

Análise e desenvolvimento de sistemas

4º BIMESTRE - Noturno

ANTONY DOS SANTOS FELISBERTO

20065228-2

BRUNO DOS SANTOS DA SILVA

19130690-2

RICHARD DA SILVA MORAES

20076547-2

CLEBER RANDAL ANELLI

20085360-2

PLAT DU JOUR

ATIVIDADE DE ESTUDO PROGRAMADA DO 4º BIMESTRE

LONDRINA

2020

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Análise de requisitos	6
Figura 2 – Análise de requisitos	7
Figura 3 – Análise de requisitos	8
Figura 4 – Análise de requisitos	9
Figura 5 – Análise de requisitos	10
Figura 6 – Análise de requisitos	10
Figura 7 – Análise de requisitos	11
Figura 8 – Prototipagem de Alta Fidelidade	13
Figura 9 – Prototipagem de Alta Fidelidade	14
Figura 10 – Prototipagem de Baixa Fidelidade	15
Figura 11 – Casos de uso	16
Figura 12 – Diagrama de sequência	16
Figura 13 – Diagrama de Classe.....	17
Figura 14– DER.....	20
Figura 15 – Modelo lógico	21
Figura 16– cronograma reuniões	24
Figura 17– cronograma reuniões	25
Diagrama 1 - de Caso de Uso	16
Diagrama 2 – de Sequencia	16
Diagrama 3 – de Classes	17

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise de requisitos	6
Tabela 2 – Análise de requisitos	7
Tabela 3 – Análise de requisitos	8
Tabela 4 – Análise de requisitos	9
Tabela 5 – Análise de requisitos	10
Tabela 6 – Análise de requisitos	10
Tabela 7 – Análise de requisitos	11

Sumário

1 INTRODUÇÃO	4
2-DESENVOLVIMENTO	5
2.1-ANÁLISE DE REQUISITO	6
2.2-ANÁLISE DE VIABILIDADE	11
2.3-LINGUAGENS.....	11
2.4-ANÁLISE E VALIDAÇÃO	12
2.5-TESTE DE CAIXA PRETA	12
2.6-TESTE DE CAIXA BRANCA	12
2.7-PROTOTIPO DE ALTA FIDELIDADE	13
2.8-CASO DE USO	16
2.9-DIAGRAMA DE SEQUENCIA.....	16
2.10-DIAGRAMA DE CLASSE	17
2.11-SISTEMAS OPERACIONAIS.....	18
2.12-REGRA DE NEGOCIO.....	18
2.13-ESTRUTURA DE DADOS 2 - MÉTODOS PARA DEIXAR SOFTWARE MAIS EFICIENTE.....	18
2.14-PROCESSOS DE NEGÓCIO ENVOLVIDOS NO SOFTWARE.....	19
2.15-FUNDAMENTO DE REDES-ENVIO E RECEBIMENTO DE DADOS	19
2.16-PROGRAMAÇÃO 2- PRINCIPIOS DE COMPARTILHAMENTO E ARMAZENAMENTO DE DADOS.....	20
2.17-BANCO DE DADOS.....	20
2.17.1-Modelo conceitual	20
2.17.2-Modelo lógico	21
2.17.3-Script sql	22
2.18-AGENDAMENTOS E FUNÇÕES.....	24
3-SOLUÇÕES.....	25
4-LGPD (LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS).....	25
5-FERRAMENTAS.....	25
6-MATERIAIS E MÉTODOS	26
7-RESULTADOS	26
8-CONCLUSÃO	26
REFERÊNCIAS.....	27

1 INTRODUÇÃO

O projeto de um novo substituto para o botão do pânico foi proposto pela instituição de aprendizado Unicesumar nossa equipe teve o desafio de desenvolver uma aplicação web ou mobile, essa aplicação consiste em criar um aplicativo ou site para substituir o chamado botão do pânico sendo uma solução mais barata e acessível, esse projeto consiste em produzir esse software seguindo tudo o que nos foi ensinado e regras impostas pela LGPD (lei geral de proteção de dados), além disso, utilizaremos todos os recursos disponibilizados e ensinados pelos nossos tutores e recursos que adquirirmos fora do ambiente acadêmico.

Esse botão do pânico tem o principal objetivo de emitir uma mensagem de alerta, emitindo o local da vítima para que as autoridades possam ir até lá e tomar as devidas providencias, porém existem muitas inconsistências como: o preço, o método de obtenção, a falta de descrição e o fácil acesso ao publico.

A proposta do software é de assegurar a vítima contra a violência familiar e doméstica desenvolvendo para a vítima uma aplicação que lhe proporcionara facilidade e liberdade em se comunicar com as autoridades mais próximas, tudo seguindo a LGPD (lei geral de proteção de dados), nosso objetivo é criar uma plataforma mista para atender a necessidade de todos os tipos de usuário, tentando criar algo que o usuário consiga utilizar e que seja inovador.

Esse documento tem a finalidade de registrar todas as questões relacionadas a AEP (atividade de estudo programada) e seu desenvolvimento, será apresentado as análises feitas, linguagens utilizadas, as questões relacionadas ao armazenamento de dados, relacionado as funções que cada membro do grupo realizou entre outras coisas.

2-DESENVOLVIMENTO

O projeto foi proposto pela instituição de ensino Unicesumar, ele consiste em criar um software para que vitima que sofram violência doméstica possam emitir um alerta para as autoridades, tudo o que foi feito no projeto foi baseado no que nos foi detalhado pela instituição e pela análise de requisitos feita com pessoas que conhecem o projeto e que tem autoridade para poder falar sobre ele, tudo isso criando um software inovador, funcional e que siga as regras impostas pela LGPD(lei geral de proteção de dados) e pelas regras da instituição.

