



CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PEDRO BOARETTO NETO
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

JOÃO FELIPE RIBEIRO DA SILVA
MARCOS VINICIUS OLIBONE

PETSHOP JM

CASCATEL - PR

2021

JOÃO FELIPE RIBEIRO DA SILVA

MARCOS VINICIUS OLIBONE

PETSHOP JM

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Centro
Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof. Fábio dos S. Giacomel²
Prof. Célia K.Cabral³

CASCADEL - PR

2021

¹Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.²

³Graduação em Sistemas Distribuídos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnólogo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil.

JOÃO FELIPE RIBEIRO DA SILVA

MARCOS VINICIUS OLIBONE

PETSHOP JM

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof^a. Aparecida da S. Ferreira
Especialista em Tecnologia da
Informação
Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas
de Cascavel

Orientadora

Prof. Fábio dos S. Giacomel

Web Design

Prof^a. Célia Kouth Cabral
Pós-graduada em Sistemas Distribuídos
JAVA.
Universidade Tecnológica Federal do
Paraná - UTFPR

Banco de dados

Prof^a Ana Cristina Santana
Especialista em Gestão e Docência no
ensino superior, médio e técnico.
Coordenadora de curso

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
1.1 Tema	5
1.2 Apresentação do Problema	5
2 OBJETIVOS.....	6
2.1 Objetivo Geral.....	6
2.2 Objetivos Específicos.....	6
3 METODOLOGIA	7
4 REFERENCIAL TEÓRICO	8
5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO	9
5.1 Requisitos	10
5.2 Diagrama de Contexto	13
5.3 Diagrama de Fluxo de dados	14
5.4 Diagrama de Entidade e Relacionamento.....	15
5.5 Dicionário de Dados	16
5.6 Diagrama de Caso de Uso.....	18
5.6.1 Cenário 1.....	19
5.6.2 Cenário 2.....	19
5.6.3 Cenário 3.....	20
5.7 Diagrama de Classe	21
5.8 Diagrama de SEQUENCIA	22
5.9 Diagrama de Atividade.....	23
6 TELAS	24
7 CONCLUSÃO	32
8 REFERÊNCIAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

É notório que a população de animais domésticos vem crescendo cada vez mais nas famílias brasileiras, tornando-se não apenas um animal doméstico, e sim um membro da família, com isso surge a necessidade das famílias em proporcionar o melhor cuidado com saúde, higiene alimentação, acessórios, e entre outros serviços. A demanda e procura tem um acréscimo muito grande, dando destaque no que se refere a cuidados animais.

Segundo site do IBGE, ABINPET, trabalhos científicos e materiais publicados em revistas, o crescimento é quase 4,5% ao ano no mercado de produtos e serviços para animais de estimação no Brasil. O Brasil possui a terceira maior população de cães domésticos do mundo, o setor brasileiro movimentou R\$12.2 bilhões em 2011 e em 2012 teve um crescimento de aproximadamente 11% movimentando R\$13,6 bilhões em produtos e serviços, 2014 foram R\$16 bilhões e em 2019 um total de R\$19 bilhões. Segundo ABINPET o Brasil está no terceiro lugar em faturamento no mercado pet. Objetivo deste projeto é um sistema web que facilita a vida dos funcionários, dos donos e principalmente do PETS, de uma forma rápida e descomplicada queremos que os pets tenham o melhor atendimento possível. O usuário poderá agendar horários para cuidados higiênicos em geral e consultas com um médico veterinário especializado, podendo acompanhar os diagnósticos veterinários de exames já realizados e visualizar possíveis remédios ou acessórios orientados pelo veterinário.

O usuário terá total acesso não só aos procedimentos realizados, mas também a horários disponíveis no mês, podendo marcar horários futuro, assim mantendo uma rotina de higiene e consultas médicas para seu pet. Também terá total certeza de segurança tanto de seus dados quanto de seu pet. A importância desse projeto é propor de forma simples soluções ao usuário, com um sistema de agendamento ágil, prático e interativo.

1.1 TEMA

Petshop, tem a finalidade de cuidar da saúde, higiene e bem-estar de animais de estimação em geral.

1.2 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

O principal problema hoje é que o dono de um animal de estimação precisa se deslocar até um determinado local para saber se tem horários disponíveis para a higiene e consultas veterinárias. O projeto visa agilizar esse deslocamento, facilitando para os donos de pets.

2 OBJETIVOS

O intuito do projeto é facilitar o cuidado dos donos para com seus animais domésticos, agilizando o processo de marcar consultas com veterinário e cuidados higiênicos de seus animais.

