

GUSTAVO DE CASTRO FERNANDES
MATHEUS HENRIQUE CONCEIÇÃO BONORE
NATÁLIA DA SILVA
RENATO ALLAN COLOMBO LO

**DOGÃO:
SISTEMA PARA ADOÇÃO/DOAÇÃO DE ANIMAIS & ANÚNCIOS DE ANIMAIS
ACHADOS E PERDIDOS**

Marília
2016

GUSTAVO DE CASTRO FERNANDES
MATHEUS HENRIQUE CONCEIÇÃO BONORE
NATÁLIA DA SILVA
RENATO ALLAN COLOMBO LO

DOGÃO:
SISTEMA PARA ADOÇÃO/DOAÇÃO DE ANIMAIS & ANÚNCIOS DE ANIMAIS
ACHADOS E PERDIDOS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Etec Antônio Devisate, como
requisito parcial à obtenção do título de
Técnico em Informática para Internet, sob
orientação dos professores Renata Pinheiro e
Lucas Maestro Carlos.

Marília
2016

“Logo que, numa inovação, nos mostram alguma
coisa de antigo, ficamos sossegados. ”
Friedrich Nietzsche

Agradecemos à Deus, o autor da vida e nosso guia diário.

À professora orientadora Renata Pinheiro, e ao professor Lucas Maestro Carlos pela amizade, paciência, horas dedicadas ao projeto e confiança dada ao grupo.

A todos que de alguma maneira contribuíram para o desenvolvimento deste projeto. Nosso sincero obrigado.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – DER.....	17
Figura 2 – Tabela de Login.....	18
Figura 3 – Tabela Usuário	18
Figura 4 – Tabela de Animal	19
Figura 5 – Tabela Post	19
Figura 6 – Tabela Notificação.....	20
Figura 7 – Tabela Raças	20
Figura 8 – Tela de entrada (SITE).....	20
Figura 9 – Tela de registrar (SITE).....	21
Figura 10 – Tela de registrar (SITE).....	21
Figura 11 – Tela de início (SITE).....	22
Figura 12 – Cadastro de animal (SITE).....	22
Figura 13 – Cadastro de post (SITE).....	23
Figura 14 – Tela de notificação (SITE).....	23
Figura 15 – Editar perfil (SITE).....	23
Figura 16 – Editar perfil (SITE).....	24
Figura 17 – Editar perfil (SITE).....	24
Figura 18 – Tela de entrada (APLICATIVO).....	25
Figura 19 – Tela de registrar (APLICATIVO).....	25
Figura 20 – Tela de registrar (APLICATIVO).....	26
Figura 21 – Tela de início (APLICATIVO)	26
Figura 22 – Cadastro de animal (APLICATIVO).....	27
Figura 23 – Cadastro de animal (APLICATIVO).....	27
Figura 24 – Cadastro de post (APLICATIVO).....	28
Figura 25 – Cadastro de post (APLICATIVO).....	28

RESUMO

O grupo de alunos do curso Técnico em Informática para Internet desenvolveu um sistema online, intitulado “Dogão”, um sistema à uma rede de adoção e doação de animais, e anúncios de animais achados e perdidos para Marília. O tema foi escolhido após uma análise detalhada, no intuito de socorrer animais dos índices de abandono que tem sido cada vez mais crescente nas cidades. O objetivo do sistema *web*, que também contará com um aplicativo *Android* é unir pessoas interessadas em adotar animais com ONGs e entidades que organizam doações, possibilitando um alcance maior do que os meios atualmente utilizados, (grupos no Facebook e Whatsapp). Após muita pesquisa em sites e análise do cenário e público-alvo, foi desenvolvido o projeto do sistema Dogão, que utiliza as tecnologias web: PHP, MySQL, AJAX, *JavaScript*, HTML e CSS, além do *framework open source Cordova* e o ambiente de desenvolvimento *Intel XDK*.

Palavras-Chave: Doação de animais abandonados. Sistema adoção. PHP. MySQL. *jQuery*.

ABSTRACT

The group of students of the Computer Science for Internet developed a online system called “Dogão”, a system to animals adoption and donations, and to publish found and lost animals in Marília course decided, after a detailed analysis, to develop an adoption / donation network and postings of lost and found animal ads, in order to rescue animals from the indices of abandonment that has been every time Increasing. The goal of the web system, which will also feature an Android application is to unite people interested in adopting animals with NGOs and entities that organize donations, allowing a wider reach than the media currently used (Facebook groups and Whatsapp). After much research on sites and analysis of the scenario and target audience, the Dogão system project was developed, using web technologies: PHP, MySQL, AJAX, JavaScript, HTML and CSS, as well as the open source Cordova framework and the Intel XDK development.

Keywords: Donation of abandoned animals, Adoption system, PHP, mySQL, jQuery,

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1. DESENVOLVIMENTO.....	15
1.1. Fundamentação Teórica	15
1.2. Linguagem & Framework	15
1.2.1. Linguagem PHP.....	15
1.2.2. Linguagem <i>jQuery</i>	15
1.2.3. Intel XDK & Apache Cordova	16
1.3. Diagrama Entidade Relacionamento (DER).....	17
1.4. Estrutura das tabelas do sistema	17
1.4.1. Tabela de Login	18
1.4.2. Tabela de Usuário	18
1.4.3. Tabela de Animal.....	19
1.4.4. Tabela Post	19
1.4.5. Tabela Notificação	20
1.4.6. Tabela Raças.....	20
1.5. Telas do Sistema “Dogão”	20
1.5.1. Tela de entrada.....	20
1.5.2. Tela de registrar.....	21
1.5.3. Tela de início	22
1.5.4. Cadastro de animais.....	22
1.5.5. Cadastro de post	23
1.5.6. Tela de notificação.....	23
1.5.7. Editar perfil	23
1.6. Telas do aplicativo <i>Android</i>	25
1.6.1. Tela de entrada.....	25
1.6.2. Tela de registrar.....	25
1.6.3. Tela de início do Aplicativo	26
1.6.4. Cadastro de animal.....	27
1.6.5. Cadastro de post	28
1.7. Metodologia.....	29

1.8 Resultados e Discussões	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	32

INTRODUÇÃO

Segundo a OMS (Organização Mundial de Saúde) estima-se que apenas no Brasil, há cerca de 30 milhões de animais abandonados. Grande parte destes animais vão parar em abrigos, porém, 50% são sacrificados, e apenas 10% encontram um novo lar.

