



PUC Minas

Dificuldade na adoção de animais

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

Arthur Vinícius Reis Rodrigues

Bárbara Maria Sampaio Portes

Gabriel Vitorio Goncalves

Leonardo Yukio Macedo Kamei

Samuel Parreiras de Souza

Theo Xavier Lopes

Belo Horizonte

Julho de 2022

Sumário

Introdução	3
Problema	3
Especificação do Projeto	3
Personas	3
Histórias de usuários	5
Requisitos do Projeto	5
Requisitos Funcionais	6
Requisitos não funcionais	6
Restrições	7
Metodologia	8
Relação de Ambientes de Trabalho	8
Gestão de código fonte	8
Gerenciamento do Projeto	9
Projeto de Interface	11
Fluxo do Usuário	11
Wireframe - Criado no Figma	12
Implementação da Solução	13
Arquitetura da Solução	13
Diagrama de Componentes	13
Hospedagem	13
Template do Site	14
Tela Principal	14
Modelo de animais	15
Tela Sobre nós	16
Funcionalidades do Sistema (Telas)	16
Login	16
Cadastro de animais	17
Teste de afinidade	18
Tela de Cadastro de Usuários	19
Avaliação da Solução	21
6.1 Plano de Testes de Software	21
6.2 Registro de Testes de Software	24
6.3 Plano de Testes de Usabilidade	29
6.4 Registro de Testes de Usabilidade	30
Referências	31

1. Introdução

Problema

Nosso problema é muito auto explicativo, “Dificuldade na Adoção de Animais”, se você já quis adotar um animal você provavelmente sabe das dificuldade que existem, como:

- Achar algum lugar fácil para isso;
- Saber um pouco mais sobre o animal antes da adoção, como histórico de saúde e características comportamentais do animal;
- Ter mais opções de pets.

E se você já tentou colocar algum animal para adoção sabe como é uma tarefa difícil,

- Ter um lugar para anunciar e divulgar a adoção;
- Conscientizar as pessoas sobre a responsabilidade;
- Saber se a pessoa que está adotando é confiável;
- Competir com a venda de animais.

Nosso principal objetivo é fazer uma ponte entre as pessoas que tem um animal para adoção com as pessoas que querem adotar um pet, assim como conscientizar as pessoas sobre a adoção responsável de animais. Nosso público alvo são as ONGs de resgate e adoção de animais e pessoas interessadas em animais domésticos.

2. Especificação do Projeto

A definição exata do problema e os pontos mais relevantes a serem tratados neste projeto foi consolidada com a participação dos usuários em um trabalho de imersão feita pelos membros da equipe a partir da observação dos usuários em seu local natural e por meio de entrevistas. Os detalhes levantados nesse processo foram consolidados na forma de personas e histórias de usuários.

Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

	Luciana Macedo da Silva	
Idade: 24 Ocupação: Maquiadora	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Instagram• Tik Tok• Facebook	
Motivações Viajar pelo mundo e ter um companheiro	Frustrações	Hobbies, História Colecionar pedras, cozinhar, ler livros e yoga

	Rogério da Silva Santos	
Idade: 38 Ocupação: Empresário	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none">• Facebook• Linkedin• Aplicativos de bancos	
Motivações Ter estabilidade financeira para poder trabalhar menos e dedicar mais tempo aos seus hobbies	Frustrações	Hobbies, História Sair com os amigos, jogar golfe e passar tempo com sua esposa.

Lúcio Amorim Filho		
	Idade: 46 Ocupação: Diretor de uma ONG de resgate de animais	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • Instagram
Motivações Seu principal sonho é tornar o mundo um lugar melhor, por isso se dedica tanto ao seu trabalho na ONG de animais e em outros serviços voluntários	Frustrações	Hobbies, História Jogar futebol com os amigos e fazer trabalhos voluntários

Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram registradas as seguintes histórias de usuários.

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
Luciana Macedo da Silva	Escolher e adotar um animal que combine com minha personalidade e necessidades	Para que o pet possa ser meu e eu possa cuidar dele
Rogério da Silva Santos	Anunciar meu animal para ser adotado por alguém de confiança	Para que o pet possa ter um lar melhor
Lúcio Amorim Filho	Colocar os animais do instituto para serem adotados mais facilmente no site	Para impulsionar as adoções de animais que não são tão altas somente com a

		influência das ONG's
--	--	----------------------

Requisitos do Projeto

O escopo funcional do projeto é definido por meio dos requisitos funcionais que descrevem as possibilidades interação dos usuários, bem como os requisitos não funcionais que descrevem os aspectos que o sistema deverá apresentar de maneira geral. Estes requisitos são apresentados a seguir.

Requisitos Funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos do projeto, identificando a prioridade em que os mesmos devem ser entregues.

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve apresentar na página principal notícias dinâmicas obtidas por meio de canais de notícias da Internet (API)	Média
RF-02	O site deve apresentar, para cada notícia, uma imagem correspondente ao assunto apresentado (<i>thumbnail</i>)	Média
RF-03	O site deve permitir ao usuário visualizar o texto completo da notícia com todos os detalhes da publicação	Baixa
RF-04	O site deve oferecer um menu adicional que permita ao usuário visualizar notícias de fontes distintas (sources).	Média
RF-05	O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro/pesquisa para permitir ao usuário localizar um texto específico que será informado na caixa de pesquisa.	Alta
RF-06	O site deve permitir visualizar as informações de contatos do mantenedor do site	Média
RF-07	O site deve permitir o compartilhamento de notícias visualizadas em plataformas de redes sociais	Média
RF-08	O site deve permitir salvar notícias preferidas	Baixa
RF-09	O site deve permitir verificar as notícias salvas como preferidas	Média

RF-10	O site deve permitir que usuários possam comentar notícias	Média
RF-11	O site deve exibir os comentários registrados juntamente com a notícia exibida	Média

Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto deverá atender.

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Alta
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta

Restrições

As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claras para o desenvolvimento do projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 07/07/2022.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas da Web no Frontend
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

3. Metodologia

A metodologia contempla as definições de ferramental utilizado pela equipe tanto para a manutenção dos códigos e demais artefatos quanto para a organização do time na execução das tarefas do projeto.

Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos a partir de diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu respectivo propósito é apresentada na tabela que se segue.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PMGCC-TI/tiaw-pmg-cc-m-20221-tiaw-dif-adocao-de-anima
Documentos do projeto	Google Drive	https://drive.google.com/drive/folders/1XLiKAD8yW3e3u6o3w2E7Xm7SQTS8XeMc?usp=sharing
Projeto de Interface e Wireframes	Miro	https://miro.com/app/board/uXjVOB7Dj38=/
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/invite/b/s66BnZUc/26fe2f93a8ff2cf7b9da381cbb8573e3/adocao-de-anima

Gestão de código fonte

Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, o grupo utiliza um processo baseado no **Git Feature Branch Workflow**, mostrado na Figura a seguir. Desta forma, todas as manutenções no código são realizadas em branches separados. Uma explicação rápida sobre este processo é apresentada no site "[5 Git Workflows & Branching Strategy to deliver better code](#)".

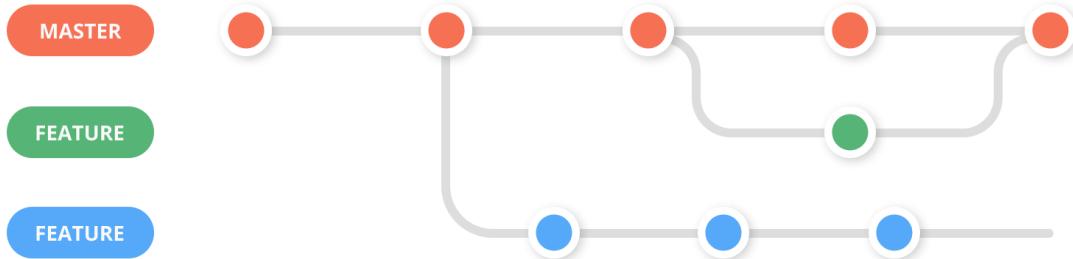


Figura 1 - Fluxo de controle do código fonte no repositório git

Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

- Scrum Master: Arthur Vinícius Reis Rodrigues
- Product Owner: Bárbara Maria Sampaio Portes
- Equipe de Desenvolvimento (Front-End):
 - Arthur Vinícius Reis Rodrigues
 - Bárbara Maria Sampaio Portes
 - Gabriel Victorio Gonçalves
 - Leonardo Yukio Macedo Lancei
 - Samuel Parreira de Souza
 - Theo Xavier Lopes

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando o Trello estruturado com as seguintes listas:

- **Recursos:** esta lista mantém um template de tarefas recorrentes com as configurações padronizadas que todos devem seguir. O objetivo é permitir a cópia destes templates para agilizar a criação de novos cartões.
- **Backlog:** recebe as tarefas a serem trabalhadas e representa o Product Backlog. Todas as atividades identificadas no decorrer do projeto também devem ser incorporadas a esta lista.
- **To Do:** Esta lista representa o Sprint Backlog. Este é o Sprint atual que estamos trabalhando.
- **Doing:** Quando uma tarefa tiver sido iniciada, ela é movida para cá.

