

Trabalho Interdisciplinar

Aplicações Web

1. Introdução

Mediante o portal G1, o Brasil possui 170 mil animais abandonados sob cuidado de ONGs, sem contar com todos os animais que ainda estão nas ruas por terem se perdido de seus donos originais.

Problemas

Sob essa ótica, o Brasil se encontra presente em dois grandes empecilhos ao se tratar de animais de estimação:

- A dificuldade de donos de animais perdidos reencontrar os seus bichinhos.
- O excesso de animais sem donos nas ruas e em ONGs.

Objetivos

Assim, surge a necessidade de haver uma plataforma focada, em não só ajudar os animais de estimação perdidos a reencontrar os seus respectivos donos, mas também ajudar animais abandonados e encontrados nas ruas a terem um novo lar e direito à uma melhor qualidade de vida.

Justificativa

A Câmara Municipal de São Paulo tem em seu site: "A quantidade de animais soltos na capital é grande, mas desconhecida, e o abrigo do CCZ opera com capacidade máxima". Consequentemente, essa matéria representa uma questão problemática que abrange todo o Brasil, uma vez que não é somente o Estado de São Paulo que divulga publicamente resolução do problema que tanto os abrigos, quanto as ruas, são livres de animais de estimação em situações degradantes.

Público Alvo

- Donos de Abrigos.
- Pessoas que perderam seus animais de estimação.
- Pessoas que encontraram pets perdidos e procuram por seus donos.

2. Especificação do Projeto

A consolidação desse projeto e seus principais objetivos foram estruturados através da busca pelos integrantes do grupo através de entrevistas e questionários, dando origem às personas, que são pessoas que perderam o seu pet ou encontram um pet, o que seriam possíveis usuários da plataforma e dessa forma colaborou para o entendimento do grupo da importância desta plataforma.

Personas

a) **Patrícia**

Patrícia tem 46 anos, a mesma trabalha em um abrigo de animais. Possui uma personalidade muito forte e decisiva. Ela adora ler livros e jornais, ver filmes e séries, em seu tempo livre passa seu tempo navegando em suas redes sociais. O atual trabalho dela no abrigo, o principal meio de divulgação dos animais são através do instagram e do facebook. Os objetivos chave, para ela, na utilização desse serviço seria ter uma plataforma única para divulgar pets encontrados por eles e divulgar também animais resgatados que estão disponíveis para adoção. Esse serviço facilitaria a disseminação dessas informações para mais pessoas com mais rapidez.

b) **Tatiane**

Tatiane tem 27 anos, a mesma trabalha como advogada e adora os seus pets. Ela tem uma personalidade intensa, decisiva, honesta e corre muito atrás das coisas que ama e deseja conquistar. A mesma gosta de se informar das últimas notícias e estar atualizada em suas redes sociais. Houve uma época em que ela perdeu sua cachorrinha e recorreu às redes sociais como uma forma de encontrá-la. Felizmente a sua ação teve êxito e ela conseguiu encontrar a sua pet, mas Tatiane afirma que se houvesse uma plataforma exclusiva para divulgar animais perdidos e encontrados seria um grande facilitador na ajuda dos mesmos.

c) **Sandra**

Sandra tem 39 anos e trabalha como enfermeira. A mesma tem uma personalidade calma e apaziguante. Ela vive com animais de estimação ao seu redor. Sandra gosta de ver as notícias pelo seu smartphone e assiste aos jornais pela TV. A entrevistada já perdeu sua pet e infelizmente não a encontrou novamente, e afirma que se houvesse uma plataforma exclusiva para esse tipo de busca, seria de grande ajuda para tentar encontrar sua animalzinha.

d) **Sandro**

Sandro tem 51 anos e trabalha como gerente de vendas. O mesmo tem uma personalidade “estourada” mas uma pessoa ao mesmo tempo amável com as pessoas à sua volta. Os pilares mais importantes de sua vida são seu trabalho, a sua família e seus pets. Sandro utiliza bastante o seu Smartphone para meios profissionais e para descontração. Ele encontrou um pet perdido na rua e decidiu ajudar o animal. De acordo com o entrevistado uma plataforma exclusiva para esse tipo de finalidade, ajudaria a encaminhar pets perdidos para as suas famílias ou até mesmo um novo lar.

História de Usuários

Persona :	Quero/Preciso:	Motivo/Valor:
Patrícia	De uma plataforma, conectada com as redes sociais para divulgar animais disponíveis para a adoção	Para garantir a difusão de informação para o maior número de pessoas possível.
Sandra	De algo que me direcione para os melhores lugares para procurar o animal que perdi, pela localização	Para melhorar as minhas chances de encontrar o animal no menor tempo possível
Tatiane	De uma plataforma que me ajude nas buscas pela minha cachorrinha considerando as características dela	Para facilitar a minha busca
Sandro	De uma plataforma que me ajude a divulgar que encontrei um animal e que estou procurando um dono para ele	Para conseguir um lar seguro para os pets que encontro

Requisitos do Projeto

A funcionalidade do projeto é mediada através de requisitos feitos pelo cliente entrevistado. Os requisitos funcionais descrevem o que o software deve fazer, já os requisitos não-funcionais quantificam determinados aspectos do comportamento do sistema.

a) Requisitos Funcionais

n°	Descrição	Prioridade
01	Cadastrar usuários mediante suas necessidades	Alta
02	Mostrar os pets perdidos que estão próximos	Média
03	Cadastrar o pet com suas características	Alta
04	Quando o animal for encontrado, o anúncio deve ser removido.	Média

b) Requisitos Não-Funcionais

n°	Descrição	Prioridade
01	Ambos os cadastros não devem demorar mais de 5 minutos	Média

02	Deve haver interação com algumas ferramentas (ex: gmail) para facilitar o login	Alta
03	O carregamento de qualquer informação deve demorar até três segundos	Média

Restrições

- O projeto deve ser finalizado e entregue no final do semestre letivo (07/07/2022).
- Não será permitido o uso de outras tecnologias que vão além do básico do desenvolvimento Web FrontEnd.
- Não será permitido a terceirização na construção do projeto, além dos integrantes do grupo.

3. Metodologia

Durante a etapa de idealização do nosso projeto, utilizamos o método de “Design Thinking”, que foi organizado pela plataforma “Miro”. Com ele, entender os fatores que definem o nosso problema, e, com isso, pensar nas melhores soluções para a pauta em questão “os *pets perdidos*”. Na etapa de desenvolvimento, dentro dos moldes do Scrum, no qual o trabalho é organizado por sprints, reuniões com periodicidade semanal e liberação de resultados incrementais ao longo do tempo. Nesse processo, organizamos nossas pendências e afazeres pelo quadro do Kanban, na plataforma “Trello”.

Ambiente de Trabalho

a) Repositório de código fonte:

<https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2022-1-ti1-7924100-t2-g8-pets-perdidos>

b) Documentos do Projeto:

<https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2022-1-ti1-7924100-t2-g8-pets-perdidos/tree/master/docs>

c) Projetos de Wireframe:

<https://marvelapp.com/whiteboard/9xfl03O8t9Jztda6SKnO>

d) Gerenciamento do Projeto:

<https://trello.com/b/4O1ZILQt/kanban-tiaw-pets-perdidos>

Gerenciamento do Projeto

Foi utilizado o método ágil Scrum para o desenvolvimento desse projeto.

Equipe:

- Scrum Master: Rommel Vieira Carneiro
- Equipe de desenvolvimento:
 - Alice Rodrigues
 - Juliana Serra
 - Lucas Tabosa
 - Rafael Vitoretti
 - Sophia Rocha
 - Vinícius Gonzaga

A organização do projeto foi dividida em categorias sendo elas:

- **Backlog:** Nesse quadro é mantido todas as tarefas que devem ser feitas até o final da sprint, onde cada integrante da equipe de desenvolvimento seleciona no máximo dois itens por vez para ser feito.
- **Para Fazer:** Nesse quadro fica os itens selecionados pelo integrante que ainda deve ser feito.
- **Fazendo:** Nesse quadro fica a tarefa que está feita pelo integrante que a selecionou.
- **Checagem de Qualidade:** Nesse quadro fica as tarefas que já foram concluídas mas antes devem ser conferidas por outro desenvolvedor para corrigir erros se necessário que não foram observados anteriormente.
- **Feito:** Nesse quadro fica todas as tarefas que já foram feitas pela equipe de desenvolvimento.