O acesso à internet no Brasil, de acordo com o IBGE (2013) abrange 49,4% da população brasileira. E o uso de *smartphones* em 2015 chegou a 76 milhões e a tendência deste número é crescer cada vez mais. Analisando este cenário, concluímos que um sistema que requer conexão à internet se torna cada vez mais viável e conveniente.

Atualmente, em redes sociais como o *Facebook* e *Whatsapp* existem vários grupos e círculos fechados, muitas vezes de baixo alcance, que buscam encontrar um lar para animais provenientes do abandono de terceiros ou filhotes recém-nascidos.

A solução encontrada foi o desenvolvimento de um sistema e de um aplicativo para smartphone que funcionarão como uma espécie de rede social a fim de reunir pessoas interessadas em socorrer estes animais necessitados, seja doando, adotando, ou notificando ter encontrado um animal perdido.

1. DESENVOLVIMENTO

A partir deste capítulo o grupo irá exemplificar como o projeto foi realizado, a escolha da linguagem, do banco de dados, os diagramas como as suas funções desenvolvidas e as telas com suas funcionalidades.

1.1. Fundamentação Teórica

A seguir serão apresentadas as fontes bibliográficas, como livros e sites que foram utilizados como estudo para o desenvolvimento do TCC.

Como linguagem de programação, o grupo irá explanar rapidamente os conceitos e a importância da linguagem PHP e do *jQuery*.

1.2. Linguagem & Framework

1.2.1. Linguagem PHP

O PHP (acrônimo recursivo de: PHP: *Hypertext Preprocessor*) é uma linguagem de programação muito usada atualmente para gerar conteúdo para a WEB. O PHP foi criado em 1995, por Rasmus Lerdorf, sendo inicialmente um pacote CGI para substituir os Scripts Perl. (PHP..., 2016).

1.2.2. Linguagem *jQuery*

jQuery é uma biblioteca *JavaScript cross-browser* desenvolvida para simplificar os *scripts client side* que interagem com o HTML. Ela foi lançada em dezembro de 2006 no *BarCamp* de Nova York por John Resig. Usada por cerca de 77% dos 10 mil sites mais visitados do mundo, *jQuery* é a mais popular das bibliotecas *JavaScript*. (Programação JQuery..., 2016).

jQuery é uma biblioteca de código aberto e possui licença dual, fazendo uso da Licença MIT ou da *GNU General Public License* versão 2. A sintaxe do *jQuery* foi desenvolvida para tornar mais simples a navegação do documento *HTML*, a seleção de elementos *DOM*, criar animações, manipular eventos e desenvolver aplicações

AJAX. A biblioteca também oferece a possibilidade de criação de *plugins* sobre ela. Fazendo uso de tais facilidades, os desenvolvedores podem criar camadas de abstração para interações de mais baixo nível, simplificando o desenvolvimento de aplicações web dinâmicas de grande complexidade. (Programação JQuery..., 2016).

1.2.3. Intel XDK & Apache Cordova

O *apache cordova* é um grupo de *APIs* que permitem utilizar *HTML*, *CSS* e *JavaScript* para desenvolver uma aplicação móvel que é executada no dispositivo e pode acessar as funções nativas do aparelho. (O que é Apache..., 2016).

Esta tecnologia permite que se desenvolva o mesmo código para múltiplas plataformas, como *Android*, *Windows phone* e *ios*. O *Intel xdk* é uma ferramenta que possibilita a compilação do código fonte do aplicativo de maneira simples e intuitiva. (O que é Apache..., 2016).

1.3. Diagrama Entidade Relacionamento (DER)

O diagrama Entidade Relacionamento tem a finalidade de descrever o relacionamento entre os campos das tabelas e as informações do sistema de modo conceitual.

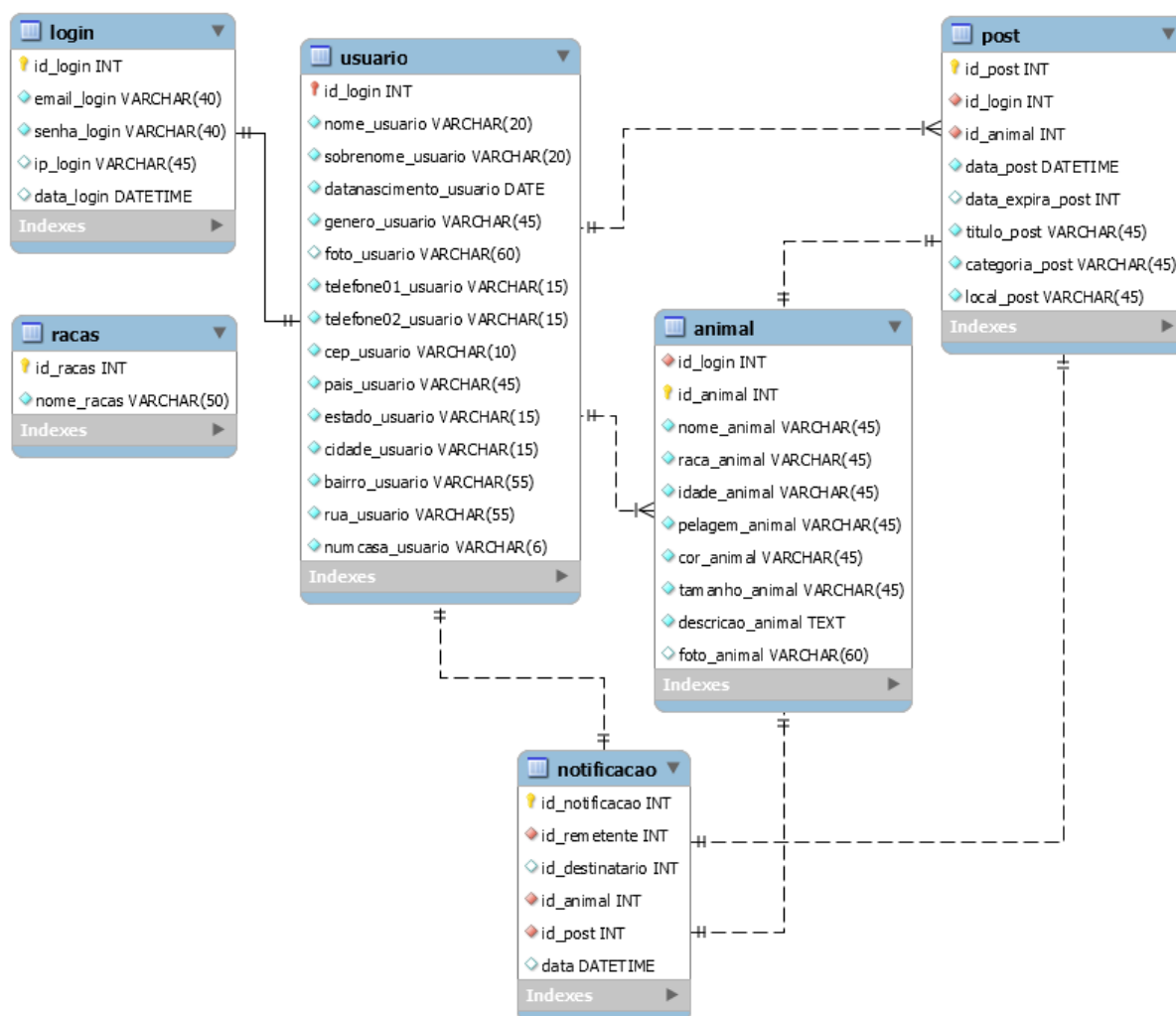
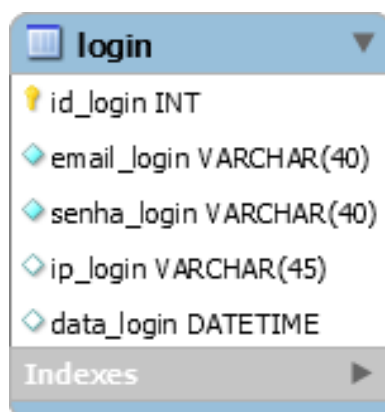