O problema a cerca do projeto envolve criar um software que se camufle entre os aplicativos e que possa sempre que a vítima estiver passando por violência doméstica possa enviar um sinal de socorro para as autoridades poderem entrar em ação e agir em defesa da vítima.

A aplicação terá um botão que irá emitir um alerta para a policia, que além de enviar a localização, envia o som que é gravado por 60 segundos para que as autoridades possam ter provas da agressão.

Até esse momento o software tem como prazo de entrega 19/11/2021.

O projeto do software foi iniciado com um brainstorm e seguido de uma análise de requisitos, além disso, foi feita uma agenda com os horários de reunião estipulado previamente em consenso com todo o grupo e a distribuição de cada função dos integrantes no grupo.

Vamos tentar inovar criando uma aplicação acessível a todos, que além de ter novos sistemas para facilitar com que vitima possa entrar em contato com as autoridades, tanto com wifi ou sem ele, e também fazendo com que possa ter uma ativação por voz e o rastreamento e proteção da vítima.

Seguindo a lei geral de proteção de dados, os arquivos da vitima vão ser criptografados e armazenados em um banco de dados com acesso restrito, isso vale tanto para os dados da vitima quanto para os áudios gravados durante a interação dela com o botão, além disso, os dados serão enviados a autoridade, os dados enviados serão de sua jurisdição e não teremos acesso ou propriedade sobre eles.

2.1-ANÁLISE DE REQUISITO

Estes foram todos os requisitos reunidos para a criação do projeto, as informações reunidas para chegarmos a esse resultado foram todas pesquisadas e validadas.

Os requisitos são uma parte fundamental na programação, todos os requisitos definidos foram feitos com o intuito de fácil entendimento para futuramente, além de poderem ser atualizados e incrementados, vão servir como uma parte essência para o software.

Identificador	Requisitos Funcionais 01
Nome	Nome, E-mail, Senha, CPF
Dependência	Usuário
Relação	Dados
Descrição	Para a criação da conta da vitima

Identificador	Requisitos Funcionais 02
Nome	Banco de dados
Dependência	Nuvem
Relação	SQL
Descrição	Lugar para se armazenar os dados das vitimas

Figura 1 – análise de requisitos
Fonte: figura de autoria própria (2021)

Identificador	Requisitos Funcionais 03
Nome	Login necessário
Dependência	O usuário ter conta
Relação	conta
Descrição	O usuário precisa fazer login para entrar no aplicativo

Identificador	Requisitos Funcionais 04
Nome	Ocultamento do botão do pânico
Dependência	sistema
Relação	Aplicativo
Descrição	Função que ocultara o botão do pânico

Identificador	Requisitos Funcionais 05
Nome	Emissão de um alarme de voz de perigo
Dependência	Usuário
Relação	Aplicativo
Descrição	Ao ativar o botão do pânico ele irá emitir uma voz de perigo alta

Identificador	Requisitos Funcionais 06
Nome	Emissão de sinal para recarregar o aparelho
Dependência	Sistema
Relação	Aplicativo
Descrição	Enviar uma mensagem para que o usuário mantenha o aparelho sempre carregado

Figura 1 – análise de requisitos
 Fonte: figura de autoria própria (2021)

Identificador	Requisitos Não Funcionais 01
Nome	Sigilo de dados
Dependência	Criptografia
Relação	Conta
Descrição	As informações pessoais dos usuários serão mantidas em sigilo

Identificador	Requisitos Não Funcionais 02
Nome	Criptografia de dados
Dependência	Desenvolvimento
Relação	Programação
Descrição	Aumento de segurança do aplicativo

Identificador	Requisitos Não Funcionais 03
Nome	cadastramento de ocorrências
Dependência	Desenvolvimento
Relação	usuário
Descrição	cadastrar ocorrências

Figura 2 – análise de requisitos
Fonte: figura de autoria própria (2021)

Identificador	Requisitos Não Funcionais 04
Nome	Acompanhamento de solicitação
Dependência	Desenvolvimento
Relação	Programação
Descrição	Aumento de segurança do aplicativo

Identificador	Requisitos Não Funcionais 05
Nome	Ínvio de ocorrências das denúncias para diferentes contatos
Dependência	Desenvolvimento
Relação	Programação
Descrição	Funcionalidade de envio por e-mail e/ou mensagem das ocorrências de denúncias de violência do usuário para diferentes contatos

Identificador	Requisitos não funcionais 06
Nome	Função de rastreamento
Dependência	desenvolvimento
Relação	Usuário
Descrição	Uma função para rastrear os locais onde o usuário está indo

Identificador	Requisitos não funcionais 07
Nome	Envio de informações para a policia
Dependência	sistema
Relação	Aplicativo
Descrição	Envio de informações para a policia

Identificador	Requisitos não funcionais 08
Nome	Envio de verificação de estado da vítima periodicamente
Dependência	Instituição responsável
Relação	Usuário
Descrição	Envio de pergunta periódicas para saber da situação da vítima

Figura 3 – análise de requisitos
 Fonte: figura de autoria própria (2021)

Identificador	Requisitos não funcionais 09
Nome	Ter um chip funcional
Dependência	Sistema
Relação	Aparelho
Descrição	Ter um chip de telefone funcional

Identificador	Requisitos não funcional 10
Nome	Gravador de som após o uso do botão
Dependência	Usuário
Relação	Aplicativo
Descrição	Gravador de som de 60 segundos após o uso do botão do pânico

Figura 4 – análise de requisitos
Fonte: figura de autoria própria (2021)

identificador	Requisito Condicional 01
nome	Fazer Logout Para Sair
dependência	O Usuário Estar Logado
relação	Conta
descrição	O Usuário Precisa Fazer Logout Para Sair

identificador	Requisito Condicional 02
nome	Botão de emergência
dependência	O Usuário apertar o botão
relação	Usuário
descrição	Um botão que chamara por ajuda