4. Interface do Usuário

Nossa equipe buscou criar um wireframe amigável para os nossos usuários e objetivo, para que não se perca muito tempo em funcionalidades que não ajudam a solucionar o problema do usuário. Nossas telas foram feitas pela plataforma canva, onde se encontra todos os esboços de nossos wireframes.

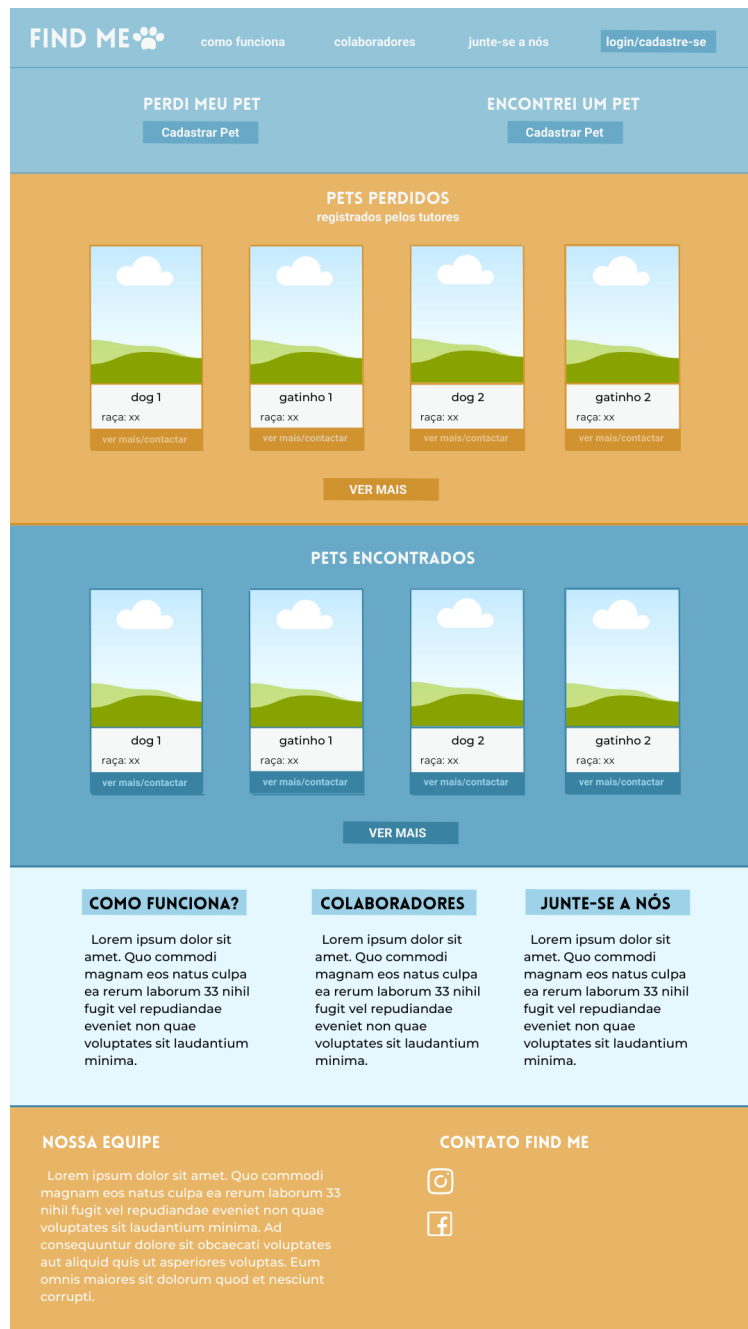
Fluxo do Usuário

No diagrama a seguir mostra a interação do usuário com a plataforma. Em cada seta vermelha têm suas respectivas explicações da ação que será tomada pelo sistema ao clicar em um botão e as explicações de cada tela.



Essa é a tela principal da plataforma, é por onde os usuários têm o primeiro contato com a plataforma em si.. Nesta tela os usuários podem fazer login em suas contas já existentes, podem cadastrar seus pets que foram perdidos ou também cadastrar um animal que foi encontrado e procura por seu dono.