- **Test:** Checagem de Qualidade. Quando as tarefas são concluídas, elas são movidas para o “CQ”. No final da semana, eu revejo essa lista para garantir que tudo saiu perfeito.
- **Done:** nesta lista são colocadas as tarefas que passaram pelos testes e controle de qualidade e estão prontos para serem entregues ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.
- **Locked:** Quando alguma coisa impede a conclusão da tarefa, ela é movida para esta lista juntamente com um comentário sobre o que está travando a tarefa.

O quadro kanban do grupo no Trello está disponível através da URL <https://trello.com/b/LupglzUz/tiaw-template> e é apresentado, no estado atual, na Figura X. A definição desta estrutura se baseou na proposta feita por Littlefield (2016).

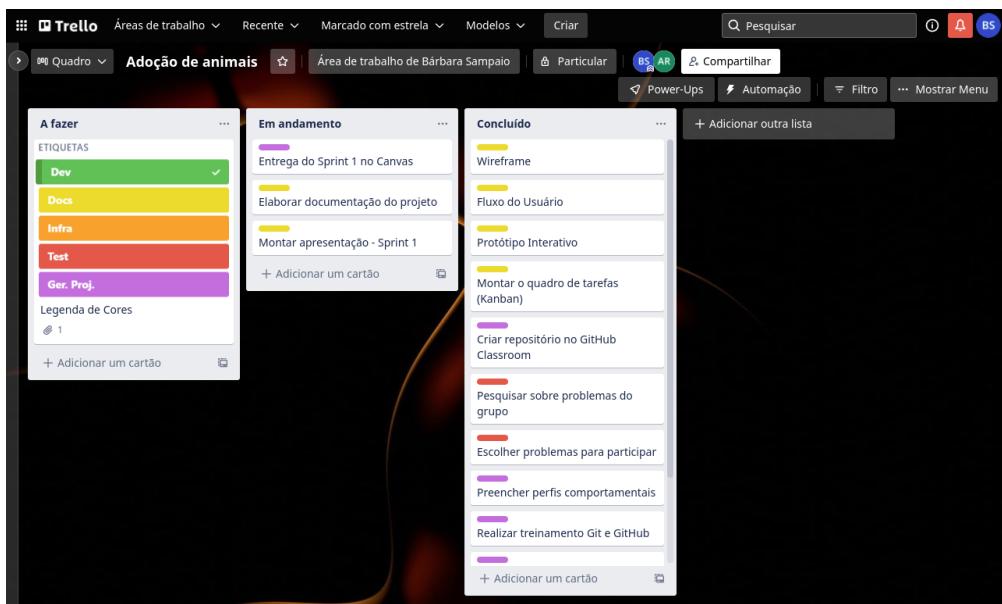


Figura 2 - Tela do Trello utilizada pelo grupo

A tarefas são, ainda, etiquetadas em função da natureza da atividade e seguem o seguinte esquema de cores/categorias:

- Documentação
- Desenvolvimento
- Infraestrutura
- Testes



- Gerência de Projetos.

4. 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.

Fluxo do Usuário

O diagrama apresentado na Figura X mostra o fluxo de interação do usuário pelas telas do sistema. Cada uma das telas deste fluxo é detalhada na seção de Wireframes que se segue. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o [https://www.figma.com/file/slgyS7pUF6stgMQiGRopS4/User-Flow-Diagram-for-Food-Platform-\(Community\)?node-id=0%3A1](https://www.figma.com/file/slgyS7pUF6stgMQiGRopS4/User-Flow-Diagram-for-Food-Platform-(Community)?node-id=0%3A1)