Figura 1 – DER

1.4. Estrutura das tabelas do sistema

As tabelas são essências ao sistema, pois nelas ficam armazenados todos os dados inseridos no sistema. Os campos definidos têm sua respectiva função, como texto, data, numéricos, chave primária, podendo ser conferido na figura 1.

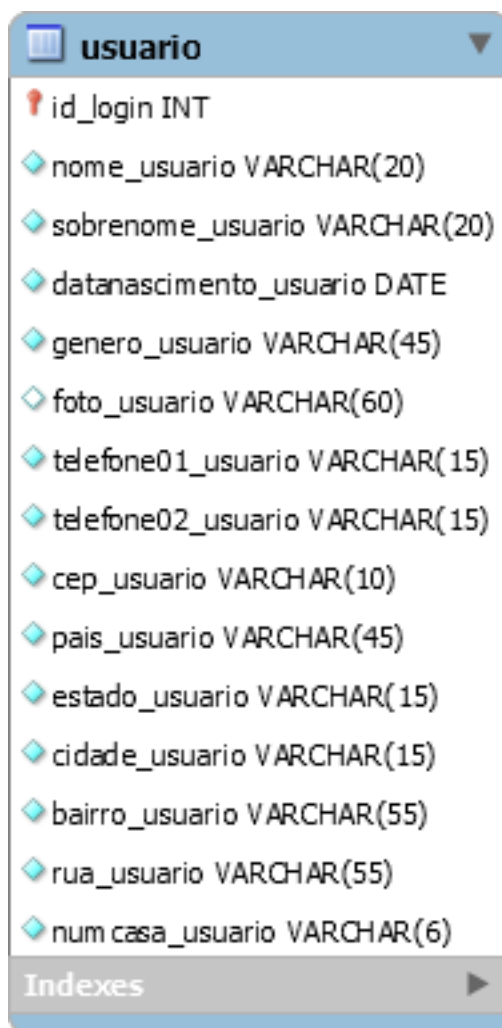
1.4.1. Tabela de *Login*



login
id_login INT
email_login VARCHAR(40)
senha_login VARCHAR(40)
ip_login VARCHAR(45)
data_login DATETIME
Indexes

Figura 2 – Tabela de Login

1.4.2. Tabela de Usuário



usuario
id_login INT
nome_usuario VARCHAR(20)
sobrenome_usuario VARCHAR(20)
datanascimento_usuario DATE
genero_usuario VARCHAR(45)
foto_usuario VARCHAR(60)
telefone01_usuario VARCHAR(15)
telefone02_usuario VARCHAR(15)
cep_usuario VARCHAR(10)
pais_usuario VARCHAR(45)
estado_usuario VARCHAR(15)
cidade_usuario VARCHAR(15)
bairro_usuario VARCHAR(55)
rua_usuario VARCHAR(55)
num casa_usuario VARCHAR(6)
Indexes

Figura 3 – Tabela Usuário

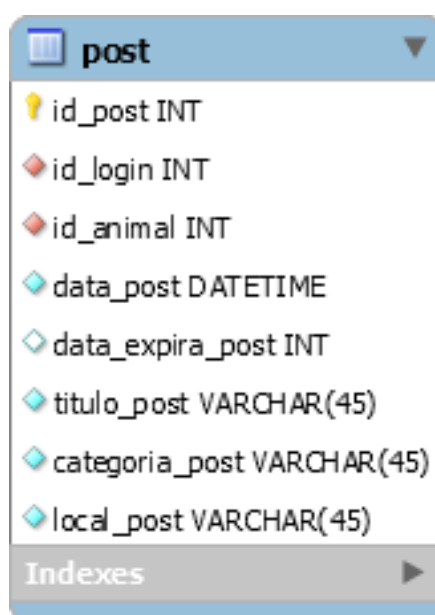
1.4.3. Tabela de Animal



animal	
id_login	INT
id_animal	INT
nome_animal	VARCHAR(45)
raca_animal	VARCHAR(45)
idade_animal	VARCHAR(45)
pelagem_animal	VARCHAR(45)
cor_animal	VARCHAR(45)
tamanho_animal	VARCHAR(45)
descricao_animal	TEXT
foto_animal	VARCHAR(60)
Indexes	

