

# APRESENTAÇÃO DO PROJETO INTEGRADOR

---

APRESENTAÇÃO SOBRE OS  
DETALHES DO PROJETO DO  
SEMESTRE 2025/2

POR ANTONIO, ELIABE, FÁBIO E MARYANA  
4 DE DEZEMBRO DE 2025

---



**ADOÇÃO E DOAÇÃO DE ANIMAIS**



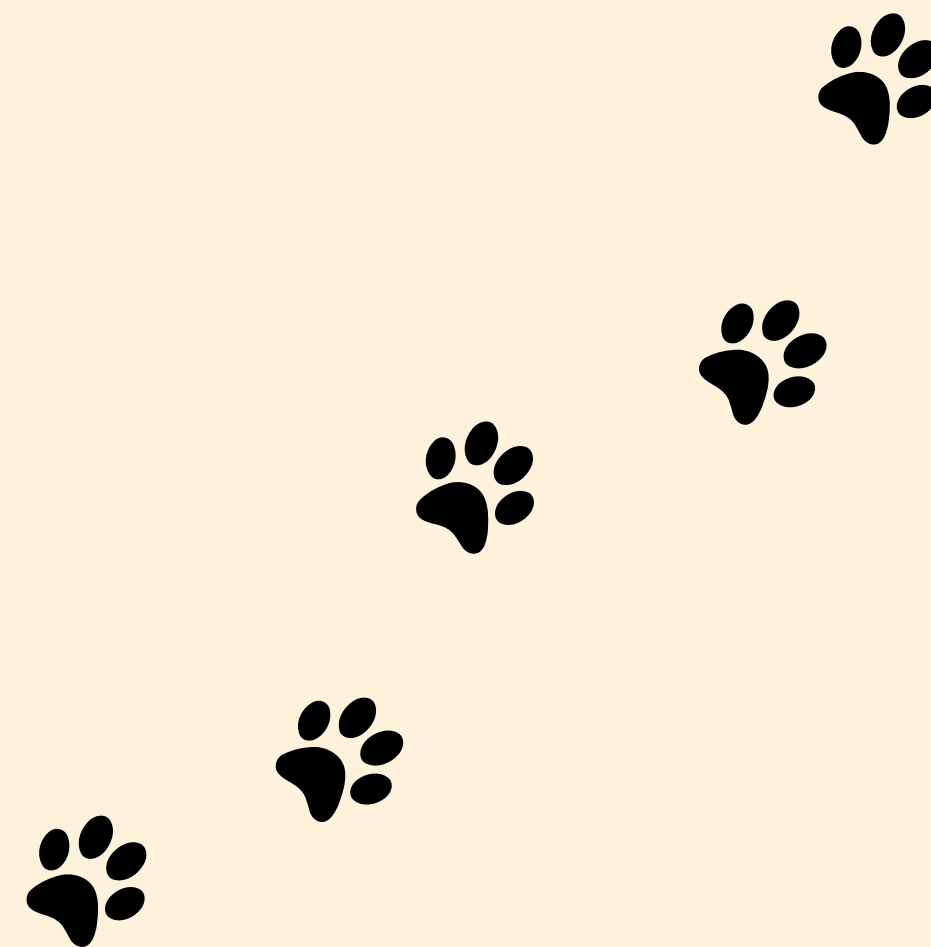
**Adoção e Doação de animais**

# Justificativa

Com 30 milhões de animais abandonados (OMS), o método atual — fragmentado e analógico — falhou. Nós existimos para resolver a fricção entre a vontade de adotar e a realidade de encontrar. Queremos transformar uma estatística de abandono em uma estatística de encontros.

# OBJETIVO GERAL

Conectar adotantes, ONGs e doadores em um só lugar, tornando o processo de adoção mais acessível e incentivando doações seguras para apoiar instituições.



# FUNCIONALIDADES

- Cadastro de usuários (Pessoa e ONG)
- Cadastro do animal;
- Autentificação;
- Adoção de animais;
- Listagem de ONGs que aceitam doação e de animais para adotar;
- App e site integrados com o banco de dados.



# TELA DE CADASTRO/LOGIN

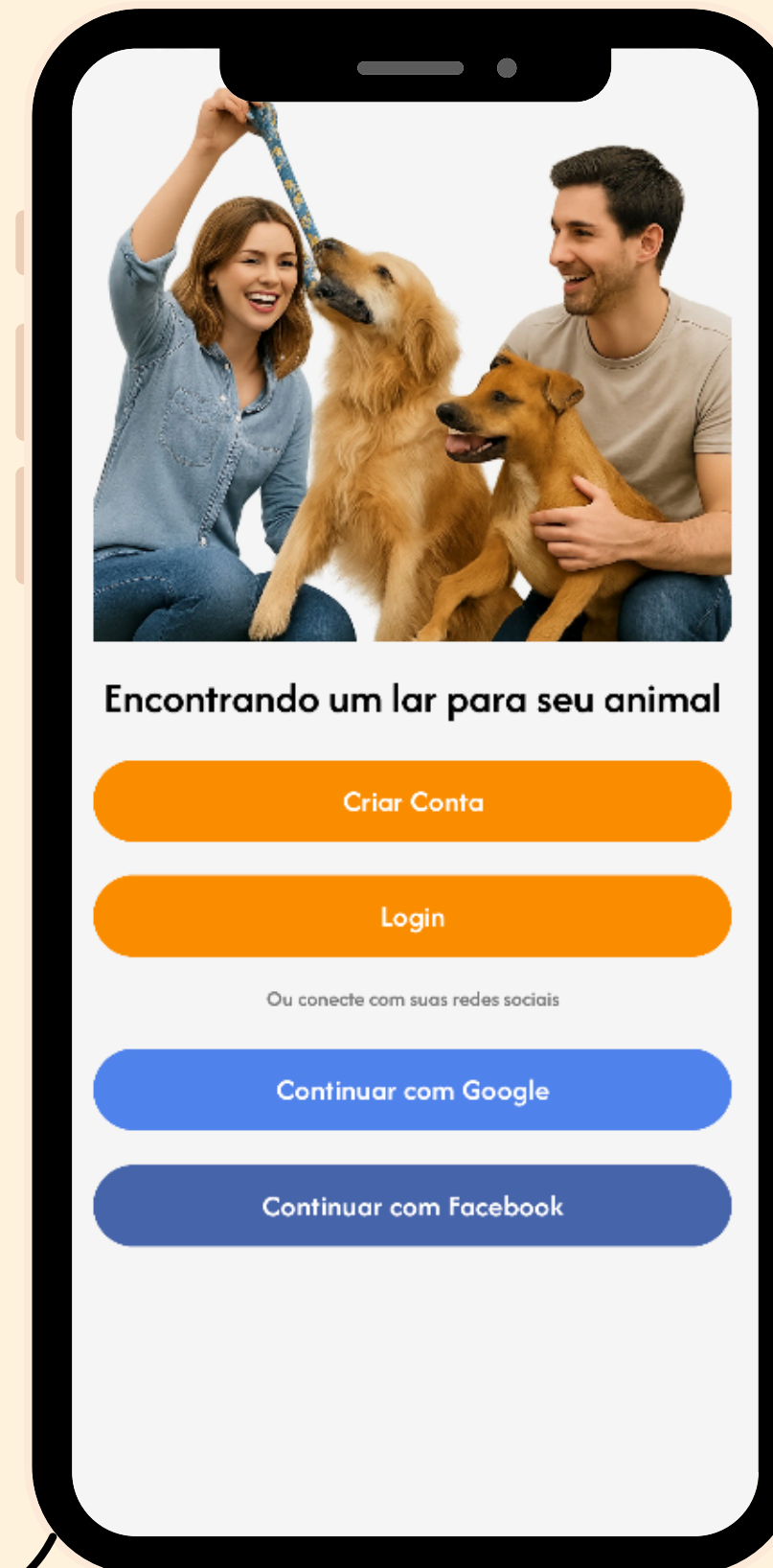
## Tela de Boas-Vindas (Primeiro Acesso)

