

SISTEMA DE MÚSICA TRP

Nathan Simões Campos, Pedro Henrique Pereira dos Santos

Engenharia de Software

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

nathan.campos@univille.com.br, pedro.henrique.pereira.dos.santos@univille.br

1. Introdução

Em um mundo cada vez mais digital e conectado, a música tem se tornado uma das principais formas de expressão e entretenimento. Com o avanço da tecnologia, as pessoas buscam experiências personalizadas e acessíveis para ouvir suas músicas favoritas a qualquer momento e em qualquer lugar. Foi nesse cenário que nasceu a ideia do **TRP**, um sistema de streaming de música que visa não só proporcionar uma vasta biblioteca musical aos usuários, mas também permitir que eles interajam, compartilhem e descubram novas músicas de forma dinâmica e social.

2. Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais do sistema TRP serão apresentados em forma de historia de usuário.

2.1 História do usuário 01

Como uma pessoa interessada em usar o sistema, eu quero registrar-me com meu nome, e-mail e senha, para que eu possa criar uma conta e acessar as funcionalidades personalizadas do sistema.

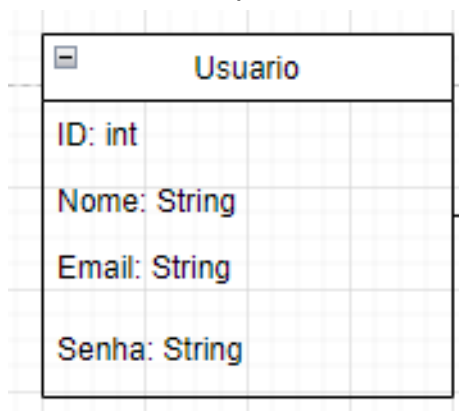


Diagrama de classes das entidades da história do Usuário 01.

Usuario	
PK ID	INT
Nome	VARCHAR (100)
Email	VARCHAR (100)
Senha	VARCHAR (20)

Modelo entidade relacionamento da história do Usuário 01.

2.2 História do usuário 02

Como usuário da plataforma, desejo poder criar um perfil artístico paralelo ao meu perfil pessoal, que me permita explorar minha criatividade.

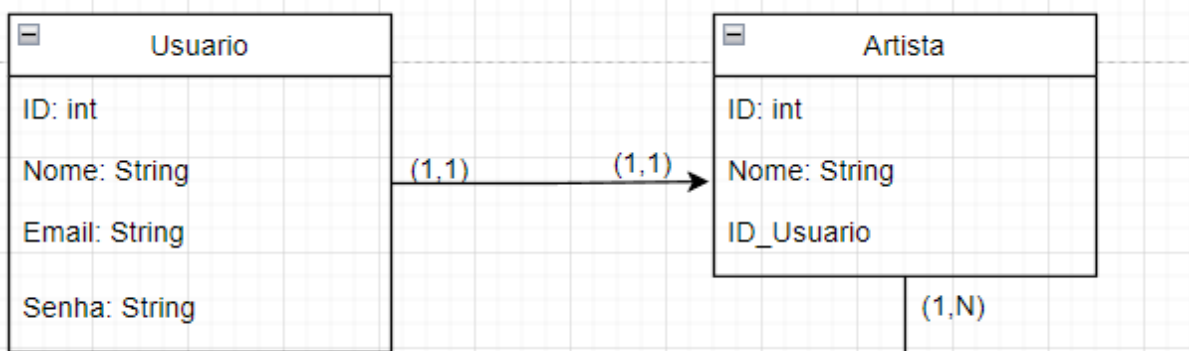
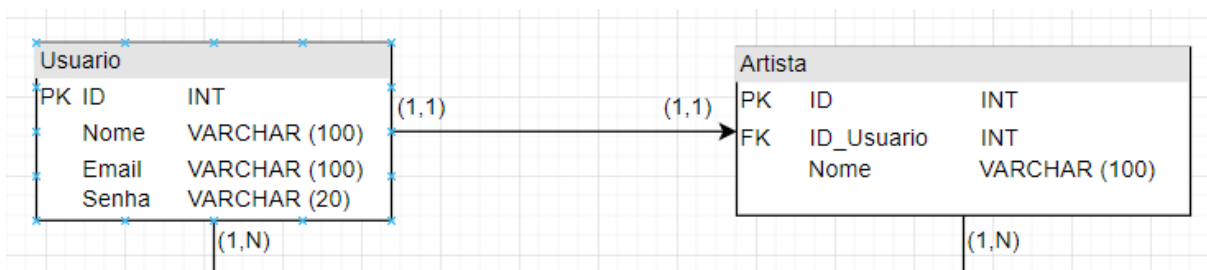


Diagrama de classes das entidades da história do Usuário 02.



