

PetManage

Ana Lícia Teixeira Correa

João Henrique Oliveira Almeida

1. Minimundo do Projeto	1
2. Conteúdos e Materiais de Referência	2
3. Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)	3
4. Diagrama de Casos de Uso	3
5. Descrição dos Casos de uso	4
6. Modelo de Dados Persistentes	6
7. Protótipos de interface	7
8. Repositório(s) do projeto	8

1. Minimundo do Projeto

Atualmente, o gerenciamento de pequenos pet shops, clínicas veterinárias ou qualquer outro estabelecimento que forneça serviços voltados a animais domésticos são realizados através de planilhas, sejam elas manuais através de arquivos e documentos ou digitais através do uso de excel, google sheet ou outro app de planilhas, e a comunicação interna entre os funcionários ou entre funcionário e cliente se dá pelo whatsapp, telegram ou outro app de troca de mensagens.

- Nossos clientes são pet shops, clínicas veterinárias e estabelecimentos que fornecem serviços para animais domésticos que estão iniciando no negócio e/ou que possuam poucos funcionários.
 - Atualmente, algo como um agendamento se dá por meio de uma ligação telefônica ou troca de mensagens entre o cliente e uma secretária, onde a secretária informa os horários livres e efetua o agendamento através de uma planilha que contém os horários disponíveis e ocupados.
 - Esse processo de agendamento, por exemplo, requer um computador desktop ou notebook, acesso a internet wi-fi, e opcionalmente uma impressora para emitir certificados de agendamento, extratos, relatório, etc.
-

- As pessoas empregadas neste ramo normalmente têm entre 25 a 40 anos, onde a maioria é alfabetizada, tem domínio básico ou superior no uso de telefones celulares e utiliza algum aplicativo de troca de mensagens para a comunicação interna no trabalho.
- Os problemas enfrentados atualmente estão principalmente na dispersão de informações e a perda de tempo entre a realização desses processos, onde um sistema pode ser implementado para que qualquer funcionário realize qualquer processo, ou seja, facilita a distribuição de funções e de tempo.

2. Conteúdos e Materiais de Referência


Um site que contempla um serviço similar ao que o petManage visa fornecer, só que voltado ao mercado veterinário de forma ampla, é o [SimplesVet](#). O sistema visa facilitar a gestão de clínicas veterinárias, contando com os seguintes recursos principais: cadastro de pacientes, que permite registrar informações dos animais, incluindo histórico médico e dados de contato, agendamento de consultas, facilitando a marcação e o gerenciamento de datas e horários para cada paciente. Além disso, o sistema oferece um prontuário eletrônico seguro para armazenar o histórico dos pacientes, controle de estoque para gerenciar medicamentos e produtos, integração com laboratórios para envio e recebimento de resultados de exames, e comunicação com clientes por meio de lembretes de consultas e outras informações relevantes via SMS ou e-mail.

Raul (308)

Retriever dos Labrador, Amarelo
Macho, Fértil

Animal Internado

Peso não informado
9 anos, 6 meses



Linha do tempo

Agenda

Vendas

todos | nenhum

GD

DN

PA

LG

NF

Adicionar

Atendimento

Peso

Patologia

Documento

Exame

Fotos

Vacina

Receita

Observações

Video

Interação

Interface do produto(retirada do site oficial).

Atendimento veterinário

Completo para os seus veterinários e suuuper fácil de usar.

- ✓ [Agenda dos veterinários](#)
- ✓ [Prontuário veterinário completo](#)
- ✓ [Protocolos de vacina](#)
- ✓ [Exames](#)
- ✓ [Documentos padronizados](#)
- ✓ [Modelos de receita](#)
- ✓ [Consultório integrado ao caixa](#)
- ✓ [Orçamentos](#)

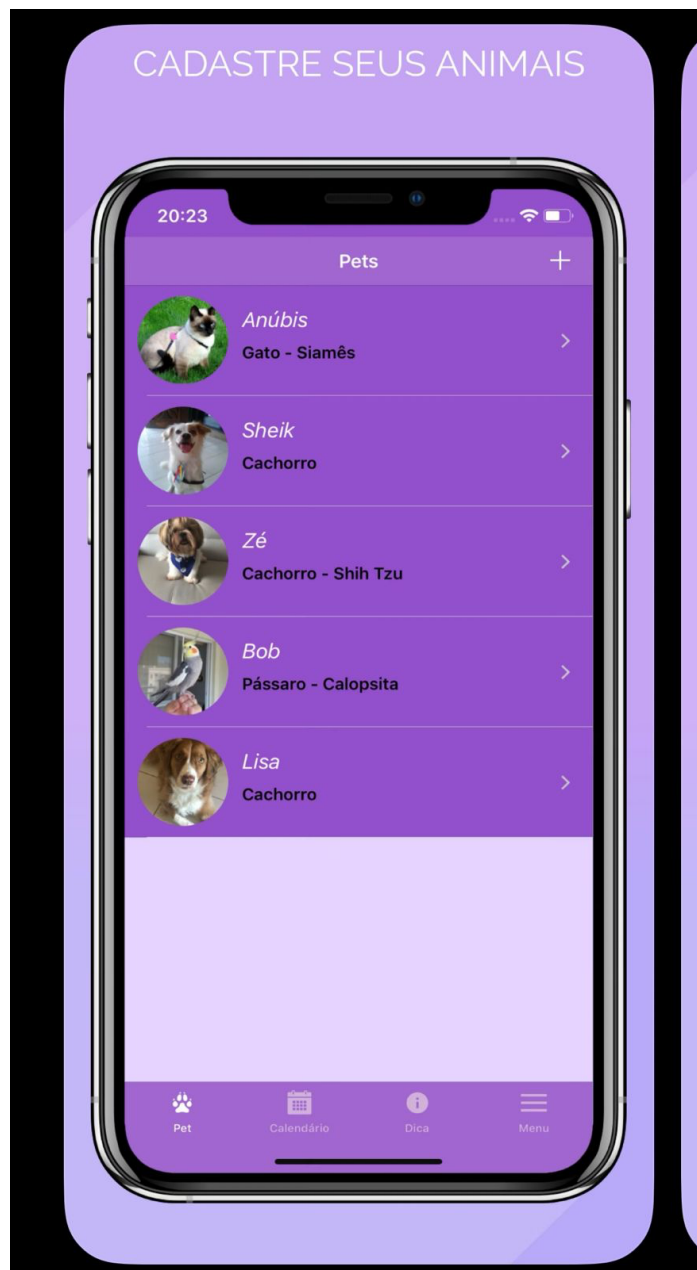
[Ver recursos veterinários](#)

