

Sistema de Gerenciamento de Prontuários do Canil Municipal de Piracicaba

Projeto referente à disciplina ST762 – Laboratório de Programação III.

Alexandre Tavares

Heitor Gonçalves

Henrique Humberto

Poliana Vitti

Tulio Chagas

Limeira – Março/2015

Sumário

1.	Introdução	3
1.1.	Descrição do Software	3
1.2.	Requisitos Funcionais do Software	4
2.	Arquitetura do software.....	4
2.1.	Casos de Uso do Sistema.....	4
2.2.	Definição da Arquitetura de Classes do Sistema.....	6
2.3.	Descrição do Comportamento do Sistema	6
3.	Interfaces do Sistema	9
3.1.	Descrição das interfaces Web do Sistema e Exemplos de Uso.....	9

1. Introdução

O Canil Municipal de Piracicaba existe desde 2000, vinculado ao Centro de Controle de Zoonoses. O Canil tem como objetivo recolher animais de rua que estão debilitados (por doença ou atropelamento) ou que representam algum perigo para outros animais e pessoas. Quando surgiu a ideia de canil no Brasil, há algumas décadas atrás, sua principal finalidade foi de controlar a doença da raiva, colocando os animais com suspeita de raiva em quarentena. Como atualmente essa, e outras pragas, estão sobre controle involuntariamente o Canil tornou-se um abrigo de animais de rua. Com isso, houve a necessidade de gerenciar as informações dos animais que abrigados no Canil.

Atualmente, todo o gerenciamento do Canil é feito através de formulários impressos. Desde o cadastro do animal, acompanhamentos veterinários e até possíveis interessados na adoção para este animal. Assim, cada etapa é registrada em um papel passível de rasura ou perda. Portanto o sistema resolverá o problema da perda de formulários, facilitará o acesso a informações e aos os procedimentos veterinários de cada animal que passou pelo canil.

1.1. Descrição do Software

O software de gerenciamento do canil tem por objetivo gerenciar as informações dos animais e controlar os dados envolvidos nos processos veterinários, tais como informações dos animais, avaliações iniciais, tratamentos, vacinas, controle de medicamentos e castrações.

O sistema usará interface web para que seja familiar ao usuário comum de internet e, dessa forma, se espera uma rápida adaptação quanto à usabilidade. Para isso será usado o ferramental padrão de páginas web: caixas de texto, links, textos de ajuda, *hints*, campos de preenchimento de conteúdo, imagens e ícones; criando uma interface simplista e de fácil compreensão. Assim, haverá economia de tempo e recursos, bem como será dispensada a aplicação de treinamentos muito longos.

1.2. Requisitos Funcionais do Software

O sistema contará com três momentos que acompanham a trajetória dos animais: a entrada, o dia a dia, e a saída, que ocorre quando o animal é adotado.

Gerenciamento de recolhimento: os usuários poderão cadastrar dados sobre visitas para recolhimento de animais, inserir dados sobre local, data e observações. Será possível consultar o histórico dessas visitas, se retornaram com algum animal ou não.

Gerenciamento de animais: os usuários poderão controlar os dados de cada animal, desde a entrada até a saída do canil. Será possível cadastrar as informações referentes como cada animal chegou até o canil, características físicas e comportamento.

Gerenciamento de tarefas diárias: os usuários poderão cadastrar e consultar as atividades diárias pendentes, como uma agenda. Essas atividades são pertinentes ao animal em um determinado dia e poderão ser: medicamentos e vacinas que deverão ser administrados; castrações e cirurgias agendadas ou quando é a próxima data do tomar banho. A rotina de alimentação e banhos de sol do animal também está inclusa.

Gerenciamento de prontuário: os usuários poderão cadastrar e acessar o histórico dos procedimentos veterinários que cada animal recebeu, tais como: a avaliação inicial, período de quarentena, medicamentos e vacinas administrados, castração e inserção de chip.

Gerenciamento de adoção: os usuários poderão cadastrar dados sobre as pessoas ou empresa que estão interessadas em adotar ou adotaram os animais do canil.

2. Arquitetura do software

Esta seção apresenta os diagramas que compõem a análise do sistema.

