



**PUC Minas**  
**Ciência da Computação**

## **Trabalho Interdisciplinar de Aplicações Web**

Alunos: Áulus Arcanjo Alves Batista, Lara Brígida Rezende Souza, Marcelo  
Reis Esteves e Otávio Bruno de Barros Motta

Belo Horizonte, Julho de 2022

## **Sumário**

### **1- Contexto**

1.1- Problema

1.2-Objetivos

1.3-Público-alvo

1.4-Justificativa

1.5-Artefatos

1.5.1- Processo de Design Thinking

1.5.2- Especificações do Projeto

### **2- Projeto da Solução**

2.1- Requisitos

2.1.1- Requisitos funcionais

2.1.2- Requisitos não funcionais

2.2- Restrições

2.3- Projeto de Interface / Wireframes / Protótipo

2.3.1- Fluxo do Usuário

2.3.2- Projeto de Interface

2.3.3- Wireframes

2.3.4- Protótipo

2.4- Arquitetura

2.5- Tecnologias

### **3- Metodologia de Trabalho**

3.1- Processo

3.2- Atribuições

3.2.1- Sprint 1

3.2.2- Sprint 2

3.2.3- Sprint 3

3.2.4- Sprint 4

3.3- Ferramentas

3.3.1- Controle de Versão

### **4- Solução Implementada**

4.1- Funcionalidades de Software

### **5- Testes de Software e Testes de Usabilidade**

# 1. Contexto

## 1.1. Problema

Atualmente, o abandono de animais é um problema enraizado na sociedade brasileira. De acordo com a OMS, existem mais de 30 milhões de animais abandonados no Brasil. abandono gera nesses animais grande sofrimento, afetando sua saúde e bem-estar, deixando-os sujeitos a maus-tratos e acidentes, diminuindo assim sua expectativa de vida. Além disso, o problema aflige a sociedade no geral, já que estes animais podem transmitir doenças, contribuem para a contaminação do meio ambiente onde estão inseridos e se reproduzem desenfreadamente.

## 1.2. Objetivos

O SafePet tem como objetivo auxiliar na resolução do problema de visibilidade acerca dessa problemática. O projeto foca na ideia da construção de uma plataforma de conscientização sobre o abandono de animais, formas de denúncia, formas de adoção e informações importantes antes de se obter um pet.

## 1.3. Público-Alvo

O projeto pode servir para uma ampla faixa de público-alvo, já que pode beneficiar a sociedade de forma geral. Porém, estabeleceu-se o foco em homens e mulheres que moram no Brasil, na faixa dos 27 aos 45 anos, que tem interesse na causa, porém não possuem conhecimento suficiente e buscam se atualizar mais.

## 1.4. Justificativa

Segundo a instituição Ampara Animal, que atua no auxílio de animais abandonado, o abandono cresceu 61% entre junho de 202 e março de 2021. Assim, percebe-se as consequências da falta de visibilidade e conscientização acerca do assunto. Muitas pessoas tomam decisões precipitadas, baseadas em uma falta de conhecimento, adotando ou comprando animais, sem entender as reponsabilidades, ou não possuem conhecimento suficiente sobre a importância de se denunciar casos de abandono. Assim, é visível a importância de um projeto como o SafePet, fornecendo uma solução a essa falta de conhecimento.

## 1.5. Artefatos

### 1.5.1. Processo de Design Thinking

- **Persona**

1. **Livia** tem 31 anos e é médica em um hospital público de Belo Horizonte. Ama os animais, e tem interesse em saber mais sobre a situação de animais em situação de abandono, principalmente sobre a forma correta de denunciar animais, pois já testemunhou vários casos de abandono perto do hospital onde trabalha, mas não possui tempo para procurar sobre em várias fontes diferentes, pois tem uma rotina cheia devido ao trabalho e plantões que realiza constantemente
2. **Gabriel** tem 21 anos, é um estudante de veterinária e tem grande interesse em ajudar animais abandonados. Sonha em se formar e trabalhar auxiliando ONGs e instituições de apoio a estes animais, porém sua maior dificuldade é o tempo gasto procurando informações sobre o tema, já que precisa procurar dados em diferentes fontes e plataformas.
3. **Daniel** tem 45 anos, é professor universitário e possui uma pequena ONG chamada Amigo Animal, que realiza resgates e ajuda na doação de animais abandonados, porém sofre com a falta de recursos e não consegue melhorar a quantia de doações que recebe, já que não possui muita visibilidade.