Figura 4 – Tabela de Animal

1.4.4. Tabela Post



post	
id_post	INT
id_login	INT
id_animal	INT
data_post	DATETIME
data_expira_post	INT
titulo_post	VARCHAR(45)
categoria_post	VARCHAR(45)
local_post	VARCHAR(45)
Indexes	

Figura 5 – Tabela Post

1.4.5. Tabela Notificação

notificacao	
id_notificacao	INT
id_remetente	INT
id_destinatario	INT
id_animal	INT
id_post	INT
data	DATETIME
Indexes	

Figura 6 – Tabela Notificação

1.4.6. Tabela Raças

racas	
id_racas	INT
nome_racas	VARCHAR(50)
Indexes	

Figura 7 – Tabela Raças

1.5. Telas do Sistema “Dogão”

1.5.1. Tela de entrada

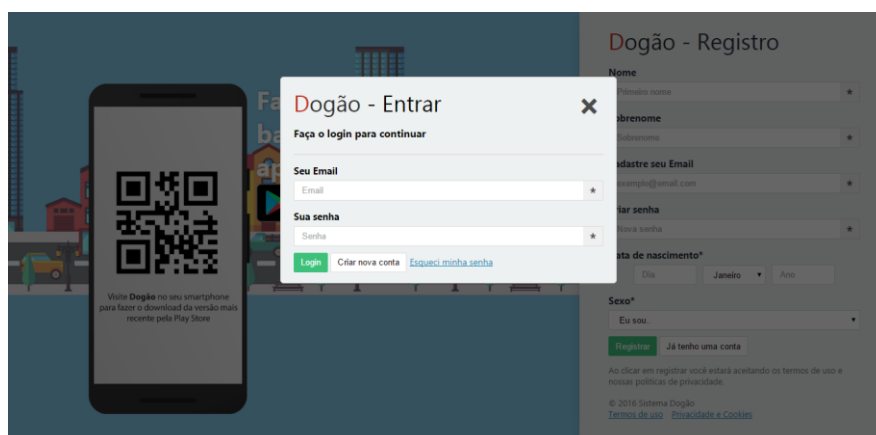
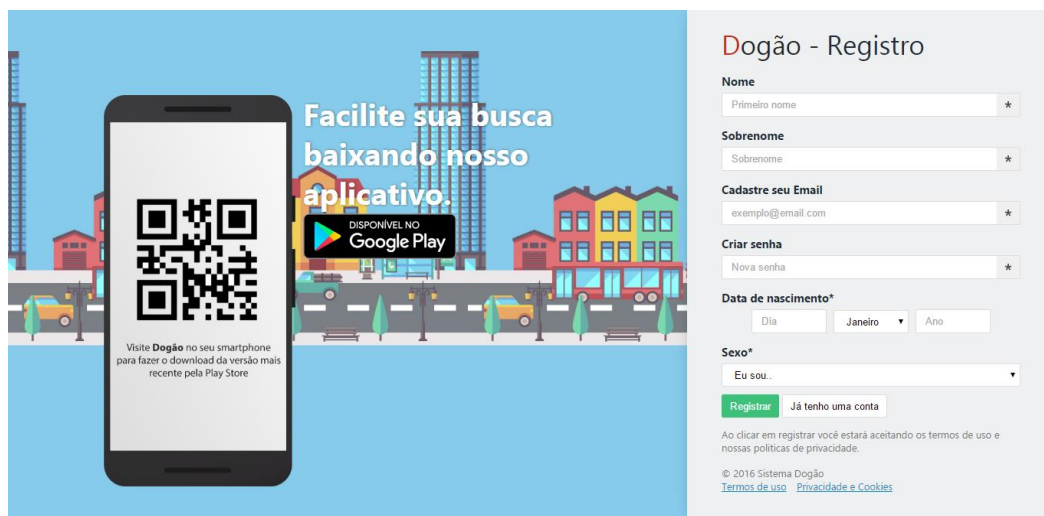


Figura 8 – Tela de entrada (SITE)

1.5.2. Tela de registrar



Facilite sua busca baixando nosso aplicativo.

DISPONÍVEL NO Google Play

Visite **Dogão** no seu smartphone para fazer o download da versão mais recente pela Play Store

Dogão - Registro

Nome
 Primeiro nome *

Sobrenome
 Sobrenome *

Cadastre seu Email
 exemplo@email.com *

Criar senha
 Nova senha *

Data de nascimento*
 Dia Janeiro Ano

Sexo*
 Eu sou... ▼

Ao clicar em registrar você estará aceitando os termos de uso e nossas políticas de privacidade.

© 2016 Sistema Dogão
[Termos de uso](#) [Privacidade e Cookies](#)

Figura 9 – Tela de registrar (SITE)



Ola, Matheus Henrique Conceição Bonore

Muitas pessoas perdem seus cachorros ou qualquer outro tipo de animal de estimação

O uso pretendido deste sistema é voltada para auxiliar donos de animais perdidos a entrar em contato com pessoas que, potencialmente, podem os ter encontrado, e ainda permitir que Ongs e Canis possam expor animais para a doação.

Além disso, com esta ferramenta, os usuários poderão cadastrar seus animais de estimação, em especial cachorros.

Estas informações estarão disponíveis para as pessoas acessar o formulário on-line.

Dogão

Telefone Fixo
 *

Celular
 *

CEP
 *

Endereço*
 País
 Estado
 Cidade

Bairro
 Bairro

Rua
 Rua Número *

Figura 10 – Tela de registrar (SITE)