Funcionalidades administrativas do produto.

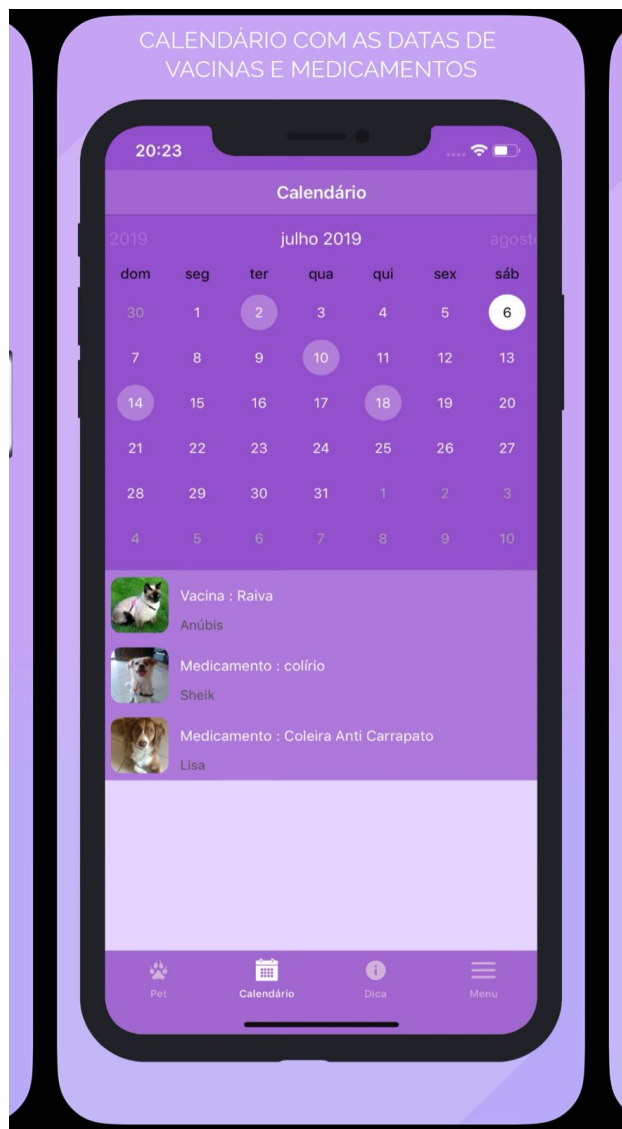
Já um app que contempla funcionalidades similares ao que o PetManage contempla, é o [PETMOOBY](#), que está disponível para App Store(ios) e Play Store(android). Este app fornece um cadastro de pets, similar ao nosso cadastro de clientes e pets, assim como uma função de agenda, similar ao nosso agendamento. Apesar de ter funções bem parecidas, seus objetivos são bem diferentes, pois no PETMOOBY tudo é realizado pelo o dono do pet, ao contrário de um funcionário ou fornecedor de serviços, e toda informação necessária se encontra num simples menu, sendo essa a maior semelhança com o PetManage.