2.1. Casos de Uso do Sistema

O sistema possui três tipos de usuários: o atendente, que fará o papel de secretária cadastrando os animais no sistema assim que eles chegam; o veterinário, é quem abre novos prontuários para os animais que chegam, altera os dados do

prontuário e visualiza pendências na agenda; o agente, que atualiza prontuário e visualiza pendências.

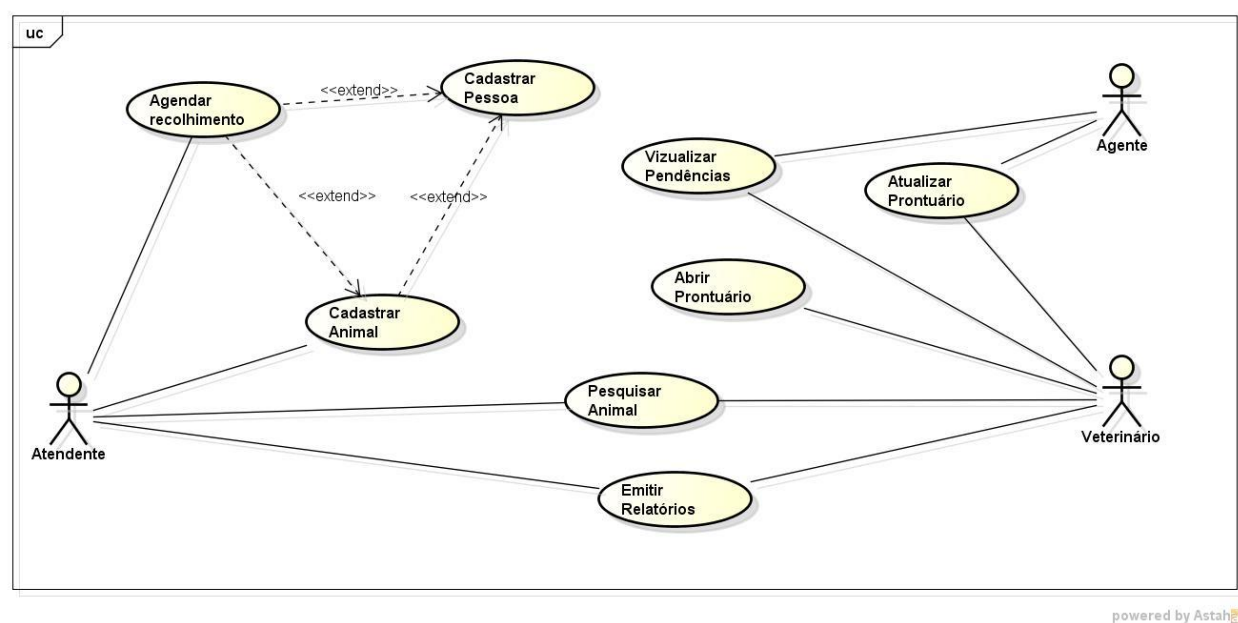
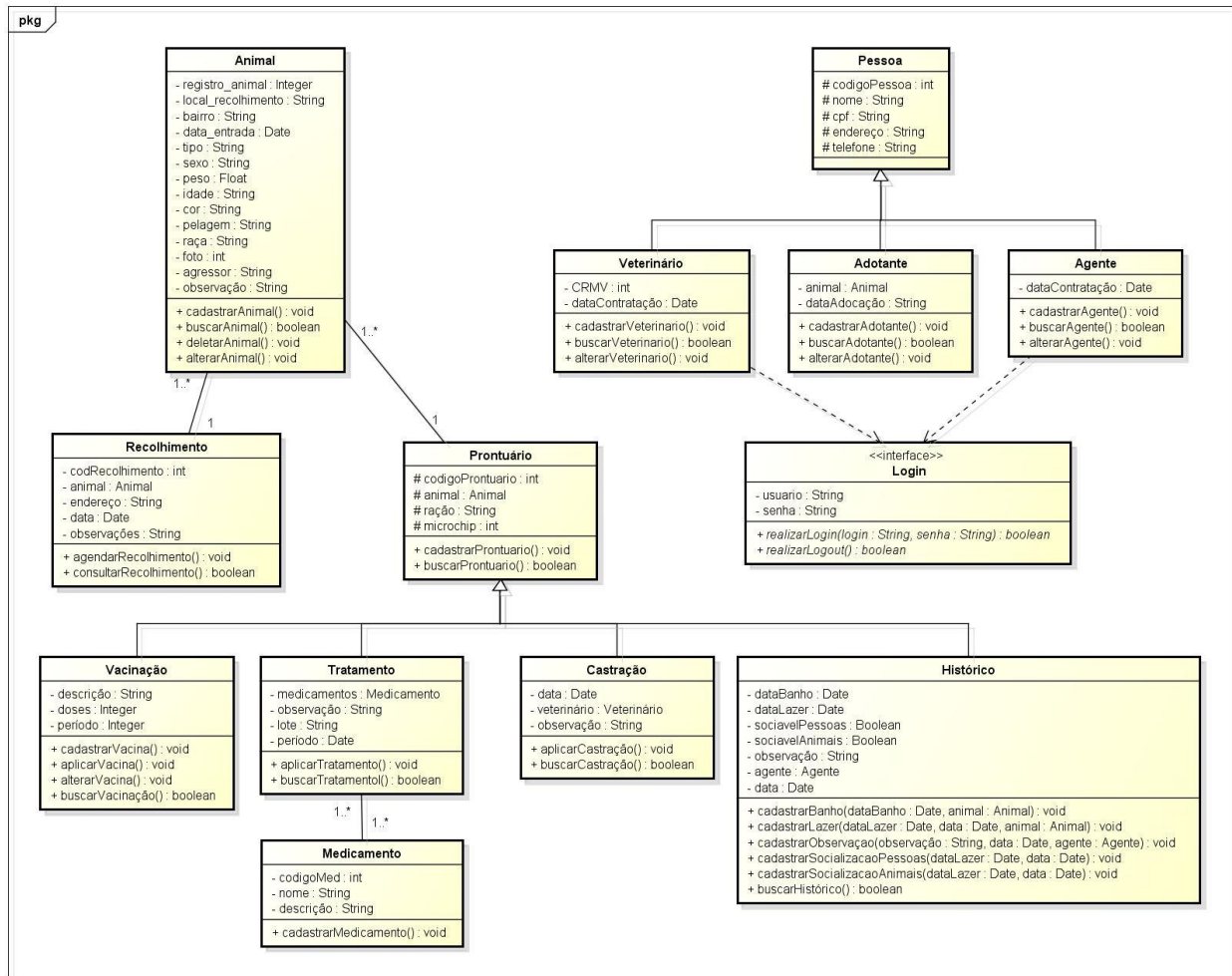