Modelo entidade relacionamento da história do Usuário 02.

2.3 História do usuário 03

Como usuário da plataforma, eu quero postar músicas na plataforma, para que eu possa compartilhar minhas composições ou músicas favoritas com outros usuários.

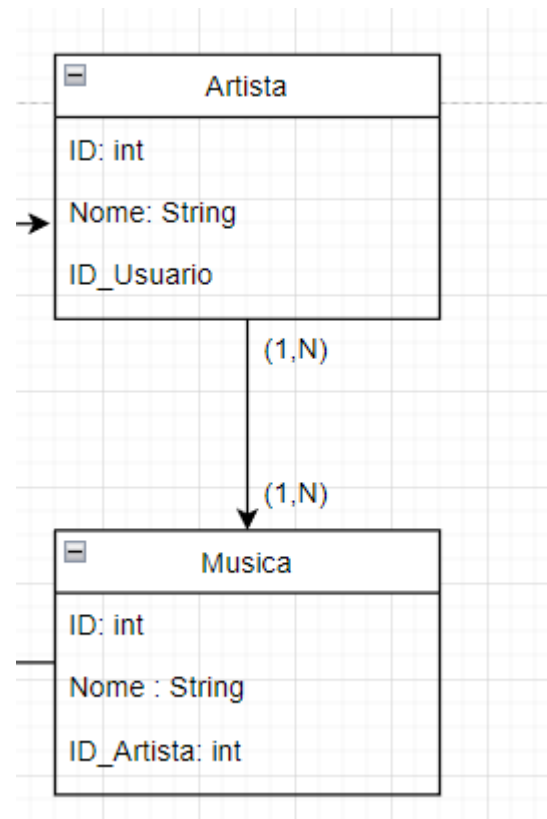
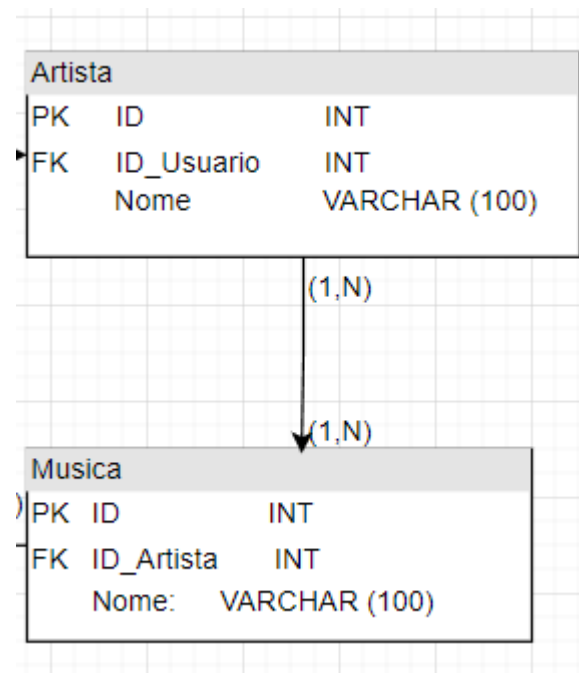


Diagrama de classes das entidades da história de Usuário 03.



Modelo entidade relacionamento da história do Usuário 03.

2.4 História do usuário 04

Como um usuário do Sistema de música, eu quero criar, editar e gerenciar minhas playlists personalizadas para organizar minhas músicas favoritas de acordo com meus gostos e momentos, facilitando o acesso e a reprodução das canções que mais gosto.