Identificador	Requisitos condicional 03
Nome	Rastrear celular do agressor
Dependência	Sistema
Relação	Agressor
Descrição	Localiza a localização do agressor

Identificador	Requisitos condicional 04
Nome	Localização por Triangulação do sinal
Dependência	Sistema
Relação	envolvidos
Descrição	Com o gps será feita a triangulação do agressor com a vítima se o agressor entrar na área a polícia será acionada automaticamente

Figura 5 – análise de requisitos
Fonte: figura de autoria própria (2021)

Identificador	Requisito Inverso 01
Nome	Instabilidade de software
Dependência	Programa
Relação	Servidor
Descrição	Fazer uma com que não aja instabilidade para o aplicativo

Figura 6 – análise de requisitos
Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.2-ANÁLISE DE VIABILIDADE

Viabilidade técnica: para uma aplicação dessa escala não achamos que possuímos todos os recursos necessários para fazer com que a aplicação fique em um estado perfeito.

Viabilidade organizacional: pode ser uma nova forma de atender e de se recorrer a um pedido de socorro as autoridades.

Viabilidade operacional: o cliente espera um protótipo altamente funcional, com interfaces e implementação de tudo o que foi requisitado no projeto, além de uma documentação detalhada.

Viabilidade econômica: o cliente não possui relação comercial, ou seja, não será aplicado nenhum valor econômico para o projeto.

Viabilidade de cronograma: o prazo de entrega não é o suficiente, pois além do pouco tempo disponível para desenvolvimento, não possuímos tecnologia disponível ao nosso favor.

2.3-LINGUAGENS

Neste momento estamos mais focados na análise dos requisitos, focando em reunir o máximo de informações possíveis para ajudar futuramente na hora de produzir o software, por isso separamos algumas das linguagens que futuramente possam vir a ser usadas, mas que podem mudar ao decorrer do projeto.

- Java
- HTML, css e javascript.
- Linguagem c
- Python
- SQL

2.4-ANÁLISE E VALIDAÇÃO

Como parte essencial do projeto buscamos informações em diferentes lugares para complementar o nosso projeto, por mais que tenhamos encontrado informações uteis, elas não foram tão vastas quanto esperávamos, esperávamos que a instituição tivesse nos passado informações mais claras sobre o projeto e o esperava que fosse entregue, além disso, esperávamos ter acesso a uma conversa com alguém que pudesse nos auxiliar no projeto.

Mesmo assim buscamos todas as informações possíveis, procurando saber se eram verdadeiras e se agregariam ao projeto.

2.5-TESTE DE CAIXA PRETA

Neste momento focamos mais na análise dos requisitos e no brainstorm, contudo após esta primeira etapa iremos fazer todos os testes para que o software esteja em perfeito estado.

2.6-TESTE DE CAIXA BRANCA

Neste momento focamos mais na análise dos requisitos e no brainstorm, contudo após esta primeira etapa iremos fazer todos os testes para que o software esteja em perfeito estado.

2.7-PROTOTIPO DE ALTA FIDELIDADE

O protótipo de alta fidelidade demonstra como o software pode vir a ser futuramente.



FIGURA 7 – PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE

FONTE: FIGURA DE AUTORIA PRÓPRIA (2021)

The image shows a high-fidelity prototype of a mobile application registration screen. The screen is framed by a dark grey border with a notch at the top. The background is white. At the top center, there is a logo consisting of three orange vertical bars of varying heights, with the text "PLAT DU JOUR DELIVERY" in bold black capital letters below it. A thick orange horizontal bar is positioned directly under the text. Below the logo, there are five input fields, each with a label to its left: "Nome", "CPF", "CEP", "Número da Residencia", and "Senha". Each label is in bold black text. The input fields are white with a thin grey border. At the bottom center, there is a yellow button with a slight gradient and the text "Cadastrar" in bold black capital letters. In the bottom right corner of the screen, the text "360 x 640" is displayed in a small grey font.

Nome

CPF

CEP

Número da Residencia

Senha

Cadastrar

360 x 640

Figura 8 – protótipo de alta fidelidade
Fonte: figura de autoria própria (2021)



Figura 9 – protótipo de alta fidelidade
Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.8-CASO DE USO

Esse caso de uso demonstra como será a execução do software e como será a ação entre as partes de uma maneira simples de se entender.