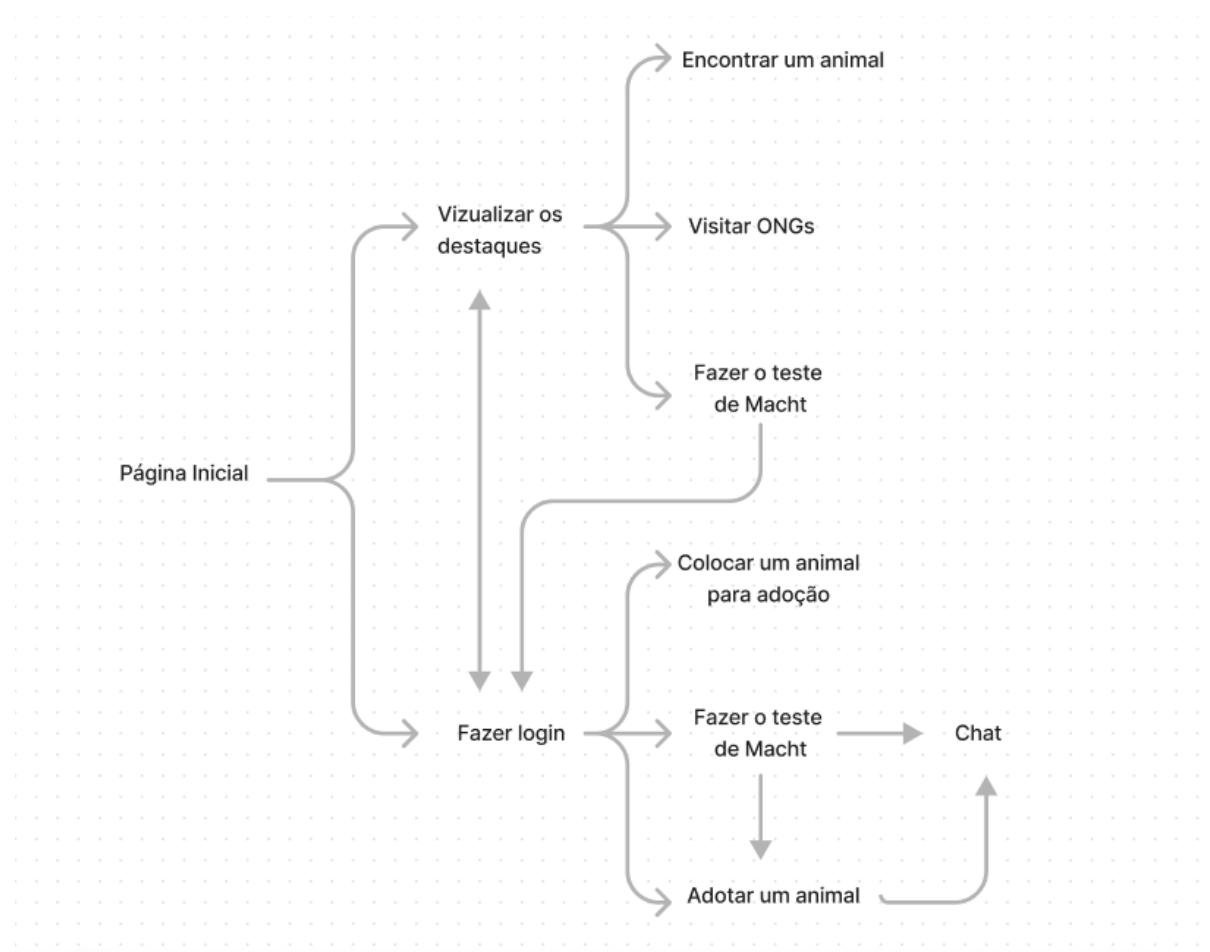


Figura 3 - Fluxo de telas do usuário

Wireframe - Criado no Figma

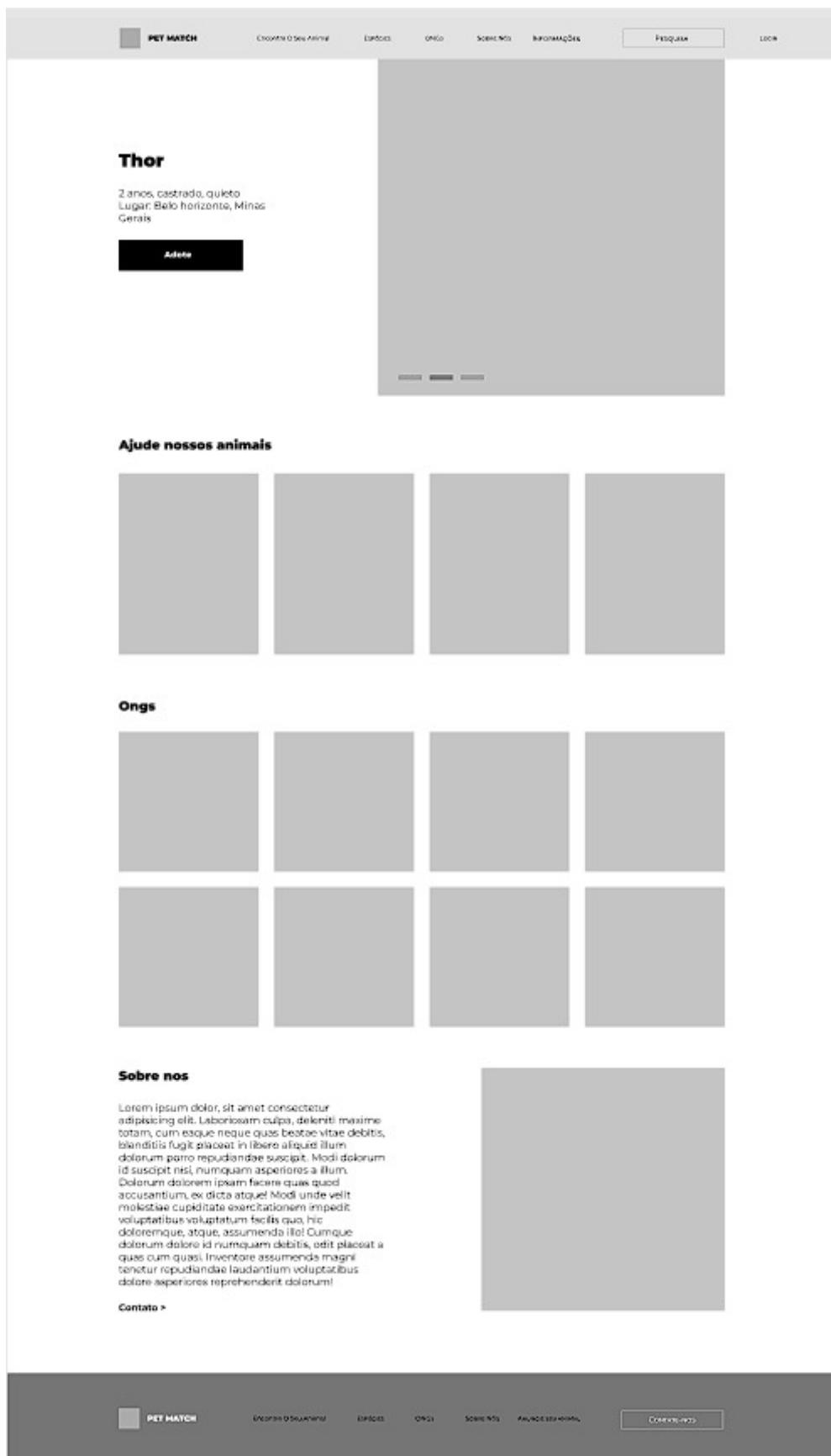


Figura 4 - Wireframe

5. Implementação da Solução

Nesta seção são apresentados os detalhes técnicos da solução criada pela equipe, tratando da Arquitetura da Solução, as estruturas de dados e as telas já implementadas.

Arquitetura da Solução

Diagrama de Componentes

Os componentes que fazem parte da solução são apresentados na Figura que se segue.

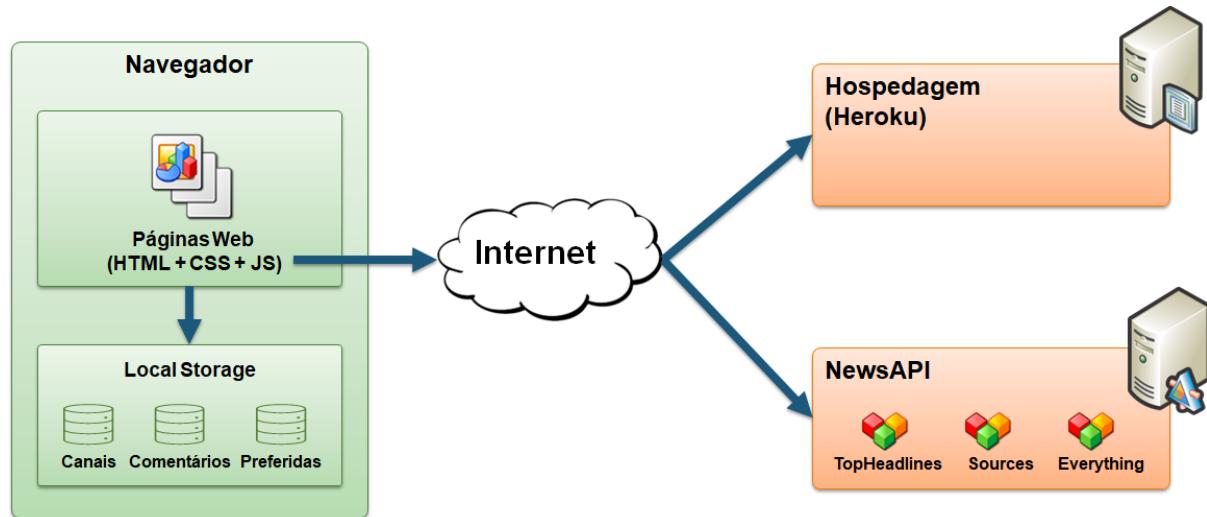


Figura 5 - Arquitetura da Solução

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Navegador** - Interface básica do sistema
 - **Páginas Web** - Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que implementam as funcionalidades do sistema.
 - **Local Storage** - armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
 - **Canais** - secções de notícias apresentadas

- **Comentários** - registro de opiniões dos usuários sobre as notícias
- **Preferidas** - lista de notícias mantidas para leitura e acesso posterior
- **News API** - plataforma que permite o acesso às notícias exibidas no site.
- **Hospedagem** - local na Internet onde as páginas são mantidas e acessadas pelo navegador.

Hospedagem

O site utiliza a plataforma do Replit como ambiente de hospedagem do site do projeto. O site é mantido no ambiente da URL:

<https://Pet-Match.barbarasampaio.repl.co>

A publicação do site no Replit é feita por meio da própria plataforma, onde podemos desenvolver todo projeto em um mesmo lugar em conjunto e ainda publicá-lo, como podemos ver no endereço:

<https://replit.com/@BarbaraSampaio/Pet-Match?v=1>

Template do Site

O padrão de layout a ser utilizado pelo site tem correspondência ao projeto de Interface elaborado anteriormente, conforme Figura 4.

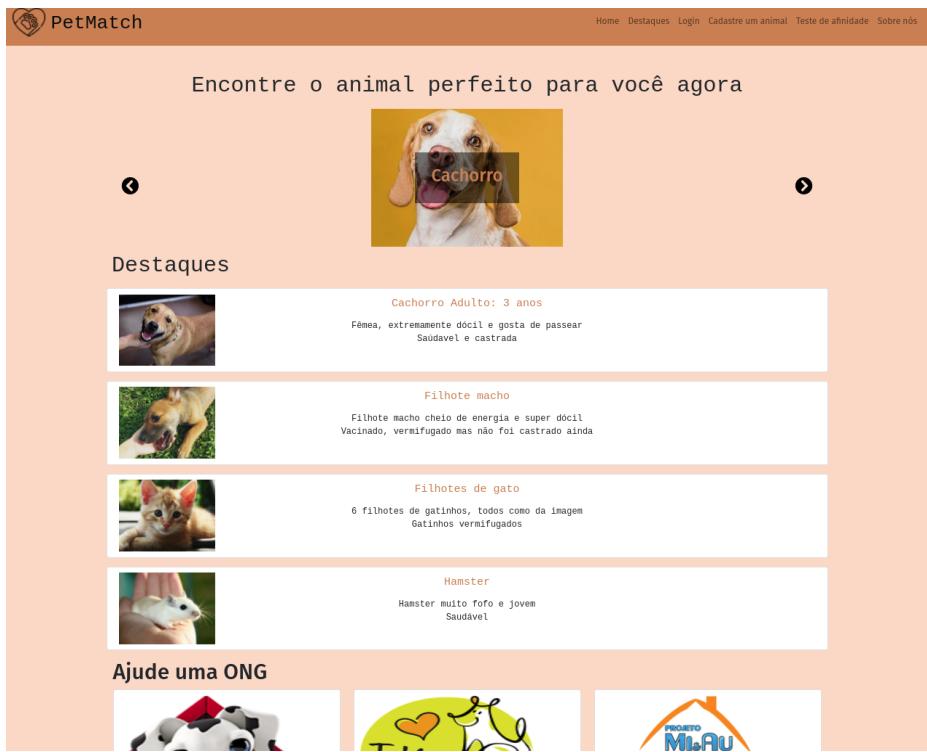


Figura 6 - Template padrão do site

O template criado está disponível no site <https://replit.com/@BarbaraSampaio/Pet-Match?v=1> e é composto pelos seguintes layouts:

- Tela principal
- Tela do animal
- Sobre nós

A responsividade segue o padrão do Bootstrap.

Tela Principal

Tela que abrange todas as visualizações iniciais do site, os destaques e algumas ONG's que precisam de ajuda.

Encontre o animal perfeito para você agora



Destaques



Cachorro Adulto: 3 anos

Fêmea, extremamente dócil e gosta de passear
Saudável e castrada



Filhote macho

Filhote macho cheio de energia e super dócil
Vacinado, vermifugado mas não foi castrado ainda



Filhotes de gato

6 filhotes de gatinhos, todos como da imagem
Gatinhos vermifugados



Hamster

Hamster muito fofo e jovem
Saudável

Ajude uma ONG



Figura 7 - Tela principal

Modelo de animais

Este layout é utilizado para exibição dos animais disponíveis para adoção.

PetMatch

Home Destaques Login Cadastre um animal Teste de afinidade Sobre nós

Cachorro Adulto: 3 anos

Nala
Fêmea, extremamente dócil e gosta de passear
Saúdavel e castrada
Localização:
Belo Horizonte - Minas Gerais

[Informações e contato+](#)

Características

- Amigo
- Saudável
- Adora água
- Agitado
- Vacinado
- Educado

Copyright 2022 - Disciplina de Trabalho Interdisciplinar - ICEI PUC Minas

Figura 8 - Tela de animal

Tela Sobre nós

Local onde é possível encontrar informações do grupo.

Sobre nós

Nossa principal objetivo é fazer uma ponte entre as pessoas que tem um animal para adoção com as pessoas que querem adotar um pet, assim como conscientizar as pessoas sobre a adoção responsável de animais.

Trabaho realizado na disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web, do curso de Ciência da Computação na PUC-Minas, pelos alunos:

Barbara Maria Sampaio Portes 2º período Ciéncia da Computação (31) 99299-3340 barbara.portes@sga.pucminas.br	Samuel Parreira de Souza 1º período Ciéncia da Computação (31) 99739-4893 samuel.parreira@sga.pucminas.br	Theo Xavier Lopes 1º período Ciéncia da Computação (31) 99809-2649 theo.lopes@sga.pucminas.br
Gabriel Vitorio Goncalves 1º período Ciéncia da Computação (47) 99180-8032 gabriel.goncalves.1397537@sga.pucminas.br	Leonardo Yukio Macedo 1º período Ciéncia da Computação (31) 99808-2007 leonardo.kamei@sga.pucminas.br	Arthur Vinicius Reis Rodrigues 1º período Ciéncia da Computação (31) 99761-7699 arthur.reis@sga.pucminas.br

Copyright 2022 - Disciplina de Trabalho Interdisciplinar - ICEI PUC Minas

Figura 9 - Tela Sobre nós

Funcionalidades do Sistema (Telas)

Nesta seção são apresentadas as telas desenvolvidas para cada uma das funcionalidades do sistema. O respectivo endereço (URL) e outras orientações de acesso são apresentadas na sequência.

Login

Alunos responsável: Gabriel Vitorio Goncalves

Link do código: <https://replit.com/@GabrielVitorio2/loginpetmatch>

A tela principal onde é possível fazer login e se não tiver, criar uma conta.

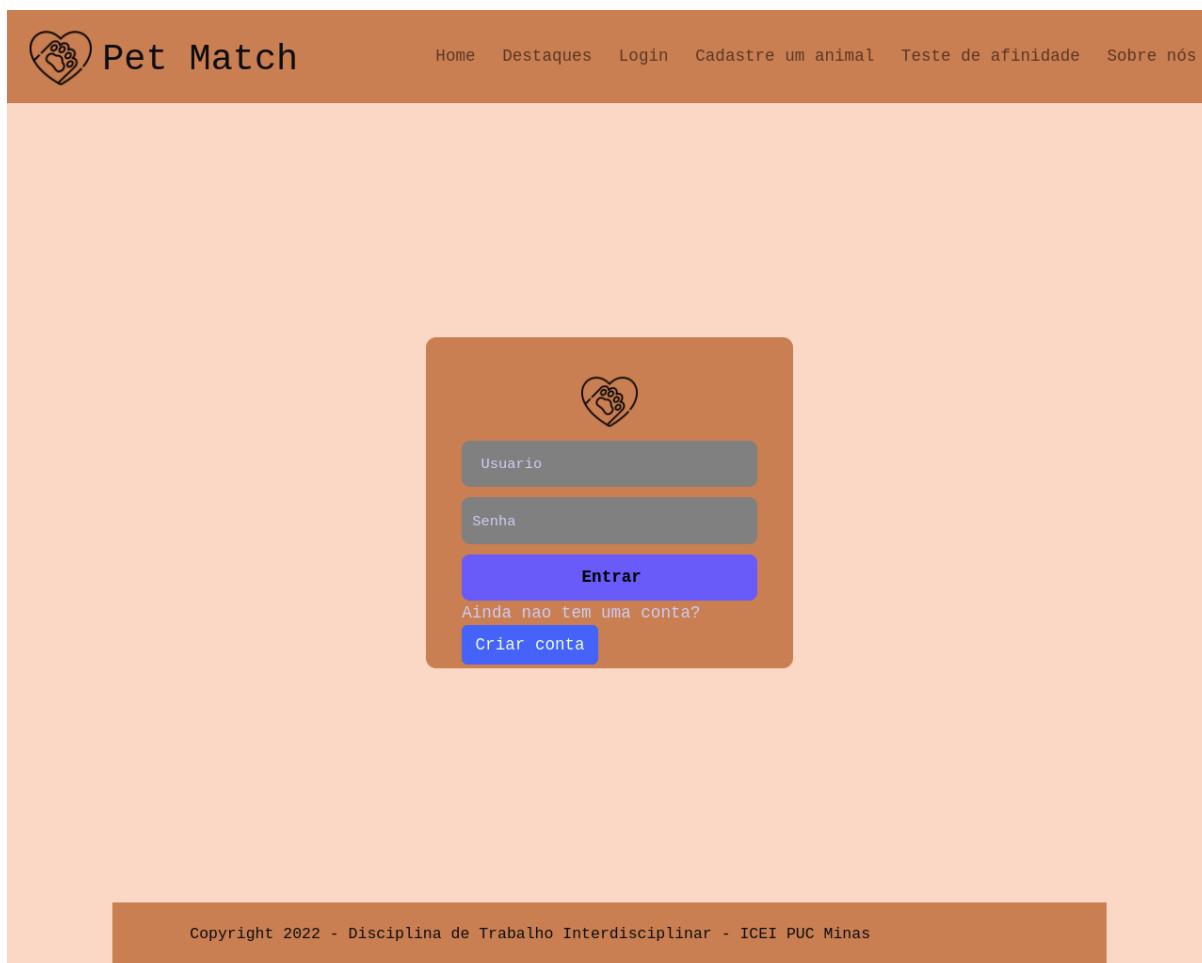


Figura 10 - Login

Artefatos da funcionalidade

- index.html
- script.js
- style.css

Instruções de acesso

1. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:
<https://pet-match.barbarasampaio.repl.co/login.html>
2. Se você não tiver uma conta, faça uma e depois prossiga com o login.

Cadastro de animais

Alunos responsável: Theo Xavier Lopes

Link do código: <https://replit.com/@theolopes/CDE-PetMatch#index.html>

Tela que permite cadastrar um animal disponível para adoção.

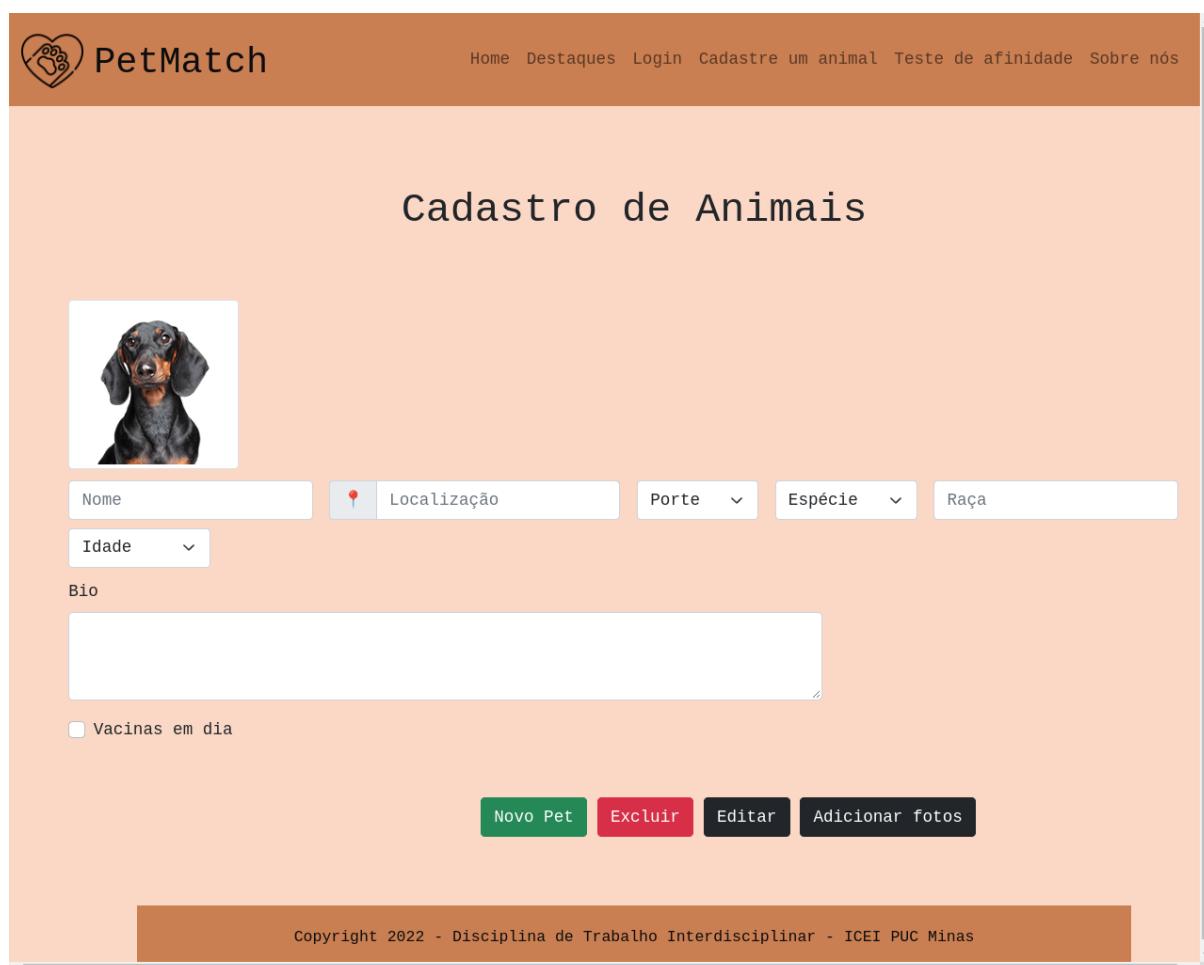


Figura 11 - Cadastro de animais

Artefatos da funcionalidade

- pesquisa.html
- script.js
- style.css
- animais.json

Instruções de acesso

1. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:
<https://pet-match.barbarasampaio.repl.co/cadastro.html>
2. Tente fazer o cadastro de um animal.

Teste de afinidade

Alunos responsável: Arthur Vinícius Reis Rodrigues

Link do código: <https://replit.com/@arthurrodrigue/Pet-Match-FindPet#index.html>

Tela que permite fazer um teste para descobrir o melhor tipo de animal para você e para sua rotina.



The screenshot shows the PetMatch website with a brown header bar. On the left is the PetMatch logo (a heart with a dog inside). To the right are navigation links: Home, Destaques, Login, Cadastre um animal, Teste de afinidade, and Sobre nós. The main content area has a light orange background. It displays a series of questions with multiple-choice options:

1. Qual tipo de animal doméstico você tem preferência?
 A. Cachorros
 B. Gatos
 C. Pássaros
 D. Outros...
2. Qual seu estilo de vida?
 A. Caseiro
 B. Baladeiro
 C. Amante da natureza
 D. Viajante
3. Onde você mora?
 A. Casa
 B. Apartamento
4. Quanto tempo livre você tem por dia?
 A. Menos de duas 2 horas
 B. Entre 2 e 3 horas
 C. Mais de 3 horas

Copyright 2022 - Disciplina de Trabalho Interdisciplinar - ICEI PUC Minas

Figura 12 -Teste de afinidade

Artefatos da funcionalidade

- pesquisa.html

- script.js
- style.css

Instruções de acesso

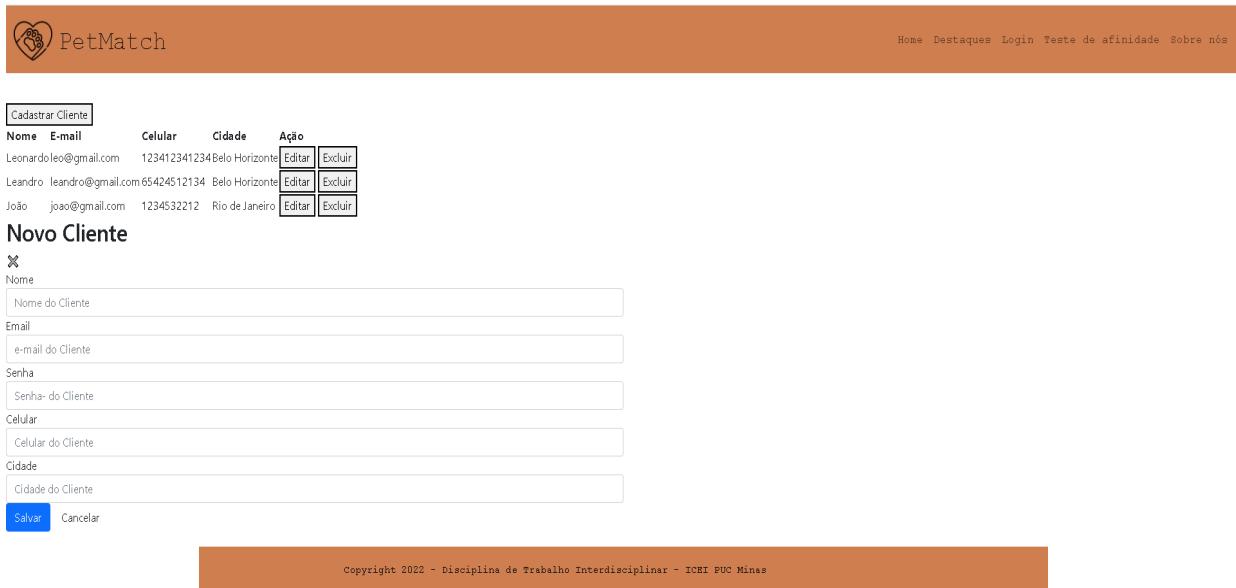
3. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:
<https://pet-match.barbarasampaio.repl.co/teste.html>
4. Faça o teste.

Tela de Cadastro de Usuários

Alunos responsável: Leonardo Yukio Macedo Kamei

Link do código: <https://replit.com/@kamei/petmatch?v=1#index.html>

A tela de cadastro de usuário apresenta todos os clientes já cadastrados dentro do site, suas informações e a disponibilidade de poder alterar ou excluir seus dados(CRUD). Os usuários são armazenadas no LocalStorage com estruturas dados baseados em JSON. A seguir, um exemplo em imagem de como ficou o Cadastro de usuários com alguns valores no LocalStorage armazenados.