Nesta tela também há o catálogo dos animais que estão perdidos e foram cadastrados por outras pessoas e animais que foram encontrados e estão sob cuidados de outros usuários que buscam pelos donos originais dos pets.



Tela - Login

Nesta tela o usuário poderá fazer login na plataforma, ou pode clicar no botão para se cadastrar caso não tenha uma conta já existente.



The login screen features a blue header with the 'FIND ME' logo and a paw print. The main content area is orange, with a light blue box in the center titled 'LOGIN'. Inside this box, there are two input fields: 'NOME DE USUÁRIO*' and 'SENHA*'. Below the password field is a small link that says 'Esqueci minha senha'. At the bottom of the box is a blue button labeled 'Entrar' and a link that says 'NÃO POSSUÍ UMA CONTA? CLIQUE AQUI'. The footer is light blue and contains the copyright notice '© Direitos Autorais Find Me 2022'.

Tela - Cadastro

Nesta tela o usuário preencherá os campos em branco com suas informações para se cadastrar na plataforma e receber notificações futuras.



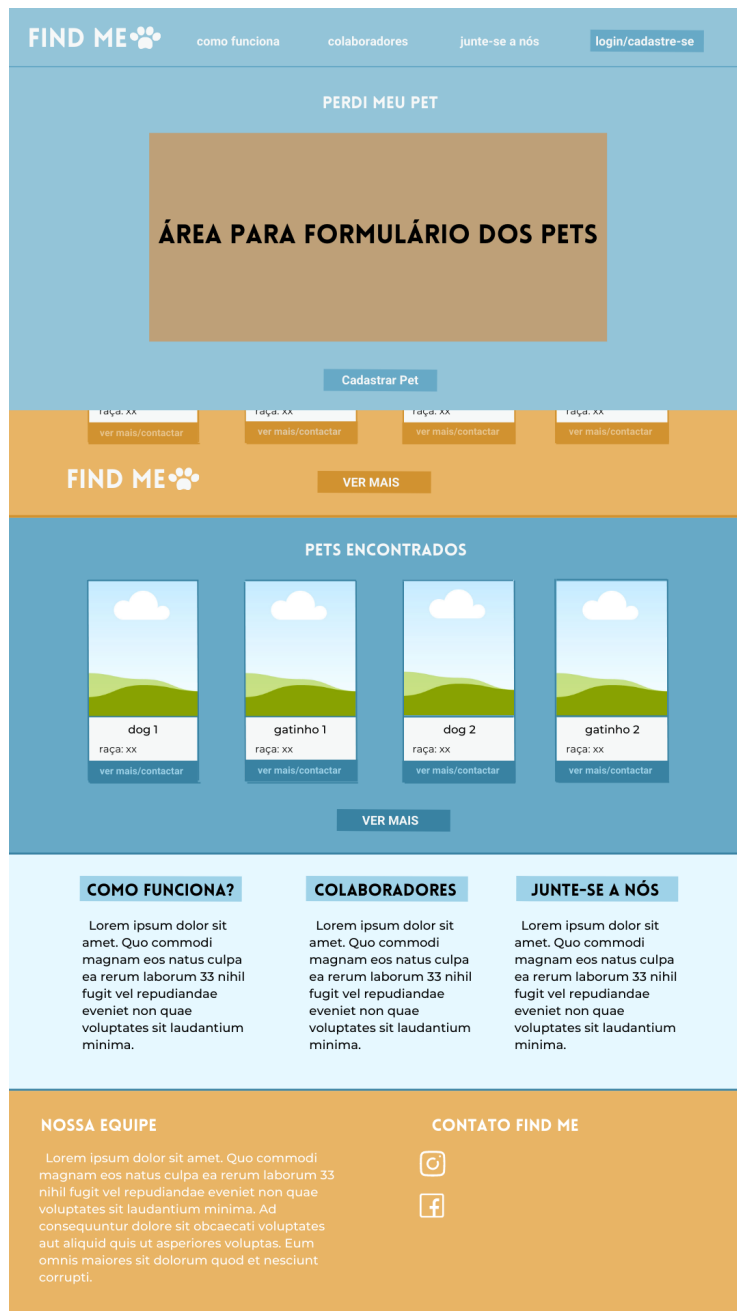
The registration screen has a blue header with the 'FIND ME' logo and a paw print. The main content area is orange, with a light blue box in the center titled 'CADASTRO'. The form is divided into several sections:

- Left Column:** Fields for 'NOME COMPLETO*', 'EMAIL*', 'DATA DE NASCIMENTO*' (with a date picker showing 'dd/mm/xxxx'), 'ESTADO/UF*', and 'CIDADE*'.
- Middle Column:** Fields for 'BAIRRO*', 'RUA*', 'CELULAR*' (with a placeholder '(ddd)00000-0000'), 'TELEFONE', and a 'GÊNERO*' section with radio buttons for 'Feminino', 'Masculino', 'Outro', and 'Não informar'.
- Right Column:** Two checkboxes: 'Declaro que li e concordo com os termos de condição de uso da plataforma' and 'Desejo receber notificações e updates via SMS e E-MAIL'. Below these is a profile picture section with a placeholder image, a button 'adicionar foto de perfil', and the text 'SUA FOTO FICARÁ AQUI'. At the bottom of this column are fields for 'NOME DE USUÁRIO*' and 'SENHA*'.

 At the bottom center of the light blue box is a blue button labeled 'Cadastrar'. The footer is light blue and contains the copyright notice '© Direitos Autorais Find Me 2022'.

Tela - Cadastrar Pets

Esta tela será aberta quando o usuário selecionar se deseja cadastrar um pet que foi encontrado ou se deseja cadastrar um animal que foi perdido, para que outras pessoas possam encontrá-lo de acordo com suas características descritas pelo dono.



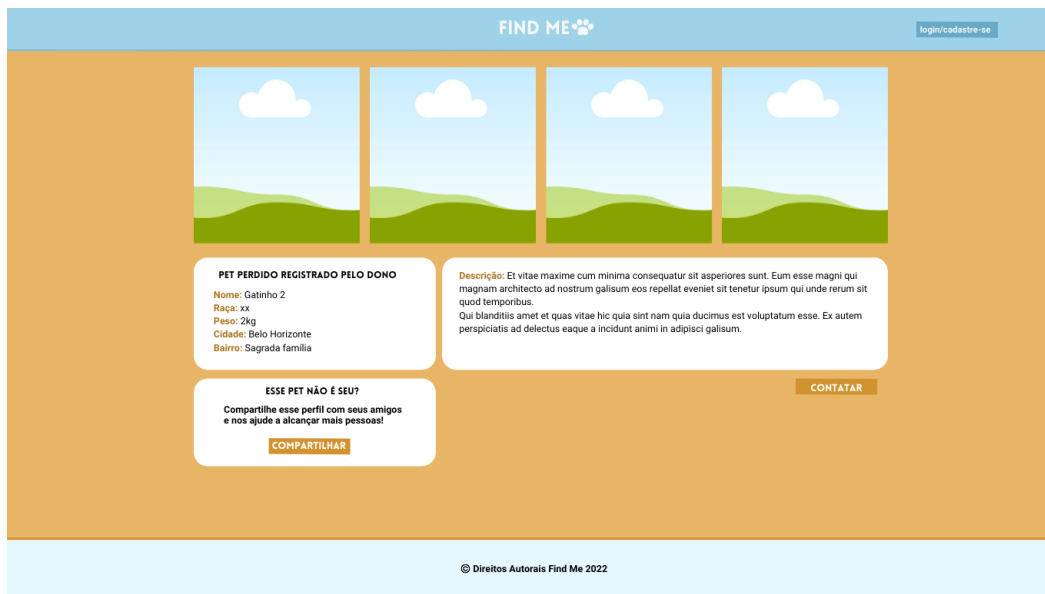
Tela - Ver Mais Pets

Esta tela aparecerá quando o usuário clicar em “ver mais”, tanto para pets perdidos quanto para pets que foram encontrados. Você poderá buscar por algum pet em específico através de suas características descritas por seu dono, ou por quem o encontrou.



Tela - Informações do Animal

Será aberto nesta tela ao clicar em algum dos cards de algum pet. É onde ficarão as informações do pet, fotos e também formas de contato com a pessoa que cadastrou esse pet. Funcionará tanto para pets perdidos quanto para pets encontrados.



5. Implementação da Solução

##Continuação nas próximas Sprints##