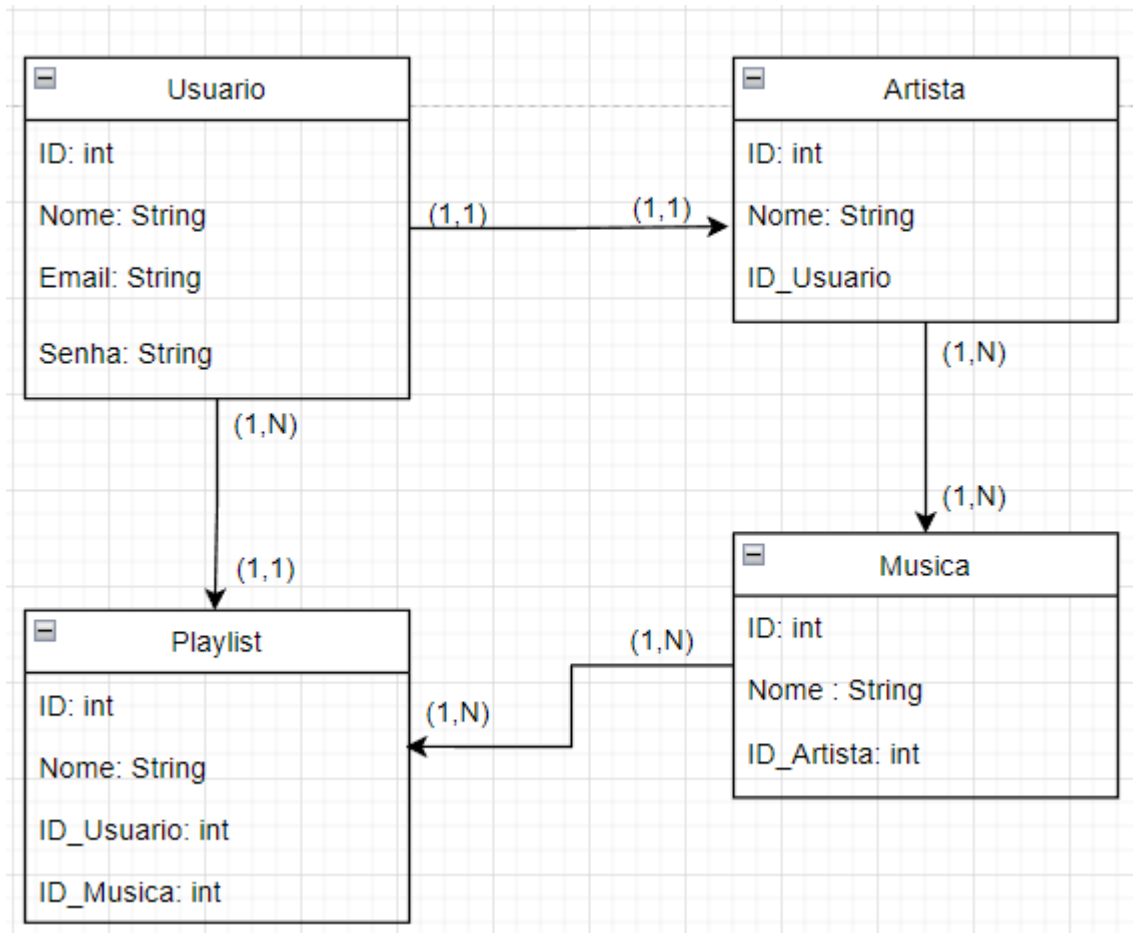
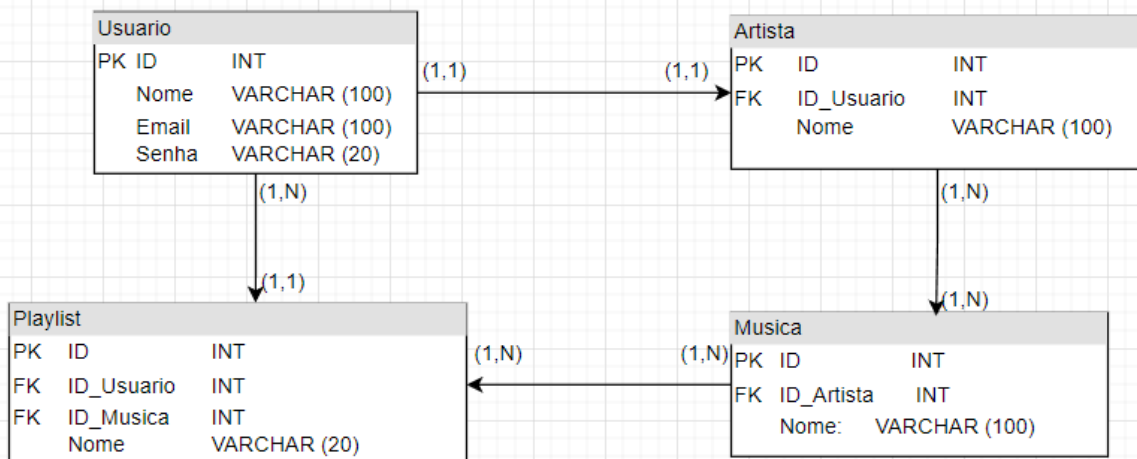