The screenshot shows the PetMatch application's user management interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Destaques, Login, Teste de afinidade, Sobre nós, and a search bar. Below the navigation is a table titled 'Cadastrar Cliente' listing three existing users:

Nome	E-mail	Celular	Cidade	Ação
Leonardolee@gmail.com	123412341234	Belo Horizonte	Editar	Excluir
Leandro leandro@gmail.com	65424512134	Belo Horizonte	Editar	Excluir
João joao@gmail.com	1234532212	Rio de Janeiro	Editar	Excluir

Below the table, there's a section for 'Novo Cliente' with fields for Nome, Email, Senha, Celular, and Cidade. At the bottom of the page, there are 'Salvar' and 'Cancelar' buttons, and a copyright notice at the very bottom.

Figura 13 -Teste de afinidade

Artefatos da funcionalidade

- index.html
- main.js

- style.css
- images/logo.png

Estrutura de Dados

```
{  
    "mensagens": [  
        {  
            "nome": "Leonardo",  
            "email": "leo@gmail.com",  
            "celular": "123451234",  
            "cidade": "Belo Horizonte",  
        }  
    ]  
}
```

Instruções de acesso

5. Abra um navegador de Internet e informe a seguinte URL:
<https://petmatch.kamei.repl.co/>
6. A tela de cadastro de usuário é a primeira funcionalidade exibida pelo aplicativo.

6. Avaliação da Solução

O processo de realização dos testes da solução desenvolvida está documentado na seção que se segue e traz os planos de testes de software e de usabilidade, na sequência, o registro dos testes realizados.

Plano de Testes de Software

Requisitos para realização do teste:

- Site publicado na Internet
- Navegador da Internet - Chrome, Firefox ou Edge
- Conectividade de Internet para acesso às plataformas (APIs)

Os testes funcionais a serem realizados no aplicativo são descritos a seguir.

Caso de Teste	CT-01 - Acessar a página Home do site
Requisitos Associados	RF-01 - O site deve apresentar a página principal (Home) ao ser acessado
Objetivo do Teste	Verificar se ao acessar o site, inicialmente, está sendo apresentado a página inicial (Home)
Passos	1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal (Home)
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> • Ao clicar no link do site deve-se carregar a página inicial do site, Home. E apresentar outras partes como: “Destques” e “Ajude uma ONG”

Caso de Teste	CT-02 - Visualizar os destques
Requisitos Associados	RF-01 - O site deve permitir ao usuário visualizar alguns animais em destaque diretamente na página inicial (Home)
Objetivo do Teste	Verificar se existe e é acessível, de duas formas, a parte de “Destques”
Passos	1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Clicar em “Destques” no header ou rolar o site para baixo até chegar em “Destques”
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> • A página deve apresentar uma sessão de “Destques”, com alguns animais sendo exibidos, que pode ser acessada ao rolar a página inicial ou clicar em “Destques” no header

Caso de Teste	CT- 03 - Tela de Login
Requisitos Associados	<p>RF-01 - O site deve apresentar a página de “Login” no header</p> <p>RF-02 - O site deve disponibilizar uma maneira de entrar como um usuário já existente ou criar uma conta</p>
Objetivo do Teste	Verificar se a entrada e criação de usuários está acontecendo de maneira correta
Passos	<p>1) Acessar o Navegador</p> <p>2) Informar o endereço do Site</p> <p>3) Visualizar a página de “Login” ao clicar em Login no header</p> <p>4) Preencher o formulário (com usuário e senha) caso queira entrar em sua conta ou pressione o botão de criar conta caso queira criar uma nova conta</p>
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> • Deve haver um LocalStorage capaz de armazenar dados • Deve haver um formulário para a entrada do usuário • Deve haver um formulário para a criação de um usuário

Caso de Teste	CT-04 - Cadastrar um animal
Requisitos Associados	<p>RF-01 - O site deve apresentar a parte de “Cadastre um animal” no header</p> <p>RF-02 - O site deve permitir a criação da ficha de um novo animal</p>
Objetivo do Teste	Verificar se está sendo possível o registro de um novo animal e seu armazenamento
Passos	<p>1) Acessar o Navegador</p> <p>2) Informar o endereço do Site</p> <p>3) Visualizar a página principal</p> <p>4) Clicar em “Cadastre um animal” no header e preencher a ficha do novo animal caso queira registrá-lo</p>
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> • A página deve apresentar uma sessão de “Cadastre um animal”, com a possibilidade de preencher a ficha do animal e registrá-lo • Deve haver um LocalStorage para armazenar os dados dos animais cadastrados

Caso de Teste	CT-05 - Teste de afinidade
Requisitos Associados	<p>RF-01 - O site deve apresentar a parte de "Teste de afinidade" no header</p> <p>RF-02 - O site deve permitir o usuário realizar o teste de quatro perguntas simples e saber qual animal melhor combinaria com ele de acordo com seu estilo de vida e personalidade</p>
Objetivo do Teste	Mostrar ao usuário qual seria o tipo de animal que mais combinaria com ele
Passos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Clicar em "Teste de afinidade" no header e preencher o formulário para descobrir qual animal o usuário mais teria afinidade
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> • A página deve apresentar quatro perguntas simples de múltipla escolha que ao serem preenchidas irão devolver ao usuário uma resposta personalizada (dentro de uma gama de opções pré-criadas), revelando qual seria o animal que se encaixaria melhor no seu estilo de vida e personalidade

Caso de Teste	CT-06 - Página Sobre nós
Requisitos Associados	RF-01 - O site deve permitir a visualização das informações dos desenvolvedores do projeto na página "Sobre nós"
Objetivo do Teste	Verificar se está sendo possível a visualização das informações dos desenvolvedores do projeto na página
Passos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Acessar o Navegador 2) Informar o endereço do Site 3) Visualizar a página principal 4) Clicar em "Sobre nós" no header e visualizar as informações passadas nessa página
Critérios de Êxito	<ul style="list-style-type: none"> • A página deve apresentar informações sobre os desenvolvedores do projeto, como: nome, telefone, período

Registro de Testes de Software

Os resultados obtidos nos testes de software realizados são descritos na Tabela a seguir.

Pré-requisitos: Computador com acesso à internet; navegador com versão compatível com tecnologia html5

CT.01 - Acesso a página “Home”

Passos:

- 1) Acessar o Navegador
- 2) Informar o endereço do Site
- 3) Visualizar a página “Home”

Resultados obtidos:

- Ao clicar no link do site carrega a página inicial do site, Home. E apresenta outras partes como: “Destques” e “Ajude uma ONG”



Figura 14 -Tela principal

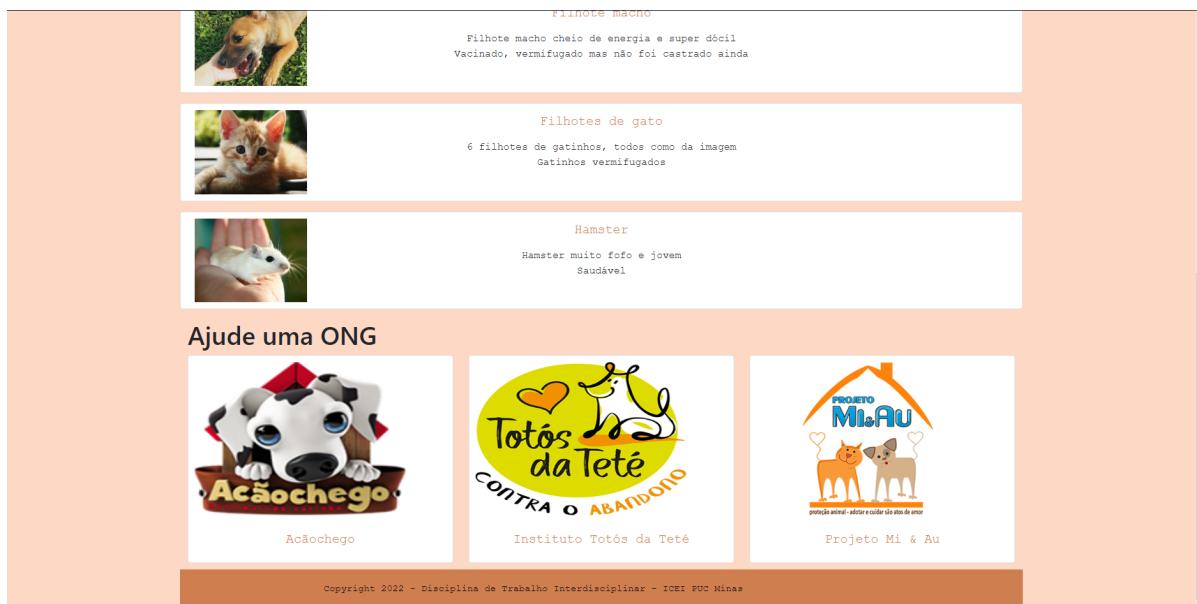


Figura 15 -Tela principal

CT.02 - Visualizar os Destaques

Passos:

- 1) Acessar o Navegador
- 2) Informar o endereço do Site
- 3) Visualizar a página principal
- 4) Clicar em “Destraques” no header ou rolar o site para baixo até chegar em “Destraques”

Resultados obtidos:

- A página apresenta uma sessão de “Destraques”, com alguns animais sendo exibidos, que pode ser acessada ao rolar a página inicial ou clicar em “Destraques” no header

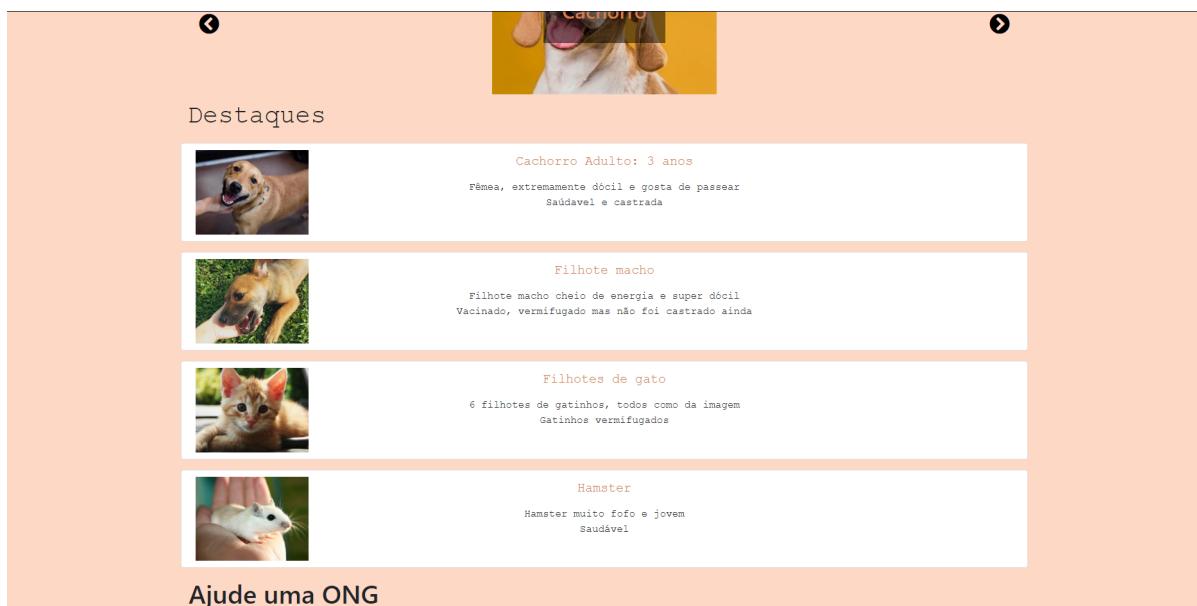


Figura 16 -Tela principal

CT.03 - Tela de Login

Passos:

- 1) Acessar o Navegador
- 2) Informar o endereço do Site
- 3) Visualizar a página de “Login” ao clicar em Login no header
- 4) Preencher o formulário (com usuário e senha) caso queira entrar em sua conta ou pressione o botão de criar conta caso queira criar uma nova conta

Resultados obtidos:

- Há um LocalStorage capaz de armazenar dados
- Há um formulário para a entrada do usuário
- Há um formulário para a criação de um usuário

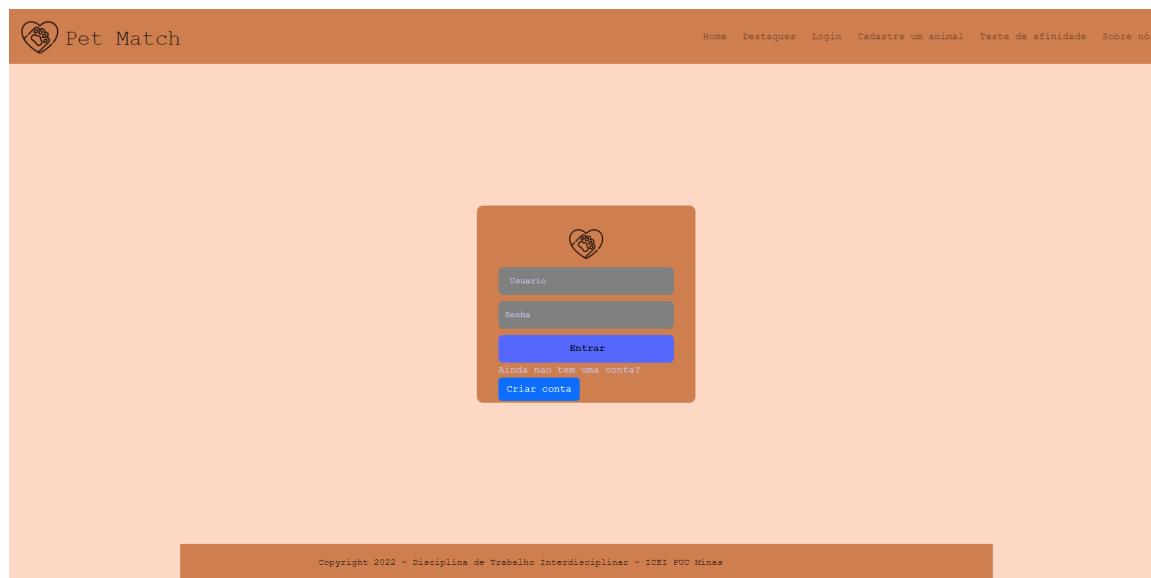


Figura 17 -Tela de login

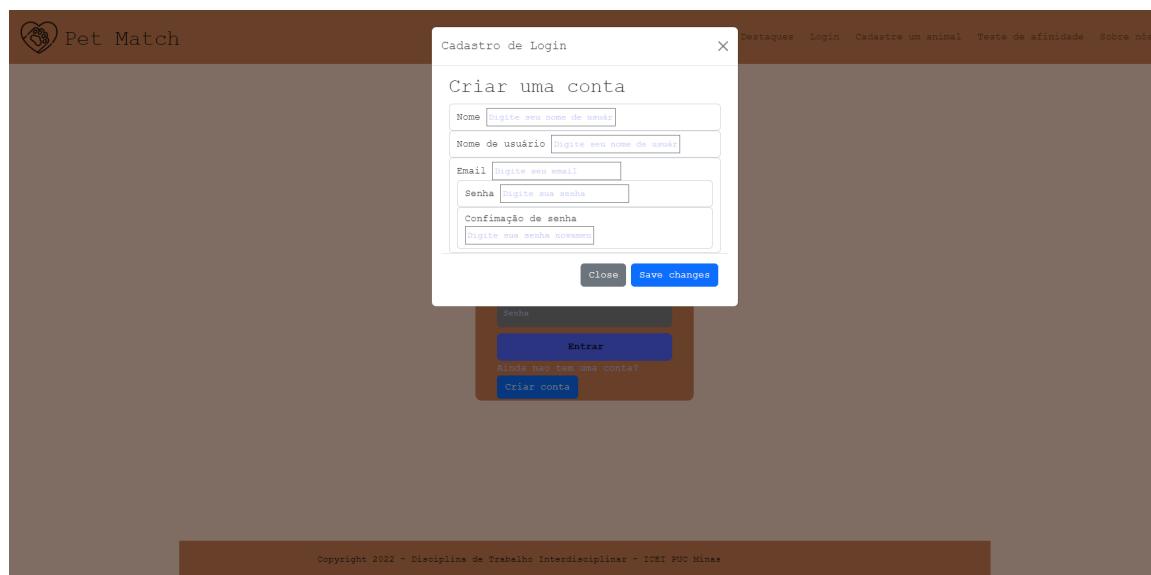


Figura 18 -Tela de cadastro de pessoa

CT.04 - Cadastrar um animal

Passos:

- 1) Acessar o Navegador
- 2) Informar o endereço do Site
- 3) Visualizar a página principal
- 4) Clicar em “Cadastre um animal” no header e preencher a ficha do novo animal caso queira registrá-lo

Resultados obtidos:

- A página apresenta uma sessão de “Cadastre um animal”, com a possibilidade de preencher a ficha do animal e registrá-lo
- Há um LocalStorage para armazenar os dados dos animais cadastrados

Figura 19 -Tela de cadastro de animal

CT.05 - Teste de afinidade

Passos:

- 1) Acessar o Navegador
- 2) Informar o endereço do Site
- 3) Visualizar a página principal
- 4) Clicar em “Teste de afinidade” no header e preencher o formulário para descobrir qual animal o usuário mais teria afinidade

Resultados obtidos:

- A página apresenta quatro perguntas simples de múltipla escolha que ao serem preenchidas irão devolver ao usuário uma resposta personalizada (dentro de uma gama de opções pré-criadas), revelando qual é o animal que se encaixaria melhor no seu estilo de vida e personalidade

1. Qual tipo de animal doméstico você tem preferência?

A. Cachorros
 B. Gatos
 C. Pássaros
 D. Outros...

2. Qual seu estilo de vida?

A. Caseiro
 B. Baladeiro
 C. Amante da natureza
 D. Viajante

3. Onde você mora?

A. Casa
 B. Apartamento

4. Quanto tempo livre você tem por dia?

A. Menos de duas 2 horas
 B. Entre 2 e 3 horas
 C. Mais de 3 horas

Encontre qual animal mais combina comigo!

Cachorro - Grande porte - Calmo

Talvez o que mais combine com você seja um cachorro, o melhor amigo do homem. Porém, o que mais combinaria com você seria um cachorro, de qualquer sexo, de grande porte, devido ao tamanho do ambiente que você tem, e mais calmo, assim não necessitando de tanto tempo e atenção como os outros.

Copyright 2022 - Disciplina de Trabalho Interdisciplinar - ICB1 FUC Minas

Figura 20 -Tela de teste de afinidade

CT.06 - Página Sobre nós

Passos:

- 1) Acessar o Navegador
- 2) Informar o endereço do Site
- 3) Visualizar a página principal
- 4) Clicar em “Sobre nós” no header e visualizar as informações passadas nessa página

Resultados obtidos:

- A página apresenta informações sobre os desenvolvedores do projeto, como: nome, telefone, período que está cursando e e-mail da instituição.

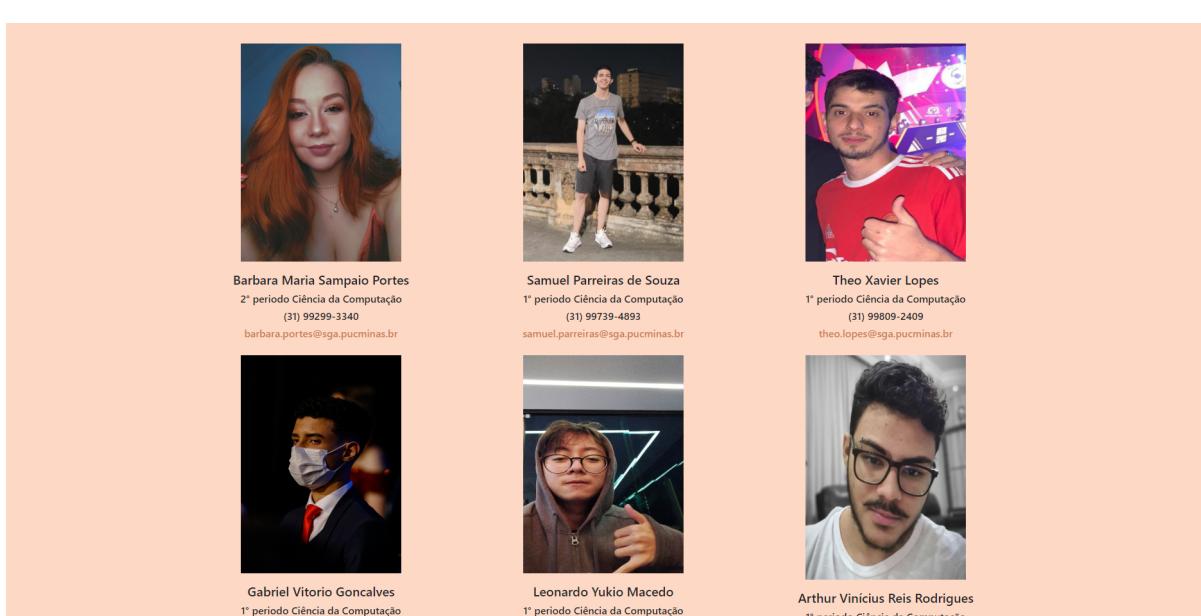


Figura 20 -Tela Sobre nós

Plano de Testes de Usabilidade

O planejamento dos testes de usabilidade a serem realizados com usuários são descritos na Tabela a seguir.

Esse teste será realizado com 5 pessoas de diferentes faixas etárias, em diferentes aparelhos e com diferentes relações com a tecnologia. O teste consiste em colocar o usuário para realizar uma série de tarefas que serão pré-determinadas e serão as mesmas para todos. O objetivo principal é medir o quanto fácil ou difícil é o uso do site.

As tarefas em questão são:

- 1) Abrir o site por meio do link que foi enviado para eles;
- 2) Entrar na Home do Pet Match;
- 3) Encontrar a parte de “Destaque”;
- 4) Encontrar a parte de “Ajude uma ONG”;
- 5) Criar conta e realizar o login;
- 6) Realizar o cadastro de um animal hipotético;
- 7) Encontrar e realizar o teste de afinidade;
- 8) Encontrar informações sobre os desenvolvedores do projeto Pet Match;

Após o usuário realizar todas as tarefas ele classificará a usabilidade do site. Os usuários que farão esse teste serão:

Usuário	Proximidade com a internet/tecnologias	Aparelho
Nina(16)	Muita	Computador
Isaías (45)	Muita	Celular
Maria (63)	Quase nenhuma	Celular
João (51)	Pouca	Computador
Roberto (19)	Muita	Celular

Registro de Testes de Usabilidade

Os resultados obtidos nos testes de usabilidade realizados são descritos na Tabela a seguir.

Com o teste já realizado, agora será apresentando a opinião de cada usuário,

mostrando pontos fracos e pontos fortes e em seguida será uma conclusão levando em consideração todas as opiniões dos usuários, de acordo com o aparelho que ele usou e sua relação com a internet / tecnologias.

Usuário	Aparelho	Pontos positivos	Pontos negativos
Nina (16)	Computador	Site com boa estética	Nenhum
Isaías (45)	Celular	Traz as informações de um jeito simples e atendendo tudo o que é proposto	Menu lateral da página inicial desorganizado e letras não alinhadas na parte do teste de afinidade
Maria (63)	Celular	Informações fáceis de entender	Informações ao lado bagunçadas
João (51)	Computador	Informações organizadas	Nenhum
Roberto (19)	Celular	Fácil de encontrar o que precisa e informações sucintas	Problemas com a responsividade no header e na resposta do teste de afinidade

Levando em consideração o que foi dito por todos, podemos concluir que, o site na sua versão de computador não necessita de nenhuma alteração drástica, pois mesmo que necessite um pouco de “polimento” estético ele cumpre todas as funções e atividades propostas. Contudo, já na versão mobile necessita de ajustes no menu / header, ajustando a informação lateral, uma solução possível seria a implementação de um menu hambúrguer. Também, a questão da letra com uma formatação ruim na parte de “Teste de afinidade”, que é um problema de responsividade a ser resolvido. Finalmente, o site pode ser classificado de fácil uso no computador para pessoas de todas as faixas etárias e com qualquer proximidade com a internet / tecnologias. Já na versão de celular, as pessoas classificaram o uso do site como fácil, porém, levando em conta que há um defeito no menu /

header e na formatação da letra na parte de “teste de afinidade”, que acaba dificultando a leitura, organização e estética do site. No geral o site pode ser considerado de fácil uso.

Referências

A lista a seguir traz as referências utilizadas nesse trabalho. são elas:

- Bakshy, E.; Messing, S.; Adamic, L. A. **Exposure to ideologically diverse news and opinion on Facebook**. Science. 2015.
- Littlefield, A. **Guia da metodologia ágil e scrum para iniciantes**. 2016. Disponível em: <https://blog.trello.com/br/scrum-metodologia-agil>. Acessado em 26/05/2020.
- Newman, N.; Fletcher, R.; Kalogeropoulos, A.; Nielsen; R. K. **Reuters Institute Digital News Report 2019**. Reuters Institute for the Study of Journalism. 2019. Disponível em:
https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2019-06/DNR_2019_FINAL_0.pdf. Acessado em 26/05/2020.