1.5.3. Tela de início

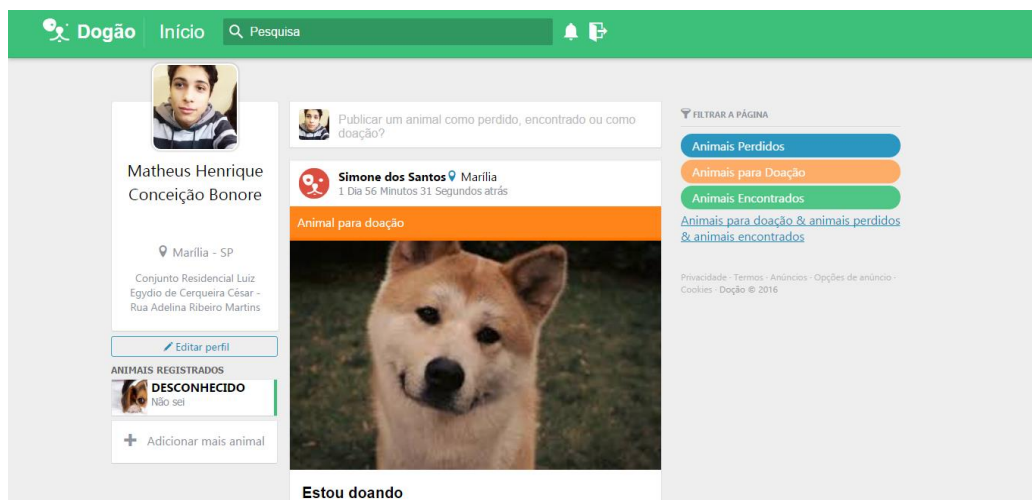


Figura 11 – Tela de início (SITE)

1.5.4. Cadastro de animais

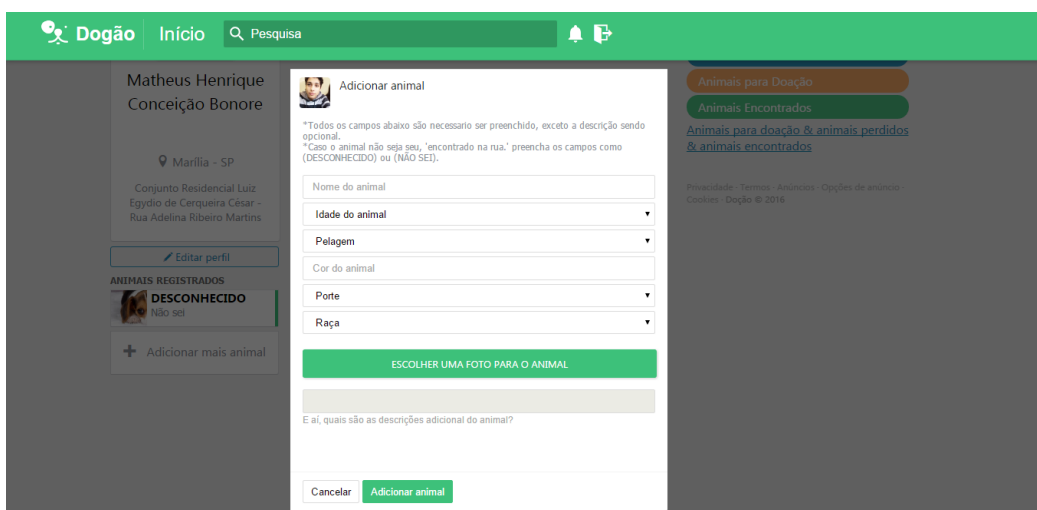


Figura 12 – Cadastro de animal (SITE)

1.5.5. Cadastro de post

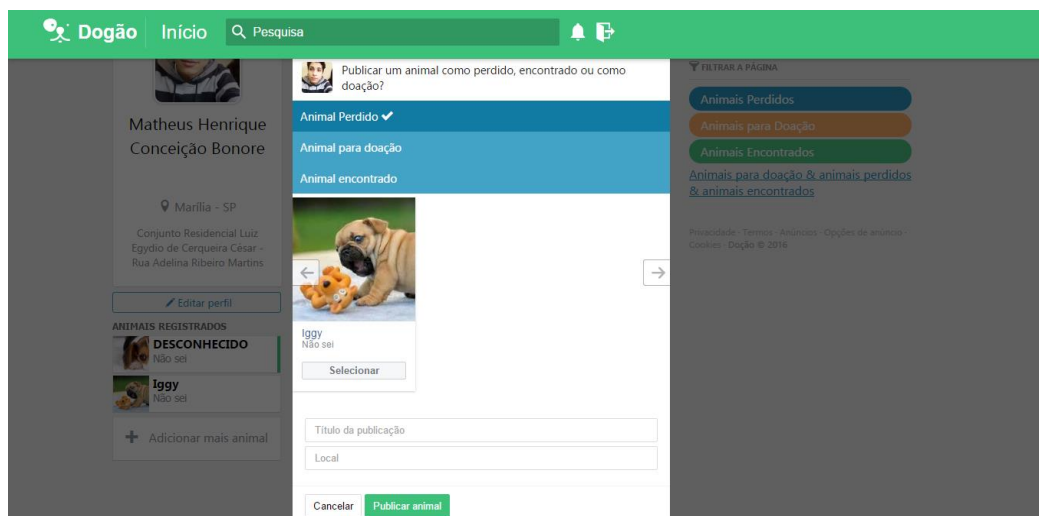


Figura 13 – Cadastro de post (SITE)

1.5.6. Tela de notificação

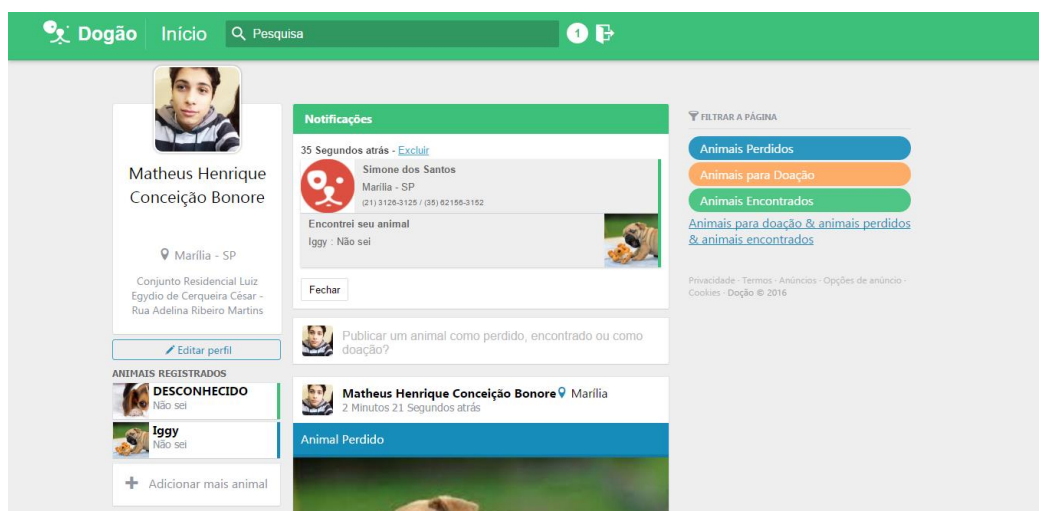


Figura 14 – Tela de notificação (SITE)