Figura 1 – Diagrama de Caso de Uso

2.2. Definição da Arquitetura de Classes do Sistema

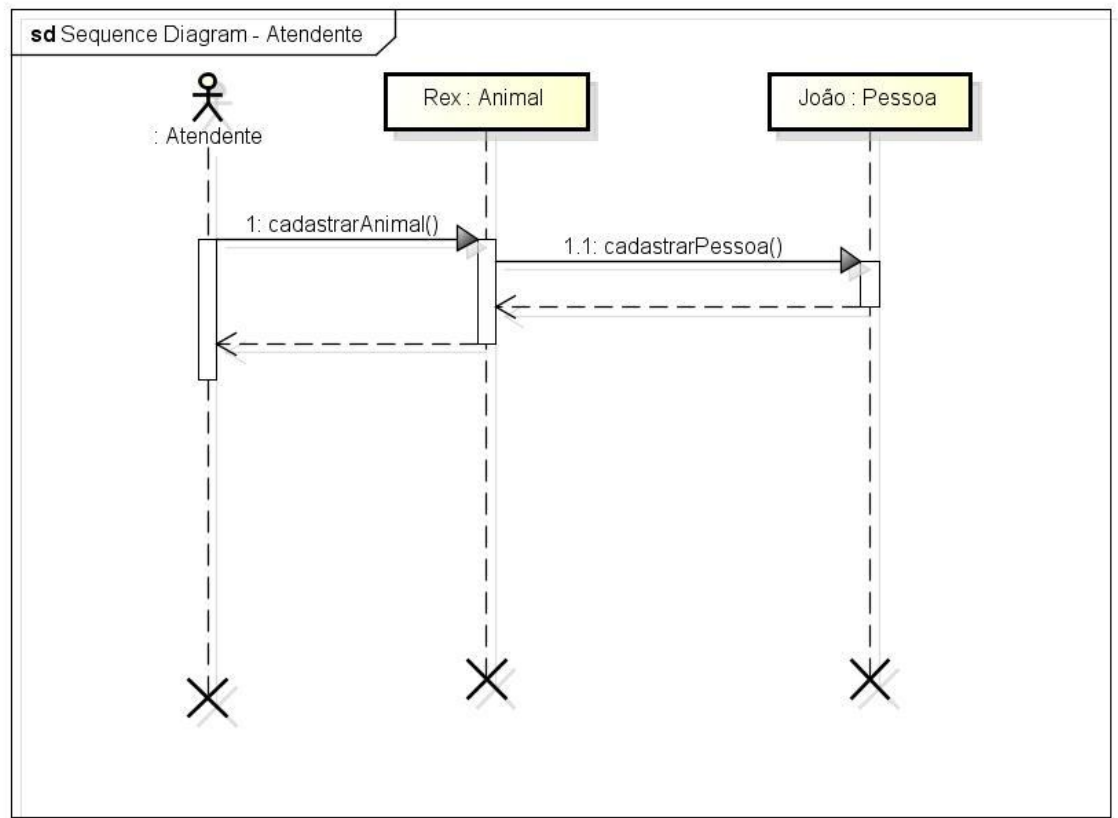


powered by Astah

Figura 2 – Diagrama de Classes

2.3. Descrição do Comportamento do Sistema

O diagrama de sequência da Figura 3 apresenta a interação de Atendente com os objetos das classes Animal e Pessoa, que ocorre quando ele cadastra uma pessoa interessada (João) em adotar o animal (Rex) que acabou de entrar no canil.



powered by Astah

Figura 3 – Diagrama de Sequência do ator Atendente

A Figura 4 o diagrama de sequência do ator Veterinário que apresenta suas interações com os objetos das classes Prontuário, Tratamento, Vacinação, Castração e Histórico. Essa interação ocorre quando o Veterinário altera o Prontuário e o Histórico do Animal (Rex).

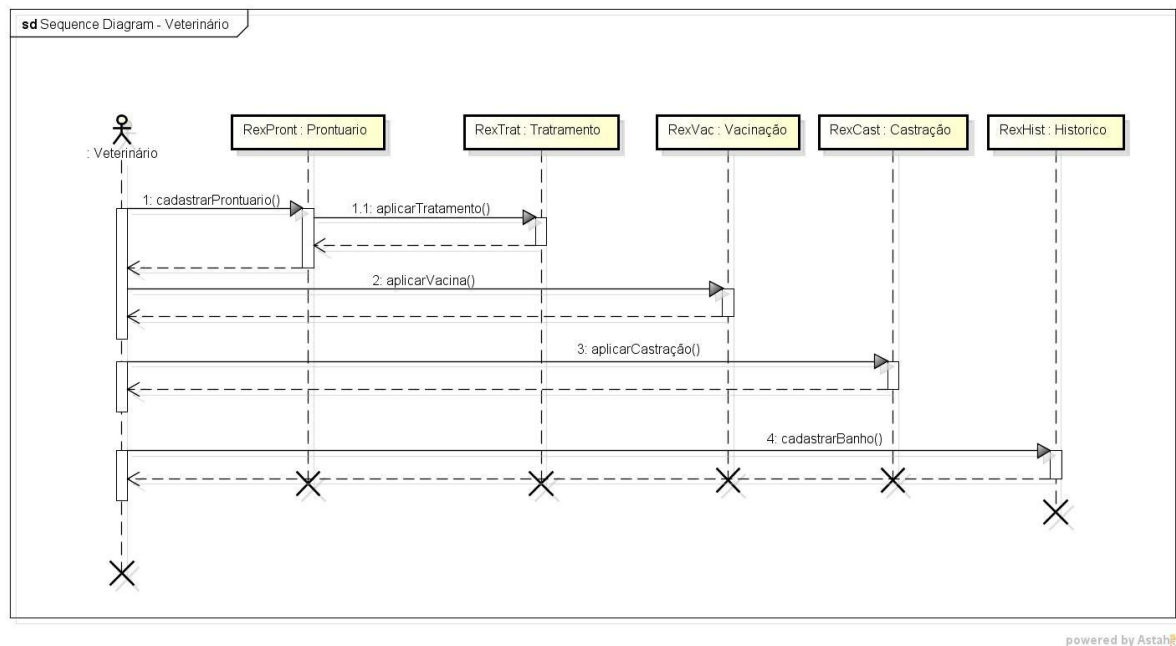


Figura 4 – Diagrama de Sequência do ator Veterinário

A Figura 5 o diagrama de sequência do ator Agente que apresenta suas interações com os objetos da classe Prontuário. Essa interação ocorre quando o Agente altera o Prontuário do Animal (Rex).