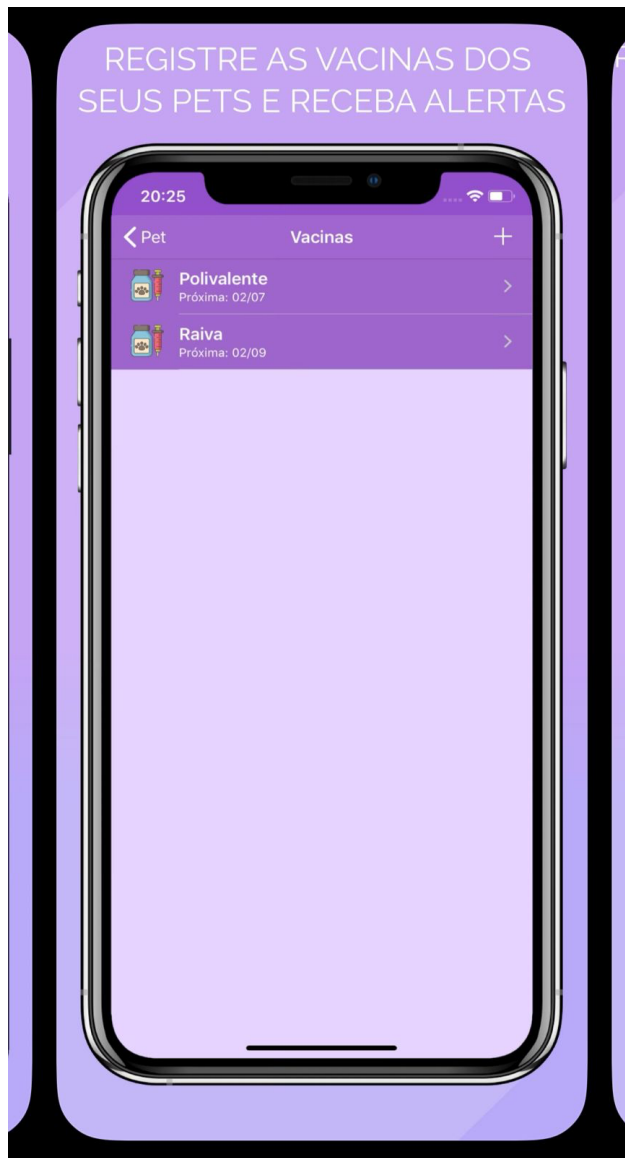
Aplicativo na App Store.



Tela de menu de pets.



Tela de agenda.



Tela de administração de vacinas.

3. Descrição sucinta da solução (Sistema a ser desenvolvido)

Será modelado e implementado um sistema Mobile para web, o que irá facilitar pois ele é um aparelho de rápido acesso que faz parte do dia a dia das pessoas. O sistema permitirá os usuários(funcionários e gerentes) fazerem cadastro/login de sua conta, assim acessando seus serviços, que vão desde adicionar, editar e excluir serviços, clientes, pets, funcionários até manter o controle de serviços realizados e a soma de seus valores. O aplicativo tem o objetivo de ajudar a simplificar e otimizar as operações do pet shop, garantindo um gerenciamento eficiente e um melhor atendimento aos clientes e seus respectivos pets e também conta com uma interface simples que permite uso e adaptação de funcionários de todas as idades.

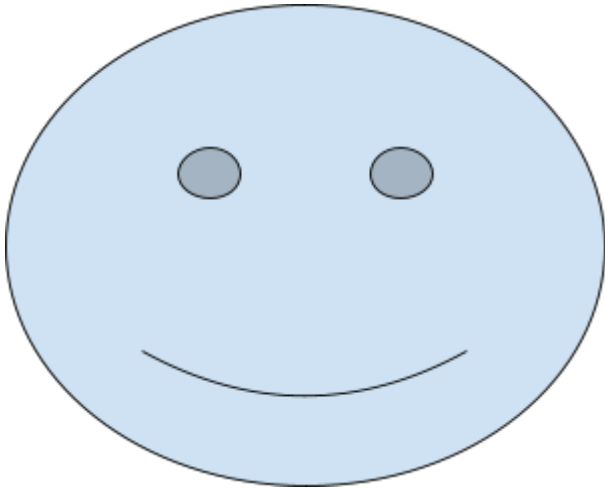
O uso do PetManage seria vantajoso principalmente para pequenos negócios, focado principalmente naqueles que estão iniciando com poucos funcionários. A vantagem do PetManage em relação aos exemplos utilizados nos materiais de referência é que o foco está no controle do agendamento e manipulação de dados e informações(seja dos clientes, pets, funcionários ou serviços) de um pequeno negócio, tudo localizado em um só menu, onde em um cenário que conta com poucos funcionários o processo seria otimizado ao ponto de que cada funcionário teria acesso à qualquer informação desejada, assim como alterações ou agendamentos poderiam ser realizados por qualquer um a qualquer hora, ao contrário do SimplesVet que visa administrar uma clínica veterinária de grande porte e também ao contrário do PETMOOBY, que procura auxiliar o dono do pet por meio de informações organizadas em um simples lugar.

4. Diagrama de Casos de Uso

<Coloque aqui o Diagrama de Casos de uso (DCU)>.

Observações para a elaboração do DCU:

- Os casos de uso (funcionalidades) e atores devem ser coerentes com a descrição feita na seção anterior.
 - Nomeie os casos de uso indicando ação (inicie com verbo) e sob a perspectiva do ator principal.
 - Organize os casos de uso de forma lógica, por exemplo, Cadastro antes do Login; Login antes das funcionalidades que o usuário precisa estar logado para realizar, etc. (Ex.: o caso de uso Cadastro não deve estar ligado ao caso de uso Login por include ou extend; Login não deve estar ligado com os demais casos de uso que são executados somente quando o usuário estiver logado). Por isso, é tão importante a ordem lógica de apresentação dos casos de uso.
 - O sistema que está sendo modelado não deve aparecer como ator. Os casos de uso que **não** são iniciados por um ator (como os disparados periodicamente {ex.: backup} ou por outro caso de uso {ex.: notificação de recebimento de mensagem} podem ser representados com seta direcional do caso de uso para o ator (passivo em relação à esse caso de uso).
 - Sistemas **externos** (ex.: APIs, sistemas preexistentes) são modelados como atores no DCU>
-



5. Descrição dos Casos de uso

Legenda

*	Caso de uso a ser implementado na primeira versão funcional da aplicação.
**	Caso de uso a ser implementado incrementalmente, no decorrer da disciplina, se der tempo.
***	Caso de uso previsto para ser implementado após o término da disciplina.