### 1.5.2. Especificações do Projeto

- **Histórias de Usuários**

De acordo com as análises de personas, foram identificadas as histórias de usuários identificadas abaixo:

Como... (Persona)	... quero/desejo... (o que)	... para ... (por que)
Livia Esteves	conhecer as formas corretas de denunciar casos de abandono animal	pois testemunha frequentemente casos de abandono.
Gabriel Mendonça	conseguir procurar informações sobre o tema de forma mais rápida e eficiente.	para poder ajudar mais na resolução do problema
Daniel Barbosa	conseguir divulgar melhor o trabalho de sua ONG	para conseguir mais recursos e poder ajudar mais animais
Gabriela Costa	saber onde tem animais para serem ajudados	para que ela possa ajudar dentro do alcance dela

Luís Ferreira	descobrir ONGs que ajudem animais abandonados	para poder contribuir financeiramente e ajudar animais
Bárbara Freitas	Saber de ONGs de apoio a animais abandonados que atuam na sua cidade	Para poder se candidatar como voluntária e começar a ajudar

## 2. Projeto da Solução

### 2.1. Requisitos

As tabelas abaixo fornecem os requisitos funcionais e não funcionais do projeto:

#### 2.1.1. Requisitos Funcionais

ID	Descrição do requisito	Prioridade
RF-001	Navegar por todas as abas	ALTA
RF-002	Permitir que o usuário veja informações de forma ágil	ALTA
RF-003	Permitir que o usuário consiga cadastrar animais	ALTA
RF-004	Permitir que o usuário consiga ver os animais cadastrados	ALTA
RF-005	Permitir que o usuário consiga ir para o site das ONGs	ALTA
RF-006	Permitir que o usuário acesse o Instagram de cada membro do grupo	MÉDIA
RF-007	Permitir que o usuário veja as informações dos animais cadastrados	ALTA
RF-008	Mostrar informações sobre as ONGs	ALTA
RF-009	Permitir que o usuário consiga ver as informações sobre os criadores do projeto	ALTA
RF-010	Permitir que o usuário consiga acessar o e-mail de cada membro do grupo	MÉDIA

#### 2.1.2. Requisitos Não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O sistema deve rodar em dispositivos móveis	ALTA
RNF-002	A aplicação deve ser de fácil utilização	ALTA

### 2.2. Restrições

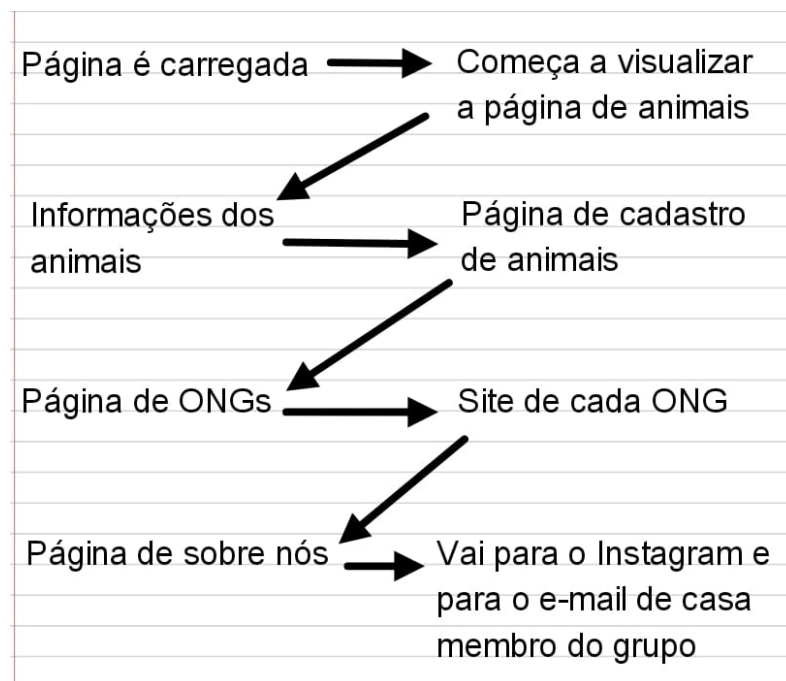
O projeto deve ser limitado pelos seguintes fatores:

ID	Descrição do Requisito
RE-01	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
RE-02	O aplicativo deve se restringir as tecnologias básicas da Web no Front-end

## 2.3. Projeto de Interface / Wireframes / Protótipo

### 2.3.1. Fluxo do Usuário

O esquema mostra o fluxo de interação nas telas do sistema pelo qual o usuário passará. Cada tela é detalhada na seção de wireframes que se segue.



### 2.3.2. Projeto de Interface

Dentre as preocupações para a montagem da interface do sistema, estamos estabelecendo foco em questões como agilidade, acessibilidade e usabilidade. Desta forma, o projeto tem uma identidade visual padronizada em todas as telas que são projetadas para funcionamento em desktops e dispositivos móveis.

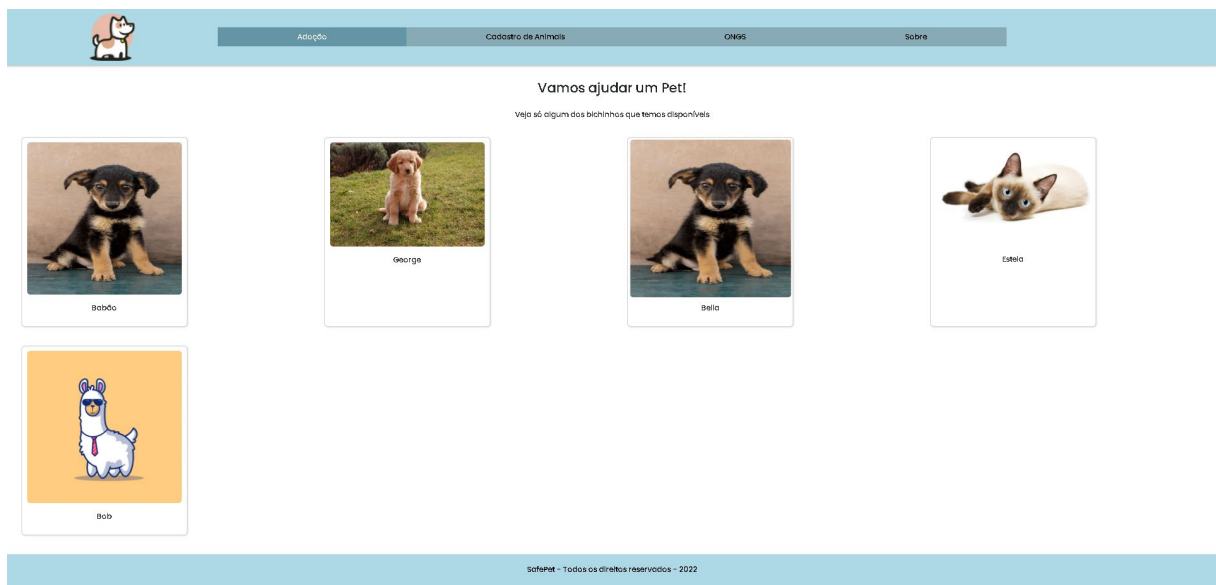
### 2.3.3. Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. As telas do sistema apresentam uma estrutura comum. Nesta estrutura, existem 2 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;

## - Tela de adoção

Tela que mostra os animais cadastrados para serem adotados.