2.1 OBJETIVO GERAL

1. Agendar horários de consultas com veterinários.
2. Agendar horários de banho nos animais.
3. Agendar horários de tosa nos animais.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Cadastro de cliente
2. Alteração do cadastro do cliente
3. Cadastro do Animal
4. Alteração do cadastro do animal
5. Cadastro de horários
6. Alteração dos horários
7. Agendamento dos horários

3 METODOLOGIA

Para esse projeto será usado o método de pesquisa exploratória e de modelagem, tendo a exploratória para caracterizar a qual é dizer qual é problema que iniciou esse projeto inicial, como é classificado e como será definido, sendo a primeira parte de uma pesquisa científica, dentro da mesma acaba por proporcionar maior familiaridade com o problema que será enfrentado, podendo se ter um vislumbre de como melhorar algo que está no momento causando certas dificuldades para uma empresa ou mesmo para as pessoas que frequentam as mesmas condições, tendo a modelagem como segunda base, podemos ver que proporciona uma forma de entender como o mundo físico irá se portar no mundo da informática, sendo criado dentro do sistema para ser comparado a vida real como uma extensão do mundo real, sendo explorado as formas e opções de como algo funciona dentro do sistema.

O objetivo de toda classificação é estabelecer uma ordem ou organização das coisas e dos pensamentos. A classificação facetada pode mostrar um mapeamento do conhecimento científico de um determinado período, ou permitir a descoberta de conexões são analogias entre diferentes campos do conhecimento, facilitando a recuperação da informação (SPEZIALI, 1973, p.462).

4 REFERENCIAL TEÓRICO

HTML (acrônimo para HyperText Markup Language) é uma linguagem de marcação usada para especificar a estrutura de um documento. Um navegador de internet (web browser) nada mais é do que um software que interpreta estas marcações de estrutura e, então, constrói uma página web com recursos de hipermídia com os quais o usuário pode interagir.

CSS (acrônimo para Cascading Style Sheets) é uma linguagem de estilo usada para especificar a aparência (layout, cor e fonte) dos vários elementos de um documento que foi definido por uma linguagem de marcação (como a linguagem HTML). Ela foi criada com o objetivo de separar a estrutura do documento de sua aparência.

JAVASCRIPT é uma linguagem de programação interpretada disponível nos navegadores de Internet. Sua sintaxe é parecida com a da linguagem C. A linguagem JavaScript disponibiliza uma série de recursos de interface gráfica (tais como botões, campos de entrada e seletores), viabilizando assim a construção de páginas web mais interativas. Mais ainda, a linguagem JavaScript permite modificar e integrar, de forma dinâmica, o conteúdo e a aparência dos vários elementos que compõem o documento.

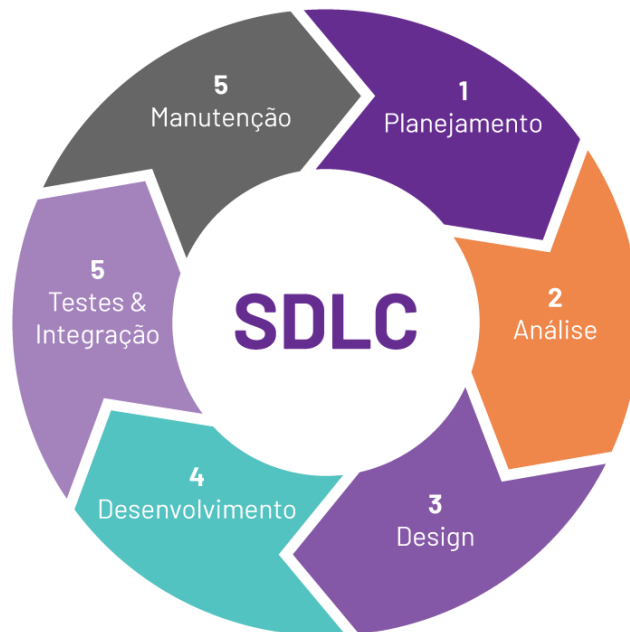
O XAMPP é usado para gerenciar o desenvolvimento da página web. Contendo os principais servidores, o Apache e o banco de dados MySQL.

SUBLIME é usado para editar e executar os códigos.

O MySQL é utilizado para a criação da base de dados da página web. Conforme Tavares (2015), MySQL é um servidor de banco de dados SQL multiusuário e multi-threaded. Sendo uma das linguagens de banco de dados mais populares no mundo. MySQL é uma implementação cliente-servidor consistindo de servidor e diferentes programas clientes e bibliotecas. SQL é uma linguagem padronizada que torna fácil o armazenamento e acesso de informações. Nosso site estava precisava de um servidor SQL que pudesse manipular banco de dados grandes numa ordem de magnitude mais rápida que qualquer banco de dados comercial pudesse lhes oferecer.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

O Ciclo de Vida do Desenvolvimento de Software (SDLC) é um processo usado na construção de software. O objetivo é entregar ao cliente um produto de alta qualidade, concluído dentro das especificações de prazo e custo. O SDLC explica como planejar, definir, projetar, construir, testar e finalmente desenvolver um software específico. Cada fase tem seu próprio processo e resultado, e existem também vários modelos de SDLC, atendendo a diferentes tipos de equipe, com os cargos e funções que se adequam de acordo com o tamanho da empresa, por exemplo. Conforme o mercado de desenvolvimento de sistemas evoluiu, diferentes modelos de ciclo de desenvolvimento foram criados, exemplos deles são modelo cascata, modelo incremental, modelo evolutivo, modelo espiral, cada um busca atender a diferentes necessidades, o que exige do gestor um cuidado maior na hora de escolher o seu.