### Objetivo:

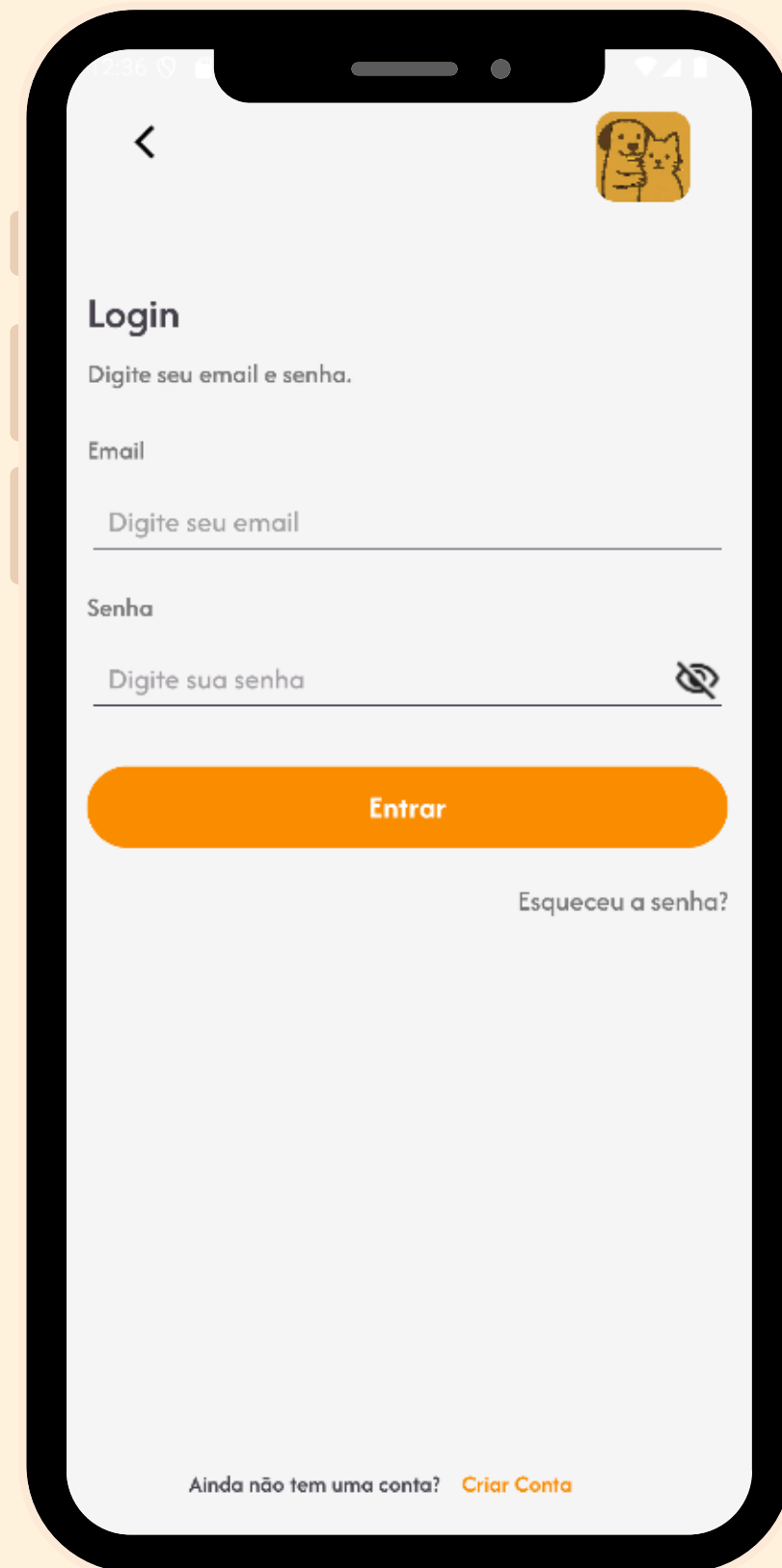
Apresentar as opções de login e introduzir o propósito do app para o novo usuário.

### Descrição dos elementos:

- Imagem de uma família com pets no topo.
- Texto central: “Encontre todos os lares para os seus animais!”
- Botões:
  - **Criar Conta** (laranja)
  - **Continuar com Google** (azul com ícone do Google)
  - **Continuar com Facebook** (azul com ícone do Facebook)



# LOGIN



The login screen features a white background with a black header bar. On the left is a back arrow, and on the right is a circular profile icon showing a dog and a cat. Below the header, the title 'Login' is followed by the instruction 'Digite seu email e senha.'. There are two input fields: 'Email' with the placeholder 'Digite seu email' and 'Senha' with the placeholder 'Digite sua senha' and an eye icon for toggling visibility. A large orange 'Entrar' button is centered below the fields. To the right of the button is a link 'Esqueceu a senha?'. At the bottom, a footer contains the text 'Ainda não tem uma conta?' followed by a link 'Criar Conta'.

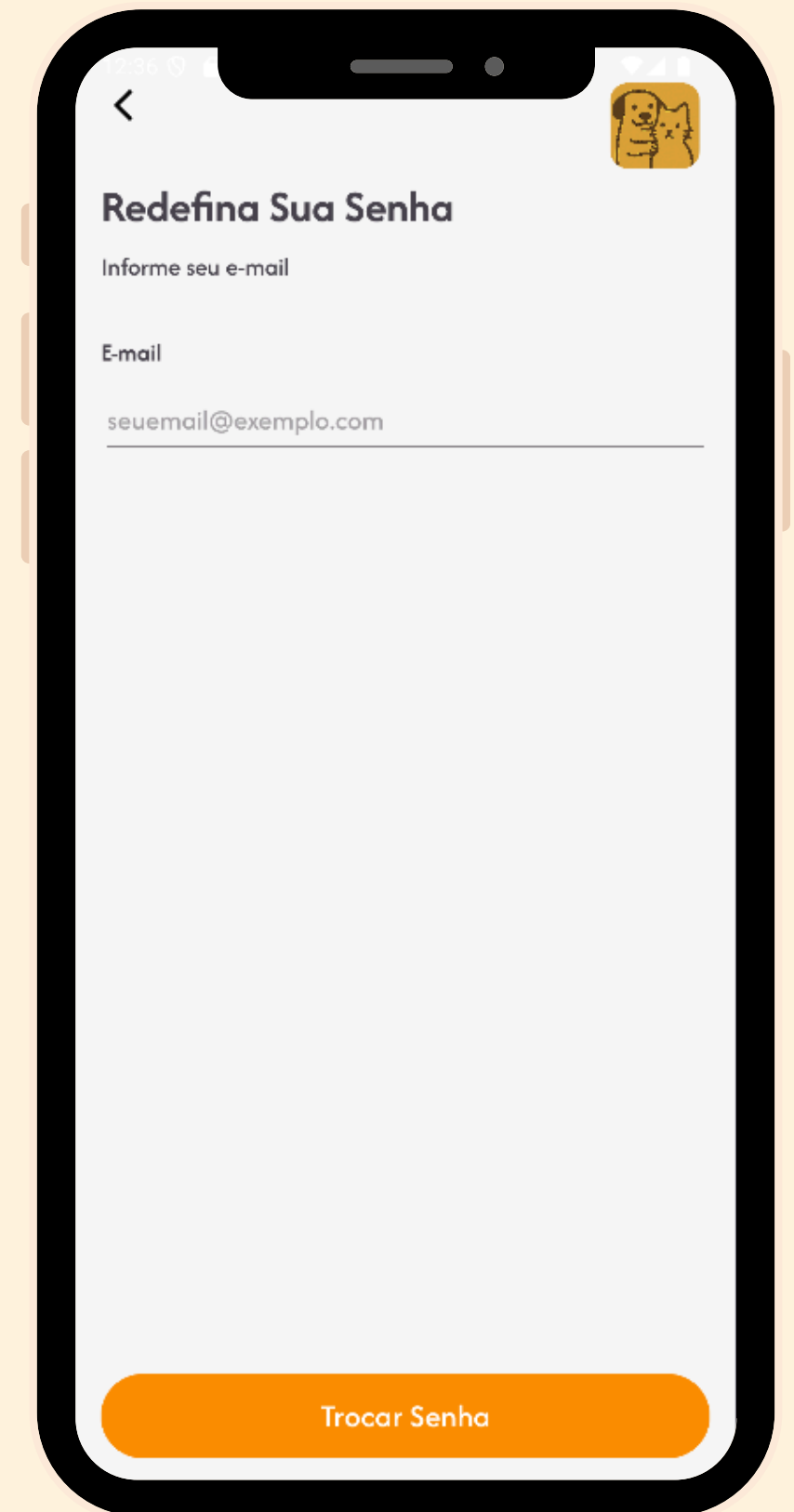
## Tela: Login

### Objetivo:

Permitir que o usuário acesse sua conta de forma segura.

### Descrição dos campos:

- **Email:** Campo para o usuário digitar o endereço de e-mail cadastrado.
- **Senha:** Campo para digitar a senha de acesso. Com opção de visualizar ou ocultar os caracteres digitados.
- **Esqueceu a senha?:** Link que redireciona o usuário para o processo de recuperação de senha.
- **Entrar:** Botão para realizar o login.
- **Criar conta:** Link que direciona o usuário para a tela de cadastro (caso ainda não possua conta).



The password reset screen has a white background with a black header bar. It includes a back arrow on the left and a circular profile icon on the right. The title 'Redefina Sua Senha' is followed by the instruction 'Informe seu e-mail'. There is an 'E-mail' input field with the placeholder 'seuemail@exemplo.com'. A large orange 'Trocar Senha' button is positioned at the bottom of the screen.

# CRIAR CONTA

## Criar Conta

### Objetivo:

Permitir que o usuário crie uma nova conta no aplicativo.

### Campos:

- **Usuário** : Campo de texto.
- **E-mail**: Campo de texto para e-mail válido.
- **Senha**: Campo de senha com critérios de segurança.
- Botão **Criar Conta** (laranja).
- Link “**Já possuí conta?** Faça login.”



The image shows a mobile app interface for creating a new account. At the top, there is a back arrow and a profile icon. The title 'Criar Conta' is displayed, followed by the instruction 'Digite seus dados para completar o cadastro'. Below this, there are three input fields: 'Usuário' with the placeholder 'Digite seu nome de usuário', 'Email' with 'Digite seu email', and 'Senha' with 'Digite sua senha' and a toggle icon. At the bottom, there is an orange button labeled 'Criar Conta' and a link that says 'Já tem uma conta? Entrar'.

# CADASTRO DE USUÁRIO - LOCALIZAÇÃO

## Localização

### Objetivo:

Solicitar a localização do usuário para conectar com abrigos ou pessoas próximas.

### Campos:

- **CEP:** Campo de texto numérico.
- **Estado:** Dropdown de estados brasileiros.
- **Cidade:** Campo de texto com preenchimento automático.
- Botão Registrar (laranja).



The image shows a smartphone screen with a light blue background. At the top left is a back arrow. In the center is a map icon with a red location pin. Below the icon is the title "Informe sua Localização" and a subtitle "Nos informe sua localização para receber recomendações de pets e ONGs próximas de você!". There are three input fields: "CEP" (text), "Estado" (dropdown), and "Cidade" (dropdown). At the bottom is a large orange button labeled "Registrar". A curved arrow points from the text "Botão Registrar (laranja)." in the list to this button.



# CADASTRO DE USUÁRIO

## **Escolha de Perfil (ONG ou Pessoa)**

### **Objetivo:**

Permitir que o usuário escolha se está se cadastrando como pessoa física ou organização (ONG).

### **Botões:**

- **ONG (Pessoa Jurídica)**
- **Pessoa Física**



# CADASTRO DE USUÁRIO - PESSOA FÍSICA

## Cadastro Pessoa Física

### Objetivo:

Coletar dados pessoais de quem está se registrando como pessoa física.

### Campos:

- CPF
- Nome completo
- Data de nascimento
- Sexo
- Telefone

Botão **Salvar Conta** (laranja).



The image shows a smartphone screen with a registration form titled "Minhas Informações". The form includes fields for "Nome Completo", "CPF", "Data de Nascimento", "Sexo" (with a dropdown menu showing "Feminino"), and "Telefone". At the bottom of the screen is an orange button labeled "Realizar Cadastro". A curved arrow points from this button to the text "Botão Salvar Conta (laranja)." on the left side of the slide.

# CADASTRO DE USUÁRIO - PESSOA JURÍDICA/ONG

## Cadastro ONG - Parte 1

### Objetivo:

Coletar dados da organização (ONG) para criar a conta.

### Campos:

- **Nome da ONG**
- **CNPJ**
- **Endereço**
- **Telefone**
- **Responsável legal**

Botão **Salvar Conta** (laranja).

## Cadastro ONG - Parte 2

### Objetivo:

Coletar informações complementares da ONG.

