**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC DA ZONA LESTE**

**NOVOTEC DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Juan Farias da Rocha**

**Marcela Aparecida de Almeida**

**Raissa Santos Ramos**

**Little Host: Hospedagem de animais**

**São Paulo**

**2023**

**Juan Farias da Rocha**

**Marcela Aparecida de Almeida**

**Raissa Santos Ramos**

**Little Host: Hospedagem de animais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Zona Leste, orientado pelo Prof. Jeferson Roberto de Lima, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo**

**2023**

**AGRADECIMENTOS**

Agradecemos, especialmente, aos nossos familiares que nunca nos deixaram desistir mesmo nos momentos difíceis, sempre nos fazendo persistir no momento de dificuldade, também agradecemos aos nossos amigos e colegas de turma por, primeiramente, estar desenvolvendo os seus respectivos projetos no mesmo período e, muitas vezes, nos ajudarem nas dúvidas e por nos acompanharem nesses três anos de ETEC, trazendo para esse período de ensino médio um ambiente mais descontraído e alegre, também agradecemos aos nossos professores e orientadores Jeferson Roberto de Lima e Rogério Bezerra Costa por sempre fazerem nós entregarmos o melhor que podemos oferecer e nos orientar ao melhor caminho, e por fim, agradecemos a nossa resiliência de lidar com o trabalho em grupo, escutar e entender a necessidade do outro, assim então, procurando trazer um projeto com um objetivo importante e qualidade.

“Até que o homem estenda o círculo de sua compaixão a todos os seres vivos, o homem mesmo não encontrará a paz. ”

**Albert Schweitzer**

**RESUMO**

O presente trabalho de conclusão de curso, tem como objetivo desenvolver um software para hospedagem de animais domésticos que traga para tutores segurança e para animais domésticos, conforto, esses que, fazem parte da família e necessitam de cuidado e atenção, apresentando para tutores, anfitriões qualificados para o serviço de hospedagem de animais domésticos, capacitados para o momento de cuidados com animais.

**Palavras-chave:** Animais Domésticos. Hospedagem. Tutores.

**ABSTRACT**

This course completion work aims to develop software for hosting domestic animals that brings safety to the tutors and comfort to their domestic animals, those who are part of the family and need care and attention, presenting to tutors , qualified hosts for hosting domestic animals, qualified for the moment of caring for animals.

**Key-words:** Domestic Animals. Hosting. Tutors.

LISTA DE FIGURAS

[Figura 1 - Exemplo de código HML 17](#_Toc149152092)

[Figura 2 - Exemplo de página HTML 18](#_Toc149152093)

[Figura 3 - Exemplo de seletor CSS 19](#_Toc149152094)

[Figura 4 - Exemplo de página com CSS 20](#_Toc149152095)

[Figura 5 - Exemplo de código JavaScript 21](#_Toc149152096)

[Figura 6 - Exemplo de página com JavaScript 21](#_Toc149152097)

[Figura 7 - Exemplo de função com JavaScript 22](#_Toc149152098)

[Figura 8 - Exemplo de Link Bootstrap 23](#_Toc149152099)

[Figura 9 - Exemplo de código Bootstrap 23](#_Toc149152100)

[Figura 10 - Exemplo de página com Bootstrap 23](#_Toc149152101)

[Figura 11 - Exemplo criação do banco de dados e tabela 25](#_Toc149152102)

[Figura 12 - Exemplo de tabela 25](#_Toc149152103)

[Figura 13 - Exemplo de código PHP 26](#_Toc149152104)

[Figura 14 - Exemplo de inserção de dados 26](#_Toc149152105)

[Figura 15 - Exemplo dados na tabela 27](#_Toc149152106)

[Figura 16 - Exemplo de Atores 29](#_Toc149152107)

[Figura 17 - Exemplo de Caso de Uso 29](#_Toc149152108)

[Figura 18 - Exemplo de Associação de Inclusão 30](#_Toc149152109)

[Figura 19 - Exemplo de Associação de Associação e Extensão 31](#_Toc149152110)

[Figura 20 - Exemplo de Diagrama de Caso de Uso 31](#_Toc149152111)

[Figura 21 - Exemplo de Diagrama de Classes 32](#_Toc149152112)

[Figura 22 - Exemplo de Classe 33](#_Toc149152113)

[Figura 23 - Exemplo de Associação 33](#_Toc149152114)

[Figura 24 - Exemplo de Diagrama de Sequência 34](#_Toc149152115)

[Figura 25 - Exemplo de Ator do diagrama de classes 34](#_Toc149152116)

[Figura 26 - Exemplo de Lifeline 35](#_Toc149152117)

[Figura 27- Exemplo de Diagrama de Atividade 36](#_Toc149152118)

[Figura 28 - Exemplo de Atividade 37](#_Toc149152119)

[Figura 29 - Exemplo de Fluxo de Atividade 37](#_Toc149152120)

[Figura 30 - Exemplo de Diagrama Entidade Relacionamento 38](#_Toc149152121)

[Figura 31 - Exemplo Modelo de Entidade e Relacionamento 39](#_Toc149152122)

[Figura 32 - Exemplo de Wireframe de Baixa Fidelidade 39](#_Toc149152123)

[Figura 33 - Exemplo de Wireframe de Alta Fidelidade 40](#_Toc149152124)

[Figura 34 - Diagrama de Caso de uso Little Host 41](#_Toc149152125)

[Figura 35 - Diagrama de Classes Little Host 51](#_Toc149152126)

[Figura 36 - Diagrama de Sequência Cadastro do Tutor 52](#_Toc149152127)

[Figura 37 - Diagrama de Sequência Cadastro do Animal (Tutor) 52](#_Toc149152128)

[Figura 38 - Diagrama de Sequência Manter Animal (Tutor) 53](#_Toc149152129)

[Figura 39 - Diagrama de Sequência Visualizar Animal (Tutor) 53](#_Toc149152130)

[Figura 40 - Diagrama de Sequência Visualizar Anfitrião (Tutor) 54](#_Toc149152131)

[Figura 41 - Diagrama de Sequência Agendar Hospedagem (Tutor) 54](#_Toc149152132)

[Figura 42 - Diagrama de Sequência Cadastro do Anfitrião 55](#_Toc149152133)

[Figura 43 - Diagrama de Sequência Manter Anfitrião (Administrador) 55](#_Toc149152134)

[Figura 44 - Diagrama de Sequência Manter Tutor (Administrador) 56](#_Toc149152135)

[Figura 45 - Diagrama de Atividade Cadastro do Tutor 57](#_Toc149152136)

[Figura 46 - Diagrama de Atividade Editar (Tutor) 58](#_Toc149152137)

[Figura 47 - Diagrama de Atividade Excluir (Tutor) 59](#_Toc149152138)

[Figura 48 - Diagrama de Atividade Cadastrar Animal (Tutor) 60](#_Toc149152139)

[Figura 49 - Diagrama de Atividade Agendar Hospedagem (Tutor) 61](#_Toc149152140)

[Figura 50 - Diagrama de Atividade Visualizar Hospedagens (Tutor) 62](#_Toc149152141)

[Figura 51 - Diagrama de Atividade Cadastro do Anfitrião 63](#_Toc149152142)

[Figura 52 - Diagrama de Atividade Excluir (Anfitrião) 64](#_Toc149152143)

[Figura 53- Diagrama de Atividade Editar (Anfitrião) 65](#_Toc149152144)

[Figura 54 - Diagrama de Atividade Listar Usuários (Administrador) 66](#_Toc149152145)

[Figura 55 - Diagrama de Atividade Editar Usuário (Administrador) 67](#_Toc149152146)

[Figura 56 - Diagrama de Atividade Excluir Usuário (Administrador) 68](#_Toc149152147)

[Figura 57 - Diagrama Entidade Relacionamento Little Host 69](#_Toc149152148)

[Figura 58 - Modelo de Entidade e Relacionamento Little Host 70](#_Toc149152149)

[Figura 59 - Login 71](#_Toc149152150)

[Figura 60 - Cadastro 72](#_Toc149152151)

[Figura 61 - Fale Conosco/Contato 72](#_Toc149152152)

[Figura 62 – Home 73](#_Toc149152153)

[Figura 63 – Sobre Nós 74](#_Toc149152154)

[Figura 64 – Anfitriões 75](#_Toc149152155)

[Figura 65 –Perfil do Tutor 76](#_Toc149152156)

[Figura 66 – Cadastro do Animal 77](#_Toc149152157)

[Figura 67 – Formulário do Anfitrião 78](#_Toc149152158)

[Figura 68 – Perfil do Anfitrião 79](#_Toc149152159)

[Figura 69 - Ficha do Animal 80](#_Toc149152160)

[Figura 70 – Agenda do Tutor 81](#_Toc149152161)

[Figura 71 - Excluir Usuário 81](#_Toc149152162)

