



PUC Minas

# CADÊ MEU PET?

**Integrantes:**

Alexandre Ottoni  
Carlos José Figueiredo  
Henrique Volponi  
João Gabriel Silva  
Marcos Alberto



# ÍNDICE

- Contexto do Problema
- Proposta de Solução
- Metodologia do grupo
- Arquitetura da Solução  
(Componentes e Tecnologias)
- Referências



Cadê meu Pet?

# CONTEXTO DO PROBLEMA

Falta de sistema eficaz de busca e reintegração: Dificulta a localização de animais perdidos.

Riscos à segurança e saúde dos animais: Exposição a perigos nas ruas, fome, doenças e maus-tratos.

Angústia emocional para donos: Impacto psicológico significativo pela perda de seus animais de estimação.

Impacto Ambiental e Sanitário: A presença de animais perdidos nas ruas causa a disseminação de doenças e perturbação do ecossistema local.

[Voltar ao índice](#)



Cadê meu Pet?

# Proposta de Solução

Para resolver o problema, desenvolvemos uma plataforma destinada à pessoas que tiveram seus animais perdidos. Nesta plataforma, os usuários podem publicar um anúncio com informações detalhadas sobre o pet desaparecido. Isso possibilita que diversos usuários da plataforma colaborem na busca, facilitando o reencontro entre o usuário e seu animal de estimação.

[Voltar ao índice](#)





Cadê meu Pet?

# Metodologia (SCRUM)

## SPRINT 1

- Entregas
- Stakeholders
- Planejamento do Projeto

## SPRINT 2

- Planejamento da Sprint
- Divisão das Tarefas
- Codificação e Implementação.
- Reuniões Diárias
- Reunião da Sprint
- Retrospectiva da Sprint

## SPRINT 3

- Repetição do processo de planejamento, divisão de tarefas, codificação e implementação;
- Ajustes e Melhorias nos requisitos anteriores.

## SPRINT 4

- Entrega do Produto Final;
- Documentação Atualizada;
- Finalização.

[Voltar ao índice](#)

# Arquitetura da Solução

Ambiente	Plataforma	Links
<ul style="list-style-type: none"><li>• Processo de Design Thinking</li><li>• Repositório de código</li><li>• Projeção inicial das telas</li><li>• Projeção final das telas</li><li>• Projeção User Flow</li><li>• Apresentação do projeto</li><li>• Documentação do projeto</li><li>• Ferramenta de codificação</li><li>• Hospedagem do projeto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Figma</li><li>• GitHub</li><li>• Figma</li><li>• Figma</li><li>• Miro</li><li>• Canva</li><li>• Google Docs</li><li>• Visual Studio Code</li><li>• Replit</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#"><u>Link Design Thinking</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link Repositório</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link Telas Iniciais</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link Telas Finais</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link User Flow</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link Apresentação</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link Documentação</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Link Hospedagem</u></a></li></ul>

[Voltar ao índice](#)

# Referências

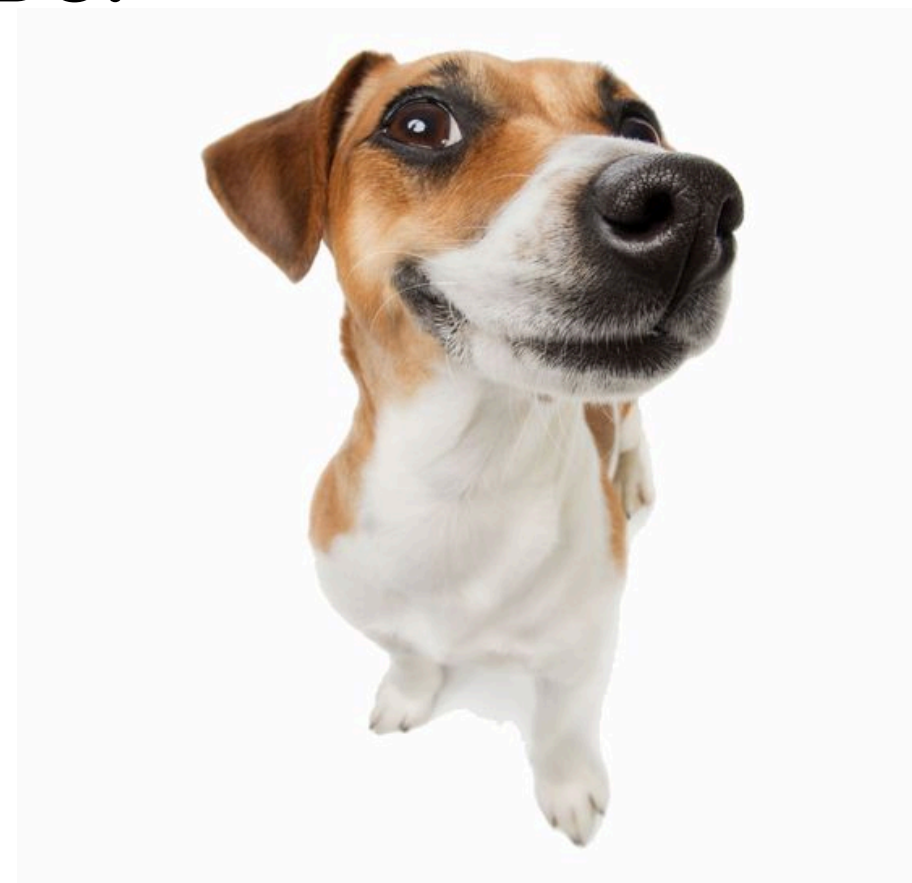
- 1 Scrum e Github
- 2 Saúde Pet
- 3 Alimentação saudável para pets
- 4 Design Thinking
- 5 Tutorial Replit com Node.js



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nós, do projeto “Cadê meu Pet”, queremos agradecer à sua atenção e aos instrutores **Gabriel Barbosa** e **Michelle Hanne** por toda a ajuda oferecida durante o primeiro semestre.

**OBRIGADO!**



Cadê meu Pet?