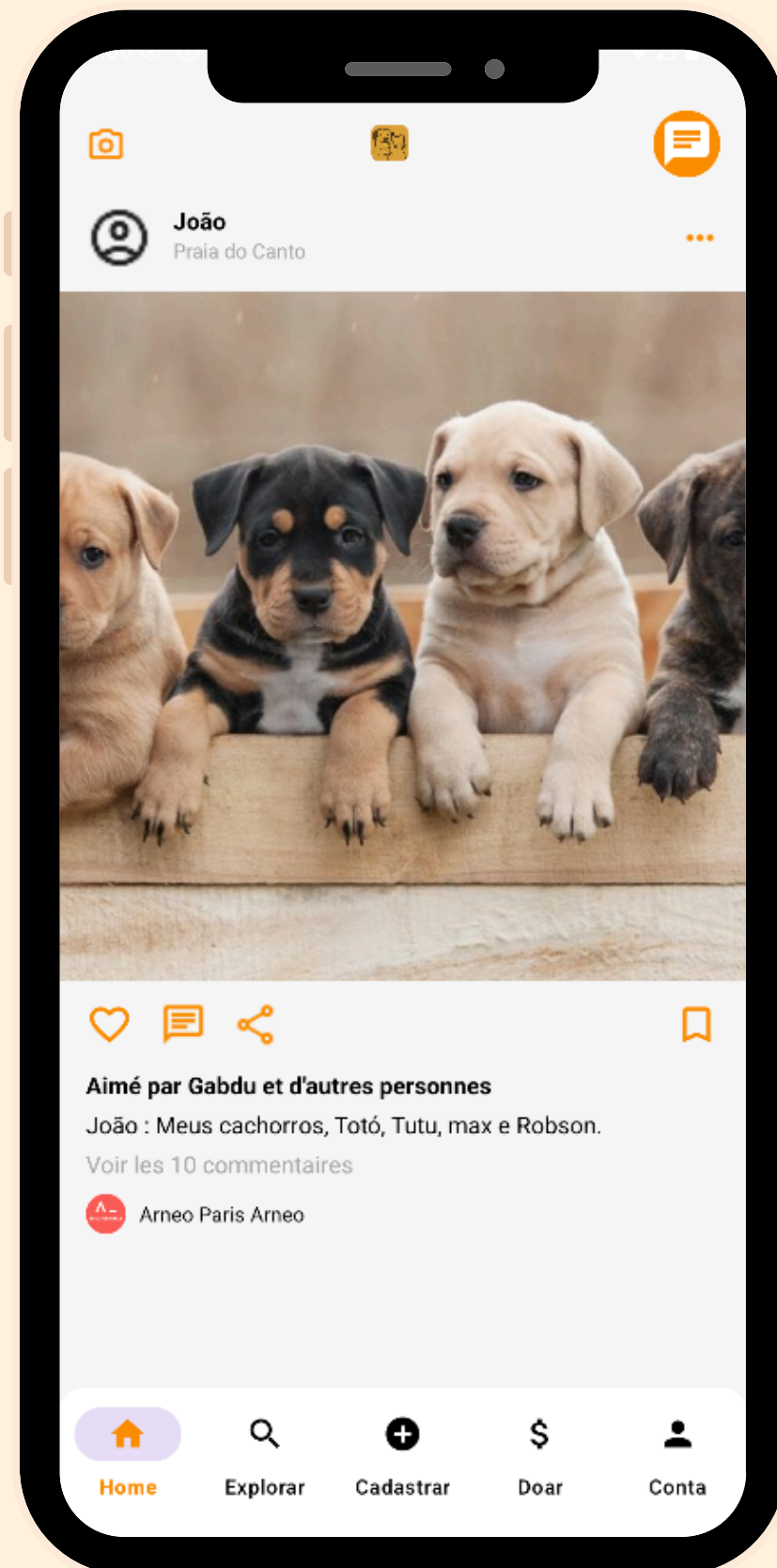
### Campos:

- **Nome da ONG**
- **CNPJ**
- **Aceita doações?**
- **Telefone**
- **Patrocínios ou convênios?**

Botão **Salvar Conta** (laranja).

The image shows a mobile app interface for ONG registration. At the top, there's a back arrow and the title "Minhas informações". Below this is a profile icon with a plus sign. The form consists of several input fields: "Nome da Instituição", "CNPJ", "Aceita doações" (a dropdown menu currently showing "Sim"), "Contato", and "Patrocínios ou convênios?" (another dropdown menu showing "Sim"). At the bottom of the screen is a large orange button labeled "Avançar".

# TELA DE INÍCIO



## Tela: Dashboard / Início

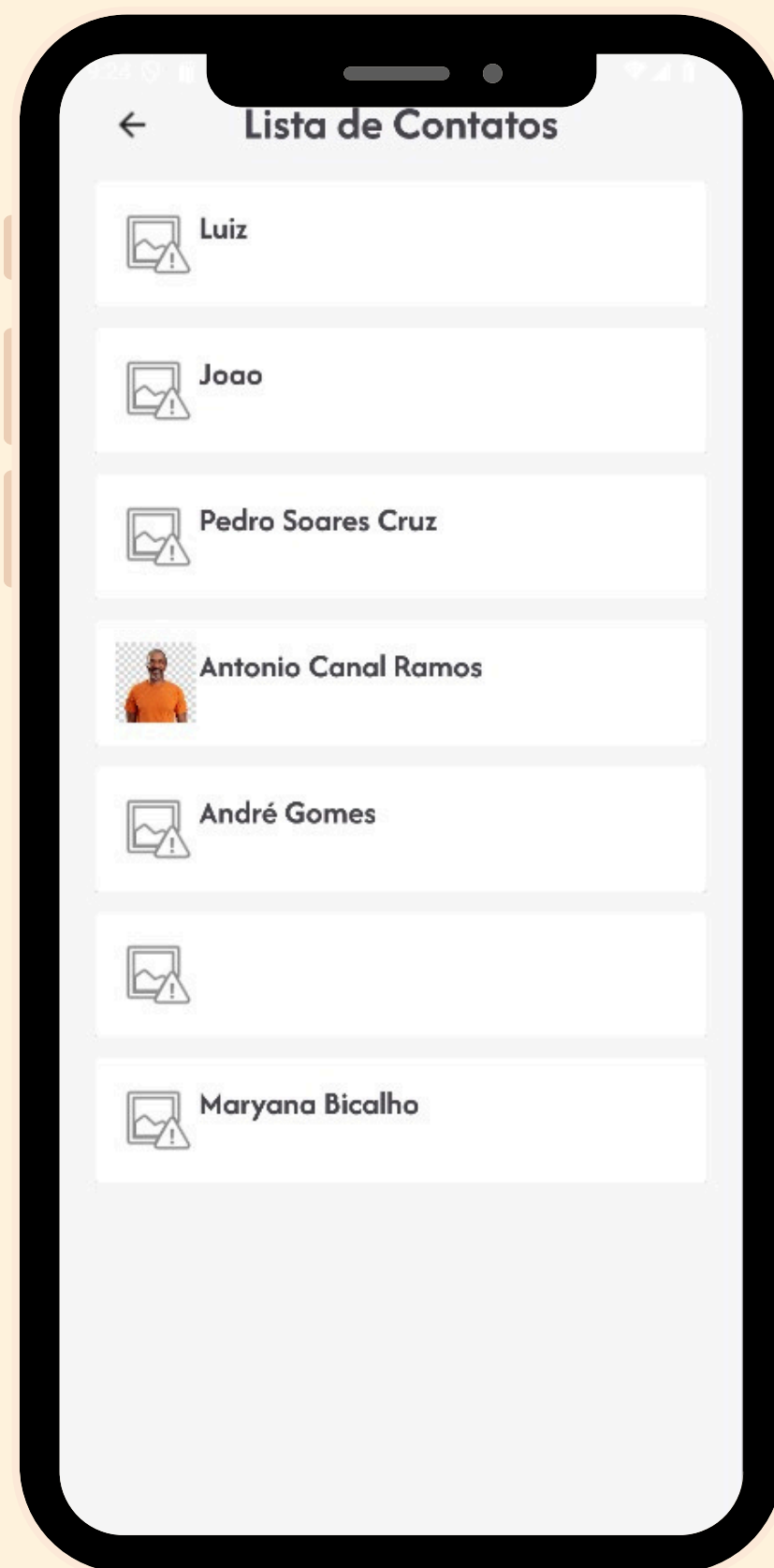
### Objetivo:

Exibir o feed inicial do usuário, com postagens de animais disponíveis para adoção e campanhas de doação.

