**Luís Eduardo Andrade Ferreira**

**Karoline Moraes Loch**

**Daniel de Oliveira**

**PROJETO DO SITE PARA ADOÇÃO DE ANIMAIS “ADOPT”**

Relatório do Projeto Integrador para Certificação Parcial do Módulo de Programação do Curso de Ciência da Computação da Faculdade Padre João Bagozzi como requisito parcial do título de

**Orientador:** Professor Edson

**CURITIBA-PR**

**2021**

**SUMÁRIO**

**1.INTRODUÇÃO**................................................................................................03

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO .................................................................................03

1.2 JUSTIFICATIVA...........................................................................................03

1.3 OBJETIVOS.................................................................................................04

**1.3.1 Objetivo Geral**.........................................................................................04

**1.3.2 Objetivos Específicos**............................................................................04

1.4 METODOLOGIA DE PESQUISA.................................................................04

**2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**....................................................................05

**3. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS** .....................................................06

3.1 SITUAÇÃO ATUAL......................................................................................06

3.2 SITUAÇÃO IDEAL.......................................................................................06

3.3 ANÁLISE CRÍTICA......................................................................................07

**4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**..........................................................................07

**REFERÊNCIAS**.................................................................................................08

1. INTRODUÇÃO

O Projeto “Adopt” é um dos primeiros passos para a redução na taxa de animais abandonados nas ruas. Através de um bom contato com futuros tutores e o estudo da estrutura dos possíveis lares, encontraremos o local mais adequado para cada animal resgatado, para então, reduzir a alta taxa de animais de rua.

* 1. PROBLEMATIZAÇÃO

Algo extremamente recorrente no dia-a-dia é encontrar animais abandonados em todas as esquinas que passamos, sendo eles gatos ou cachorros. A OMS (Organização Mundial da Saúde) estima que há cerca de 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães abandonados ao redor de todo o país, a maioria destes em situação de vulnerabilidade, porém as ONGS não têm condição de resgatar todos esses animais para adoção. Esta Pesquisa tem o intuito de responder o problema de pesquisa: É possível através de alguma plataforma e a colaboração popular reduzir tal taxa de abandono?

* 1. JUSTIFICATIVA

O tema abordado é de extrema complexidade, pois, como se acabar com a taxa de abandono de animais em um país? A resposta é simples, a taxa nunca será de 0%, porém, pode ser reduzida. Com a elaboração de um ambiente para fazer a troca de informações sobre esses animais abandonados e suas localidades, é possível encontrar pessoas dispostas a ceder seus espaços voluntariamente para que se possa encontrar então uma família adequada a criação do animal resgatado. Reduzindo parcialmente a taxa de permanência desses animais em situação de vulnerabilidade, beneficiando não só os próprios animais a terem melhores condições de vida, como também seus futuros tutores, já que estudos indicam que pessoas com animais domésticos em suas residências possuem menos tendência a suicídio, depressão e várias outras doenças ou problemas psicológicos.

* 1. OBJETIVO

É pretendida a consolidação de conhecimento na área tecnológica utilizando as ferramentas JavaScript e NodeJS, voltada a utilização deles para a criação de um projeto baseado no mundo real, que por objetivo elevaria a experiência do usuário a um nível confortante e simples para adoção online, pela página “Adopt”.

* + 1. OBJETIVOS GERAIS

Proporcionar uma plataforma acessível e simples sobre animais resgatados das ruas ou de maus tratos, onde pessoas que interessadas em contribuir com um lar possam adotá-los.

* + 1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS
* Facilitar a comunicação entre o animal e o adotante;
* Reduzir a taxa de animais em situação de vulnerabilidade;
* Avaliar a moradia do adotante afim de saber se está apto ou não a receber o animal;
* Proporcionar um sistema de cadastro para melhor identificação do adotante e o animal;
* Arrecadar doações para os animais vulneráveis.
  1. METODOLOGIA DE PESQUISA

A Plataforma Utilizada para a codificação do projeto será o Visual Studio Code (VS Code), na qual terá o papel da edição dos códigos, a plataforma foi criada em 2015 pela Microsoft.

As ferramentas utilizadas na criação do site serão os três pilares fundamentais, o HTML (Hyper Text Markup Language) que é utilizado na criação estrutural do site, pela utilização de tags. O CSS (Cascading Style Sheets), que será a linguagem de estilização do site, e o JS (JavaScript) versão ES6(ECMAScript, uma versão padronizada da linguagem criada em 2015) que será a linguagem que irá compor todas as funcionalidades do site.

