Disciplina: SSC0103 - Programação Orientada a Objetos

Professor: Dr. Márcio Delamaro

Alunos PAE: Lucas Lagôa e Misael Jr

Grupo 6:

Guilherme Ramos Costa Paixão - 11796079 Eduardo Vinicius Barbosa Rossi - 10716887 Ádrio Oliveira Alves - 11796830 Lucas Ferreira de Almeida - 11262063

1. Aplicação:

Área: Causa animal

Projeto: Implementação de uma aplicação web sem fins lucrativos para

facilitar a adoção de animais de estimação.

2. Descrição e Proposta:

Criação de um site com uma interface que permita ao usuário doar e adotar um novo animal de estimação. Para utilizar o site o usuário deve se cadastrar criando uma conta, com isso ele poderá ver todos os animais de estimação que estão em adoção no site, ou pode filtrar os animais por espécie, cachorro ou gato, e/ou por região. Para incluir um pet para adoção é necessário preencher um pequeno formulário, incluindo uma foto do seu pet e uma descrição sobre ele. Além disso, há também a sessão do usuário, onde ele pode editar as suas informações de perfil ou remover alguma postagem de doação de pet, caso tenha se arrependido ou quando o pet for adotado. Pensamos nessa proposta percebendo a grande quantidade de pets abandonados nas ruas, batendo recorde agora na pandemia. A OMS estima que existam no país cerca de 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães abandonados no país:

(https://www.uol.com.br/nossa/colunas/coluna-do-veterinario/2021/03/11/abandono-de-animais-bate-recorde-na-pandemia-e-problema-nao-e-so-brasileiro.htm).

Com o allPet poderemos colaborar para que este número não cresça, além disso ajudar a aliviar as ONGs de animais.

3. Objetivo Principal:

Esse trabalho tem como seu maior objetivo, a implementação de algoritmos, estruturas e heurísticas de programação orientada a objetos vistos na disciplina SSC0103. Com esse projeto, também desejamos ter uma experiência prática de como é produzir uma aplicação que pode servir como um produto final, aproximando o curso da realidade do mercado. Sendo assim, visa-se aplicar e aprofundar conceitos estudados na disciplina e também explorar novas tecnologias e desafios na implementação de projetos. Neste caso, conhecimentos sobre desenvolvimento Web serão um foco que buscaremos aprender, até porque é um conhecimento muito relevante e aplicável no mercado de trabalho. Então acreditamos que esse trabalho será bastante útil para vislumbrar e experienciar uma atividade desafiante, em que precisaremos buscar mais conhecimentos e realmente aplicá-los em prática. Sendo assim, o projeto gera a oportunidade de aprender não somente a dinâmica de trabalho em equipe, mas também ferramentas necessárias para isso, como um sistema de controle de versão. Sendo escolhido o git para essa aplicação.

4. Objetivo Específico:

Aprender a usar ferramentas de controle de versão, como o git, desenvolver aplicações web com Java e spring boot, aprender a manipular banco de dados relacional e utilizar o padrão de arquitetura MVC.

5. Funcionalidades a Serem Desenvolvidas:

Uma interface web que permita usuários cadastrarem animais para adoção e adotar animais já cadastrados. Para isso, implementaremos as seguintes funcionalidades:

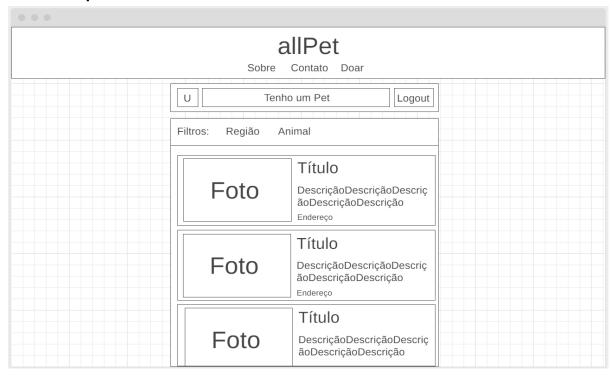
- Cadastro/Login de usuários
 - o Email, Nome, Telefone, Senha, CPF, Cidade e Estado
- Cadastro de animais de estimação
 - Fotos, Descrição e Espécie (cachorro ou gato)
- Busca de Animais de Estimação
 - FIltros: Animal, Local
- Adoção
 - Clicar na foto do animal que deseja adotar
- Doação
 - Doar dinheiro para ajudar a manter o projeto

6. Protótipos:

Tela do Usuário:



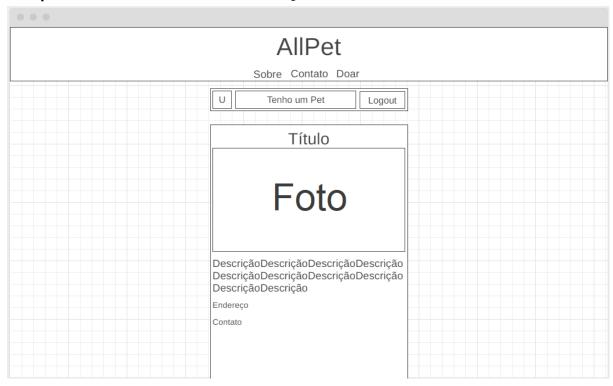
Tela Principal:



Tela de cadastro do usuário:



Tela para adotar um animal de estimação:



Tela para doar um animal de estimação:

