



Pets Perdidos Grupo 2

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

Integrantes do grupo:

Athus Wilke Souza

Betânia Alves Santos

Laura Rodrigues Portugal

Pedro Rocha Resende

Tarcísio Ferraz Juste Silva

Belo Horizonte, Abril/2022

Sumário

ATENÇÃO → EM VERMELHO OS ITENS DA ENTREGA DA SPRINT 1

Introdução	3
Problema	3
Objetivos	3
Justificativa	4
Público alvo	4
Especificação do Projeto	5
Personas	5
Histórias de usuários	6
Requisitos do Projeto	6
Requisitos Funcionais	7
Requisitos não funcionais	7
Restrições	8
Metodologia	9
Relação de Ambientes de Trabalho	9
Gestão de código fonte	9
Gerenciamento do Projeto	10
Projeto de Interface	12
Fluxo do Usuário	12
Wireframes	12
Tela - Home-Page	13
Tela - Notícias de Categoria	14
Tela - Resultado de Pesquisa	14
Tela - Leitura Notícias	15
Tela - Salvar Notícias Preferidas	15
Tela - Notícias Preferidas	15
Tela - Comentários	16
Implementação da Solução	17
Arquitetura da Solução	17
Diagrama de Componentes	17
Hospedagem	17
Template do Site	18
Tela Principal	18
Modal de Mensagens	19
Tela de Visualização de Notícias	19
Funcionalidades do Sistema (Telas)	20
Visualização de Notícias (RF-01 e RF-02)	20
Pesquisa de Notícias (RF-05)	21
Avaliação da Solução	22
6.1 Plano de Testes de Software	22
6.2 Registro de Testes de Software	23

6.3 Plano de Testes de Usabilidade	23
6.4 Registro de Testes de Usabilidade	23
Referências	24

1. Introdução

Nos dias atuais muitas pessoas possuem animais de estimação, sejam eles adotados, resgatados ou comprados. Sendo assim, a demanda por animais domésticos está relativamente alta, acarretando na reprodução seletiva e as vezes descontrolada de tais animais. Por esses motivos, algumas pessoas ou instituições podem, às vezes, perder seus bichinhos, quando os mesmos fogem de casa, quando escapam da coleira ou de um parquinho, quando são roubados, ou, até mesmo, quando são abandonados. Isso gera também muitos cachorros de rua que se encontram vagando nas ruas sem um lar.

1. Problema

O principal foco deste projeto é nos animais de estimação cão e gato. Abordando especificamente os problemas relacionados a perda ou abandono desses animais e aos animais de rua. As ruas estão cheias de cachorros e gatos de rua e isso é ruim não só para eles mas para as pessoas que passam pelas ruas.

Objetivos

O projeto tem como objetivo facilitar o reencontro dos animais de estimação especificados com seus devidos donos ou instituições responsáveis, assim como à adoção de cães e gatos de rua e/ou abandonados.

Justificativa

A principal motivação desse projeto é o desejo do grupo em ajudar pets abandonados, perdidos ou que fugiram de seus lares a se reencontrar com seus respectivos donos.

Público alvo


O público-alvo são donos ou instituições que perderam seus animais de estimação, pessoas que desejam adotar cães ou gatos, instituições focadas no resgate de animais de estimação.


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.

	Amanda Alves	
	Idade: 62 Ocupação: Aposentada	Objetos e Lugares Celular. Uso diário moderado, faz parte da sua rotina embora não utilize o tempo inteiro.
Personalidade Gentil, sociável, acolhedora, carinhosa, cuidadosa, inexperiente com tecnologia	Sonhos Viajar para França, ver netos formarem	Hobbies Tricotar, Fofocar, Leitura

	Carlos Gomes	
	Idade: 21 Ocupação: estudante.	Objetos e lugares Computador, celular, tablet, Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, Youtube, Telegram, Discord. Usa sempre que tiver tempo livre, para distrair, em qualquer lugar
Personalidade Hiperativo, Curioso, Sociável, Experiente com tecnologia, Desleixado, Atlético	Sonhos Terminar a faculdade, ter a própria casa, ter um PC Gamer, ter uma carreira de sucesso, Casar com a Morena.	Hobbies, História <ul style="list-style-type: none"> • Jogar videogames • Jogar futebol.

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]
Gertrudes	Eu consigo ver lugares que normalmente se acham pets perdidos	consiga encontrar meu pet.
Gertrudes	Adquirir mais conhecimento no tema de pets perdidos	eu possa encontrar meu pet e evite perder ele ou deixá-lo fugir.
Lucas	auxiliar pessoas a encontrarem pets perdidos	eu possa ajudar pessoas a reencontrar seus pets e ajudar a diminuir o número de pets na rua.
Lucas	eu possa deixar meu pet com alguém enquanto estou viajando/fora de casa	que eu possa assegurar que meu pet está bem e que não vai fugir de casa.

