

**Universidade Federal Rural de Pernambuco**

**Departamento de Estatística e Informática**

**Coordenação de Graduação em Ciência da Computação**

**PET BUDDY**

**Alunos:**

Ana Beatriz Asfora

Daniel Araújo

Evelyn Katarine

Rodrigo Borges.

**Professor Orientador:**Leandro Marques

**Proposta de Projeto:**   
Aplicativo para adoção de animais

O aplicativo PetBuddy proporciona uma facilidade na adoção do animal, onde o usuário possa visualizar os animais que estão para adoção. Proporciona uma área de administração, onde o adm pode cadastrar, remover, atualizar e verificar os animais e veterinários. Terá também uma lista de usuários cadastrados e animais adotados.

O programa está dividido em algumas camadas:

1. Beans

Ele contém as classes básicas, que são a Adm, que contém um login e uma senha para o mesmo poder entrar em sua conta e abrir as funções que só aparecem ao administrador, ela se estende a classe Usuario.

Temos a classe de Adoção que pega as informações do usuário e faz a conexão com o animal que está sendo adotado.

Na classe Animal nós temos as informações do animal: Nome, raça, peso, idade, saúde, temperamento, número de identificação, sexo, o veterinário responsável, data de cadastro, foto e espécie (definidas por um Enum). Com as devidas exceções implementadas para diferentes casos de erros no cadastro.

A classe Usuario tem as informações básicas que uma pessoa/veterinário deve ter (Nome, contato e idade) com as devidas exceções implementadas para diferentes casos de erros.

A classe Pessoa se estende da classe Usuario e contém informações das pessoas (Login, senha, endereço e e-mail) com as devidas exceções implementadas para diferentes casos de erros.

A classe Veterinario se estende da classe Usuario e contém um número de id.

2. Negócio

A camada de negócio vai solicitar alterações de cadastro, busca, remoção e atualização para a camada de dados através das classes: Cadastro Adoção, Cadastro Animal, Cadastro Usuário, Cadastro Veterinário, Controle Login que implementam suas devidas interfaces. As interfaces vão estar interligadas com a fachada.

3. Dados

Na camada ocorrerá às ações em si, cadastrar, buscar, remover e atualizar; com a utilização dos Repositórios e aqui serão levantadas a maioria das exceções.

4. GUI

É um conjunto de telas que irão chamar os métodos da fachada e mostrar ao usuário chamando as devidas exceções.