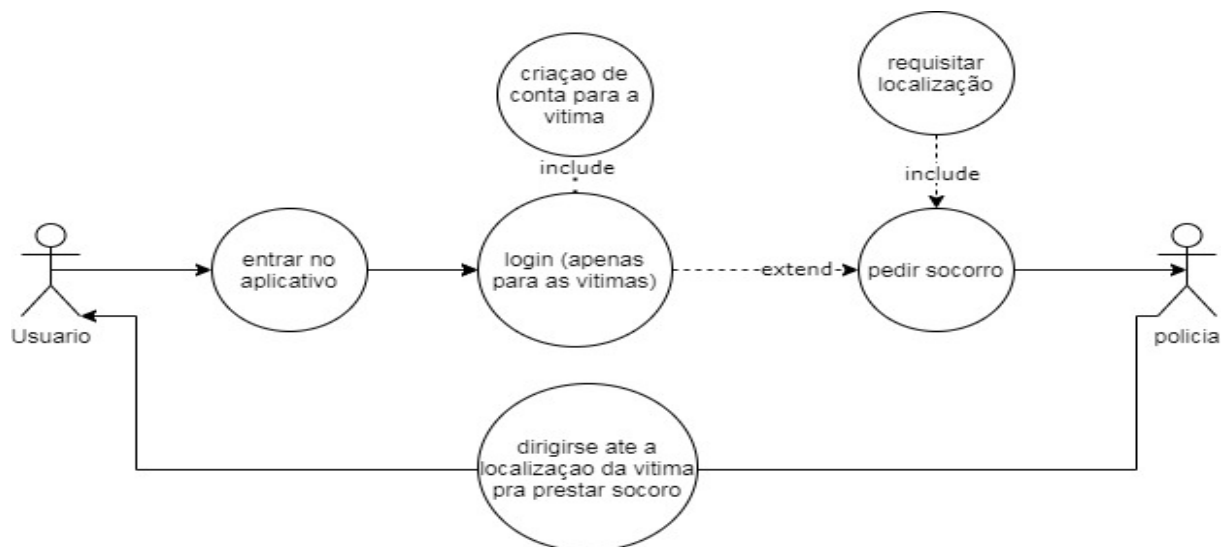


Figura 10 – Caso de uso
Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.9-DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Esse diagrama de sequência demonstra como será a interação do usuário com o sistema.

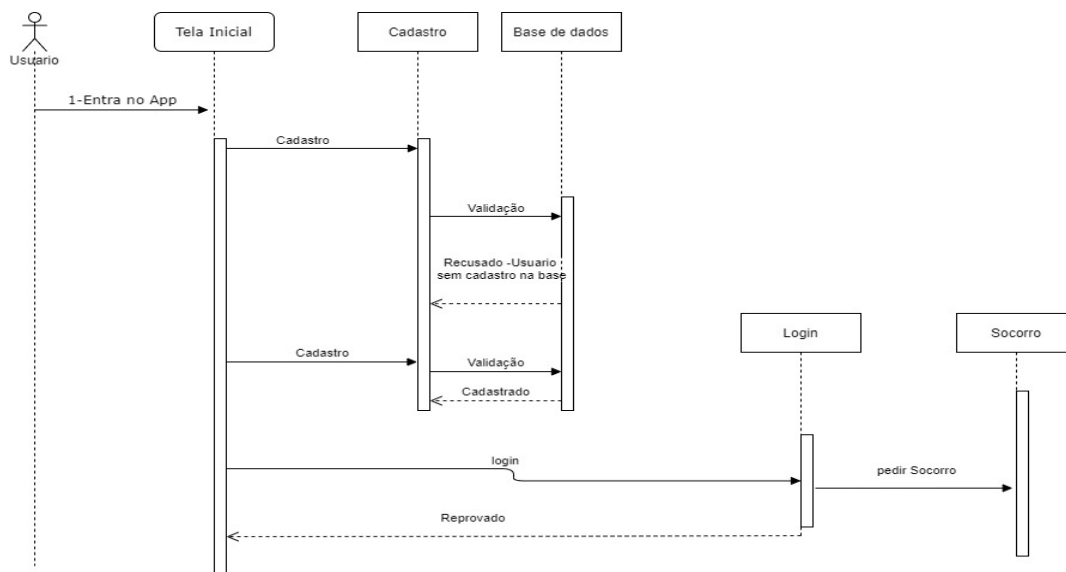


Figura 11 – Diagrama de sequência
Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.10-DIAGRAMA DE CLASSE

Esse diagrama representa a relação entre cada uma das partes que irão interagir com o software, representando suas características e suas funções no sistema.