UC-001*	Manter Serviços (CRUD)
----------------	-------------------------------

O gerente pode adicionar, editar ou excluir serviços como tosa, banho, consulta, e definir o nome, preço e a descrição de cada um.

UC-002*	Agendar Serviços
----------------	-------------------------

Os funcionários podem agendar os serviços para os pets, registrando as datas e horários disponíveis. Os dados necessários são: serviço oferecido, animal atendido e data. O aplicativo oferece uma visão geral do calendário para facilitar o agendamento e evitar conflitos de horários.

UC-003*	Manter Clientes(CRUD)
----------------	------------------------------

Os funcionários podem cadastrar clientes com informações individuais obrigatórias, como nome, endereço e telefone de contato.

UC-004*	Manter Pets(CRUD)
----------------	--------------------------

Os funcionários podem cadastrar pets dentro do “perfil” de cada cliente, sendo assim, a existência de um pet sempre está relacionada com um cliente, seu dono. São utilizados dados como nome, sexo, raça, data de nascimento(idade) e observações especiais(como alergias ou outras necessidades especiais).

UC-005*	Manter Funcionários (CRUD)
----------------	-----------------------------------

O gerente pode adicionar, editar e remover funcionários, atribuindo a eles diferentes funções e níveis de acesso no sistema. É possível anotar e monitorar o desempenho dos funcionários e acompanhar as tarefas atribuídas a cada um. Vale notar que o gerente herda todas as funções do funcionário, sendo basicamente uma versão do funcionário que tem como diferencial o acesso a editar, remover e adicionar outros funcionários.

UC-006**	Relatório de Serviços
-----------------	------------------------------

Quando um serviço a ser realizado, definido pelo agendamento, chega na sua data de realização, ele é listado em uma lista de serviços realizados. A lista contempla os serviços realizados desde o primeiro dia do mês atual e exibe a soma do valor total rendido pelos serviços realizados no rodapé. (essa função só pode ser implementada após o final do projeto devido a motivos de lógica no código)

UC-007*	Login (CRUD)
----------------	---------------------

Os funcionários ou gerentes entram no sistema através de um login que usa uma senha e o email atribuído no cadastro de funcionários.

UC-008*	Meus Dados
----------------	-------------------

Permite ao funcionário consultar seus próprios dados cadastrados no sistema.

UC-001*	Gerenciar Usuário
----------------	--------------------------

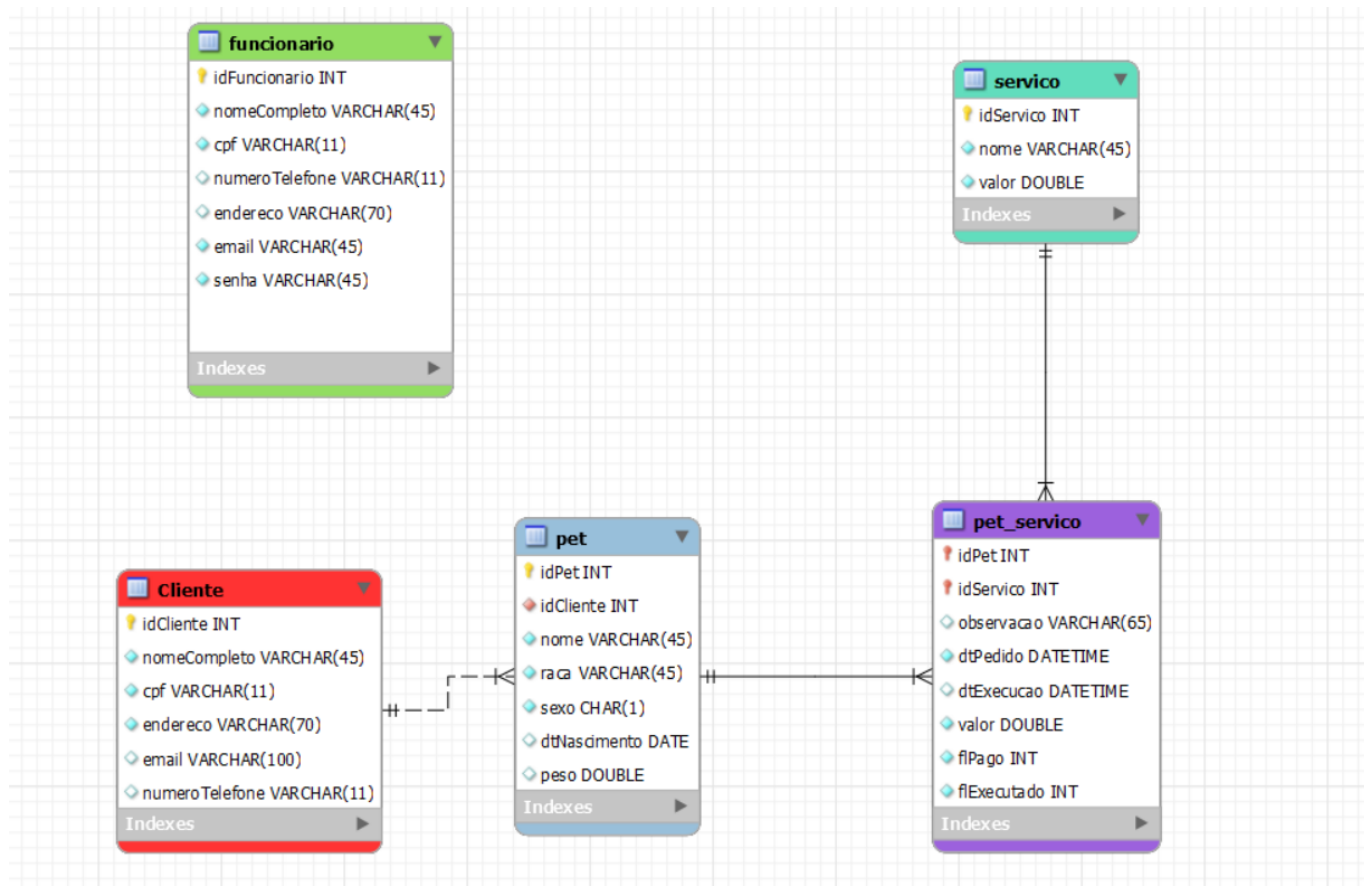
Cadastro, Consulta, Atualização dos dados e alteração de status dos usuários. O usuário morador tem acesso a todas as funcionalidades do sistema. Um usuário não pode ser excluído do sistema. Ao sair da república, ele muda o status para ex-usuário, perdendo acesso a algumas funcionalidades, mas

