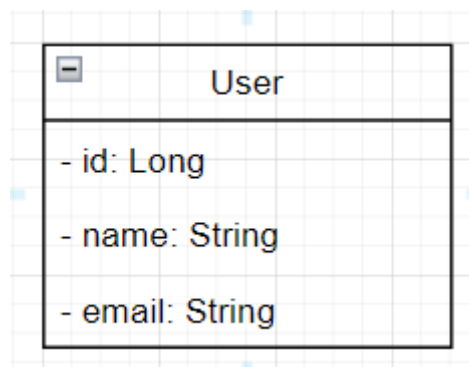


Figura 1. Diagrama de classe das entidades da História de Usuário 01.

Modelo Entidade Relacionamento(MER):

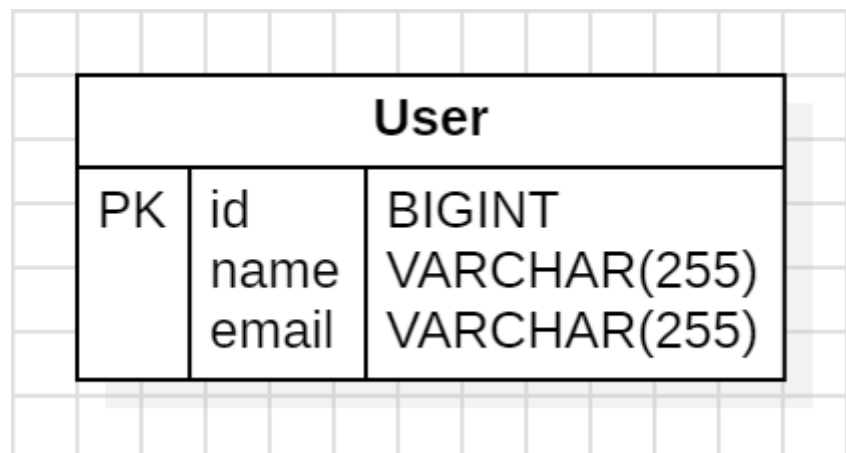


Figura 2. Modelo Entidade Relacionamento da História de Usuário 01.

2.2. História de Usuário 02

Como um usuário, eu quero criar e organizar minhas playlists pessoais para gerenciar minhas músicas e artistas favoritos de forma personalizada.

Diagrama UML:

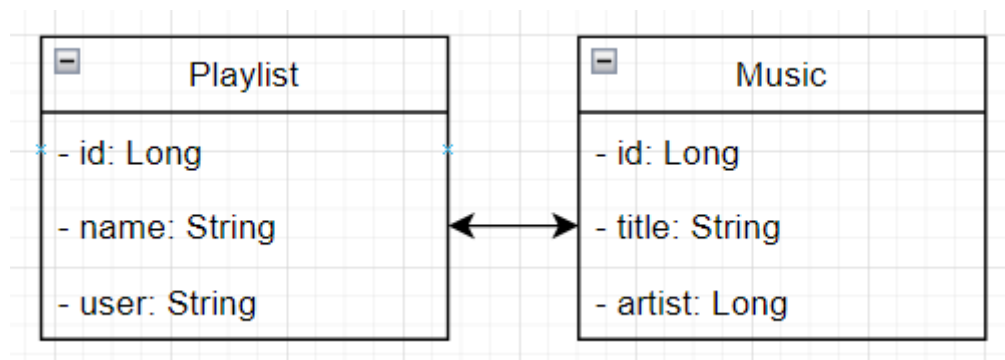


Figura 3. Diagrama de classe das entidades da História de Usuário 02.

Modelo Entidade Relacionamento(MER):

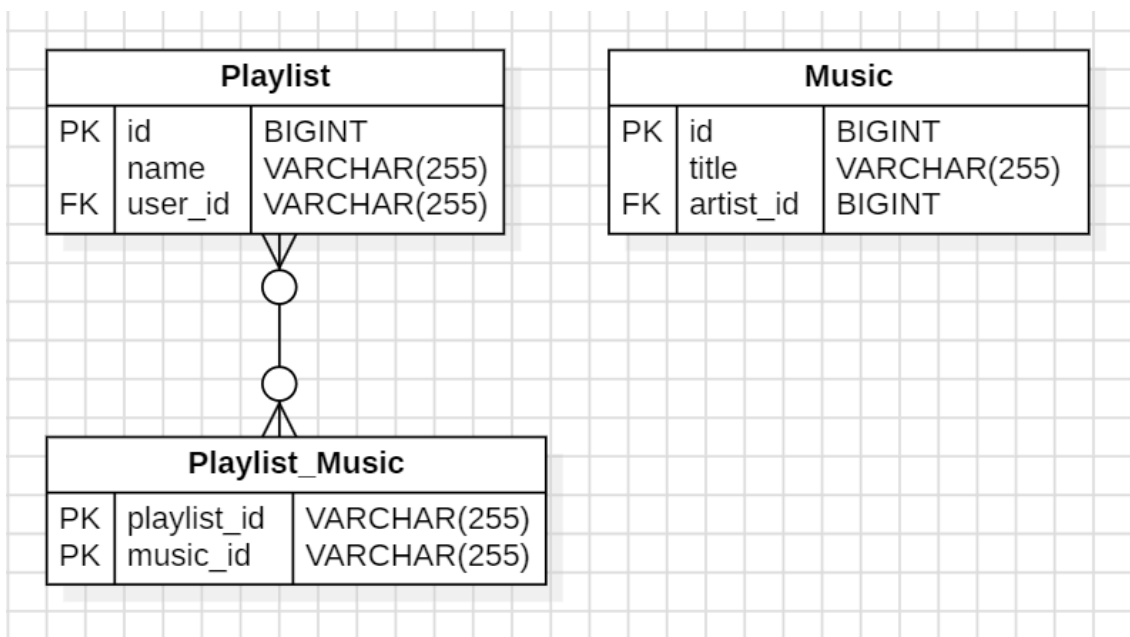


Figura 4. Modelo Entidade Relacionamento da História de Usuário 02.