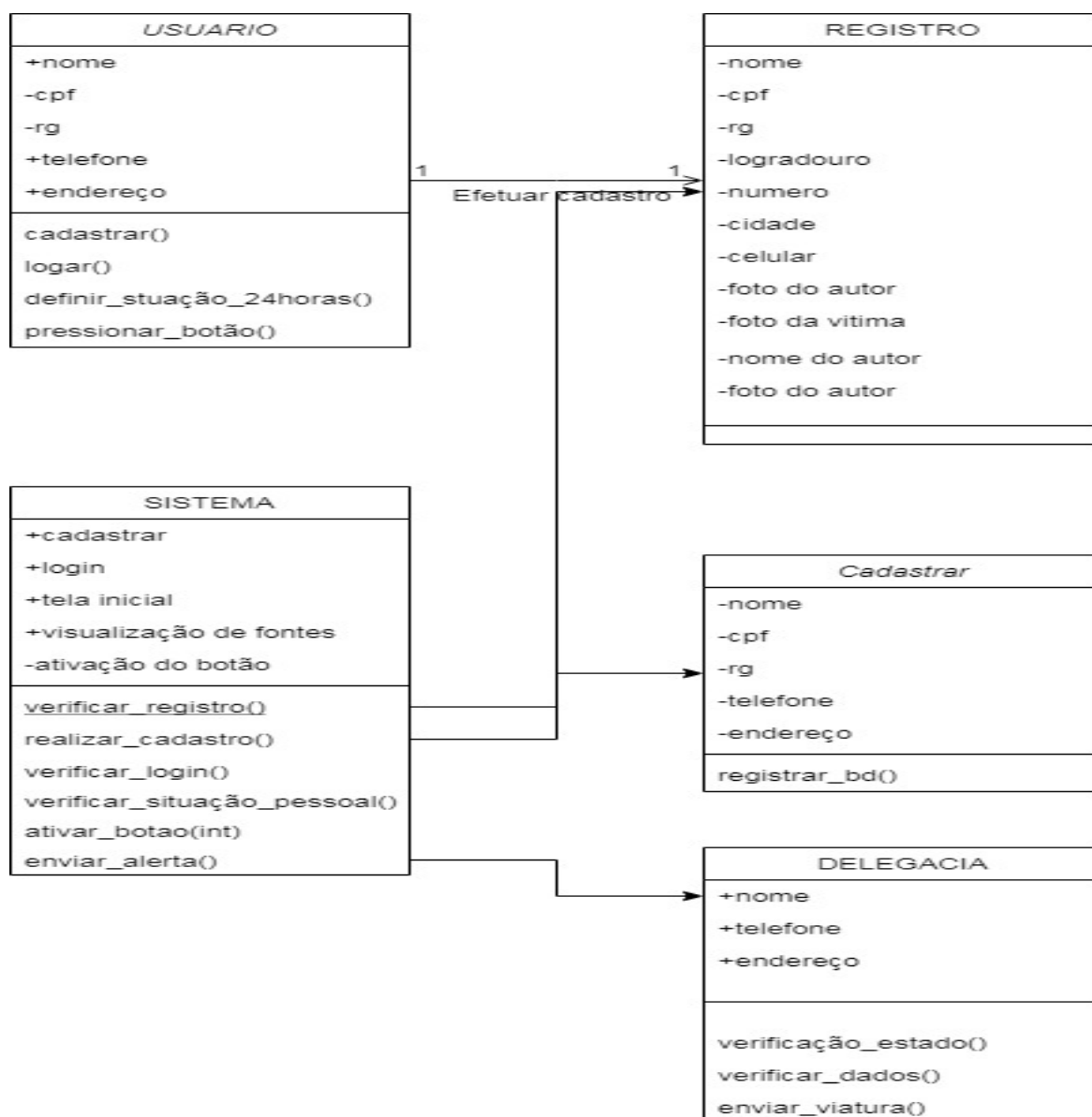


Figura 12 – Diagrama de Classes
 Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.11-SISTEMAS OPERACIONAIS

O aplicativo que iremos desenvolver neste momento foi definido que será exclusivo para a plataforma android, podendo vir a mudar caso a demanda por outros sistemas venha a ser necessária.

2.12-REGRA DE NEGÓCIO

Para a regra de negócio foi definido quais seriam os requisitos obrigatórios que o software deverá seguir e como ele deverá seguir:

- Funcionalidade de cadastramento de uma conta de usuário
- Funcionalidade de cadastramento das ocorrências de denúncias de violência do usuário
- Acompanhamento de situação
- Funcionalidade de envio por e-mail e/ou mensagem das ocorrências de denúncias de violência do usuário para diferentes contatos
- Funcionalidade de rastreamento

Todos os requisitos obrigatórios foram definidos pela instituição, por isso seguimos a risca o que foi detalhado por ela.

2.13-ESTRUTURA DE DADOS 2 - MÉTODOS PARA DEIXAR SOFTWARE MAIS EFICIENTE

Nesta primeira etapa não será desenvolvida a aplicação, mas com o aprendizado desse bimestre faremos com que a aplicação seja mais eficiente, acessível e que tenha um desempenho e desempenho excepcional na plataforma.

2.14-PROCESSOS DE NEGÓCIO ENVOLVIDOS NO SOFTWARE

Relacionado aos processos de negócio do software, buscamos incrementar ao máximo o nosso software fazendo algo abrangente e criando uma documentação cuja até mesmo quem não compreende do sistema possa entender sua eficácia.

Visando isso fizemos a declaração dos dados referentes ao processo do nosso software

Para	<i>Instituição Unicesumar</i>
Quem	<i>Instituição Unicesumar/guarda municipal</i>
A (nome da empresa)	<i>Instituição Unicesumar</i>
Que	<i>Pontos referente a entrega de trabalhos</i>
Senão	<i>153 cidadão App 190</i>
Esta empresa	<i>Nossa aplicação é feita para se camuflar/esconder-se, nos diferenciando das demais aplicações.</i>

Referente aos envolvidos no projeto: temos a instituição que busca promover uma forma capaz de solucionar os problemas de vítimas de violência doméstica, temos a guarda municipal que está procurando uma aplicação de superar o botão do pânico, temos a vítima que busca uma opção segura para se proteger e os desenvolvedores que planejar ajudar a comunidade criando uma aplicação simples e efetiva.

2.15-FUNDAMENTO DE REDES-ENVIO E RECEBIMENTO DE DADOS

Toda a comunicação de dados referente ao aplicativo se dará através da rede do celular da vítima, ou seja, utilizando-se da conexão de dados mobile (2g, 3G, 4G), ou Wi-Fi onde o celular esteja conectado. Já do lado do receptor do acionamento (polícia militar, guarda municipal), a estrutura utilizada será a mesma estrutura de rede já adotada por esses órgãos.

2.16-PROGRAMAÇÃO 2- PRINCIPIOS DE COMPARTILHAMENTO E ARMAZENAMENTO DE DADOS

Nesta primeira etapa não será desenvolvida a aplicação, mas com o aprendizado desse bimestre iremos utilizar da linguagem Java para desenvolver o software para o android.

Futuramente caso o software necessite de implementação em outras plataformas utilizaremos de outras linguagens para fazer a aplicação.

2.17-BANCO DE DADOS

Nos exemplos a seguir serão mostrados os esquemas feitos para servirem de base para a futura aplicação

2.17.1-Modelo conceitual

Esquemas do modelo conceitual que contempla os aspectos do banco de dados criando um entendimento básico de seus dados e seus atributos.