mantém acesso às funcionalidades relacionadas à comunicação entre os usuários do sistema. O usuário também pode assumir o status inativo, perdendo acesso ao sistema, mas mantendo seu histórico de dados e lançamentos. O usuário administrador pode alterar o status de qualquer usuário do sistema. O usuário morador pode alterar somente o próprio status de morador para ex-morador ou inativo. Somente o usuário administrador pode alterar o status de ex-morador perde acesso a algumas funcionalidades, mas continua tendo acesso às funcionalidades relacionadas à comunicação entre os usuários do sistema. O usuário inativo perde acesso ao sistema, mas seus dados são mantidos para manter o histórico de atividades e pagamentos do período em que era morador. Somente o administrador pode alterar o status de ex-morador e de usuário inativo para usuário. O próprio usuário pode alterar seu status de morador para ex-morador ou inativo.: nome, foto, CPF, data de nascimento, celular, e-mail, contatos da família. Dados necessários para cadastrar um morador: nome, foto, CPF, data de nascimento, celular, e-mail, contatos da família.

UC-002*	Login
----------------	--------------

O acesso ao sistema é restrito aos moradores e ex-moradores da república. Os usuários devem realizar Login para usar o sistema. Dados necessários para Login: e-mail e senha, previamente cadastrados.

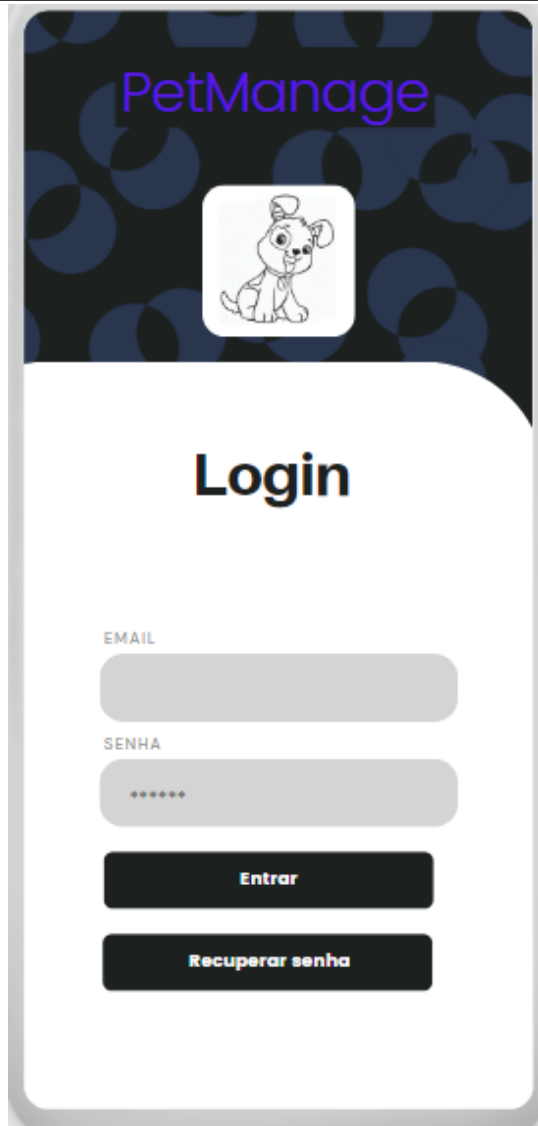
6. Modelo de Dados Persistentes



7. Protótipos de interface

8.