2.3. História de Usuário 03

Como um usuário, eu quero criar e organizar minhas playlists pessoais para gerenciar minhas músicas e artistas favoritos de forma personalizada.

Diagrama UML:

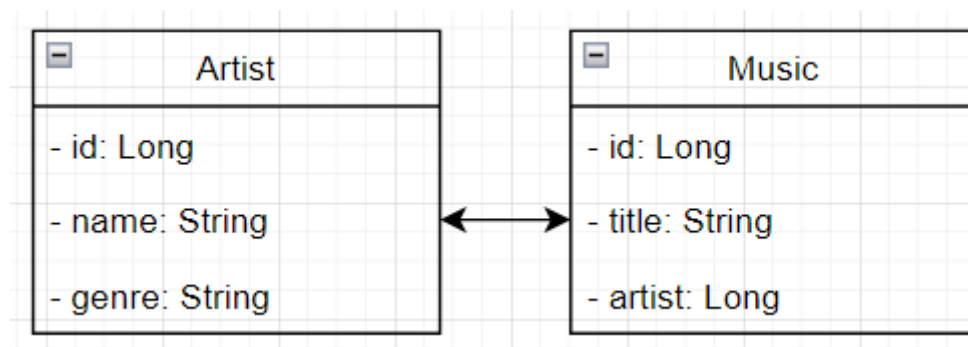


Figura 5. Diagrama de classe das entidades da História de Usuário 03.

Modelo Entidade Relacionamento (MER):

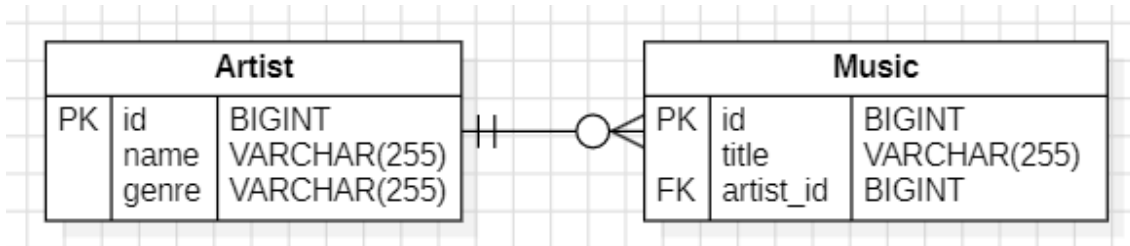


Figura 6. Modelo Entidade Relacionamento da História de Usuário 03.

2.4. História de Usuário 04

Como um **administrador**, eu quero cadastrar músicas no sistema e associá-las a artistas para que os usuários possam ouvi-las e adicioná-las a suas playlists.

Diagrama UML:

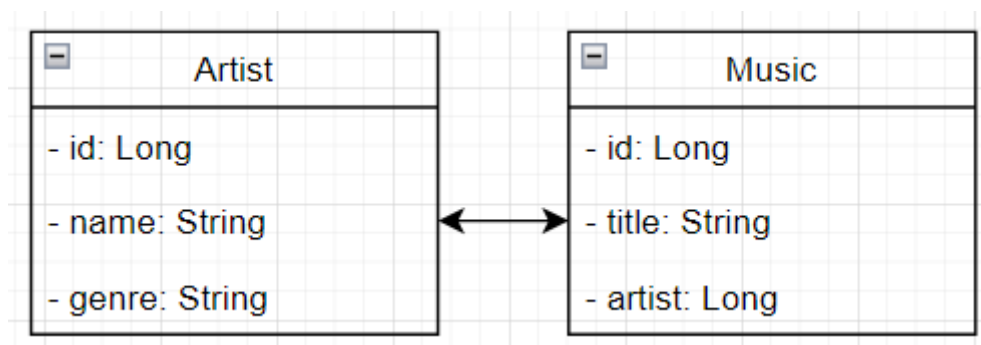


Figura 6. Diagrama de classe das entidades da História de Usuário 04.

Modelo Entidade Relacionamento (MER):

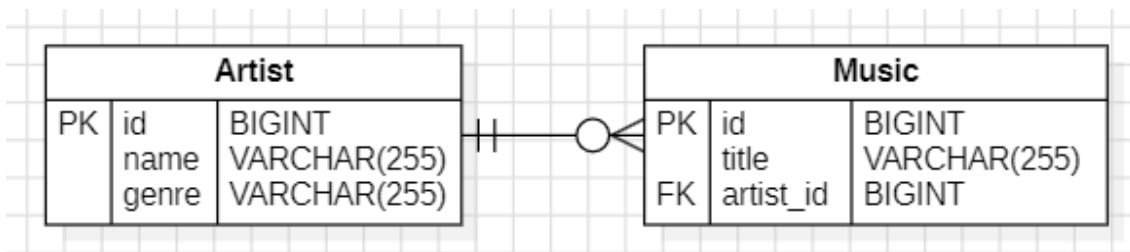


Figura 8. Modelo Entidade Relacionamento da História de Usuário 04.

3. Conclusão

Neste documento, foram apresentadas as principais funcionalidades e entidades do sistema de música, um projeto inspirado no spotify. Ao desenvolver o sistema, buscamos oferecer uma experiência personalizada para o usuário, focando na interação com playlists, músicas e artistas favoritos.