### Descrição dos elementos:

- Topo com **ícone/logo do AdoPet**: Identidade visual do app.
- **Nome e perfil do usuário**: Acesso rápido ao perfil pessoal.
- **Lista de publicações**:
  - Fotos de animais com descrições rápidas.
- **Ícones de ação** (curtir, comentar, compartilhar): Interação com as publicações.
- **Menu inferior** (Início, Explorar, Cadastrar, Doar, Conta): Navegação principal entre as áreas do app.

# CHAT



## Tela: Lista de Contatos (Chat List)

### Objetivo:

Exibir todas as conversas recentes que o usuário teve com ONGs, cuidadores ou outros usuários do app.

### Descrição dos elementos:

- **Lista de conversas:** Exibe nome do contato, uma prévia da última mensagem e o horário do último envio.
- **Indicador de mensagens não lidas:** Pequeno círculo laranja ao lado da conversa.
- **Ícone de Chat (canto inferior direito):** Acesso para iniciar novas conversas (caso implementado).
- **Menu inferior:** Navegação rápida para outras áreas do app como Início, Explorar, Cadastrar, Doar e Conta.



# TELA: EXPLORAR - DETALHES DO ANIMAL

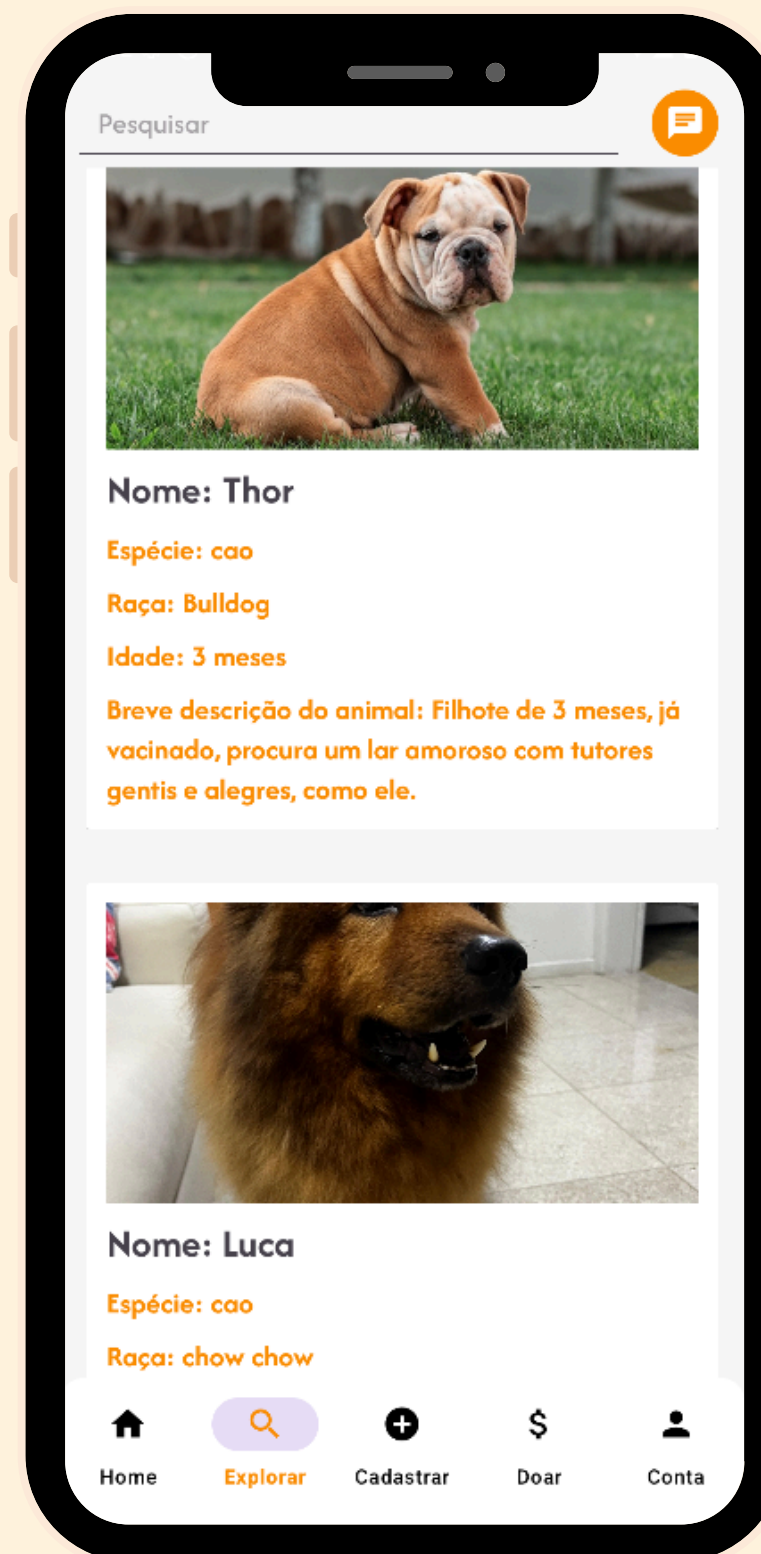
## Tela: Busca de Animal (Explorar)

### Objetivo:

Permitir que os usuários encontrem animais disponíveis para adoção de forma rápida e visual.

### Descrição dos elementos:

- **Barra de busca:** Campo para digitar e pesquisar por nome do animal, espécie ou outro critério.
- **Lista de animais:** Exibição de cards com foto, nome do animal e botão "Adotar".
- **Menu inferior:** Navegação para outras seções do app (Início, Explorar, Cadastrar, Doar, Conta).
- **Ícone de chat:** Acesso rápido às conversas com ONGs e cuidadores.



## Tela: Detalhes do Animal

### Objetivo:

Exibir informações completas sobre o animal escolhido antes de iniciar o processo de adoção.

### Descrição dos elementos:

- **Foto grande do animal:** Imagem centralizada e com destaque.
- **Nome do responsável** (ONG ou pessoa física): Quem cadastrou o animal.
- **Nome do animal:** Exemplo: "Cachorro Orelha Marrom".
- **Detalhes:**
  - Descrição personalizada sobre o animal (exemplo: comportamento, estado de saúde).
  - Peso, idade e nome de quem cadastrou.
- **Botão "Adotar":** Inicia o processo de adoção.

# TELA: EXPLORAR - ADOÇÃO

## Tela: Confirmação de Adoção (Cadastro Completo)

### Objetivo:

Informar o usuário que o processo de adoção foi iniciado com sucesso.

### Descrição dos elementos:

- **Ícone de check verde:**  
Representação visual de sucesso.
- **Mensagem de confirmação:**  
Exemplo:

"Processo de adoção iniciado com sucesso! O doador recebeu uma notificação automática informando seu interesse em adotar o animal."

- **Nome do animal:** Exemplo: "Cachorro Orelha Marrom".
- **Botão "Voltar ao início":**  
Redireciona o usuário para a tela inicial do app.



# TELA: CADASTRAR ANIMAL

## Tela: Cadastro de Animal - Dados Básicos

### Objetivo:

Coletar as principais informações do animal que será cadastrado para adoção.

### Descrição dos campos:

- **Espécie:** Exemplo: Cachorro, Gato, etc.
- **Raça:** Exemplo: Bulldog.
- **Idade (em meses):** Campo numérico para idade detalhada.
- **Nome:** Nome do animal (ex.: Totó).
- **Descrição:** Características gerais do animal, como temperamento e histórico.
- **Histórico Médico:** Informações relevantes de saúde (opcional).
- **Botão "Avançar":** Leva para a próxima etapa (upload de fotos).