1.5.7. Editar perfil

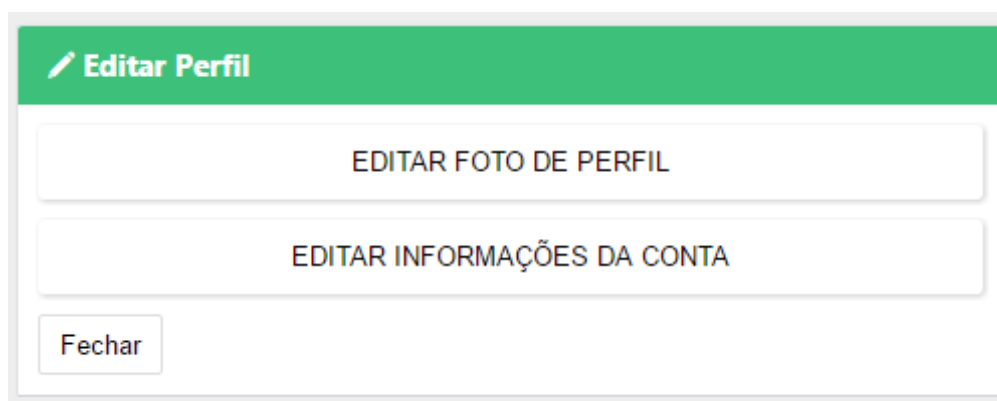
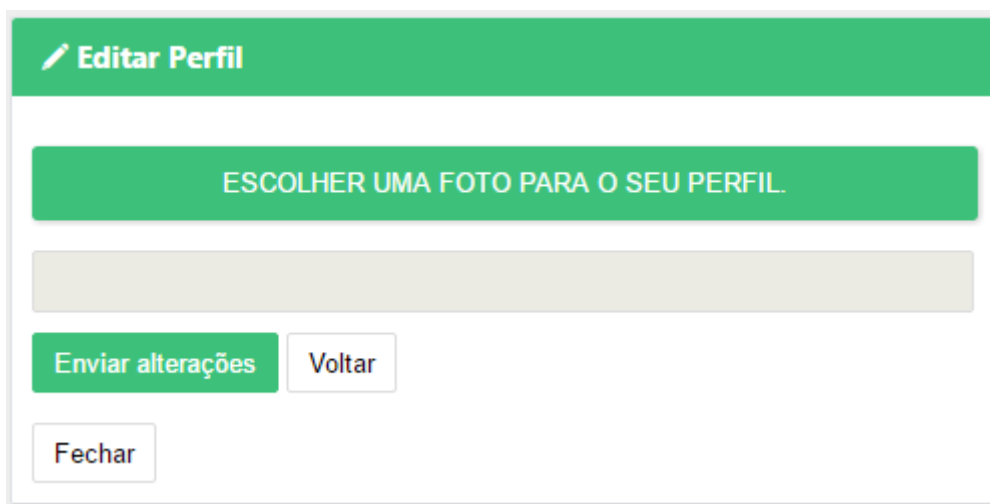


Figura 15 – Editar perfil (SITE)