[Figura 72 – Nossos Tutores (Administrador) 82](#_Toc149152163)

[Figura 73 – Nossos Anfitriões 82](#_Toc149152164)

[Figura 74 - Pagamento 83](#_Toc149152165)

[Figura 75 - Página de Login 84](#_Toc149152166)

[Figura 76 - Página de Cadastro para Tutor 84](#_Toc149152167)

[Figura 77 – Página Fale Conosco 85](#_Toc149152168)

[Figura 78 - Home 86](#_Toc149152169)

[Figura 79 - Sobre Nós 87](#_Toc149152170)

[Figura 80 - Página Anfitriões 88](#_Toc149152171)

[Figura 81 - Página do Perfil do Tutor/Animal 89](#_Toc149152172)

[Figura 82 - Página do Formulário do Anfitrião 90](#_Toc149152173)

[Figura 83 - Página do Cadastro do Animal 91](#_Toc149152174)

[Figura 84 - Página do Perfil do Anfitrião 92](#_Toc149152175)

[Figura 85 - Página Ficha do Animal 93](#_Toc149152176)

[Figura 86 - Página Agenda do Tutor 94](#_Toc149152177)

[Figura 87 - Página Editar Perfil do Anfitrião 94](#_Toc149152178)

[Figura 88 - Página Nossos Tutores (Administrador) 95](#_Toc149152179)

[Figura 89 - Página Nossos Anfitriões (Administrador) 95](#_Toc149152180)

[Figura 90 - Página do Pagamento 96](#_Toc149152181)

LISTA DE QUADROS

[Quadro 1- Descrição do Caso de Uso Geral a partir da perspectiva do Anfitrião 43](#_Toc145961603)

[Quadro 2- Descrição do Caso de Uso Geral a partir da perspectiva do Tutor 44](#_Toc145961604)

[Quadro 3 - Descrição do Caso de Uso Geral a partir da perspectiva do Administrador 44](#_Toc145961605)

[Quadro 4 - Descrição do Caso de Uso “Cadastrar Anfitrião” (Anfitrião) 45](#_Toc145961606)

[Quadro 5 - Descrição do Caso de Uso Efetuar Login a partir da perspectiva do Anfitrião 45](#_Toc145961607)

[Quadro 6 - Descrição do Caso de Uso “Aprovar Hospedagem” (Anfitrião) 46](#_Toc145961608)

[Quadro 7 - Descrição do Caso de Uso “Cadastrar Tutor” (Tutor) 46](#_Toc145961609)

[Quadro 8 - Descrição do Caso de Uso Efetuar Login a partir da perspectiva do Tutor 47](#_Toc145961610)

[Quadro 9 - Descrição do Caso de Uso “Manter Animal” (Tutor) 47](#_Toc145961611)

[Quadro 10 - Descrição do Caso de Uso “Visualizar Animal” (Tutor) 48](#_Toc145961612)

[Quadro 11 - Descrição do Caso de Uso “Visualizar Anfitrião” (Tutor) 48](#_Toc145961613)

[Quadro 12 - Descrição do Caso de Uso “Agendar Hospedagem” (Tutor) 49](#_Toc145961614)

[Quadro 13 - Descrição do Caso de Uso Efetuar Login a partir da perspectiva do Administrador 49](#_Toc145961615)

[Quadro 14 - Descrição do Caso de Uso “Manter Anfitrião” (Administrador) 50](#_Toc145961616)

[Quadro 15 - Descrição do Caso de Uso “Manter Tutor” (Administrador) 50](#_Toc145961617)

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET)

Cascading Style Sheets (CSS)

Diagrama Entidade Relacionamento (DER)

Hypertext Markup Language (HTML)

Hypertext Preprocessor (PHP)

Modelo de Entidade e Relacionamento (MER)

Instituto Pet Brasil (IPB)

Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados Relacional (SGBDR)

Unifield Modeling Language (UML)

SUMÁRIO

[SUMÁRIO 12](#_Toc143814279)

[1 INTRODUÇÃO 14](#_Toc143814280)

[2 EMBASAMENTO TEÓRICO 15](#_Toc143814281)

[2.1 Sites para Hospedagem de Animais 15](#_Toc143814282)

[2.2 Tecnologias Utilizadas 16](#_Toc143814283)

[2.2.1 HTML 16](#_Toc143814284)

[2.2.2 CSS 18](#_Toc143814285)

[2.2.3 JavaScript 20](#_Toc143814286)

[2.2.4 Bootstrap 22](#_Toc143814287)

[2.2.5 MYSQL 24](#_Toc143814288)

[2.2.6 PHP 25](#_Toc143814289)

[2.2.7 UML 27](#_Toc143814290)

[2.2.7.1 Diagrama de Caso de Uso 28](#_Toc143814291)

[2.2.7.1.1 Atores 28](#_Toc143814292)

[2.2.7.1.2 Casos de Uso 29](#_Toc143814293)

[2.2.7.1.3 Associações 30](#_Toc143814294)

[2.2.7.1.3.1 Inclusão 30](#_Toc143814295)

[2.2.7.1.3.2 Extensão 30](#_Toc143814296)

[2.2.7.2 Diagrama de Classes 32](#_Toc143814297)

[2.2.7.2.1 Associações 32](#_Toc143814298)

[2.2.7.2.1.1 Associação Binária 32](#_Toc143814299)

[2.2.7.2.1.2 Agregação 32](#_Toc143814300)

[2.2.7.2.1.3 Composição 32](#_Toc143814301)

[2.2.7.3 Diagrama de Sequência 33](#_Toc143814302)

[2.2.7.3.1 Atores 33](#_Toc143814303)

[2.2.7.3.2 Lifelines 33](#_Toc143814304)

[2.2.7.3.3 Mensagens 33](#_Toc143814305)

[2.2.7.4 Diagrama de Atividade 34](#_Toc143814306)

[2.2.7.4.1 Atividade 34](#_Toc143814307)

[2.2.7.4.2 Fluxo de Controle 34](#_Toc143814308)

[2.2.7.1 DER 35](#_Toc143814309)

[2.2.7.2 MER 35](#_Toc143814310)

[2.2.8 Figma 36](#_Toc143814311)

[2.2.8.1 Wireframe 36](#_Toc143814312)

[3 DESENVOLVIMENTO 38](#_Toc143814313)

[3.1 Diagrama de Caso de Uso 38](#_Toc143814314)

[3.1.1 Documentação do Caso de Uso 39](#_Toc143814315)

[3.2 Diagrama de Classes 51](#_Toc143814316)

[3.3 Diagrama de Sequência 52](#_Toc143814317)

[3.4 Diagrama de Atividade 56](#_Toc143814318)

[3.7 DER 62](#_Toc143814319)

[3.8 MER 63](#_Toc143814320)

[3.9 Wireframes 64](#_Toc143814321)

[3.10 Prototipação 85](#_Toc143814322)

[4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 104](#_Toc143814323)

[REFERÊNCIAS 105](#_Toc143814324)

1 **INTRODUÇÃO**

Antigamente, os animais, hoje nomeados como animais domésticos, eram vistos, para a grande população, como sujos e sua presença era contingente. Como disserta Thomas (2010), nos séculos XVII e XVIII a presença de animais, para o âmbito familiar era dispensável e a domesticação era vista, para os homens, como sinônimo de soberania e subordinação social.

Entretanto, com o passar dos séculos, o ser humano começou a enxergar os animais como criaturas que precisam de cuidado e atenção, e atualmente, os animais, que antes eram vistos como criaturas desprezíveis, agora são vistos como parte da família, se tornando animais domésticos.

Animais mantidos por humanos são mais propensos a mostrar relações interespécies devido às condições impostas a eles durante o desenvolvimento e durante a vida adulta. Como consequência, amizades ou laços de companheiro podem se desenvolver. Interações e ralações entre animais domésticos e humanos são de particular interesse devido à sua relevância para o bem-estar dos animais domésticos e o humano envolvido. (BROOM, FRAZER, 2010, p. 147)

Os animais passaram a se tornar uma preocupação, deixaram de servir, apenas, como objeto de exploração e passaram a serem criaturas que as pessoas buscam cuidar, alimentar e proteger. Como consequência agora eles são vistos, quase, como iguais.

Em oposição a essa tendência já tão antiga de enxergar os animais e plantas como meros símbolos do homem devemos apontar a buscar de princípios novos e mais objetivos de classificação, que dominou a botânica e a zoologia cientificas do começo do período moderno. (THOMAS, 2010, p.78)

Segundo a Associação Brasileira da Industria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET, 2018), atualmente, o ato de possuir um animal de estimação vem se tornando mais popular no Brasil. “Esse crescimento, se caracteriza por, pelo menos 70% da população possuir ou conhecer alguém que possua algum animal doméstico.” (Instituto Pet Brasil, IPB, 2021).