## Tela 2: Upload de Fotos - Etapa 1

### Objetivo:

Permitir que o usuário adicione fotos do animal e do cartão de vacinação.

### Descrição dos campos:

- **Upload das fotos do animal:**
  - Opção de **tirar foto na hora** ou **buscar da galeria**.
- **Upload do Cartão de Vacinação:**
  - Também pode tirar foto ou escolher da galeria.
- **Botão "Salvar" (desabilitado inicialmente):**
  - Só habilita após envio das imagens.



## Tela: Upload de Fotos - Progresso de Envio

### Objetivo:

Mostrar o progresso do upload das fotos.

### Descrição dos campos:

- **Barra de upload:** Indica a porcentagem de envio da imagem.
- **Tempo estimado restante:** Informa ao usuário quanto tempo falta.
- **Botão "Salvar":** Continua desabilitado até finalização do upload.



# TELA: CADASTRAR ANIMAL

## **Tela: Cadastro Completo**

### **Objetivo:**

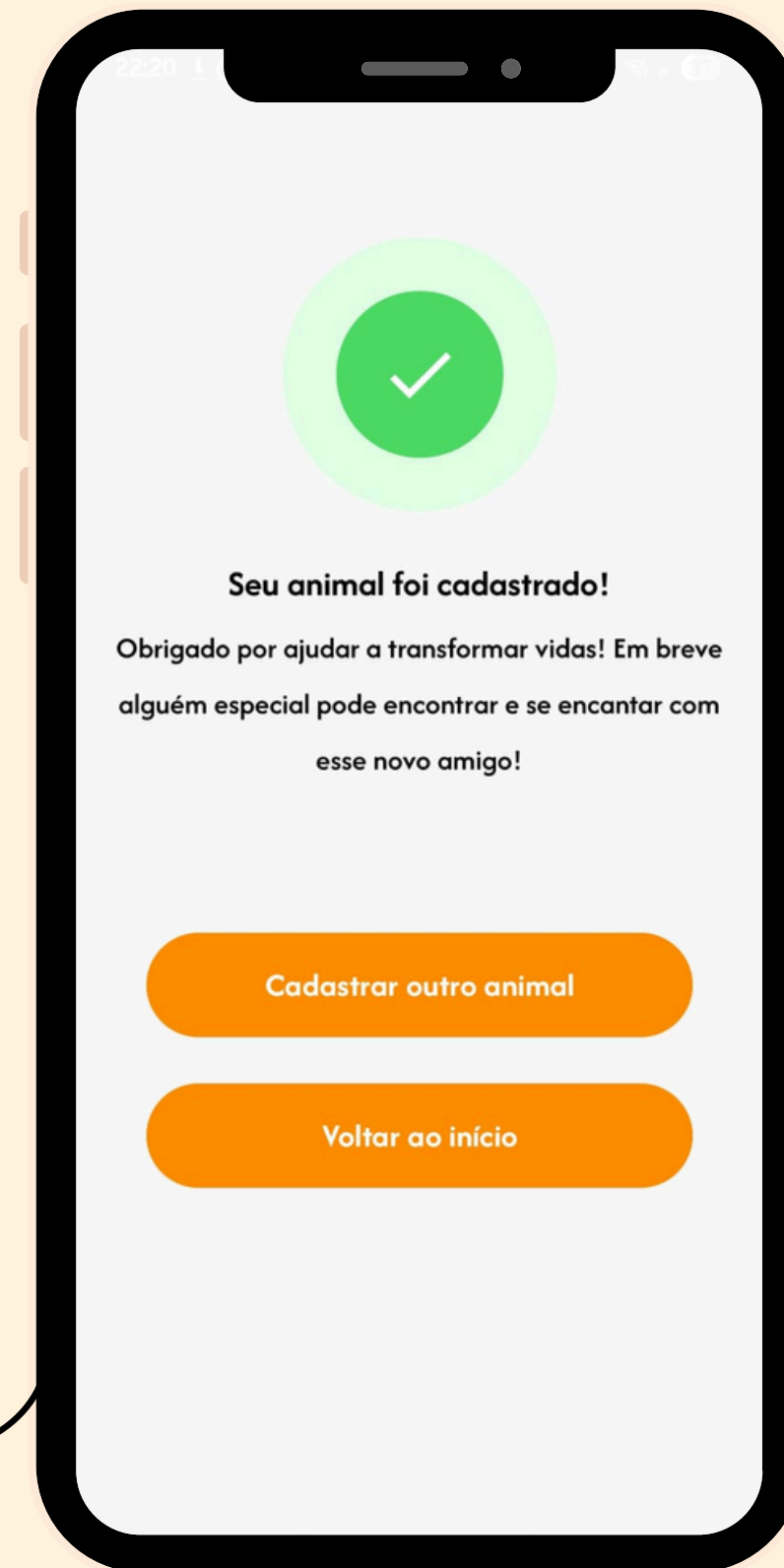
Confirmar o sucesso do cadastro e orientar o usuário para os próximos passos.

### **Mensagem de Sucesso:**

“Seu animal foi cadastrado! Obrigado por ajudar a transformar vidas. Em breve alguém especial pode encontrar e se encantar com esse novo amigo!”

### **Ações disponíveis:**

- Voltar ao início
- Cadastrar outro animal



# TELA: DOE

## Tela: Busca ONG

### Objetivo:

Permitir que o usuário explore ONGs cadastradas e tenha acesso rápido ao botão de doação.

### Descrição dos elementos:

- **Barra de pesquisa** no topo com ícone de lupa: permite digitar o nome de uma ONG.
- **Botão de filtro** (ícone no canto direito): possibilita filtrar ONGs por tipo, localização, etc.
- Lista com **cartões de ONGs**:
  - Logo e nome da ONG.
  - Botão "**Doar**" em destaque (laranja) para ação rápida.
- Navegação inferior com ícones: **Início, Explorar, Cadastrar, Doar, Conta**.