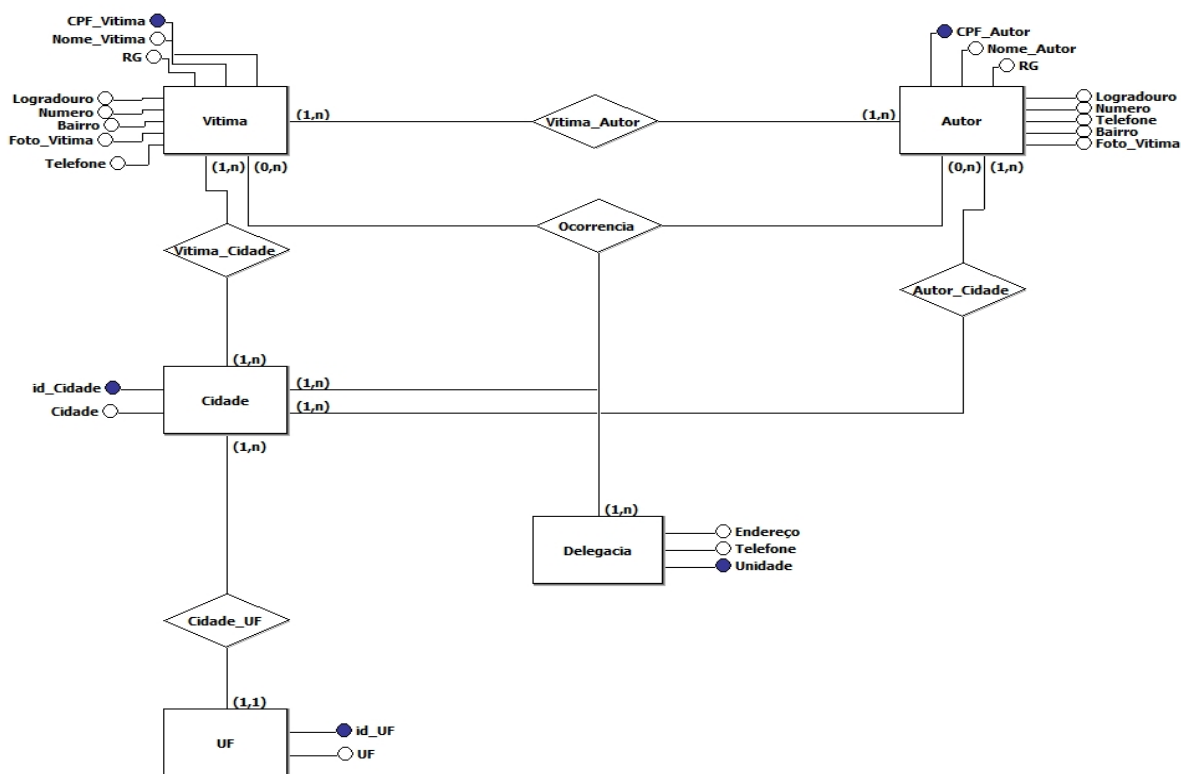


Figura 13 – DER
Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.17.2-Modelo lógico

Esquema do modelo lógico que representa as ligações entre as tabelas com um aprofundamento maior nos requisitos e atributos, listando ids e foreign Keys.

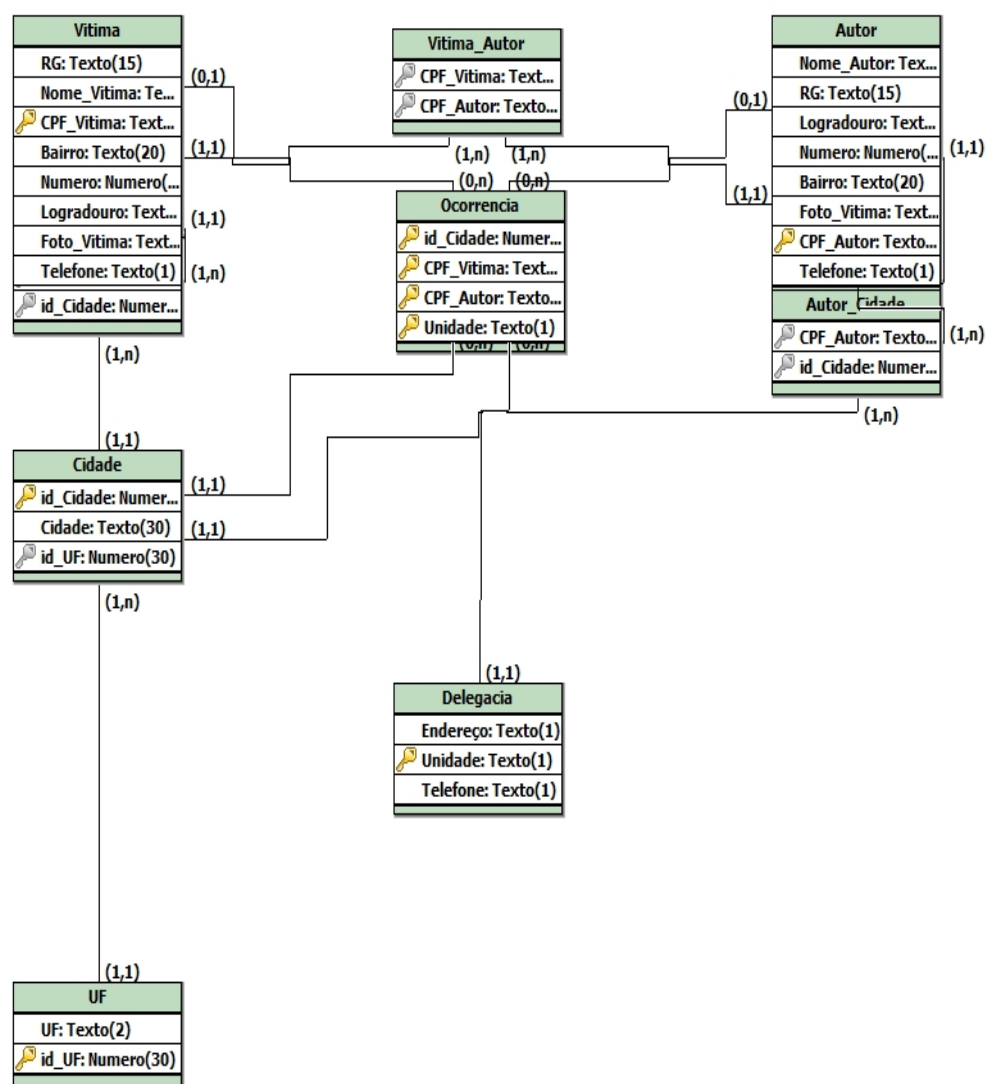


Figura 14 – Modelo lógico
Fonte: figura de autoria própria (2021)