Como observam Pessanha e Portilho (2008), o crescimento da tutela de animais domésticos, se dá pelo resultado da urbanização e o crescimento das grandes cidades. Além disso, também é notado o uso da internet, para tratar, saber e se informar sobre o cuidado com animais, tais elas como: qual o tipo de ração indicada para seu animal, qual o veterinário mais próximo e o desenvolvimento de aplicativos e websites focados em hospedagem e passeios.

Os sinais de mudança se evidenciam nos registros públicos, acadêmico-intelectual e na vida cotidiana dos habitantes das nações modernas, com a explosão midiática e sensível de um estilo de vida que ressignifica e confere uma intensa visibilidade ao “sofrimento” e à “qualidade” de vida dos animais, domésticos (sejam aqueles ligados ao trabalho e à alimentação, sejam os animais de estimação) ou silvestres, agora alvos de um novo olhar e compaixão. (LEWGOY, SORDI, PINTO, 2015, p.3)

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Nesse capítulo, conterá todo o referencial teórico das tecnologias utilizadas para o planejamento do desenvolvimento do projeto do Trabalho de Conclusão de Curso.

2.1 Sites para Hospedagem de Animais

O animal doméstico, na atual sociedade, é visto para muitos como um membro da família, alguém que faz parte dos momentos de lazer e viagem. Infelizmente, muitos locais de viagens não aceitam animais domésticos em suas localidades, assim, deixando tutores de animais domésticospreocupados com seu bem-estar, felizmente, como consequência do avanço da tecnologia, migramos para o mundo digital onde existem comunidades, sites e aplicativos voltados para o cuidado de animais.

O Universo das protetoras de animais mobiliza um conjunto de recursos materiais e semióticos que exerce crucial papel agentivo em seu trabalho: instituições, automóveis, clínicas veterinárias, sites e redes na internet (LWEGOY, SORDI, PINTO, 2015, p. 81)

Casagrande (2021) aponta que, no mundo digital, surgiram também as ideias de desenvolvimento de aplicativos e sites focados nos cuidados com animais domésticos, atividades como passeios e hospedagens para animais domésticos.

2.2 Tecnologias Utilizadas

Neste capítulo serão apresentadas as tecnologias que serão utilizadas para o desenvolvimento do website.

2.2.1 HTML

A HyperText Markup Language (HTML), é uma linguagem de marcação de texto utilizada para criar páginas web que podem ser acessadas em diferentes dispositivos e transmitidas pela internet. Essa linguagem permite aos usuários criarem e estruturar seções, parágrafos, cabeçalhos e links para outras páginas da internet ou aplicativos. Segundo Rezende (2021), o HTML permite a organização e formatação de informações, possibilitando a criação de uma estrutura visualmente atraente para uma página.

O HTML oferece flexibilidade para criar tanto páginas da web estáticas quanto dinâmicas, além de possibilitar a integração com outras tecnologias. “Desde o começo o HTML foi criado para ser uma linguagem independente de plataformas, browsers e outros meios de acesso.” (EIS, 2012, p. 26).

Figura 1 - Exemplo de código HML

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

No exemplo acima é definido um código HTML, o código fornecido cria uma estrutura básica de uma página da web. Ele define um título "formulário" para a página e exibe o mesmo como o conteúdo principal da página, podendo ser inseridos seu nome e endereço de e-mail.

Segundo Mazza (2014), o HTML que escrevemos ganha vida nos navegadores quando acessamos nossas páginas e sites, é essencial ter um bom entendimento de como eles funcionam e sobre os desafios que podem surgir no processo. No entanto, com o código fornecido, já se possui uma estrutura mínima para começar a criar uma página web. Pode-se adicionar mais elementos, estilos e funcionalidades conforme necessário para atender às necessidades.

Figura 2 - Exemplo de página HTML

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quando um arquivo HTML é aberto em um navegador, ocorre um processo de interpretação do código HTML para renderizar a página de acordo com as instruções fornecidas. Essa interpretação envolve a análise do código HTML e a transformação dos elementos presentes nele em elementos visuais na tela do navegador. “Quando abrimos uma página de um site, podemos vê-la na tela do computador porque o navegador renderizou a página para nós.” (SILVA, 2008, p. 54).

O navegador percorre o código HTML linha por linha, analisando as tags e os atributos presentes. As tags HTML fornecem a estrutura básica do documento, enquanto os atributos fornecem informações adicionais sobre como os elementos devem ser exibidos ou se comportar. “Estas categorias dizem qual modelo de conteúdo o elemento se encaixa e como pode ser seu comportamento. Os navegadores utilizam muito estas regras para definir o fluxo de informação.” (EIS, 2012, p. 35).

2.2.2 CSS

Cascading Style Sheets (CSS), é uma maneira de dar estilo ao código criado em linguagens, como HTML. Por meio dessa prática, é possível criar uma camada de personalização que aprimora a aparência do código criado. “O CSS é uma linguagem voltada para a criação de folhas de estilos em páginas web, que significa a descrição de um conjunto de regras que permitem definir a aparência de um website.” (SCHEIDT, 2015, p. 7).

As folhas de estilo não são tão difíceis de aprender e ganharam popularidade principalmente por serem fáceis de usar e permitirem um início rápido. Com o CSS, é possível criar designs visualmente atraentes e sofisticados com relativamente pouco esforço. Segundo Zemel (2015), o CSS permite alcançar resultados que antes eram considerados impossíveis ou requeriam o uso de uma grande quantidade de código.

Os seletores CSS são utilizados para direcionar e estilizar elementos HTML em uma página da web. De acordo com Eis (2012), um seletor representa uma estrutura usada como uma condição para determinar quais elementos de um grupo de elementos serão formatados.

Figura 3 - Exemplo de seletor CSS

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O código apresentado acima é uma forma de estilizar um elemento HTML, que é usado para criar um título principal. Essas propriedades permitem personalizar a aparência do título e torná-lo mais atraente e legível na página da web.

Segundo Zemel (2015), no trabalho com CSS, muitos desenvolvedores não prestam atenção na forma como escrevem os seletores CSS. Isso afeta a performance do código. Portanto, é crucial otimizar os seletores CSS para obter o melhor desempenho.

A otimização dos seletores CSS é fundamental para um bom desempenho e qualidade de código no desenvolvimento de um site. Isso envolve evitar seletores genéricos, priorizando seletores de classe e ID específicos, evitando complexidade e repetição, além de manter uma estrutura CSS organizada. “Os seletores são a alma do CSS e você precisa dominá-los.” (EIS, 2012, p. 140).

Figura 4 - Exemplo de página com CSS

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

No exemplo acima, temos uma página HTML que utiliza o CSS para estilizar os elementos. É importante ressaltar que o exemplo dado é apenas uma representação simplificada de como o HTML e o CSS funcionam juntos para criar páginas web. Em um cenário real, é comum utilizar uma variedade de elementos HTML, estilos CSS mais complexos para tornar a página interativa.

2.2.3 JavaScript

O JavaScript é uma linguagem de programação amplamente utilizada para adicionar interatividade e funcionalidade a páginas da web. De acordo com Flanagan (2012), o JavaScript nos permite fazer scripts do conteúdo HTML e da apresentação CSS de documentos em navegadores Web.

Ao criar elementos que se atualizam automaticamente, permitir interações complexas e animações, bem como oferecer recursos para desenvolver aplicativos web dinâmicos, o JavaScript melhora a experiência do usuário. “O JavaScript é uma linguagem desenvolvida para rodar no lado do cliente, o funcionamento da linguagem depende de funcionalidades hospedadas no navegador do usuário.” ( SILVA, 2010, p. 19).

Figura 5 - Exemplo de código JavaScript

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

Esse código JavaScript define uma função chamada "saudacao" que exibe uma mensagem de saudação através de um alerta pop-up no navegador. A função é definida usando a palavra-chave "function", seguida pelo nome da função "saudacao" e um par de parênteses vazios, indicando que a função não recebe nenhum argumento. “Uma função é um bloco de código JavaScript definido uma vez, mas que pode ser executado (ou chamado) qualquer número de vezes.” (FLANAGAN, 2012, p. 158).

Figura 6 - Exemplo de página com JavaScript

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Do próprio autor, 2023

Adicionando o código <button> clique para uma saudação </button> na sua página e utilizando o código JavaScript para exibir uma saudação quando o botão for clicado.

Figura 7 - Exemplo de função com JavaScript

Forma

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Fonte: Do próprio autor, 2023

Portanto, quando essa função "saudação" é chamada em algum lugar do código, ela exibirá a mensagem "Olá, amigos!" em um alerta para o usuário.