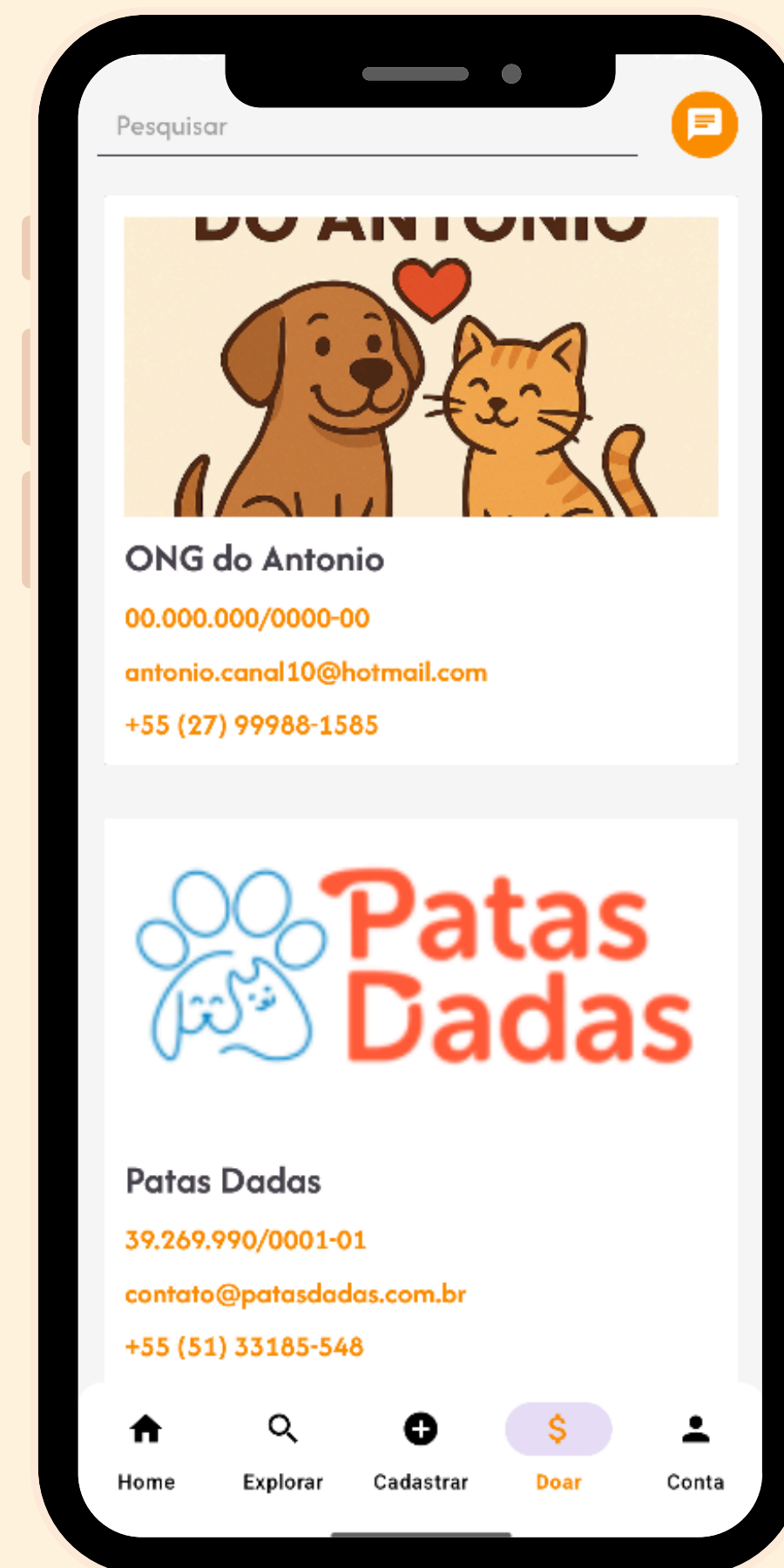
## Tela: Sobre a ONG (Instituto Caramelo)

### Objetivo:

Exibir informações detalhadas de uma ONG específica, facilitando o entendimento de suas necessidades e o contato com ela.

### Descrição dos elementos:

- **Logo da ONG** em destaque na parte superior.
- **Nome da ONG** com CNPJ e dados bancários visíveis para quem deseja realizar transferências diretas.
- Seção: "**O que precisamos?**"
  - Texto explicativo das demandas da ONG (ração, apoio financeiro, cuidados veterinários, etc.).
- Seção de mensagem:
  - Botão "**Enviar mensagem automática**" (laranja) para iniciar um chat direto com texto pré-preenchido.



# TELA: CONTA

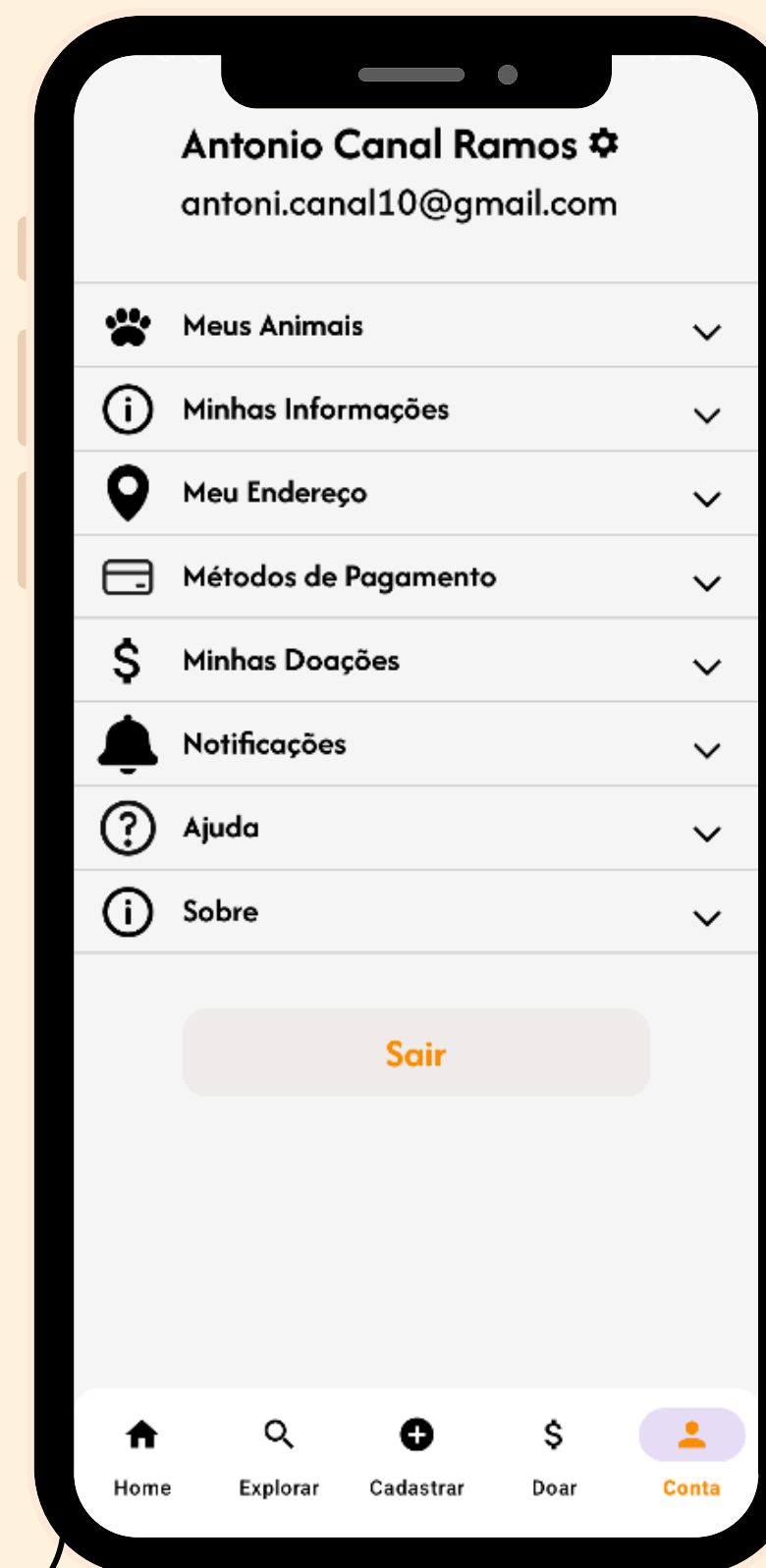
## Tela: Conta (Perfil do Usuário)

### Objetivo:

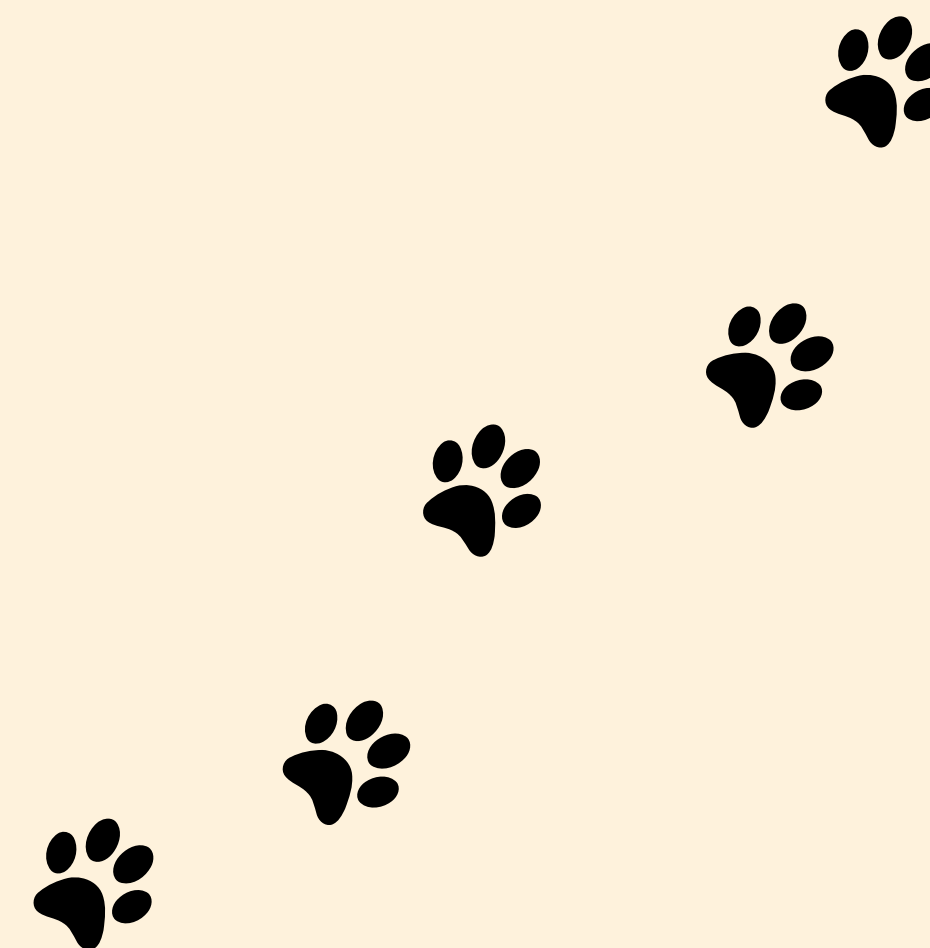
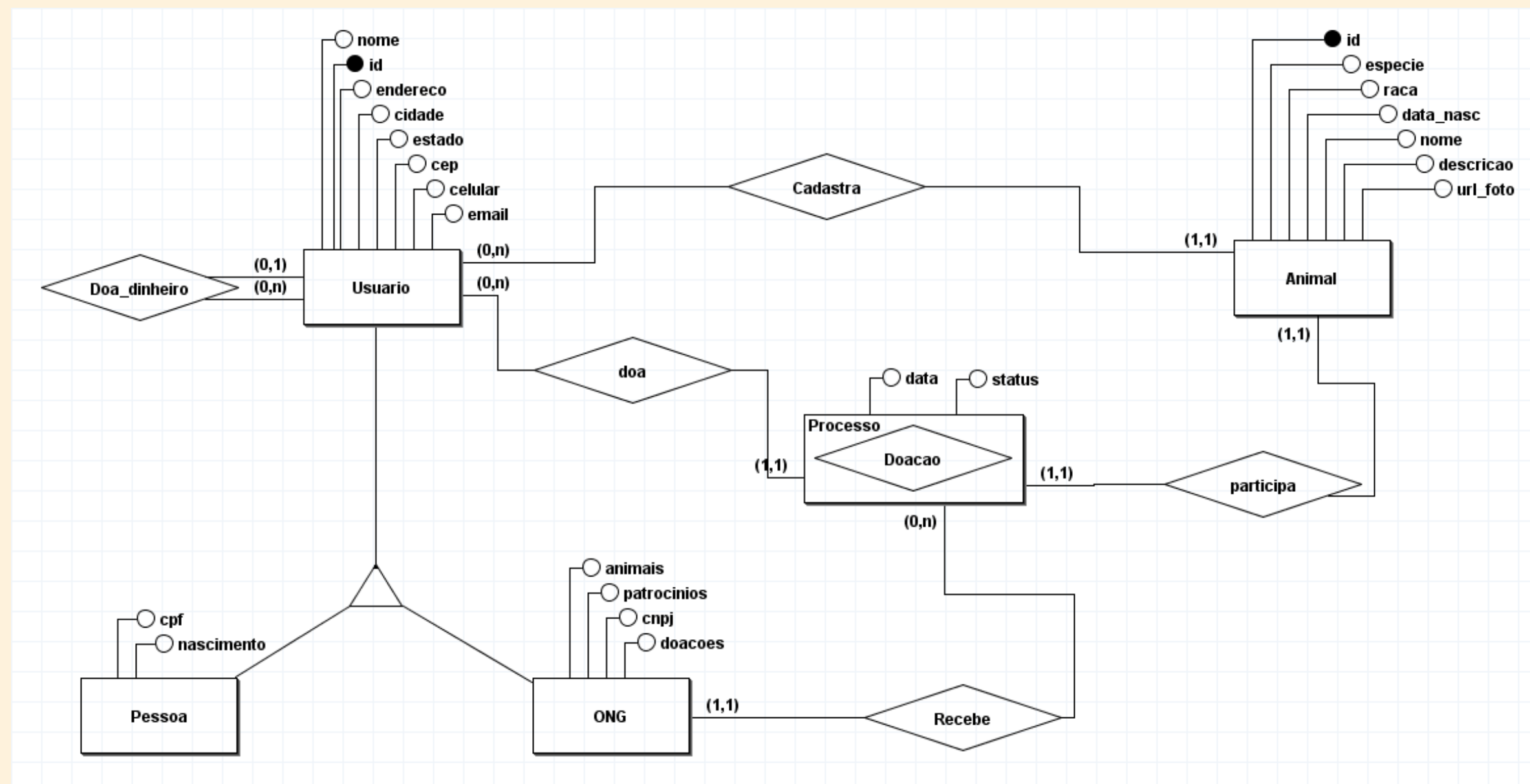
Gerenciar os dados pessoais e ações do usuário no aplicativo.

### Descrição dos campos:

- **Nome e e-mail:** Exibe os dados básicos da conta.
- **Meus Animais:** Lista de animais que o usuário cadastrou.
- **Minhas Informações:** Dados pessoais, como nome, telefone, etc.
- **Meu Endereço:** Endereço residencial ou institucional (no caso de ONGs).
- **Métodos de Pagamento:** Para doadores cadastrarem cartão ou outras formas de pagamento.
- **Minhas Doações:** Histórico de doações feitas pelo usuário.
- **Notificações:** Configurações de alertas e mensagens.
- **Ajuda:** Canal de suporte ou FAQ.
- **Sobre:** Informações sobre o AdoPet.
- **Sair:** Botão para deslogar da conta.



# MODELO ER



# REPOSITÓRIOS

Código fonte

<https://github.com/FabioFerreiraP/AdoPet>

Trabalho da disciplina

<https://github.com/FabioFerreiraP/AdoPetFinal>