2.17.3-Script SQL

Esse script representa o que será usado futuramente para a criação do banco de dados da aplicação, nela é listada todos os atributos e conexões que serão feitas durante a execução do software.

```
CREATE TABLE UF (  
    UF varchar(15),  
    id_UF number PRIMARY KEY  
)
```

```
CREATE TABLE Cidade (  
    id_Cidade number PRIMARY KEY,  
    Cidade varchar(30),  
    id_UF number,  
    FOREIGN KEY(id_UF) REFERENCES UF (id_UF)  
)
```

```
CREATE TABLE Vitima (  
    RG varchar(15),  
    Nome_Vitima varchar(15),  
    CPF_Vitima varchar(15) PRIMARY KEY,  
    Bairro varchar(15),  
    Numero number,  
    Logradouro varchar(15),  
    Foto_Vitima Blob,  
    Telefone varchar(15)  
)
```

```
CREATE TABLE Autor (  
    Nome_Autor varchar(15),  
    RG varchar(15),  
    Logradouro varchar(15),  
    Numero number,  
    Bairro varchar(15),
```



```
Foto_Vitima Blob,
CPF_Autor varchar(15) PRIMARY KEY,
Telefone varchar(15)
)
```

```
CREATE TABLE Delegacia (
Endereço varchar(15),
Unidade varchar(15) PRIMARY KEY,
Telefone varchar(15)
)
```

```
CREATE TABLE Vitima_Cidade (
CPF_Vitima varchar(15),
id_Cidade number,
FOREIGN KEY(CPF_Vitima) REFERENCES Vitima (CPF_Vitima),
FOREIGN KEY(id_Cidade) REFERENCES Cidade (id_Cidade)
)
```

```
CREATE TABLE Autor_Cidade (
CPF_Autor varchar(15),
id_Cidade number,
FOREIGN KEY(CPF_Autor) REFERENCES Autor (CPF_Autor),
FOREIGN KEY(id_Cidade) REFERENCES Cidade (id_Cidade)
)
```

```
CREATE TABLE Vitima_Autor (
CPF_Vitima varchar(15),
CPF_Autor varchar(15),
FOREIGN KEY(CPF_Vitima) REFERENCES Vitima (CPF_Vitima),
FOREIGN KEY(CPF_Autor) REFERENCES Autor (CPF_Autor)
)
```

```
CREATE TABLE Ocorrencia (
id_Cidade number,
```

CPF_Vitima varchar(15),
 CPF_Autor varchar(15),
 Unidade varchar(15),
 PRIMARY KEY(id_Cidade,CPF_Vitima,CPF_Autor,Unidade)
)

2.18-AGENDAMENTOS E FUNÇÕES

Declaração das funções de cada integrante do grupo e os agendamentos das reuniões realizadas para fazer a documentação do software, buscando utilizar como base a metodologia scrum.

CLEBER	BRUNO	ANTONY	RICHARD
BANCO DE DADOS REDES	DESENVOLVIMENTO	DESENVOLVIMENTO	DOCUMENTAÇÃO

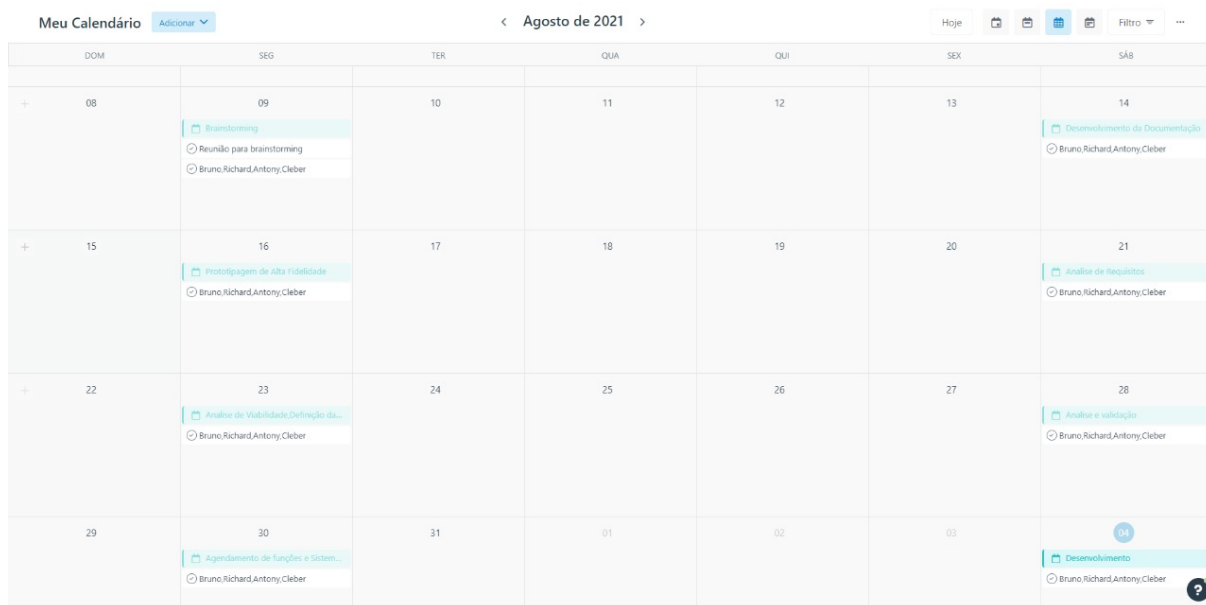


Figura 15 – Cronograma reuniões
 Fonte: figura de autoria própria (2021)