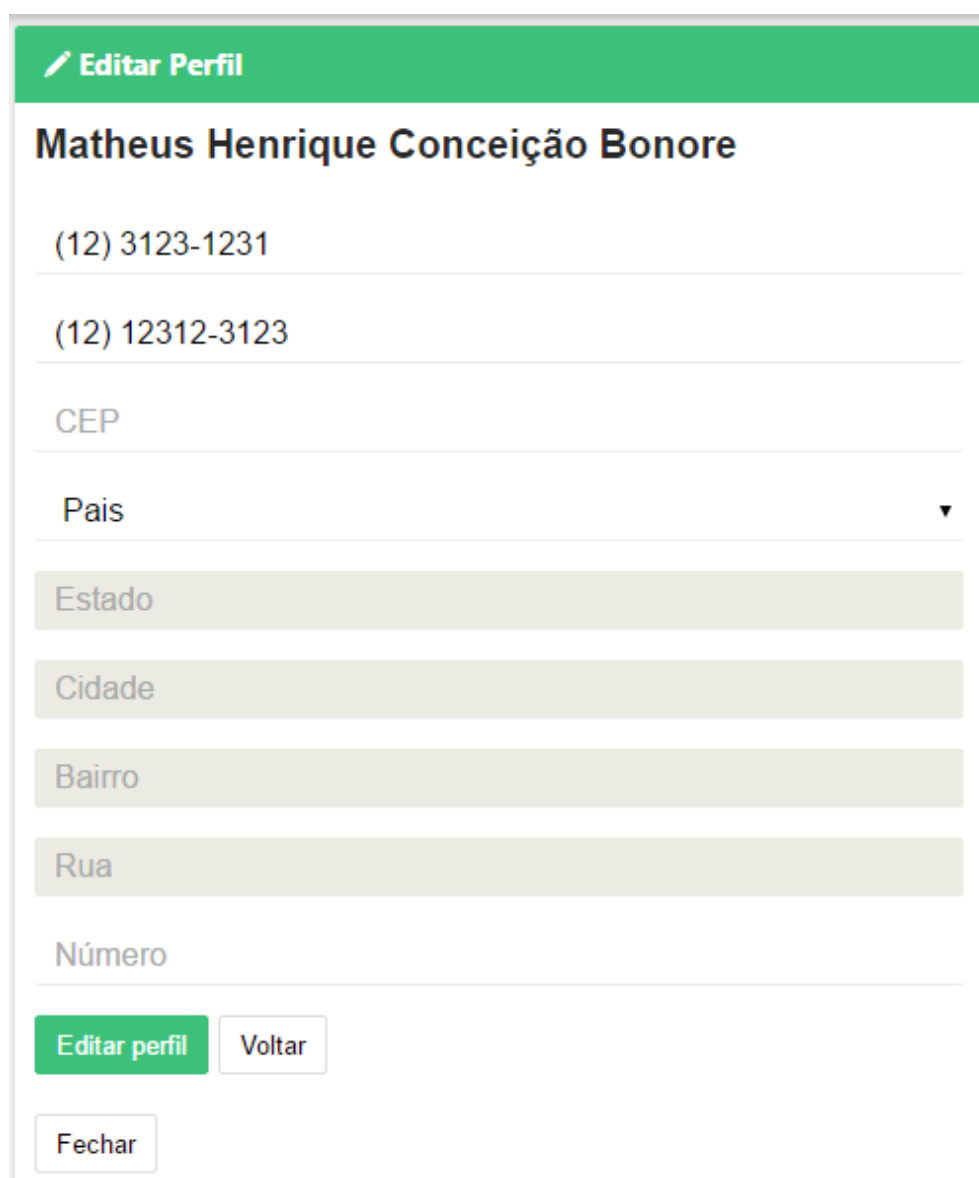
Editar Perfil

ESCOLHER UMA FOTO PARA O SEU PERFIL.

Enviar alterações Voltar

Fechar

Figura 16 – Editar perfil (SITE)



Editar Perfil

Matheus Henrique Conceição Bonore

(12) 3123-1231

(12) 12312-3123

CEP

Pais ▼

Estado

Cidade

Bairro

Rua

Número

Editar perfil Voltar

Fechar

Figura 17 – Editar perfil (SITE)

1.6. Telas do aplicativo *Android*

1.6.1. Tela de entrada



A tela de entrada do aplicativo Dogão apresenta o logo da marca no topo, seguido por campos de login e senha. Abaixo dos campos, há um botão verde 'Entrar', uma opção 'OU' com uma linha tracejada, um botão vermelho 'Cadastre-se Agora' e um link azul 'Esqueceu a senha?'.

Dogão

Login

Senha

Entrar

OU

Cadastre-se Agora

[Esqueceu a senha?](#)

Figura 18 – Tela de entrada (APLICATIVO)

1.6.2. Tela de registrar



A tela de registrar do aplicativo Dogão exibe uma ilustração de uma pessoa com um balão de fala verde. Abaixo, há uma saudação em vermelho, uma descrição do sistema e uma instrução para preencher os dados. Os campos de formulário incluem Nome, Sobrenome, Email, uma senha com máscara de asteriscos, um campo de confirmação com uma seta para baixo, e um seletor de gênero com 'Masculino' selecionado. No final, há um botão verde 'PRÓXIMO' e um link azul 'Fazer Login'.

Bem Vindo(a)!

Dogão é um sistema voltado para pessoas que amam animais!

Preencha seus dados abaixo para fazer parte da nossa plataforma.

Nome

Sobrenome

Email

▼

Masculino ▼

PRÓXIMO

[Fazer Login](#)

Figura 19 – Tela de registrar (APLICATIVO)

A screenshot of a registration screen titled 'Contato'. At the top, there is a red circular icon containing a yellow house and a black mobile phone. Below the icon, the title 'Contato' is displayed in red. The instruction 'Insira abaixo suas informações de contato.' is in gray. The form consists of several input fields: 'CEP' with a green 'Consultar CEP' button, 'R: 9 de julho', 'Centro', 'Marília', and 'São Paulo'. A blue link 'Endereço Incorreto?' is positioned above two large buttons: a green 'PRÓXIMO' button and a red 'ANTERIOR' button.

Figura 20 – Tela de registrar (APLICATIVO)

1.6.3. Tela de início do Aplicativo

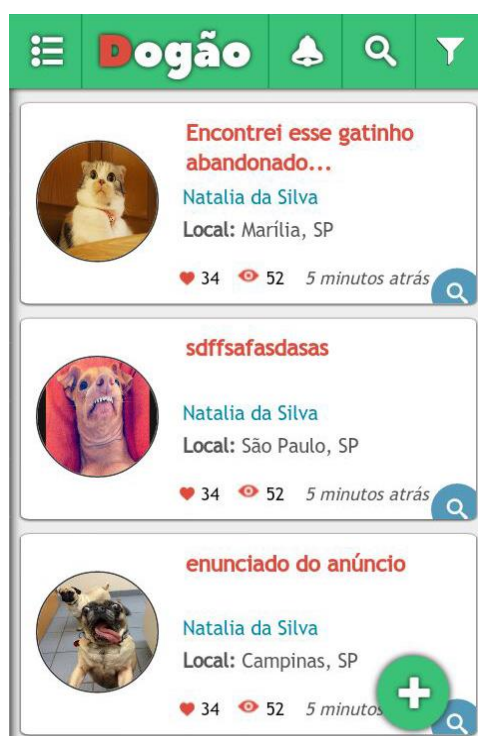


Figura 21 – Tela de início (APLICATIVO)

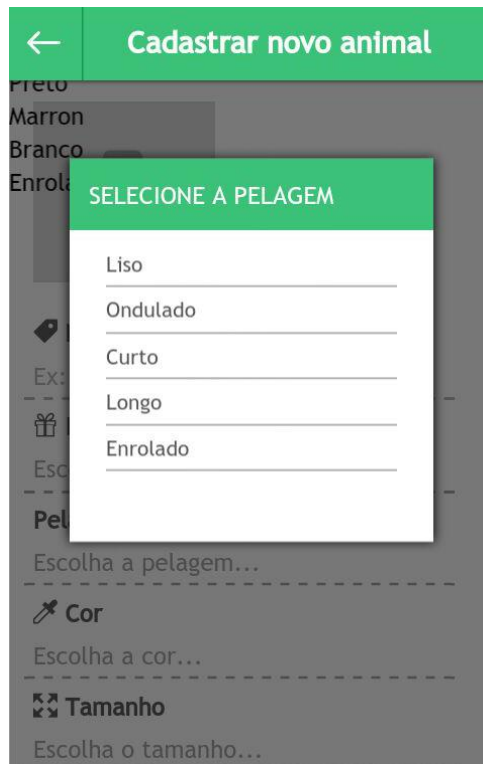
1.6.4. Cadastro de animal



The screenshot shows a mobile application interface for registering a new animal. At the top, there is a green header bar with a back arrow on the left and the text "Cadastrar novo animal" on the right. Below the header, there is a large grey square placeholder for a photo, containing a camera icon. Underneath the photo placeholder, there are five form fields, each with a label, an icon, and a placeholder text:

- Nome do animal** (tag icon): Placeholder text "Ex: Bazuca".
- Idade do animal** (gift icon): Placeholder text "Escolha a idade...".
- Pelagem** (paw print icon): Placeholder text "Escolha a pelagem...".
- Cor** (color palette icon): Placeholder text "Escolha a cor...".
- Tamanho** (size icon): Placeholder text "Escolha o tamanho...".