2.2.4 Bootstrap

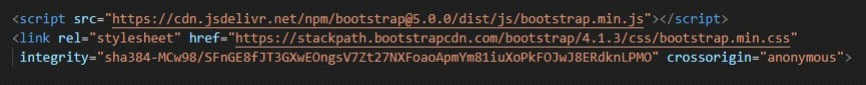
O Bootstrap é um framework de código aberto amplamente utilizado no desenvolvimento de interfaces de usuário responsivas e sofisticadas para sites e aplicativos da web. Ele fornece estilos, componentes e scripts predefinidos que facilitam a criação de layouts consistentes e profissionais.

O Bootstrap é baseado em HTML, CSS e JavaScript, permitindo que os desenvolvedores criem rapidamente interfaces responsivas sem a necessidade de escrever todo o código do zero. “O Bootstrap é um dos mais populares frameworks para construção de sites responsiveís compatíveis tanto com computadores desktop, smartphones ou dispositivos com telas de diversos tamanhos.” (MARIANO, 2022, p. 8)

De acordo com Souza (2018), este framework oferece classes específicas para criar menus de navegação, além de componentes prontos que facilitam essa tarefa, o Bootstrap é principalmente um CSS.

Portanto, para utilizar os componentes prontos, basta conhecer os nomes das classes fornecidas pelo Bootstrap e aplicá-las em código.

Figura 8 - Exemplo de Link Bootstrap



Fonte: Do próprio autor, 2023

Os links do Bootstrap para CSS e JavaScript são usados para adicionar o framework Bootstrap a um site ou aplicativo da web. O link para o arquivo CSS aplica os estilos do Bootstrap, enquanto o link para o arquivo JavaScript adiciona interatividade e funcionalidades específicas do Bootstrap.

Figura 9 - Exemplo de código Bootstrap

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O exemplo dado, sendo um código Bootstrap para uma tabela, que utiliza as classes e estilos fornecidos pelo Bootstrap para criar uma tabela com uma aparência agradável e responsiva.

Figura 10 - Exemplo de página com Bootstrap

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

Em suma, o Bootstrap acelera o processo de desenvolvimento, oferecendo estilos consistentes e componentes reutilizáveis para criar interfaces responsivas e atraentes, que facilita o alinhamento de elementos e a criação de layouts flexíveis.

2.2.5 MYSQL

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (SGBDR). Portanto, representa um conjunto de informações organizadas em tabelas, sendo organizadas por colunas e linhas, facilitando o compreendimento das relações entre essas tabelas, que armazenam dados. Segundo Gonçalves (2014), um banco de dados relacional é uma coleção de dados organizados em tabelas interligadas.

O MySQL oferece um ambiente seguro e eficiente para armazenar, organizar e gerenciar grandes volumes de dados de forma estruturada.

Com sua estrutura relacional, velocidade e desempenho, segurança avançada, escalabilidade e suporte a várias plataformas, o MySQL é escolhido por sua confiabilidade, flexibilidade e por ser gratuito. “O MySQL é bastante usado em aplicações web por sua versatilidade e por ser suportado em diversas plataformas e diferentes linguagens.” (BENTO, 2021, p. 54).

Ele permite a criação de bancos de dados que podem armazenar diferentes tipos de informações, como texto, números e imagens, usando a linguagem SQL para consultar e manipular dados.

As tabelas fornecem uma maneira eficiente de apresentar e analisar dados, permitindo a compreensão rápida e sistemática das informações contidas nelas. “Cada banco é um conjunto de tabelas relacionadas.” (CARVALHO, 2015, p.17).

Figura 11 - Exemplo criação do banco de dados e tabela

Tela de celular com aplicativo aberto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

Devido à sua confiabilidade, desempenho e flexibilidade, o MySQL é amplamente utilizado em uma variedade de aplicativos, desde pequenos sites pessoais até grandes sistemas corporativos.

Figura 12 - Exemplo de tabela

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

2.2.6 PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) é uma linguagem de programação de script de servidor de código aberto amplamente utilizada para o desenvolvimento de aplicativos da web dinâmicos. Segundo Bento (2021), o PHP é uma ferramenta que possibilita o pré-processamento de páginas HTML.

Desta forma, o PHP consegue alterar o conteúdo de uma página, antes de enviá-la para o navegador. “Isso inclui dizer para uma página estática (construída com HTML e CSS) para executar ações específicas com regras que você definiu anteriormente.” (ESTRELLA, 2023).

Figura 13 - Exemplo de código PHP

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O código recebe os dados do formulário HTML, o código extrai informações fornecidas, estabelece conexão com o banco de dados, insere os dados do formulário na tabela correspondente e exibe uma mensagem de sucesso ou erro. Após o processamento, a conexão com o banco de dados é fechada.

Figura 14 - Exemplo de inserção de dados

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A coleta das informações fornecidas precisão ser armazenadas ao inserir dados, como e-mail e senha.

Figura 15 - Exemplo dados na tabela

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Site

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

Será inserido as informações fornecidas na tabela específica do banco de dados. Depois de inserir os dados, podemos fazer várias coisas com eles, como pesquisar, atualizar ou apagar. É como usar um arquivo para encontrar informações ou corrigir algo que foi escrito errado.

Ignorar os erros pode levar a complicações maiores. Um erro não tratado em um trecho de código pode causar falhas em outras partes do programa ou impactar negativamente o funcionamento geral do software. “Uma maneira útil de configurar a exibição de uma mensagem de erro é fazer os erros serem exibidos na tela enquanto estamos desenvolvendo o programa PHP.” (AKLAR, 2016, p. 296).

2.2.7 UML

De acordo com Guedes (2009), a Unified Modeling Language (UML) é a linguagem visual que tem como objetivo modelar softwares baseados na programação orientada a objeto.

Disserta Goés (2014), que a UML segue etapas de construção para elaborar o caminho do desenvolvimento que determinado software irá decorrer, determina os custos e permite que o cliente possa fazer alterações no projeto.

2.2.7.1 Diagrama de Caso de Uso

Para Goés (2014), o diagrama de caso de uso tem como objetivo apresentar quais módulos compõem o sistema e qual papel cada usuário irá desempenhar em determinada atividade, que o sistema irá executar.

O diagrama de caso de uso contém como parte de sua estrutura: os atores, casos de uso e associações. De acordo com Guedes (2009), os atores representam os papéis que os usuários iram desempenhar em atividade com o software, os casos de uso são as funcionalidades do sistema e as associações são relacionamentos entre casos de uso.

Os atores, no diagrama de caso de uso, representam um usuário que irá utilizar o sistema. Além de representar pessoas reais, como funcionários ou clientes, os atores também podem representar um hardware ou software, que de alguma forma irá interagir com o sistema, como por exemplo, uma máquina de cartão.

Assim, um ator pode ser qualquer elemento externo que interaja com o software, porém, na maioria das vezes, um ator representará uma pessoa que utilizará o sistema. Esse elemento recebe o nome de ator porque um usuário pode representar mais de um papel no sistema. Por exemplo, um usuário pode se logar em um software com um nível de permissões menor, sendo capaz de utilizar poucas funções do sistema, ou pode se logar com um nível de permissão mais alto e utilizar mais recursos, ou pode ainda se logar como administrador e ter acesso a todas ou à maioria das funcionalidades do sistema. (GUEDES, 2009, p. 61)

Figura 16 - Exemplo de Atores

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

A figura acima apresenta exemplo de atores em um caso de uso.

De acordo com Guedes (2009), os casos de uso representam as funcionalidades que o software irá conter, essas que, o ator irá interagir durante sua atividade com o sistema, como por exemplo, funções necessárias para o funcionamento do sistema.

Figura 17 - Exemplo de Caso de Uso

Diagrama, Diagrama de Venn

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

Aponta Guedes (2009), que as associações são as relações entre atores e casos de uso ou relações entre casos de uso entre si. Existem dois tipos diferentes de associações entre casos de uso, sendo eles: inclusão e extensão.

As associações de inclusão caracterizam os relacionamentos de obrigatoriedade, de necessariamente um caso de uso ter uma relação com outro caso de uso, o segundo depende de a inclusão do primeiro para sua função ser desempenhada.

Os relacionamentos de inclusão indicam uma obrigatoriedade, ou seja, quando um determinado caso de uso tem um relacionamento de inclusão com o outro, a execução do primeiro obriga também a execução do segundo. (GUEDES, 2009, p. 74)

Figura 18 - Exemplo de Associação de Inclusão

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

Guedes (2009), aponta que a associação de extensão caracteriza os relacionamentos que serão executados apenas se uma determinada ação for solicitada. Um exemplo simples de associação de extensão é o cadastro, o usuário pode ter executado o cadastro anteriormente e avançar para o login ou pode acessar o sistema ali existente pela primeira vez, assim resultando de o usuário ter que executar o cadastro e, posteriormente, o login.

Figura 19 - Exemplo de Associação de Associação e Extensão

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

A figura a seguir, apresenta um exemplo de diagrama de caso de uso de um sistema de controle bancário. Contendo seus respectivos atores, casos de usos e associações, projetado para representar um sistema de controle bancário, contendo as funcionalidades do sistema.

Figura 20 - Exemplo de Diagrama de Caso de Uso

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

2.2.7.2 Diagrama de Classes

De acordo com Guedes (2009), o diagrama de classes tem como objetivo principal mostrar as classes que irão fazer parte do software, com seus respectivos atributos e operações, demonstrando como as classes transmitem informações entre si.

Figura 21 - Exemplo de Diagrama de Classes

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

Para Booch, Rumbaugh, Jacobson (2006), as classes se caracterizam pelos conjuntos de objetos que compartilham um mesmo atributo, operação ou associação. As classes podem ser usadas para representar softwares, hardwares ou itens inteiramente conceituais.

Figura 22 - Exemplo de Classe

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Booch, Rumbaugh, Jacobson, 2006

O diagrama de classes possui diferentes tipos de associações, ou relacionamentos. As associações se caracterizam por conectar uma classe a outra, quando estas possuem um vínculo entre objetos. ”A partir de uma associação conectando duas classes, você é capaz de navegar do objeto de uma classe até o objeto de outra classe e vice-versa.” (BOOCH, RUMBAUGH, JACOBSON, 2006, p. 118)

Figura 23 - Exemplo de Associação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Booch, Rumbaugh, Jacobson, 2006

2.2.7.3 Diagrama de Sequência

Segundo Goés (2014), que o diagrama de sequência tem como objetivo documentar o diagrama de caso de uso, mostrando como os objetos do sistema se comunicam por meio de mensagens e ordenação temporal.

Figura 24 - Exemplo de Diagrama de Sequência

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: (Guedes, 2009)

Os atores, no diagrama de sequência, possuem a função de representar uma pessoa que interage com o sistema ou outro ator presente naquela sequência de ações. “Os atores modelados neste diagrama são instâncias dos atores declarados no diagrama de casos de uso, representando entidades externas que interagem com o sistema e solicitam serviços.” (GUEDES, 2009)

Figura 25 - Exemplo de Ator do diagrama de classes

Uma imagem contendo Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: (Guedes, 2009)

As lifelines são objetos, instâncias de uma determinada classe que participa de uma sequência de ações.

Uma lifeline é um participante individual em uma interação que existe durante um determinado período de tempo(que pode ser o tempo total da interação). Na maioria das vezes, uma lifeline vai se referir a uma instância de uma classe que participa da interação. (GUEDES, 2009, p. 268)

Figura 26 - Exemplo de Lifeline

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: (Guedes, 2009)

As mensagens são estímulos que explicam uma associação de um objeto, esses que podem ser atores ou lifelines, ao outro, podendo ou não disparar métodos entre esses objetos. “As mensagens são utilizadas para demonstrar a ocorrência de eventos, que normalmente forçam a chamada de um método em algum dos objetos envolvidos no processo.” (GUEDES, 2009, p. 269)

2.2.7.4 Diagrama de Atividade

O diagrama de atividade apresenta aspectos dinâmicos de um determinado fluxo de ações do usuário para com o sistema. Segundo Guedes (2009), o diagrama de atividade tem como objetivo mostrar o passo-a-passo a ser percorrido para a conclusão de uma determinada ação.

Figura 27- Exemplo de Diagrama de Atividade

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

Fonte: (Guedes, 2009)

Uma atividade, no diagrama de atividade, representa um comportamento do sistema, este que pode ser chamado ou iniciado por outro comportamento. O fluxo de atividade se inicia por um nó inicial, que indica o começo do fluxo de atividade, e um nó final, que indica o fim do fluxo de atividades.

Uma atividade especifica a coordenação de execuções de comportamentos subordinados usando um modelo de fluxo de controle e dados. Esses comportamentos subordinados podem ser iniciados em razão de outros comportamentos no modelo terminarem em sua execução, por objetos e dados tornarem-se disponíveis ou pela ocorrência de eventos externos. (GUEDES, 2009, p. 391)

Figura 28 - Exemplo de Atividade

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Guedes, 2009

De acordo com Booch, Rumbaugh, Jacobson (2006), um fluxo de ação acontece quando a ação está completa, migrando para a próxima ação ou nó de atividade, o fluxo acontece quando uma ação passa para a atividade ou nó de atividade seguinte.

Figura 29 - Exemplo de Fluxo de Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Booch, Rumbaugh, Jacobson, 2006

2.2.7.1 DER

O Diagrama Entidade Relacionamento (DER), é a representação conceitual do banco de dados. Contendo entidades, que se relacionam entre si, atributos, que são as informações que complementam as entidades e relacionamentos, que são ligações entre entidades. . “Uma entidade pode representar um elemento do mundo real, como um funcionário ou disciplina, já um atributo é algo simples, como nome ou idade e um relacionamento é uma associação entre duas ou mais entidades. ” (FRANCK, PEREIRA, FILHO, 2020, p. 3)

Figura 30 - Exemplo de Diagrama Entidade Relacionamento

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Vilas-Boas, 2001.

A figura acima mostra um exemplo de Diagrama Entidade Relacionamento, apresentando as entidades proprietário, corretor, imóvel e inquilino, e contacta, possui , atende e aluga como relacionamentos.

2.2.7.2 MER

O Modelo de Entidade e Relacionamento (MER), é um modelo conceitual, de banco de dados, utilizados por engenheiros de software para apresentar entidades, atributos e relacionamentos, em forma de tabelas, que possuem colunas.

Os elementos descritivos serão, por conseguinte, os atributos e as suas descrições os valores assumidos pelos atributos. É por meio desses valores que se chega ao texto completo. Por este fator que os campos representativos são delimitados de forma concisa para que no ato de representar, o indexador a pessoa responsável por desenhar o modelo ER dos campos do documento não fique com dúvidas. (DANTAS, CORDULA, ARAÚJO, 2019, p.56)

Figura 31 - Exemplo Modelo de Entidade e Relacionamento

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Vilas-Boas, 2001.

A figura acima, mostra as tabelas produto e venda, que possuem atributos, armazenados em colunas, esses que, possuem um relacionamento. “Devido a sua característica esclarecedora, o modelo conceitual é uma definição em alto nível, que irá retratar o contexto, o processo de negócio que será implementado. ” (SABADIN, 2020, p. 28)

2.2.8 Wireframe

De acordo com Caitano (2022), o wireframe tem como objetivo ilustrar a interface de um site ou aplicativo, auxiliando aos desenvolvedores do software a determinarem o fluxo lógico entre as telas. Wireframes possuem estrutura de alta e baixa fidelidade.

Figura 32 - Exemplo de Wireframe de Baixa Fidelidade

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2022.

A figura acima representa um wireframe de baixa fidelidade, apresentando um livro a ser vendido.

2.2.8.1 Prototipação

A prototipação é uma técnica que auxilia os desenvolvedores a compreenderem a forma que o usuário irá interagir com o sistema, também auxilia aos usuários para compreensão de ferramentas e processos que eles podem não entender. Em suma, a prototipação é um processo que auxilia os desenvolvedores e usuários entenderem os requisitos e funcionalidades do sistema de uma forma mais prática.

No entanto, o usuário não possui o pleno conhecimento de todos os requisitos desejados e necessários para o sistema, e mais uma vez a prototipação preenche essa lacuna possibilitando a obtenção de novos requisitos e satisfazendo assim a expectativa e as necessidades do usuário. (SILVA, SAVOINE, 2010, p.46)

Algumas ferramentas como figma, codiqa e adobe xd são usadas para realização da modelagem da prototipação.

Figura 33 - Exemplo de Wireframe de Alta Fidelidade

Uma imagem contendo Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima representa um wireframe de alta fidelidade, apresentando um livro a ser vendido.

Segundo Graciolli (2020), o wireframe de baixa fidelidade pode ser executado em questão de minutos e não custa muito, enquanto o de alta fidelidade requer tempo e custa muito dinheiro.

3 DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo serão apresentados os modelos de diagramas, explicando seu objetivo geral e mostrando os diagramas construídos para representar as ações que o website, que será desenvolvido, irá conter.

3.1 Diagrama de Caso de Uso

Neste capítulo será apresentado o diagrama de caso de uso do software que será desenvolvido, conforme explicado em capítulos anteriores, contém seus respectivos atores, casos de uso e associações.

Figura 34 - Diagrama de Caso de uso Little Host

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de caso de uso apresentado acima mostra quais ações os atores Anfitrião, Tutor e Administrador irão realizar e quais funcionalidades o software irá conter.

3.1.1 Documentação do Caso de Uso

Neste tópico conterão os Requisitos Funcionais, Requisitos Não-Funcionais e Regras de Negócio da aplicação.

Requisitos Funcionais:

Requisitos Funcionais do Anfitrião:

* RF01- O sistema deverá permitir que o anfitrião se cadastre como anfitrião.
* RF02- O sistema deverá permitir que o anfitrião efetue o login.
* RF03- O sistema deverá permitir que o anfitrião aprove a hospedagem.