Diagrama de classes das entidades da história de Usuário 04.



Modelo entidade relacionamento da história do Usuário 04.

3.1 Entidade Música

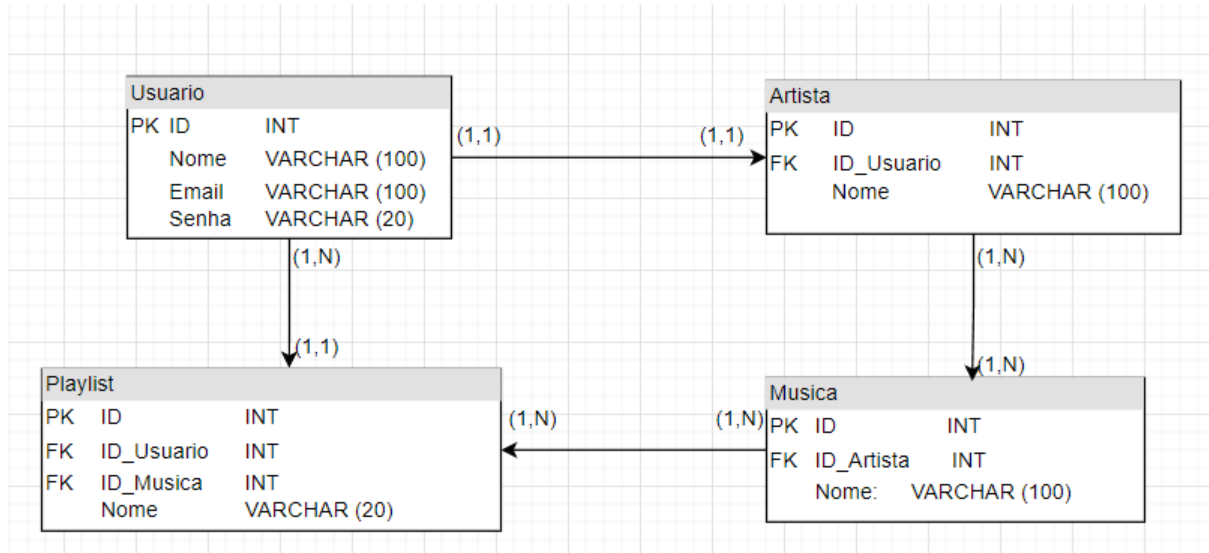
Abaixo, mostramos um exemplo de como uma entidade pode ser codificada utilizando o framework JPA (Java Persistence API) para criar uma classe que apresente o conceito de "Música" no sistema.

```

@Data
@NoArgsConstructor
@Entity
public class Musica {
    @ID
    @GeneratedValue
    private long id;
    @Column(nullable = false)
    private long artista_id;
}
  
```

4 Banco de dados

O banco de dados será estruturado utilizando tabelas que refletem as entidades do sistema e seus relacionamentos. Abaixo, apresentamos o Modelo Entidade Relacionamento (MER) completo do sistema TRP.



4 Conclusão

Em conclusão, o sistema de gerenciamento de música foi projetado para atender às principais funcionalidades esperadas em uma plataforma de streaming moderna, como o cadastro de usuários, postagem e reprodução de músicas, criação e gerenciamento de playlists, ressaltamos as principais características e entidades do sistema de música TRP, inspirado em plataformas de transmissão ao vivo populares. Nosso objetivo é oferecer uma experiência cativante e personalizada, possibilita