



nerDJ True Star

Gerador de Música

Técnicas de Construção de Programas

Trabalho Prático - FASE 1

Nicolle Pimentel Favero

1. Definições de Classes

Main

A classe Main apenas é responsável por carregar a interface no método main.

Controller

A classe Controller será responsável por chamar o Parser e o MusicHandler e por fazer qualquer outra lógica de transição entre o que foi recebido para a sintaxe usada pela biblioteca JFugue.

Atributos:

- *musicWindow: TextArea*
- *defaultVolume: TextField*
- *bpm: TextField*

Métodos:

- *playMusic(): void*
- *getVolume(): int*
- *getBpm(): int*

WindowHandler

A classe WindowHandler é responsável pelas definições da interface. Ela possui um método para configurar a interface e outro para carregá-la.

Métodos:

- *start(Stage primaryStage): void*
- *load(): void*

Parser

A classe Parser faz o mapeamento da string recebida pela interface para strings que as classes do JFugue possam interpretar para tocar música.

Métodos:

- *parseText(String s, integer volumePadrao, integer bpm): List<String>*

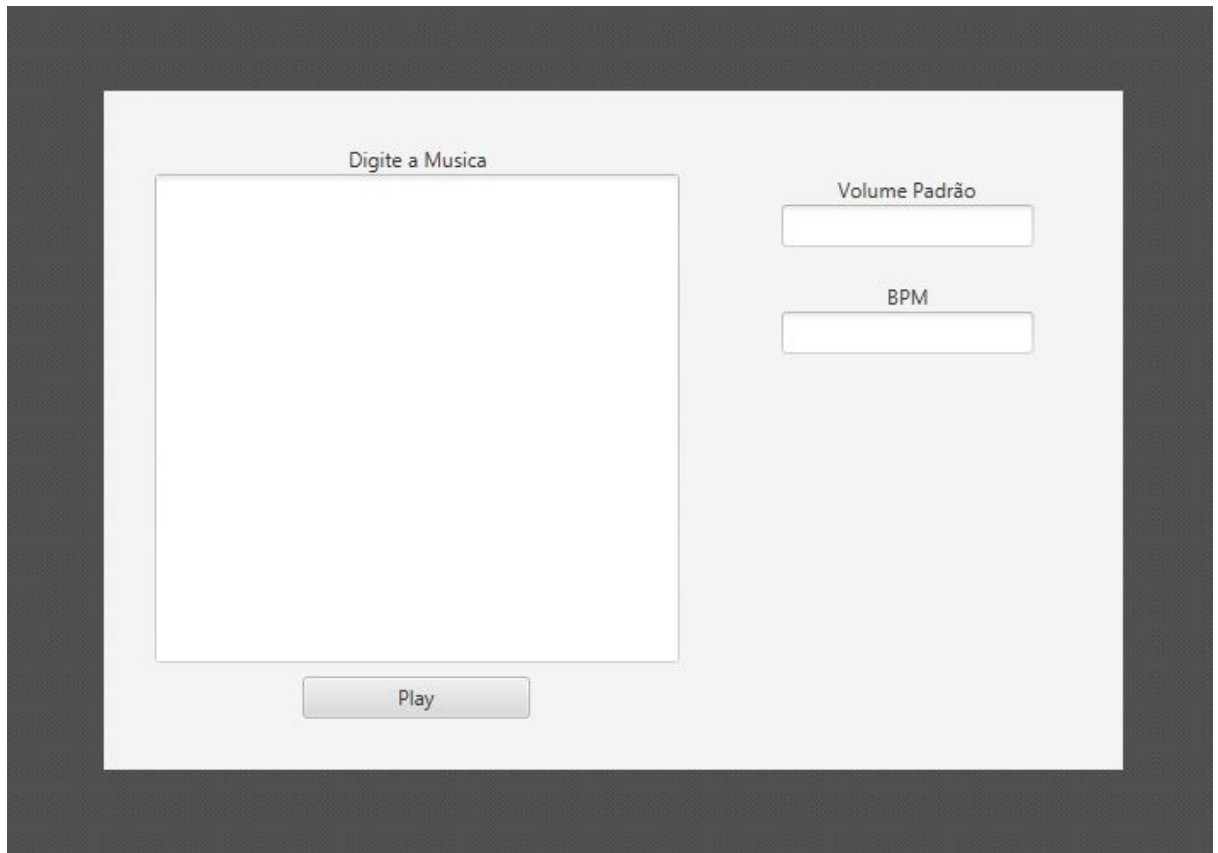
MusicHandler

A classe MusicHandler é responsável por, finalmente, tocar a música na string resultante do parse.

Métodos:

- `playMusic(String parsedString): void`

2. Definição da Interface com o Usuário



3. Lista de Requisitos Funcionais

- Abrir interface gráfica.
- Receber texto principal.
- Receber parâmetros extras (volume, bpm, ...).
- Validar Entrada.
- Traduzir input para a notação da biblioteca JFugue.
- Tocar a música correspondente aos caracteres do input.

4. Fonte da capa

<https://wallpapercave.com/true-damage-yasuo-wallpapers>