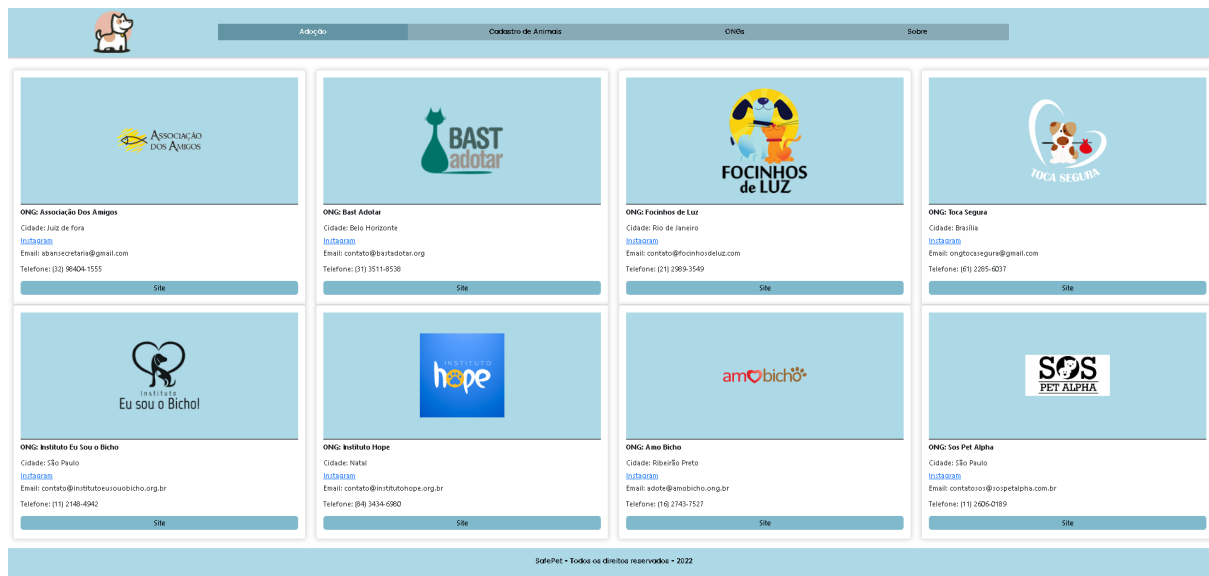
## - Tela de cadastro de animais

Tela em que se pode cadastrar o animal que o usuário quer colocar para adoção.

#	Nome	Telefone	E-mail	Animal	Espécie	Idade	Raça
1	Leonardo Cabral	31-99537-0230	leo.cabral.bh@gmail.com	Babão	Cachorro	5	Golden
2	Cláudio Dutra	31-98475-0330	claudini4@gmail.tv	George	Coelho	3	Angorá
3	Sérgio Pereira	31-99564-3201	sergio89@yahoo.com	Bella	Cachorro	2	Yorkshire
4	Mario Pereira	31-99564-9999	mario.pereira@yahoo.com	Estela	Gato	2	Siamês
5	Rafael Silva	63-92484-1014	rafaelsiva@yahoo.com	Bob	Calopsita	4	Silvestre