Já na parte do Back-end do projeto estará integrado o NodeJS (uma plataforma de aplicação do JS e utiliza o motor de Google (V8) para execução), sua escolha foi feita pela sua facilidade de existir apenas uma linguagem de programação em apenas um projeto e por contar com o Express.js sendo um framework que fornece recursos mínimos para construção de servidores web. Para o banco de dados será utilizado o MySQL para salvar os clientes que serão utilizados no site. criado em 1995 pela Oracle Corporation.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A atual taxa de abandono de animais nas ruas de acordo a OMS estipula certa de 30 milhões de animais ao redor do país, tal número tende a aumentar todos os dias com a reprodução desses animais e mais deles sendo abandonados nas ruas.

Sabe-se de OMGs que trabalham diariamente para que alguns desses animais sejam resgatados e tratados para encontrarem um lar, põem, não se tem uma capacidade de localizar todos eles nem espaço para abrigar a todos.

De tal modo, se da a alternativa de que pessoas com a possibilidade de cuidar de um desses animais o resgate é se coloque a disposição para proporcionar a situação adequada para que o animal seja adotado mais facilmente e retirado das ruas.

Após o voluntário resgatar o animal poderá encontrar mais facilmente algum possível adotante atrás da plataforma para que tanto o animal quanto a pessoa que o adotar tenham uma saúde e uma vida melhor através da convivência mútua.

1. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS
   1. SITUAÇÃO ATUAL

A atual situação do projeto está com as seguintes etapas concluídas;

* Aba inicial da página concluída utilizando HTML, CSS e o JavaScript.
* Página “Sobre Mim” Utilizando HTML CSS E JavaScript
* Envio de dados do usuário e recebimento através do Banco de Dados
* Sistema de Cadastro e Login do usuário;
  1. SITUAÇÃO IDEAL

O projeto tem como a proposta final obter resultados através da adoção voluntária pela plataforma, na qual terá sistema de Login e Cadastro de Usuário. O Sistema de Cadastro dos Pets com integração ao Back-end contendo informações detalhadas sobre os mesmos e meios de contato para concluir a etapa de adoção.

Página Inicial integrada com os pets disponíveis mostrando as opções para adoção dos Pets. Através desta proposta de plataforma final, pretende-se obter a redução de abandono de animais vulneráveis nas ruas de forma prática e consciente.

A proposta da plataforma é ser simples para fácil entendimento, porém eficiente em meios de busca e Cadastro para facilitar a utilização para todos os usuários.

* 1. ANÁLISE CRÍTICA

Obteve-se um resultado de grande porte com a finalização do projeto, todos os requisitos criados inicialmente foram alcançados e se obteve um grande aprendizado através da integração do banco de dados e a utilização da SASS (Compilador de CSS) para o design da plataforma.

O design da plataforma conseguir manter o padrão de baixa complexidade para facilitar a navegação do usuário e o cadastro dos Pets integrado ao banco de dados foi efetivado com sucesso.

Toda a equipe encontrou aprendizados na criação do projeto, desde a codificação inicial da parte física do site até integração com o banco de dados. Possíveis atualizações futuras poderão ser implementadas através de novas funcionalidades e um possível lançamento do site ao ar para se confirmar os resultados propostos pela plataforma.

1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final do projeto concluiu-se que os objetivos iniciais desejados foram efetivamente alcançados, criando uma plataforma de layout simples e de fácil navegação para os usuários. Foram realizados diversos aprendizados no meio do processo e diversas variações de programas na aplicação final. Pretende-se realizar futuras atualizações na plataforma para possivelmente colocá-la ao ar para o uso público de maneira eficaz para que seja realizado o desejo de ajudar cada vez mais pessoas e animais a se encontrarem e aumentarem suas expectativas de vida e assim de tudo aumentar a qualidade de vida, tanto física quanto emocional de ambos os lados após a adoção.

**REFERÊNCIAS**

Jusbrasil. Brasil tem 30 milhões de animais abandonados. Jusbrasil, 2013. Disponível em: <https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100681698/brasil-tem-30-milhoes-de-animais-abandonados>. Acesso em: 22/11/2021

Lemos, Simone. Cresce o número de adoções e abandono de animais na pandemia. Jornal da USP, 2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/cresce-o-numero-de-adocoes-e-de-abandono-de-animais-na-pandemia/>. Acesso em: 22/11/2021

Gonçalves, André Marchina. Abandono de animais bate recorde na pandemia e problema não é só brasileiro. Nossa UOL, 2021. Disponível em: https://www.uol.com.br/nossa/colunas/coluna-do-veterinario/2021/03/11/abandono-de-animais-bate-recorde-na-pandemia-e-problema-nao-e-so-brasileiro.htm. Acesso em: 22/11/2021