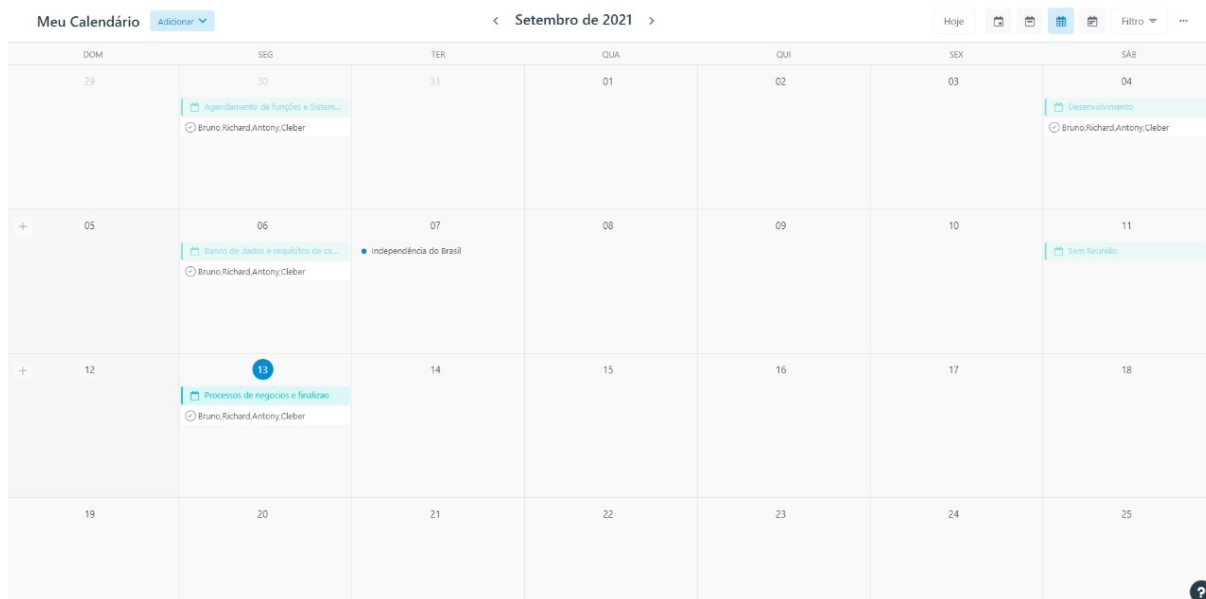


Figura 17 – Cronograma reuniões
Fonte: figura de autoria própria (2021)

3-SOLUÇÕES

Buscamos incrementar um mecanismo de alerta por voz e uma maneira de realizar chamadas de emergência mesmo sem sinal para que a vítima possa se comunicar de maneira efetiva com as autoridades

4-LGPD (LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS)

Sabendo da lei dos dados, buscamos sempre deixar as informações do usuário o mais protegida possível buscando proteger os dados com criptografia e buscando a permissão para utilizar tais informações.

5-FERRAMENTAS

Neste primeiro momento não foi utilizada nenhuma ide para o desenvolvimento do software, contudo utilizamos ferramentas de prototipação e criação.

- Brmodelo: criação do DER, Modelo lógico e script SQL.
- JUSTINMIND: Criação do protótipo de alta fidelidade.
- Ummense: Criação do cronograma.

6-MATERIAIS E MÉTODOS

Não foi utilizado nenhum aplicativo ou linguagem neste momento, pois tudo está sendo focado na análise de requisitos e na documentação, pois buscamos abranger nossos conhecimentos sobre o que estamos trabalhando e deixarmos tudo registrado para que futuramente esse documento seja atualizado e usado como referencia para o desenvolvimento do software.

Futuramente no projeto será utilizada a IDE android Studio para desenvolver o software.

7-RESULTADOS

Neste primeiro momento não fizemos nada oficial na produção do aplicativo, foi um trabalho baseado em reunir informações e definir os próximos passos, mesmo assim tivemos um bom progresso nessa primeira fase.

8-CONCLUSÃO

Neste momento concluímos o que nos foi proposto neste momento, fizemos toda a documentação para que possamos nesta próxima etapa focar no software e em novas atualizações do documento.

REFERÊNCIAS

Site da instituição: Requisitos referentes a aep (atividade de estudo programada).. Disponível em: <https://studeo.unicesumar.edu.br/#!/app/home>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021

Site do governo: Pesquisa a cerca do botão do pânico. Disponível em: <https://www.justica.pr.gov.br/Pagina/Violencia-Contra-Mulher>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021

Site senado: Pesquisa a cerca do botão do pânico. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/institucional/omv/entenda-a-violencia/pdfs/relatorio-final-da-comissao-parlamentar-mista-de-inquerito-sobre-a-violencia-contra-as-mulheres>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021

Canva: Criação do logo. Disponível em <https://www.canva.com/>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021

Site do governo: Pesquisa a cerca do botão do pânico. Disponível em: <https://www.aen.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=111336>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021

Draw.io: Criação dos diagramas. Disponível em <https://app.diagrams.net/#>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021

CNJ.jusbrasil. Disponível em: <https://cnj.jusbrasil.com.br/noticias/398345291/botao-do-panico-e-tecnologia-aliada-de-mulheres-vitimas-de-violencia> . [Internet] Acesso em: 13/09/2021

JUSTINMIND. Protipo de alta fidelidade. Disponível em: <https://www.justinmind.com/> . [Internet] Acesso em: 13/09/2021

Ummense: Cronograma de atividades. Disponível em <https://app.ummense.com/>. [Internet] Acesso em: 13/09/2021