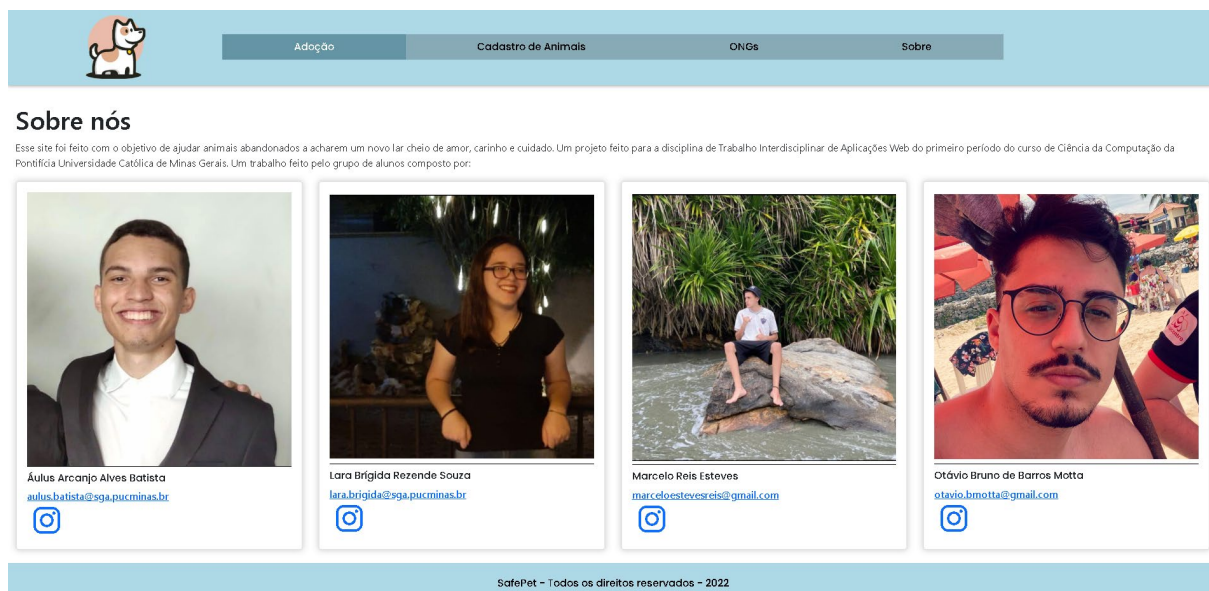
## - Tela de ONGs

Tela que mostra ONGs especializadas em animais abandonados e que estão disponíveis para adoção.



## - Tela de sobre

Tela que mostra informações do projeto (site) e informações e contato dos membros do grupo que fizeram o projeto.



## 2.3.4. Protótipo

### - Protótipo interativo

Link para o projeto interativo: <https://www.figma.com/file/gib5jUKhqaq1N1NVwU5l0l/TIAW---Wireframes?node-id=0%3A1>



## 2.4. Arquitetura

A imagem a seguir mostra como funciona a transmissão de dados no site.



## 2.5. Tecnologias

As tecnologias utilizadas no projeto foram:

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Json
- Bootstrap

## 3. Metodologia

### 3.1. Processo

Nosso grupo se aproveitou do tempo reunido em sala para conseguir se organizar e dividir as tarefas. Além de utilizar o WhatsApp para saber como estava o processo de realização da parte de cada membro do grupo. Cada membro teve a liberdade para escolher a ferramenta que quisesse para realizar sua tarefa.

### 3.2. Atribuições

#### 3.2.1. Sprint 1

##### - Otávio

- . Contexto do projeto (Introdução, Problema, Objetivo do projeto, Justificativa e Público-alvo)
- . Especificação do Projeto (Histórias de usuários, requisitos funcionais, requisitos não funcionais e restrições do projeto)
- . Repositório GitHub

**- Marcelo**

- . Metodologia (Organização da equipe e divisão de papéis, Quadro de controle de tarefas - Kanban, fluxo de trabalho no GitHub)
- . Apresentação

**- Áulus**

- . Apresentação

**- Lara**

- . Projeto de Interface (Fluxo do usuário, Wireframes das telas, Protótipo Interativo [LINK])

### 3.2.2. Sprint 2

**- Otávio**

- . Tela de login

**- Marcelo**

- . Cadastro de animais

**- Áulus**

- . Cadastro de cliente

**- Lara**

- . Template padrão do site

### 3.2.3. Sprint 3

**- Otávio**

- . Apresentação de informação

**- Marcelo**

- . Apresentação de informação

**- Áulus**

- . Cadastro de ONGs

**- Lara**

- . Apresentação de informação

### 3.2.4. Sprint 4

#### - Otávio

- . Juntar todos os artefatos feitos pelos membros do grupo para os Sprints 2 e 3
- . Repositório GitHub

#### - Marcelo

- . Apresentação

#### - Áulus

- . Apresentação

#### - Lara

- . Documentação do Projeto

## 3.3. Ferramentas

- Repositório de código - GitHub - <https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20221-tiaw-abandono-de-animais-grupo-1>

Decidimos pelo uso da ferramenta, pela recomendação dos professores e grande reconhecimento no meio profissional.

- Ferramenta de diagramação - Miro - [https://miro.com/app/board/uXjVO\\_g8ET4=/](https://miro.com/app/board/uXjVO_g8ET4=/)

Decidimos usar o Miro pela recomendação dos professores e fácil construção dos documentos necessários.

- Plataforma de Apresentação – Canva - [https://www.canva.com/design/DAE9yPczPhs/J-ilOZGSPI8d8ldUqu5YwQ/edit?utm\\_content=DAE9yPczPhs&utm\\_campaign=designshere&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAE9yPczPhs/J-ilOZGSPI8d8ldUqu5YwQ/edit?utm_content=DAE9yPczPhs&utm_campaign=designshere&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Escolhemos o Canva pelo conhecimento prévio no uso da ferramenta e pela facilidade no manuseamento.

- Protótipo Interativo – Figma – <https://www.figma.com/file/gib5jUKhqaq1N1NVwU5l0l/TIAW---Wireframes?node-id=0%3A1>

Achamos a plataforma mais prática de mexer e da forma como eles colocam a apresentação do protótipo.

- Plataforma de organização de tarefas – Kanban - [https://b24-o4azey.bitrix24.com.br/company/personal/user/1/tasks/?F\\_CANCEL=Y&F\\_STATE=sR400](https://b24-o4azey.bitrix24.com.br/company/personal/user/1/tasks/?F_CANCEL=Y&F_STATE=sR400)

Utilizamos essa ferramenta diante da recomendação dos professores da matéria.

### 3.3.1. Controle de Versão

Utilizamos a ferramenta Git e GitHub, usados respectivamente para o controle de versão e do repositório.

Na gerência de issues, não utilizamos tags e issues.

## 4. Solução Implementada

### 4.1. Funcionalidades de Software

- Incluir animais.
- Excluir animais.
- Visualizar as informações de cada animal.
- Incluir ONGs.
- Excluir ONGs.
- Visualizar as informações das ONGs.
- Acessar os sites das ONGs.
- Visualizar as informações do projeto.
- Visualizar as informações dos criadores do projeto.
- Acessar o Instagram dos criadores do projeto.
- Acessar o e-mail dos criadores do projeto.

## 5. Testes de Software e Testes de Usabilidade

- **Teste Preenchimento de Animais** - Objetivo: Preencher informações sobre o Pet de maneira que consiga ser enviada as informações.