Figura 22 – Cadastro de animal (APLICATIVO)



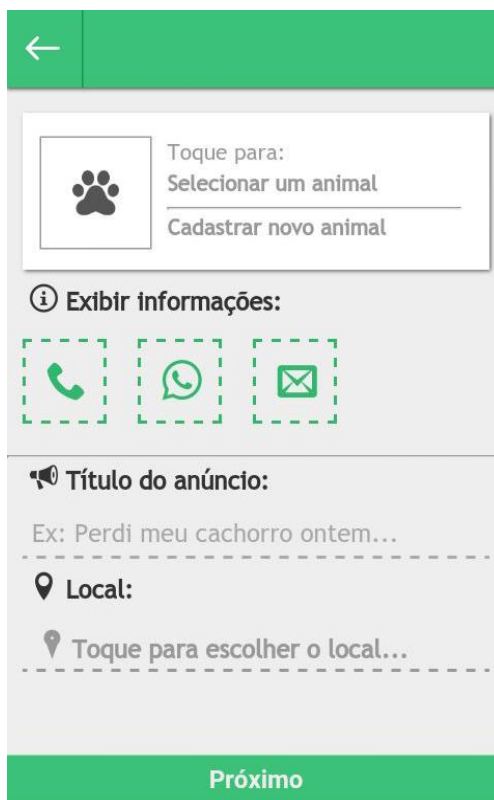
This screenshot shows the same "Cadastrar novo animal" form as Figure 22, but with a dropdown menu open for the "Pelagem" field. The dropdown menu has a green header with the text "SELECIONE A PELAGEM". It lists five options, each with a horizontal line for selection:

- Liso
- Ondulado
- Curto
- Longo
- Enrolado

The background form fields are partially visible and dimmed.

Figura 23 – Cadastro de animal (APLICATIVO)

1.6.5. Cadastro de post



The screenshot shows a mobile application interface for posting. At the top is a green header with a white back arrow. Below it is a white box containing a paw print icon and the text "Toque para:" followed by two options: "Selecionar um animal" and "Cadastrar novo animal". Below this is a section titled "Exibir informações:" with three dashed green boxes containing icons for a phone, WhatsApp, and email. The next section is "Título do anúncio:" with a speaker icon and a text input field containing "Ex: Perdi meu cachorro ontem...". Below that is a "Local:" section with a location pin icon and a text input field containing "Toque para escolher o local...". At the bottom is a green button labeled "Próximo".

Figura 24 – Cadastro de post (APLICATIVO)



This screenshot shows the same application interface as Figure 24, but with a modal overlay. The modal has a green header with the text "SELECIONE SEU ESTADO". It contains a list of Brazilian states: São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Espírito Santo, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná, and Mato Grosso. Each state name is followed by a horizontal line for selection. The modal is positioned over the "Local:" section of the background form. The "Próximo" button remains visible at the bottom.

Figura 25 – Cadastro de post do Aplicativo

1.7 Metodologia

O projeto de Trabalho de Conclusão de Curso foi desenvolvido por um grupo de quatro estudantes do curso técnico em Informática para Internet da Escola Técnica Estadual Antônio Devisate – Classe Descentralizada Monsenhor Bicudo, utilizando tanto os recursos tecnológicos da própria instituição como também os equipamentos pessoais de cada integrante.

Para desenvolvimento do tema proposto (um sistema que consiste em versão *web* e *mobile* e visa transformar os processos de adoção e doação de animais, além de servir como uma rede destinada a encontrar animais perdidos), utilizou-se as linguagens de programação *PHP* e *Javascript*, além do *HTML & CSS* para construir a interface de usuário e outros recursos para auxílio, como: *JQuery*, *AJAX*, *Cordova*, *Intel XDK*, *MySQL*.

Inicialmente fora decidido a interface básica de ambas as versões (*web* & *mobile*), além das informações que constituíram a base de dados. A versão *mobile* foi basicamente uma aplicação híbrida, o que permitiu que fosse desenvolvida com as tecnologias *web* e acessando o banco de dados através de requisições *AJAX* com *JSON*.

Com o término da versão *web*, foi hospedada em um servidor e ficou *online* disponível para ser utilizada.

1.8 Resultados e Discussões

As reuniões com o grupo foram de muito proveito para o desenvolvimento do projeto, e sempre o grupo e orientadores foram bem atendidos e com expectativa de continuar a ideia e sua execução.

Nossas discussões foram a base da pesquisa que chegou-se em um resultado em que muitas pessoas perdem seus animais de estimação, podendo o sistema ser de grande importância ao se criar um recurso eficaz que auxilie na busca de cães perdidos para a cidade de Marília e região.

Espera-se que o sistema traga benefícios e atenda os objetivos propostos, sendo útil para auxiliar pessoas e garantir uma redução no número de animais perdidos na rua.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfim, este recurso proposto para a divulgação poderá facilitar as pessoas encontrarem seus animais perdidos ou divulgar um animal para a doação proporcionando menos animais abandonados, podendo deixá-los mais satisfeitos, oferecendo suporte ao sistema, capazes de atender as principais necessidades de encontrar seu animal de estimação.

Para o grupo, foi um prazer fazer parte deste projeto, pois, pôde-se adquirir novos conhecimentos e competências na área, que poderá ser levado para o mercado de trabalho e na continuação da vida acadêmica.

REFERÊNCIAS

PHP. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/informatica/php/>>. Acesso em: 15 set. 2016.

Programação JQuery. Disponível em: <http://www.criandobits.com.br/fs-programacao/fs_conceitos-jquery.php>. Acesso em: 06 set. 2016.

O que é Apache Cordova. Disponível em: <<http://blog.marianalino.com.br/o-que-e-apache-cordova/>>. Acesso em: 21 out. 2016.

The world's largest web developer site. Disponível em <<http://www.w3schools.com/>>. Acesso em: 08 out. 2016.