**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

**1.3.1 Objetivo Geral**

**1.3.2 Objetivos Específicos**

1.4 FERRAMENTAS UTILIZADAS

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

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

3.1 SITUAÇÃO ATUAL

3.2 SITUAÇÃO IDEAL

3.3 ANÁLISE CRÍTICA

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

**REFERÊNCIAS**.........................................................................................................

**ANEXOS**...................................................................................................................

**APÊNDICES**

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 (Organizaçao 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 a ONG não tem condição de resgatar todos esses animais para adoção. Esta Pesquisa tem o intuito de responder o problema de pesquisa: É possivel 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 responta 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 possivel encontrar pessoas dispostas a seder 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 proprios animais a terem melhores condições de vida, como também seus futuros tutores, ja que estudos indicam que pessoas com animais domésticos em suas residências possuem menos tendência a suicidio, 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 pagina “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. FERRAMENTAS UTILIZADAS

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.