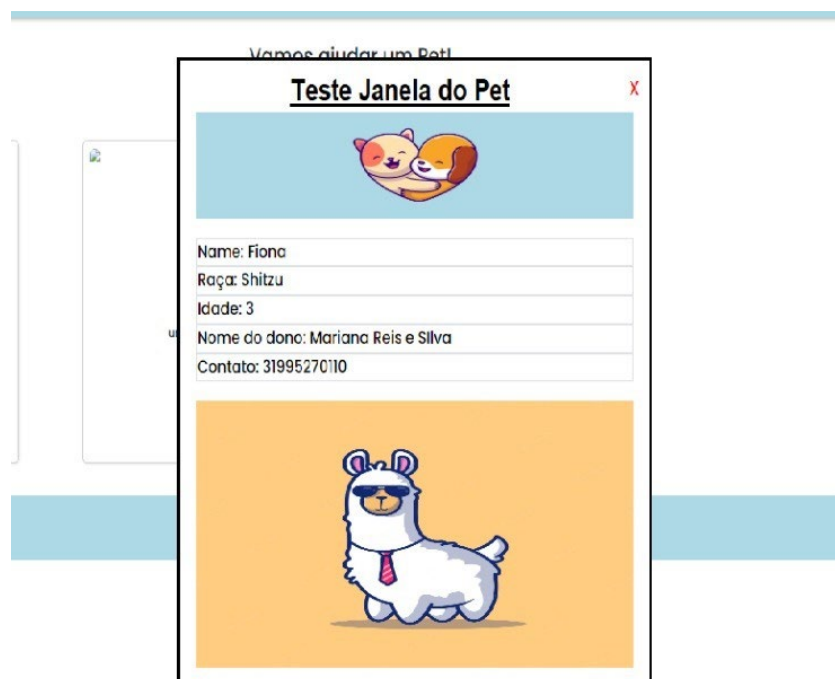
- Resultado: Bem Sucedido

**Teste Preenchimento**

Id	Nome do Dono (*)
<input type="text" value="ID"/>	<input type="text" value="Mariana Reis e Silva"/>
Telefone (*)	E-mail
<input type="text" value="31997795221"/>	<input type="text" value="mariana.reis@gmail.com"/>
Nome do Animal (*)	Espécie (*)
<input type="text" value="Fiona"/>	<input type="text" value="Cachorro"/>
Idade (*)	Raça (*)
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="Shitzu"/>

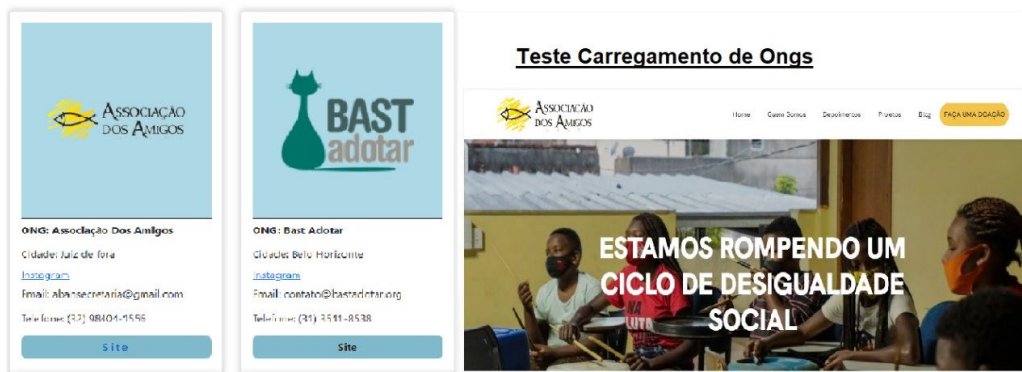
- **Teste Janela do Pet** - Objetivo: Após clique no animal, carregamento da aba de informações e contato.

- Resultado: Bem Sucedido

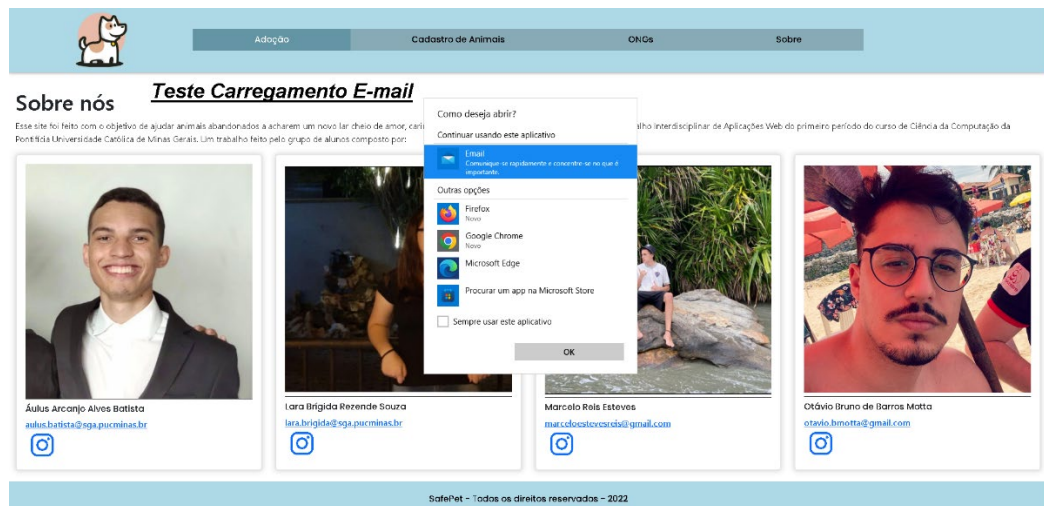


- **Teste Carregamento de ONGs** - Objetivo: Após clique na ONG, usuário direcionado ao site da ONG.

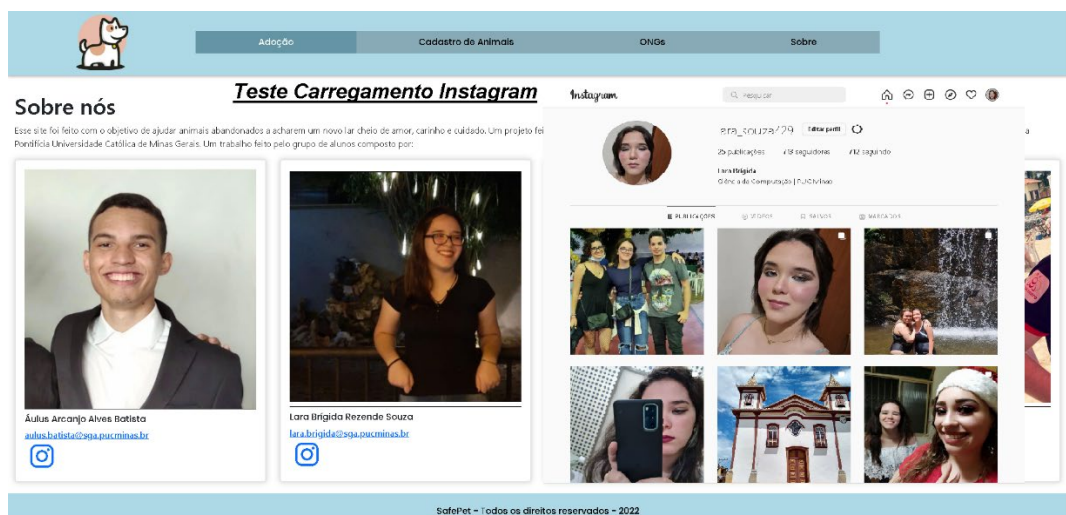
- Resultado: Bem Sucedido



- **Teste Carregamento de E-mail** - Objetivo: Após clique no e-mail, usuário direcionado ao site do e-mail.
- Resultado: Bem Sucedido



- **Teste Carregamento do Instagram** - Objetivo: Após clique no ícone do Instagram, usuário direcionado ao perfil do Instagram.
- Resultado: Bem Sucedido



- **Teste Exclusão de Animais** - Objetivo: Após clique no item do formulário, informações sobre o animal são carregadas.
- Resultado: Bem Sucedido

(\*) Campos obrigatórios

Inserir

Alterar

Excluir

Limpar Form

**Teste com Botão Excluir**

#	Nome	Telefone	E-mail	Animal	Espécie	Idade	Raça
1	Marcelo Dutra	31-99527-0110	marcelodutrareis@gmail.com	undefined	Cachorro	undefined	Shitzu