Requisitos Funcionais do Tutor:

* RF01- O sistema deverá permitir que o tutor efetue cadastro.
* RF02- O sistema deverá permitir que o tutor efetue login.
* RF03- O sistema deverá permitir que o tutor mantenha o animal.
* RF04- O sistema deverá permitir que o tutor possa visualizar o animal.
* RF05- O sistema deverá permitir que o tutor visualize anfitriões.
* RF06- O sistema deverá permitir que o tutor agende a hospedagem.

Requisitos Funcionais do Administrador:

* RF01- O sistema deverá permitir que o administrador efetue login.
* RF02- O sistema deverá permitir que o administrador possa manter o anfitrião.
* RF03- O sistema deverá permitir que o administrador possa manter o tutor.

Requisitos Não-Funcionais:

* RNF01- O sistema deverá apresentar segurança.
* RNF02- O sistema conterá as seguintes linguagens de programação: CSS, JavaScript, HTML, PHP.
* RNF03 – O sistema conterá o seguinte framework: Bootstrap.
* RNF04- O sistema conterá o seguinte banco de Dados: MySQL.
* RNF05- O sistema deverá apresentar uma interface de fácil uso.

Regras de Negócio:

* RN01- O Anfitrião ficará com 70% da comissão.
* RN02- Tanto o Tutor quanto o Anfitrião deverão confirmar ou cancelar a hospedagem agendada três dias antecedentes.
* RN03- As hospedagens deverão ser iniciadas às 10h da manhã às 18h da tarde, esse será o limite máximo de horas para levar o animal na casa do anfitrião ou buscar o animal na casa do anfitrião.

Quadro 1- Descrição do Caso de Uso Geral a partir da perspectiva do Anfitrião

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | **Hospedagem de Animais** |
| Ator Principal | Anfitrião |
| Atores Secundários | Administrador, Tutor |
| Resumo | Este caso de uso descreve o fluxo das ações realizadas pelo Anfitrião. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Solicitar cadastro como Anfitrião |  |
|  | 2. Solicitar inserção de dados |
| 3. Efetuar cadastro como Anfitrião |  |
| 4. Preencher formulário |  |
|  | 5. Efetuar liberação da conta |
|  | 6. Solicitar Email e Senha |
| 7. Realizar Login |  |
|  | 8. Listar Hospedagens |
| 9. Aprovar Hospedagens |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 2- Descrição do Caso de Uso Geral a partir da perspectiva do Tutor

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Hospedagem de Animais |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Ator Secundário** | Anfitrião |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve o fluxo das ações realizadas pelo Tutor. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar inserção de dados |
| 2. Efetuar Cadastro |  |
|  | 3. Efetuar liberação da conta |
|  | 4. Solicitar Email e Senha |
| 5. Efetuar Login |  |
| 6. Cadastrar Animal |  |
| 7. Agendar Hospedagem |  |
|  | 8. Armazenar os dados da hospedagem |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 3 - Descrição do Caso de Uso Geral a partir da perspectiva do Administrador

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Hospedagem de Animais |
| **Ator Principal** | Administrador |
| **Atores Secundários** | Anfitrião |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve o fluxo das ações realizadas pelo Administrador. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar Email e Senha |
| 1. Realizar Login |  |
|  | 2. Listar Anfitriões |
| 3. Manter Anfitriões |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 4 - Descrição do Caso de Uso “Cadastrar Anfitrião” (Anfitrião)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Solicitar Cadastrar Anfitrião |
| **Ator Principal** | Anfitrião |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos da realização do Cadastro do Anfitrião. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar inserção de dados |
| 2. Preencher Formulário |  |
|  | 4. Validar Cadastro |
|  | 5. Efetuar liberação da conta |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 5 - Descrição do Caso de Uso Efetuar Login a partir da perspectiva do Anfitrião

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Efetuar Login |
| **Ator Principal** | Anfitrião |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Anfitrião possa efetuar o Login. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar E-mail e Senha |
| 2. Inserir E-mail e Senha |  |
|  | 3. Efetuar Login |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 6 - Descrição do Caso de Uso “Aprovar Hospedagem” (Anfitrião)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Manter Hospedagem |
| **Ator Principal** | Anfitrião |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Anfitrião possa aprovar as hospedagens. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. Realizar Login |  |
|  | 2. Apresentar opção de visualizar hospedagens |
| 3. Selecionar opção de visualizar Hospedagens |  |
|  | 4. Listar Hospedagens |
| 5. Confirmar Hospedagens |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 7 - Descrição do Caso de Uso “Cadastrar Tutor” (Tutor)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Cadastrar Tutor |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Tutor possa Efetuar o Cadastro. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar inserção de dados |
| 2. Inserir dados |  |
|  | 3. Efetuar Cadastro |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 8 - Descrição do Caso de Uso Efetuar Login a partir da perspectiva do Tutor

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Efetuar Login |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Tutor possa Efetuar o Login. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar E-mail e Senha |
| 2. Inserir E-mail e Senha |  |
|  | 3. Efetuar Login |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 9 - Descrição do Caso de Uso “Manter Animal” (Tutor)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Manter Animal |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Tutor possa cadastrar, editar, visualizar e excluir os dados do animal. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar dados do animal |
| 2. Inserir dados do animal |  |
|  | 3. Armazenar dados do Animal |
| 4. Cadastrar Animal |  |
| 5. Editar dados do Animal |  |
|  | 6. Armazenar dados do Animal |
| 7. Visualizar ficha do Animal |  |
| 8. Excluir ficha do Animal |  |
|  | 9. Salvar alterações |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 10 - Descrição do Caso de Uso “Visualizar Animal” (Tutor)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Visualizar Animal |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Tutor possa visualizar os dados do Animal |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Apresentar ficha do Animal |
| 2. Visualizar ficha do Animal |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 11 - Descrição do Caso de Uso “Visualizar Anfitrião” (Tutor)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Visualizar Anfitrião |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Tutor possa visualizar os Anfitriões disponíveis para agendamento de hospedagens. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Apresentar Anfitriões disponíveis |
| 2. Selecionar Anfitrião |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 12 - Descrição do Caso de Uso “Agendar Hospedagem” (Tutor)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Escolher Plano de Hospedagem |
| **Ator Principal** | Tutor |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Tutor possa agendar hospedagens. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
| 1.Selecionar anfitrião para hospedagem |  |
|  | 2. Apresentar Planos de Hospedagem |
| 3. Escolher Plano de Hospedagem |  |
| 4. Confirmar Hospedagem |  |
|  | 5. Solicitar forma de pagamento |
| 6. Realizar Pagamento |  |
|  | 7. Armazenar dados da Hospedagem |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 13 - Descrição do Caso de Uso Efetuar Login a partir da perspectiva do Administrador

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Efetuar Cadastro |
| **Ator Principal** | Administrador |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Administrador possa efetuar o Login. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Solicitar E-mail e Senha |
| 2. Inserir E-mail e Senha |  |
|  | 3. Efetuar Login |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 14 - Descrição do Caso de Uso “Manter Anfitrião” (Administrador)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Manter Anfitrião |
| **Ator Principal** | Administrador |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Administrador possa manter Anfitriões. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Apresentar Anfitriões |
|  | 2. Manter Anfitriões |
| 3. Visualizar Anfitriões |  |
| 4. Atualizar Anfitriões |  |
| 5. Excluir Anfitriões |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

Quadro 15 - Descrição do Caso de Uso “Manter Tutor” (Administrador)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do Caso de uso** | Manter Tutor |
| **Ator Principal** | Administrador |
| **Resumo** | Este caso de uso descreve os passos para que o Administrador possa manter Tutores. |
| **Cenário Principal** | |
| **Ações do ator** | **Ações do Sistema** |
|  | 1. Apresentar Tutores |
|  | 2. Manter Tutores |
| 3. Visualizar Tutores |  |
| 4. Editar Tutores |  |
| 5. Excluir Tutores |  |

Fonte: Do próprio autor, 2023

3.2 Diagrama de Classes

Neste capítulo será apresentado o diagrama de classes do software que será desenvolvido, conforme explicado em capítulos anteriores, contém suas respectivas classes, métodos, atributos e associações.

Figura 35 - Diagrama de Classes Little Host

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O Diagrama de Classes apresentado acima mostra as classes que serão criadas para o desenvolvimento do software, essas sendo: Anfitrião, Administrador, Hospedagem, Tutor e Ficha\_Animal, contendo seus métodos e atributos e possuindo seus respectivos relacionamentos.

3.3 Diagrama de Sequência

Neste capítulo serão apresentados os diagramas de sequência que compõem a modelagem de desenvolvimento do software que será desenvolvido, contendo seus respectivos atores, lifelines e mensagens, como explicado anteriormente.

Figura 36 - Diagrama de Sequência Cadastro do Tutor

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para a realização do cadastro do tutor.

Figura 37 - Diagrama de Sequência Cadastro do Animal (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para a realização do cadastro do animal.

Figura 38 - Diagrama de Sequência Manter Animal (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para manter animal, contendo, cadastrar, editar e excluir as informações do animal, pelo usuário tutor.

Figura 39 - Diagrama de Sequência Visualizar Animal (Tutor)

Diagrama, Esquemático

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para a realização da visualização do animal das informações do animal, pelo usuário tutor.

Figura 40 - Diagrama de Sequência Visualizar Anfitrião (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para a visualização do usuário anfitrião, pelo usuário tutor.

Figura 41 - Diagrama de Sequência Agendar Hospedagem (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para a realização do agendamento da hospedagem, pelo usuário tutor.

Figura 42 - Diagrama de Sequência Cadastro do Anfitrião

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para a realização do cadastro do anfitrião.

Figura 43 - Diagrama de Sequência Manter Anfitrião (Administrador)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para editar e excluir o usuário anfitrião, pelo usuário administrador.

Figura 44 - Diagrama de Sequência Manter Tutor (Administrador)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de sequência acima, apresenta a sequência de ações necessárias para editar e excluir o usuário tutor, pelo usuário administrador.

3.4 Diagrama de Atividade

Neste capítulo serão apresentados os diagramas de atividade que compõem a modelagem uml de desenvolvimento do software que será desenvolvido, contendo suas atividades e fluxos de controle

Figura 45 - Diagrama de Atividade Cadastro do Tutor

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para realização do cadastro do tutor.

Figura 46 - Diagrama de Atividade Editar (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para editar

Informações da conta do usuário tutor.

Figura 47 - Diagrama de Atividade Excluir (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para excluir a conta do usuário tutor.

Figura 48 - Diagrama de Atividade Cadastrar Animal (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para realização do cadastro do animal.

Figura 49 - Diagrama de Atividade Agendar Hospedagem (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para agendamento da hospedagem.

Figura 50 - Diagrama de Atividade Visualizar Hospedagens (Tutor)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para visualização da hospedagem, pelo usuário anfitrião.

Figura 51 - Diagrama de Atividade Cadastro do Anfitrião

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para realização do cadastro do usuário anfitrião.

Figura 52 - Diagrama de Atividade Excluir (Anfitrião)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para excluir conta do usuário anfitrião.

Figura 53- Diagrama de Atividade Editar (Anfitrião)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para editar conta do usuário anfitrião.

Figura 54 - Diagrama de Atividade Listar Usuários (Administrador)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para listar usuários, pelo usuário administrador.

Figura 55 - Diagrama de Atividade Editar Usuário (Administrador)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para o usuário administrador editar os usuários tutor e anfitrião, cadastrados no website.

Figura 56 - Diagrama de Atividade Excluir Usuário (Administrador)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O diagrama de atividade acima, apresenta o fluxo de controle necessário para o usuário administrador excluir os usuários tutor e anfitrião, cadastrados no website.

3.7 DER

Neste capítulo será apresentado o Diagrama Entidade Relacionamento (DER).

Figura 57 - Diagrama Entidade Relacionamento Little Host

Gráfico, Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O Diagrama Entidade Relacionamento acima, apresenta os seguintes elementos:

* Entidades: Animal, Tutor do Animal, Hospedagem, Anfitrião, Formulário e Administrador;
* Relacionamentos: Cadastra, Agenda, Visualiza e Realiza.

3.8 MER

Neste capítulo será apresentado o Modelo de Entidade e Relacionamento (MER).

Figura 58 - Modelo de Entidade e Relacionamento Little Host

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

O Modelo de Entidade e Relacionamento apresentado acima, contém as seguintes tabelas, cada qual com seus respectivos atributos:

* Tutor: Cod\_Tutor, Nome\_Tutor, Endereço, Email, Senha;
* Ficha\_Animal: Cod\_Animal, Cod\_Tutor, Nome\_Tutor, Nome\_Animal, Espécie, Raça, Sexo, Idade, Peso, Tamanho, Características, Comportamento, Histórico\_Médico, IInstruções\_Especiais;
* Hospedagem: Cod\_Hosp, Cod\_Tutor, Cod\_Anf, Plano\_Hosp, Dia\_Hosp, Dia\_Busca, Hora\_Hosp, Hora\_Busca, Cod\_Animal;
* Administrador: Cod\_Adm, Nome\_Adm, Email, Senha, Cod\_Anf, Cod\_Tutor;
* Anfitrião: Cod\_Anf, Nome\_Anf, Email, Telefone, Cidade, Bairro, Endereço, Complemento, Nacionalidade, Data\_Nasc, CPF, Gênero, CEP.

3.9 Wireframes

Neste capítulo serão apresentados os wireframes de baixa fidelidade, mostrando as telas do software e suas respectivas funções.

Figura 59 - Login

****

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela de login, contendo os campos “Nome” e “Senha” com fim de realizar login no website.

Figura 60 - Cadastro

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela de cadastro, apenas para o usuário tutor, contendo os campos “Nome”, “Email” e “Senha”, com fim de efetuar cadastro no website.

Figura 61 - Fale Conosco/Contato

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura acima apresenta a tela fale conosco, apresentando elementos como telefone, email e mensagem, com fim de contato com a equipe do website.

Figura 62 – Home

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela home ou tela inicial, onde apresenta informações sobre os serviços oferecidos e o que faz um anfitrião.

Figura 63 – Sobre Nós

Texto, Carta

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela sobre nós, onde possuem informações sobre o que o sistema oferece, quais problemas ele pode resolver.

Figura 64 – Anfitriões

Tela de um aparelho celular

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela anfitriões, onde possuem todos os usuários cadastrados como anfitrião que estão disponíveis para agendamento de hospedagem.

Figura 65 –Perfil do Tutor

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela perfil do tutor, onde possuem informações sobre o animal, contendo campos para inserção de fotos do animal, ficha do animal e a agenda do tutor.

Figura 66 – Cadastro do Animal

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta o cadastro do animal, contendo os campos necessários para cadastro do animal no website.

Figura 67 – Formulário do Anfitrião

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta o formulário do anfitrião, contendo os campos necessários para que o usuário se cadastre como um anfitrião para realização de hospedagens.

Figura 68 – Perfil do Anfitrião

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela perfil do anfitrião, contendo informações sobre o anfitrião, campos para inserção de fotos da residência do anfitrião, da qual serão realizadas as hospedagens, contendo botão para agendamento da hospedagem e um calendário para realizar o agendamento.

Figura 69 - Ficha do Animal

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela ficha do animal, apresentando os campos que foram preenchidos no cadastro do animal, contendo botão para editar os dados armazenados.

Figura 70 – Agenda do Tutor

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela agenda do tutor, apresentando para o usuário tutor as hospedagens agendadas com opção de excluir hospedagem.

Figura 71 - Excluir Usuário

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela agenda do anfitrião, apresentando para o usuário anfitrião as hospedagens agendadas com opção de excluir hospedagem.

Figura 72 – Nossos Tutores (Administrador)

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela nossos tutores, apresentando os usuários cadastrados como tutores no website, para o administrador, contendo opções de editar ou excluir os usuários tutores.

Figura 73 – Nossos Anfitriões

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela nossos anfitriões, apresentando os usuários cadastrados como anfitriões no website, para o administrador, contendo opções de editar ou excluir os usuários anfitriões.

Figura 74 - Pagamento

Tabela

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Do próprio autor, 2023.

A figura acima apresenta a tela de pagamento da hospedagem, solicitando dados necessários para conclusão da confirmação do agendamento da hospedagem.

3.10 Prototipação

Neste tópico serão apresentados os wireframes de alta fidelidade, conforme explicado nos wireframes de baixa fidelidade, foram desenvolvidas as telas apresentadas a seguir. O website apresenta a cor azul por trazer para os usuários segurança, confiabilidade e tranquilidade.

Figura 75 - Página de Login

Tela de celular com foto de cachorro

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página de login do website, contendo campos como email e senha afim dos usuários realizarem login no website.

Figura 76 - Página de Cadastro para Tutor

Tela de celular com foto de cachorro

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página de cadastro, para o usuário tutor, contendo campos nome, email e senha e opções de ir para página de login ou realizar cadastro como anfitrião.

Figura 77 – Página Fale Conosco

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página Fale Conosco, a fim de realizar contato com a equipe do website, contendo campos de nome, email e mensagem para contato, além do telefone e email do website.

Figura 78 - Home

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página home, que contém informações da proposta do website e a função do anfitrião e como seus cuidados podem impactar positivamente a vida dos animais e a confiança dos tutores.

Figura 79 - Sobre Nós

Uma imagem contendo Site

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página sobre nós, contendo informações sobre a proposta do site e qual nosso objetivo e missão.

Figura 80 ­- Página Anfitriões

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página anfitriões, apresentando para o usuário tutor os anfitriões disponíveis para realização da hospedagem, com opção de visualizar o perfil dos anfitriões.

Figura 81 - Página do Perfil do Tutor/Animal

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página do perfil do tutor, contendo foto de perfil do animal, informações sobre o animal e nome do tutor, a ficha do animal, agenda do tutor e fotos do animal.

Figura 82 - Página do Formulário do Anfitrião

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página do formulário do anfitrião, afim do usuário que deseja se cadastrar como anfitrião realizar o cadastro no site, contendo os campos necessários para conclusão do cadastro.

Figura 83 - Página do Cadastro do Animal

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página do cadastro do animal, para o usuário tutor, contendo os campos necessários para realização do cadastro do animal no website.

Figura 84 - Página do Perfil do Anfitrião

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página do perfil do anfitrião, contendo foto de perfil do anfitrião, informações sobre o anfitrião, contendo as preferências do anfitrião, campo para inserção de fotos da residência do anfitrião, calendário e botão para agendamento da hospedagem.

Figura 85 - Página Ficha do Animal

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura acima apresenta a página ficha do animal, contendo os dados inseridos na ficha do animal.

Figura 86 - Página Agenda do Tutor

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página agenda o tutor, contendo informações da hospedagem e opção de excluir hospedagem.

Figura 87 - Página Editar Perfil do Anfitrião

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura apresenta a página agenda o tutor, contendo informações da hospedagem e opção de excluir hospedagem.

Figura 88 - Página Nossos Tutores (Administrador)

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura acima apresenta a página nossos tutores, para o administrador, contendo algumas informações sobre o usuário com opções de editar ou excluir tutores.

Figura 89 - Página Nossos Anfitriões (Administrador)

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura acima apresenta a página nossos anfitriões, para o administrador, contendo algumas informações sobre o usuário com opções de editar ou excluir anfitriões.

Figura 90 - Página do Pagamento

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Do próprio autor, 2023

A figura acima apresenta a página do pagamento da hospedagem , contendo os campos necessários para a finalização do agendamento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O website que será desenvolvido mostrará ser uma ferramenta para hospedagem de animais domésticos, focando no cuidado para com a vida de animais domésticos e apresentando anfitriões qualificados.

A vida dos animais domésticos possui um grande impacto na vida de seus tutores, por, muitas vezes, os animais se tornarem parte da família e quando se fala sobre o cuidado de animais há uma grande preocupação, principalmente por possuir o receio de deixá-los à mercê de pessoas que irão maltratar esses animais. Para tutores, essa preocupação possa aumentar por se tratar de um sistema de hospedagem via website, de primeiro momento, não sabendo exatamente se o anfitrião ali presente é realmente qualificado para o serviço. Por este motivo, esse projeto tem o objetivo não só de apenas realizar a hospedagem de animais via website, mas também apresentar profissionais qualificados para realizar esse serviço, focando sempre no bem-estar do animal e, para seus tutores, transmitir segurança.

Como considerações finais, temos que, o desenvolvimento de um website para hospedagem de animais domésticos é uma ferramenta importante pois auxilia tutores em momentos inesperados e apresenta, para anfitriões, oportunidades de emprego.

REFERÊNCIAS

AKLAR, David. **Aprendendo PHP: Introdução amigável à linguagem mais popular da web**. São Paulo: Novatec Editora, 2016.

BENTO, Evaldo Junior. **Desenvolvimento Web com PHP e MySQL**. São Paulo: Casa do Código, 2021.

BOOCH, Grady.; RUMBAUGH, James.; JACOBSON, Ivar. **UML: Guia do Usuário**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2006.

BRASIL. ABINPET. **Informações gerais do setor Pet: a indústria pet e seus números.** Disponível em: [http://abinpet.org.br](http://abinpet.org.br/). Acesso em: 09 abr. 2023.

BRASIL.IPB. **Brasil é o terceiro país com mais pets: Setor fatura R$52 bilhões.** Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2022/10/brasil>. Acesso em: 06 jun. 2023.

BROOM, D. M.; FRAZER, A. F. **Comportamento e bem-estar de animais domésticos**. São Paulo: Editora Manoele, 2010.

CAITANO, Raphael. **Wireframe: o que é, por que usar e alguns exemplos**. 2022. 1 f. Artigo. Agência e Resultados, Brasília, 2022.

CARVALHO, Vinícius. **MySQL: Comece com o principal banco de dados open source do mercado**. São Paulo: Casa do Código, 2015.

CASAGRANDE, Henrique. **Bem-estar animal: como a tecnologia voltada aos cuidados animais impactará a pecuária brasileira**. 2021. 1 f. Artigo. MSD Saúde Animal, São Paulo, 2021.

DANTAS, Célia Medeiros; CORDULA, Flavio Ribeiro; ARAÚJO, Wagner Junqueira. **Análise da Representação da Informação em Modelos Entidade Relacionamento com Base em Metadados**. 2019. 63 f. Artigo. Archeion, Paraíba, 2019

ESTRELLA, Carlos. **O Que é PHP?** 2021. 1 f. Artigo. Guia Básico de Programação PHP. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico. Acesso em: 24 jul. 2023.

EIS, Diego. **HTML5 e CSS3 com Farinha e Pimenta**. Santa Catarina: Clube de Autores, 2012.

FLANAGAN, David. **JavaScript: O Guia Definitivo**. Rio Grande do Sul: Bookman, 2012.

FRANCK, Kewry Mariobo; PEREIRA, Robson Fernandes; FILHO, Jerônimo Vieira Dantas. **Diagrama Entidade Relacionamento: uma ferramenta para modelagem de dados conceituais em Engenharia de Software**. 2021. 11 f. Artigo. RSD Journal, Rôndonia, 2021.

GOÉS, Wilson Moraes. **Aprenda UML por meio de estudo de caso.** São Paulo: Novatec Editora, 2014.

GONÇALVES, Eduardo. **SQL: Uma abordagem para banco de dados Oracle**. São Paulo: Casa do Código, 2014.

GRACIOLLI, Mateus. **Wireframes: por que as equipes de produtos digitais devem usar-los com mais frequência?** 2020. 1 f. Artigo. UX Coletivo, São Paulo, 2020.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: Uma Abordagem Prática**. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2009.

LEWGOY, Bernardo.; SORDI, Caetano.; PINTO, Leandra. **Domesticando o Humano para uma Antropologia Moral da Proteção Animal**. 2015. 100 f. Artigo (ILHA). Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Rio Grande do Sul, 2015.

MAZZA, Lucas. **HTML5 e CSS3: Domine a web do futuro**. São Paulo: Casa do Código, 2014.

MARIANO, Diego. **Bootstrap 5: Guia Rápido para iniciantes.** São Paulo: Alfahelix Publicações, 2022.

PESSANHA, Lavinia.; PORTILHO, Fátima. **Comportamento e padrões de consumo familiar em torno dos “pets”.** 2008. 26 f. Artigo (Novos Rumos da Sociedade de Consumo). Encontro Nacional de Estudos do Consumo (ENEC), Rio de Janeiro, 2008.

REZENDE, Gabriela. **O que é HTML?** 2021. 10 f. Artigo (O que é HTML? Entenda para que ele funciona). Portal de Planos, Belo Horizonte, 2021.

SABADIN, Neli Miglioli. **Banco de Dados Relacional**. São Paulo: UNIASSELVI, 2020.

SCHEIDT, Felippe Alex. **Fundamentos CSS: Criando Design para Sistemas Web**. Paraná: Outbox Interativa, 2015.

SILVA, Maurício Samy. **JavaScript – Guia do Programador: Guia completo das funcionalidades da linguagem JavaSript**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

SOUZA, Nathan. **Bootstrap 4: Conheça a biblioteca front-end mais utilizada no mundo**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

SILVA, Maurício Samy. **Criando Sites com HTML: Sites de Alta Qualidade com HTML e CSS**. São Paulo: Novatec Editora, 2008.

SILVA, Silvio Sanches; SAVOINE, Márcia Maria. 2010. 54 f. Artigo (Análise Comparativa de Ferramentas Computacionais para Prototipação de Interfaces). Revista Cientifica do ITIPAC, Tocantins, 2010.

THOMAS, K. **O homem e o mundo natural**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2010.

VILAS-BOAS, J. H. **Bases teóricas e metodológicas, da abordagem geográfica do ordenamento territorial, aplicada para o desenvolvimento de sistema de banco de dados georreferenciáveis** **exemplo da bacia do Rio Tapecuru.** 292 f. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2001.

ZEMEL, Tárcio. **CSS Eficiente: Técnicas e ferramentas que fazem a diferença nos seus estilos**. São Paulo: Casa do Código, 2015.