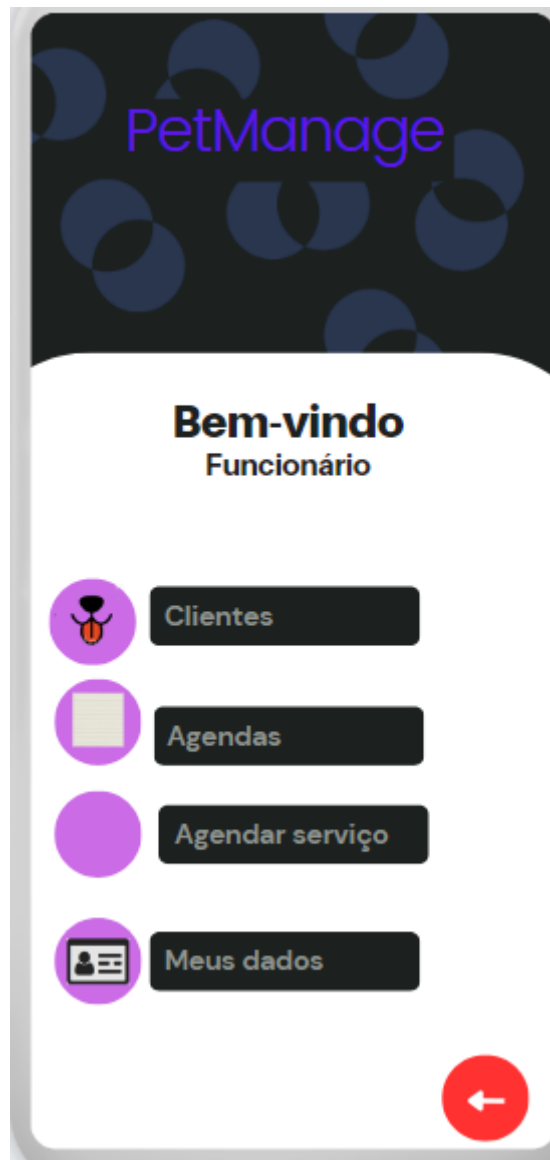
PT-001	Entrar
--------	--------



PT-002	Recuperar senha do funcionário
--------	--------------------------------



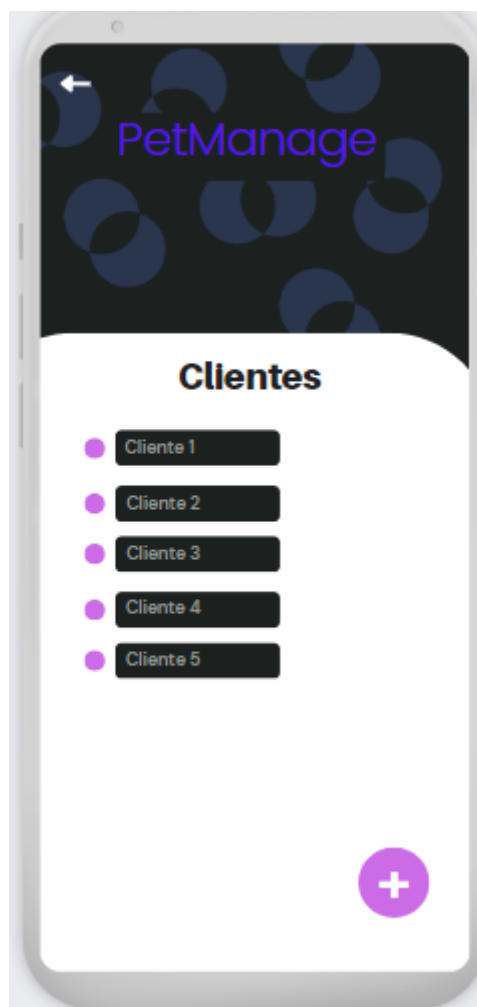
PT-003	Início do funcionário
--------	-----------------------



PT-004	Início do Gerente
--------	-------------------



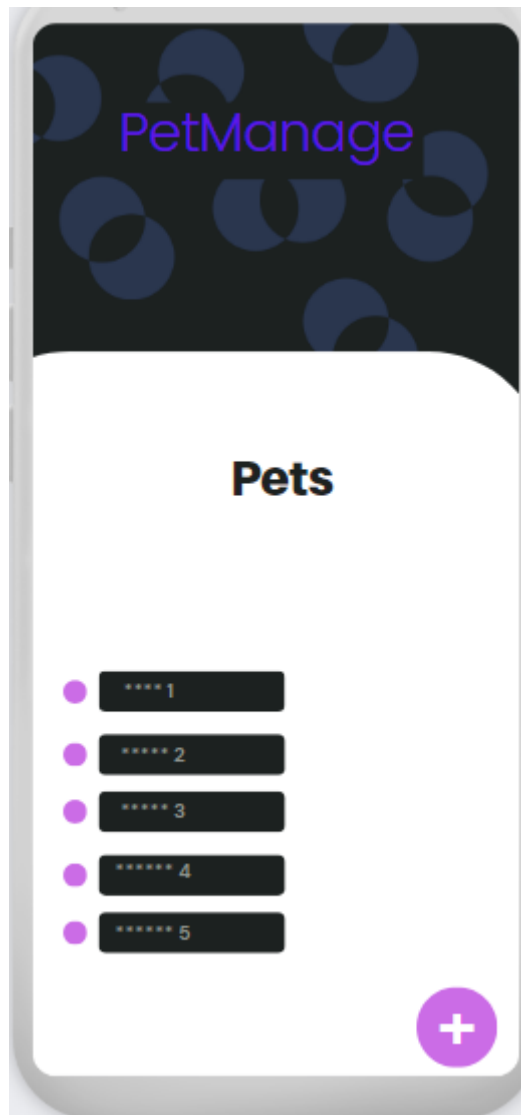
PT-005	Lista dos Clientes
--------	--------------------