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 postagem feitas por outros usuários	Alta
RF-02	O site deve apresentar, para cada postagem, uma imagem correspondente ao assunto apresentado	Alta
RF-03	O site deve permitir ao usuário fazer postagens sobre o seus pets perdidos.	Alta

RF-04	O site deve oferecer a capacidade do usuário de se registrar e logar	Alta.
RF-05	O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro/pesquisa para permitir ao usuário localizar uma característica específica que será informada na caixa de pesquisa.	Alta
RF-06	O site deve mostrar um mapa onde pontos de interesse para pets e locais onde outros pets foram encontrados.	Alta
RF-07	O site deve oferecer contatos para passeios coletivos	Baixa
RF-08	O site deve oferecer contatos para doação de brinquedos	Baixa
RF-09	O site deve permitir que usuários possam comentar postagens.	Média
RF-10	O site deve exibir os comentários registrados juntamente com a postagem 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 15/12/2022.
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	ICEI-PUC-Minas-PPLCC-TI/tiaw-ppl-cc-m-20222-03-pets-perdidos-adocao-de-pets-2: tiaw-ppl-cc-m-20222-03-pets-perdidos-adocao-de-pets-2 created by GitHub Classroom
Documentos do projeto	Google Drive	https://docs.google.com/document/d/1L_SYtjcM8MxBb8WxDE7x2n7h0rEdjtT9fk8nSyjZ2H4/edit?usp=sharing
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	https://www.figma.com/
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/invite/b/cQBOKdpT/3695387dbde3bfbe4cd1570ff498cafc/tiaw-pets-perdidos

Gerenciamento do Projeto

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

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Athos
- Equipe de Desenvolvimento
 - Pedro Rocha (Desenvolvedor Front End)
 - Bethânia (Desenvolvedor Front End)
 - Tarcísio (Desenvolvedor Front End)
 - Laura (Desenvolvedor Front End)

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, eles 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 ser entregues ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.

O quadro kanban do grupo no Trello está disponível através da URL e é apresentado, no estado atual, na Figura X. A definição desta estrutura se baseou na proposta feita por Littlefield (2016).

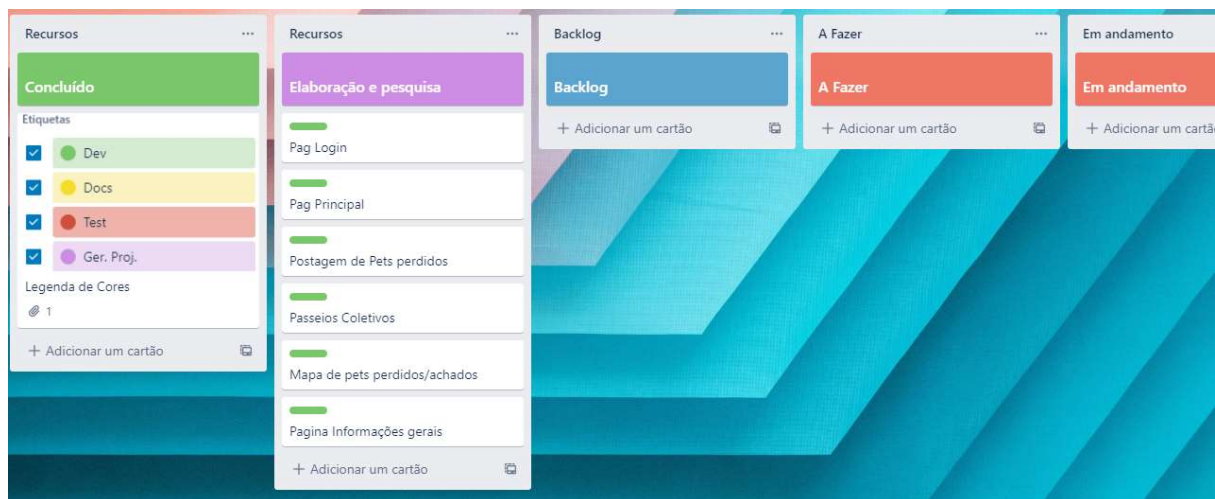


Figura X - Tela do Trello utilizada pelo grupo

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

- Documentação
- Desenvolvimento
- Testes
- Gerência de Projetos.



4. Projeto de Interface

Wireframes

Conforme fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem. As telas do sistema apresentam uma estrutura comum que é apresentada na Figura X. Nesta estrutura, existem 3 grandes blocos, descritos a seguir. São eles:

- **Cabeçalho** - local onde são dispostos elementos fixos de identidade (logo) e navegação principal do site (menu da aplicação);
- **Conteúdo** - apresenta o conteúdo da tela em questão;
- **Barra lateral** - apresenta os elementos de navegação secundária, geralmente associados aos elementos do bloco de conteúdo.