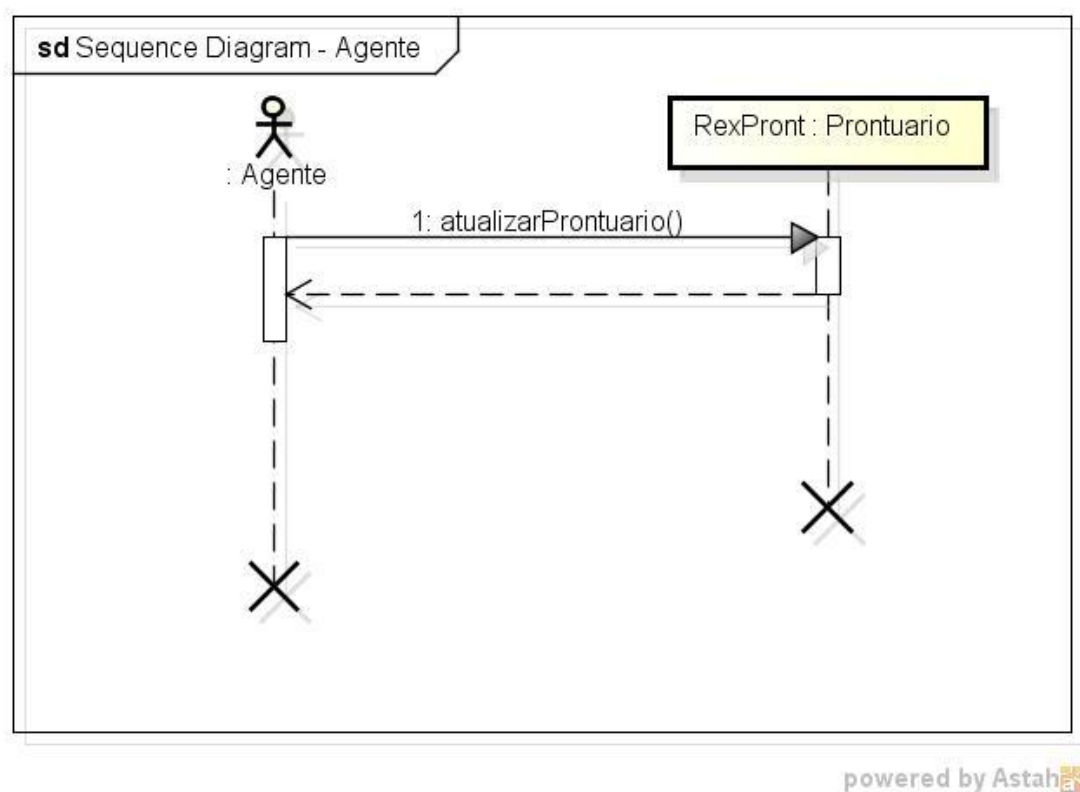


Figura 5 – Diagrama de Sequência com o ator Agente

3. Interfaces do Sistema

Esta seção contém os protótipos das interfaces do Sistema.

3.1. Descrição das interfaces Web do Sistema e Exemplos de Uso

A Figura 6 refere-se à página de *login* do software.