PT-006	Cadastrar/Alterar cliente
--------	---------------------------

The image shows a mobile application interface for 'PetManage'. The header has a dark blue background with a pattern of overlapping circles and the text 'PetManage' in a light purple font. Below the header, the title 'Cliente' is displayed in a bold, black font. The form consists of several input fields with light gray backgrounds and rounded corners, each preceded by a label in a small, gray, uppercase font: 'NOME', 'EMAIL', 'CPF', 'ENDEREÇO', and 'TELEFONE'. The 'ENDEREÇO' field is larger than the others. At the bottom of the form is a black button with the text 'Cadastrar' in white. In the bottom right corner of the form area, there is a purple circular button with a white plus sign.

PT-007	Lista de pet
--------	--------------



PT-008	Cadastrar pet
--------	---------------




The image shows a mobile application interface for registering a pet. At the top, there is a dark blue header with the text "PetManage" in a light blue font. Below the header, the word "Pet" is displayed in a large, bold, black font. The form consists of several input fields, each with a label above it: "NOME", "RAÇA", "DATA DE NASCIMENTO", "SEXO", and "PESO". Each label is in a small, uppercase, gray font. The input fields are light gray with rounded corners. At the bottom of the form, there is a black button with the text "Cadastrar" in a white font.

PT-009	Lista de Funcionários
--------	-----------------------



PT-010	Cadastrar/Alterar funcionário
--------	-------------------------------



The image shows a mobile application interface for 'PetManage'. The top header has a dark blue background with a pattern of light blue circles and the text 'PetManage' in a light blue font. Below the header, the title 'Funcionário' is displayed in a bold black font. The form contains several input fields: 'NOME', 'EMAIL', 'CPF', 'ENDEREÇO', 'TELEFONE', and 'SENHA'. The 'SENHA' field is masked with asterisks. There is a radio button labeled 'GERENTE' and a black button labeled 'Cadastrar' at the bottom.

