



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DO RIO GRANDE DO NORTE – IFRN  
DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS PARA INTERNET  
PROF. ROMERITO CAMPOS DE ANDRADE

CAMILA THAÍS SILVA MEDEIROS

CECÍLIA MARIA DE MEDEIROS

DEMILLY LOHANY GONÇALVES DE MEDEIROS

FILIPPE SILVA SOUZA MARCELINO

**DESCRIÇÃO E REFLEXÃO CRÍTICA DO PROJETO:**  
**ADOÇÃO DE PETS**

CAICÓ/RN

2025

## Descrição do projeto

Os mais afetados pela falta de adoção responsável e de estrutura adequada para animais em ambientes de ensino são, primeiramente, os próprios animais, seguidos pelos membros da comunidade acadêmica e a saúde pública em geral. Dito isso, o projeto desenvolvido contará com um sistema de adoção de animais que permite esse acolhimento de bichinhos de estimação, de forma que os usuários possam pesquisar os pets por gênero, idade, raça, personalidade e entre outras características, efetuando essa forma de amor de maneira fácil, rápida e segura.

Tendo isso em vista, o objetivo do sistema é possibilitar e incentivar a adoção de animais no IFRN - Campus Caicó de forma virtual, prática e intuitiva, com uma fácil interação entre usuário e a aplicação. Visando atingir pessoas interessadas em acolher e adotar de modo responsável para proporcionar um lar seguro para a animalada substancial disposta sem a estrutura necessária pelo ambiente de ensino.

O sistema deve conter uma página de cadastro, necessária para que o usuário possa registrar-se no sistema e, assim, ter acesso à página de exibição e apresentação inicial, que terá todos os animais que o usuário quiser filiar. Uma vez que o usuário estiver cadastrado, ele poderá acessar novamente a aplicação por meio de uma página de login, que pedirá o e-mail e a senha cadastrados para verificar se estes coincidem com o que há no banco de dados, garantindo a segurança das informações.

Assim, haverá a página de mascotes, que será a principal, onde o cliente poderá visualizar as obras disponíveis no catálogo e filtrá-las por suas características (como gênero, idade, raça, personalidade e etc.). E, dessa forma, quando o cliente quiser efetuar o acolhimento, terá uma página destinada a isso, onde ele será avaliado pelo administrador do sistema, informando seu endereço, condições econômicas, motivação e, por fim, terá seu pedido consentido ou negado.

Ademais, deve haver uma opção de logout, que permite que o usuário desconecte-se da sua conta, além de uma página de contatos que permita que o

usuário entre em contato com os desenvolvedores do sistema – em caso de dúvidas, problemas na criação, entre outros.

## Reflexão crítica

### 1. Qual é o problema?

A ausência de adoção responsável e de estrutura adequada para animais é um problema recorrente em ambientes de ensino, sobretudo no IFRN-Campus Caicó, instituição idealizada para a execução do projeto desenvolvido. Dito isso, os mais afetados por esse problema são os próprios animais, seguidos pelos membros da comunidade acadêmica e a saúde pública em geral.

### 2. Por que um sistema web?

A aplicação desenvolvida contará com um sistema web de adoção de animais que permite o acolhimento de bichinhos de estimação, possibilitando a atuação dessa forma de amor e cuidado de maneira online, fácil e segura. As formas mais comuns de colocar em prática essa ação normalmente envolvem interação pessoal e eventos físicos. Feiras de adoção organizados por ONGs, abrigos, entre outros, contam com espaços onde as pessoas podem interagir diretamente com os animais e passar pelo processo de adoção no local. Contudo, remonta uma forma de adoção que requer a disponibilidade dos interessados e sua participação física, nem sempre possível. Por isso, uma plataforma online que permite acesso de qualquer lugar por meio da conexão com a internet é uma excelente alternativa, pois viabiliza a adoção para um maior número de pessoas.

### 3. Limites da solução

O sistema desenvolvido não terá como responsabilidade o acompanhamento do processo de amparo dos animais acolhidos. Paralelamente, pessoas sem acesso a internet e equipamentos digitais (celulares, computadores, tablets) não terão como ingressar no sistema, pois o acesso se tornará inviável, o que corrobora para sua exclusão. Ademais, os dados pessoais dos usuários cadastrados, como e-mail, senha, serão tratados conforme necessário – com o uso de criptografia, por exemplo – visando uma maior segurança e validando com o que há no banco de dados.

Adotam-se também práticas de proteção contínua, como verificação de integridade, controle de acesso e acompanhamento do uso das contas, a fim de garantir a autenticidade dos registros e a confiabilidade do sistema como um todo.

#### **4. O que vocês aprenderam?**

Percebemos e aprendemos ao pôr em prática o MVC e Flask no projeto, por nós desenvolvido, a organizar o sistema de forma clara, separando lógica ao utilizarmos diferentes rotas (Controller), visual com templates (View) e dados (Model). Entendemos como estruturar rotas com Blueprints, páginas e regras internas para que tudo funcione de maneira simples, eficiente e fácil de manter seguindo uma estrutura padrão. Além disso, em termos de olhar para o problema real, esse tipo de organização é utilizada para cuidar de animais e proporcionar a eles um ambiente digno, com recursos de um lar adequado. Isso nos fez pensar em soluções práticas, que realmente ajudassem no controle e na adoção, aproximando a tecnologia da necessidade real ao buscar minimizar um problema vivenciado todos os dias.