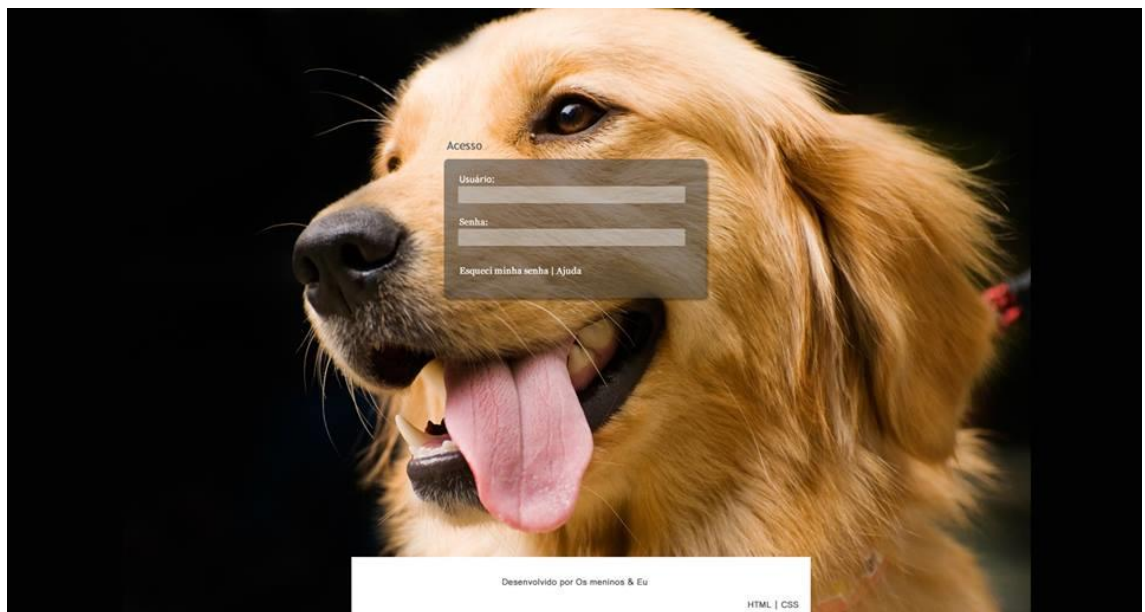


Figura 6 – Interface da tela de *login*

A Figura 7 apresenta o módulo de Cadastro de Animais. Este módulo contém as características do animal, um campo para cadastrar possíveis adotantes e um campo para colocar os dados do diagnóstico inicial feito neste animal (anamiséia).

Cadastro Animal

Características

Codigo

Nome

Data Nascimento

Tipo

Raça

Pelagem

Cor

Sexo

☐ Fêmea

☐ Macho

Anexar foto

Origem

Tipo Recolhimento

Endereço

Bairro

Cidade

UF

Adoção

Responsável

CPF/CNPJ

E-mail

Rua

Nº

Bairro

Cidade

UF

CEP

Telefone

Celular

Observações

Prontuário

Anamnêsia

Microchip

Alimentação

Vacina

Periodo

Quantidade

Alterar

Figura 7 – Interface do Módulo de Cadastro de Animais

A Figura 8 apresenta o *layout* a interface do prontuário do animal.

Inicial

Cadastros

Recolhimento

Animal

Pessoa

Acompanhamento

Vacina

Medicamento


Castração

Ajuda

Pesquisa:

Filtro:

Cod.	Nome	Baia
0001	Scooby Do	A4
0002	Mussarela	C3
0003	Lessie	A19
0004	Pitoco	A6
0005	Saíde	B6
0006	Mocinha	A3
0007	Colosso	B6
0008	Mello Coton	B12
0009	Bela	A1
0010	Shula	B6
0011	Gorda	B6
0012	Odin	A5
0013	Torã	A9
0014	Chico	A10
0015	Freddy	A16



Nome: Mussarela

Idade: 07

Sexo: macho

Raça: S/D

Está desde: 30/01/2015 (5 dias)

Alimentação:

Média 3x ao dia

Banho:

01/04/2015

08/04/2015

Tosa:

01/04/2015

N/D

Medicamento:

02/04/2015

HOJE

Vacina:

02/04/2015

02/05/2015

Ver mais...

Alterar

Figura 8 – Interface do Prontuário

A Figura 9 apresenta o *layout* da interface de Tarefas Pendentes.

Tarefas de ▼ 05/04/2015 ▲

Horário	Descrição	Status
07h00	Aplicar medicamento X no animal 0002 Mussarela	OK
07h20	Aplicar medicamento X no animal 0002 Mussarela	
07h30	Aplicar medicamento X no animal 0002 Mussarela	
08h00		
08h00		
08h00		
08h00		
10h30		
10h30		
10h30		
11h45		
11h45		
11h45		
12h00		
12h00		

Figura 9 – Interface da com as atividades pendentes