PetManage

Funcionário

NOME

EMAIL

CPF

ENDEREÇO

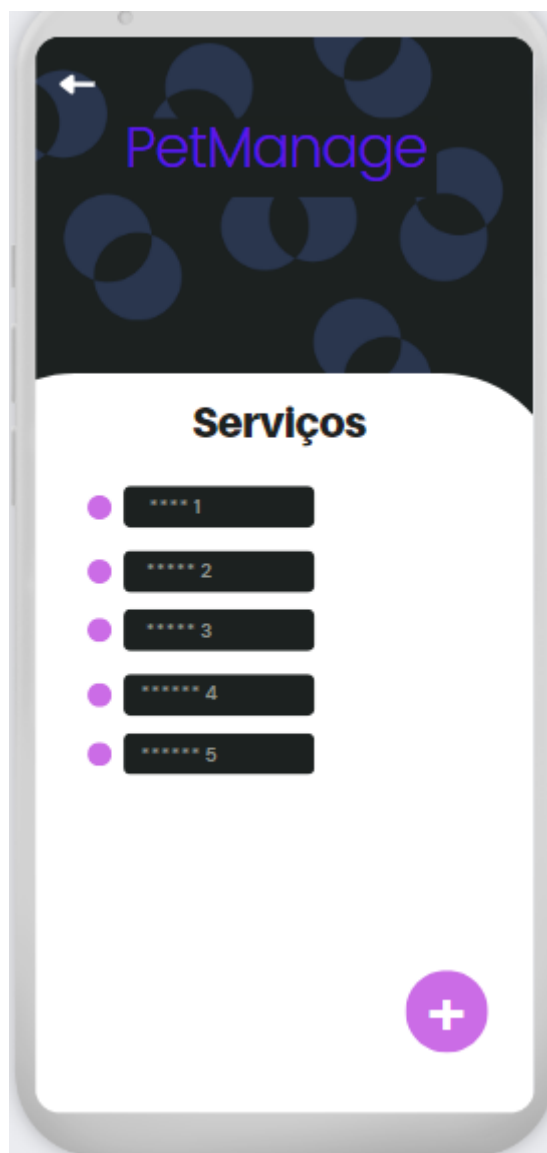
TELEFONE

SENHA

☐ GERENTE

Cadastrar

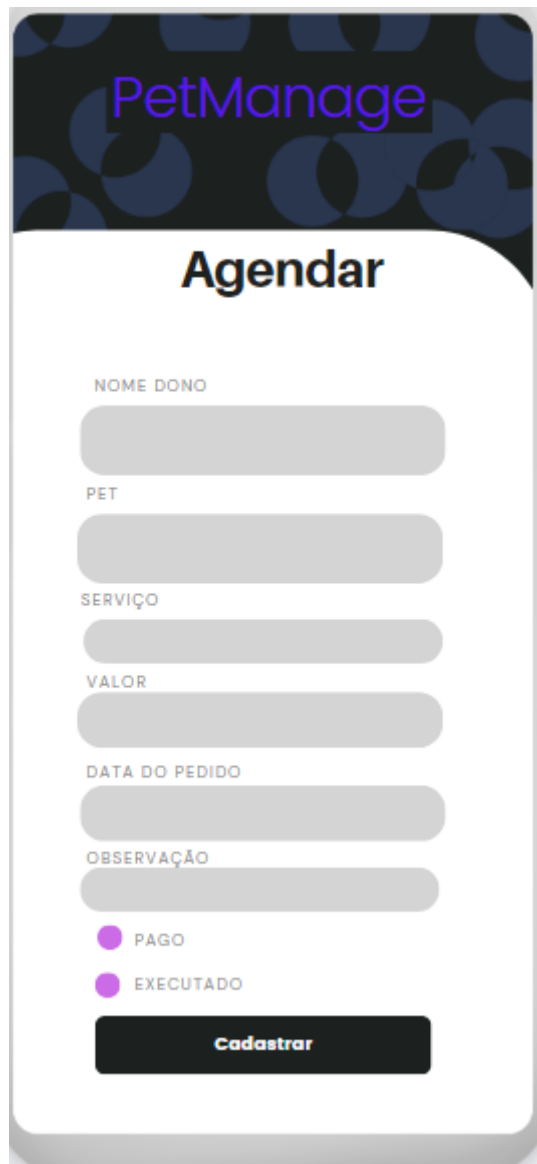
PT-011	Listar Serviços
--------	-----------------



PT-012	Cadastrar/Alterar Serviço
--------	---------------------------



PT-013	Agendar Serviço
--------	-----------------



The image shows a mobile application interface for scheduling appointments. At the top, there is a dark blue header with the 'PetManage' logo in purple. Below the header, the title 'Agendar' is displayed in a large, bold, black font. The form consists of several input fields, each with a label above it: 'NOME DONO', 'PET', 'SERVIÇO', 'VALOR', 'DATA DO PEDIDO', and 'OBSERVAÇÃO'. Each field is represented by a light gray rounded rectangle. Below the 'OBSERVAÇÃO' field, there are two radio button options: 'PAGO' and 'EXECUTADO', each preceded by a small purple circle. At the bottom of the form is a black button with the white text 'Cadastrar'.

PT-014	Listar agendamentos
--------	---------------------



9. Repositório(s) do projeto

Repositório do projeto no gitHub: <https://github.com/Uberment/petManage>

Para a documentação do projeto no repositório:

- Crie uma pasta chamada **Docs** na raiz do projeto no computador, coloque dentro dela o arquivo PDF contendo a documentação (este arquivo) dando a ele o seguinte nome **Documentação <nome do projeto>.pdf**. Assim, toda vez que você atualizar a documentação (este arquivo) e fizer download para a pasta Docs e der commit, a documentação estará atualizada no projeto.

10. Planejamento

(A lista abaixo é um exemplo. Atualize a lista de atividades para ficar coerente com o PROJETO da SUA EQUIPE caso nele tenham mais ou menos etapas).

O projeto seguirá as seguintes etapas, distribuídas conforme a abaixo:

Nº. Atividade: Tempo Previsto em horas

1. Pesquisas e definição do escopo do projeto
2. Entrevistas com clientes/empresas/instituições e/ou pesquisa sobre o tema
3. Descrição do contexto
4. Aplicação de técnicas de levantamento de requisitos e design participativo com usuários, e Validação de requisitos com usuários
5. Planejamento do Projeto
6. Especificação dos Requisitos do sistema
7. Análise do Projeto
8. Projeto de dados persistentes (banco de dados)
9. Projeto de Interação/Prototipação de interfaces
10. Criação do repositório para o projeto
11. Implementação dos Cadastros Simples
12. Implementação dos Demais Cadastros
13. Implementação dos Relatórios
14. Implementação dos Login
15. Testes do sistema
16. Disponibilização do sistema (Instalação/Configuração)
17. Treinamento (No mercado é comum estar incluído no desenvolvimento)

Carga horária semanal de dedicação da equipe a projeto: <carga horária> horas

Descrição: <carga horária> horas para reuniões e atividades com a equipe, mais <carga horária> horas para atividades a serem realizadas individualmente por cada membro da equipe. Carga Horária mensal: <carga horária>

(Exemplo: Carga horária semanal de dedicação da equipe ao projeto: 8 horas. Descrição: 2 horas para atividades em conjunto, mais 3 horas para atividades realizadas individualmente por cada membro da equipe. Carga horária mensal: 24 horas).

Cronograma de execução das atividades (atualize os meses da tabela e represente em horas todas as atividades previstas acima. O planejamento deve estar coerente com a carga horária mensal que a equipe vai se dedicar ao projeto: soma das horas da coluna por mês = carga horária de dedicação mensal ao projeto).

Atividade \ Mês	Fev	Mar	Abr	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov
1	16								
2	6								
3	2	2							
4		4	4	4		4	2		
5		2							