Fonte: Autor (2022).

5.1 REQUISITOS

Um requisito consiste na definição documentada de uma propriedade ou comportamento que um produto deve atender. Os requisitos definem o que é necessário e dão foco à equipe do projeto.

Requisitos Funcionais
RF4 Cadastrar Usuário
Descrição: Funcionalidade do Usuário. Tem como objetivo
cadastrar um novo usuário no sistema.
RF5 Efetuar Login
Descrição: Funcionalidade do Usuário. Inicia uma nova sessão
no sistema.
RF6 Excluir, Editar e Visualizar usuários
Descrição: Funcionalidade do Usuário. Função onde o usuário pode
excluir seu cadastro, editar suas informações e visualizar seus dados.
RF7 Recuperar senha
Descrição: Funcionalidade do Usuário. Tem a possibilidade de
usuário recuperar a senha perdida pelo e-mail cadastrado.
RF8 Visualizar, Efetuar, Editar e Excluir Agendamento
Descrição: Funcionalidade do Usuário e do Funcionário. O
usuário pode visualizar horários disponíveis, e efetuar um ou
mais agendamento, editar horário e excluir o agendamento.
O funcionário pode visualizar agendamento marcado,
efetuar a consulta, editar os horários disponíveis e excluir
(desmarcar) agendamentos.

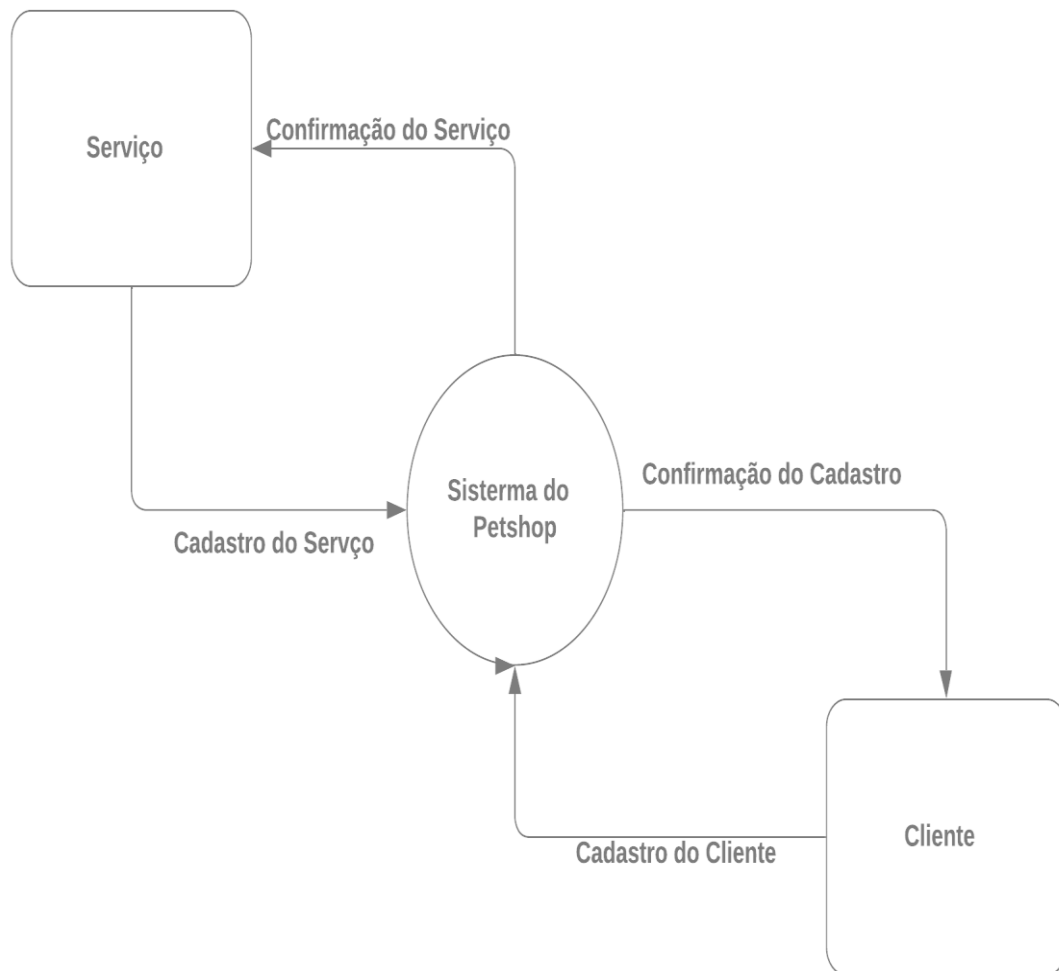
Requisitos Não Funcionais
RNF1 Criptografia na Senha dos Usuários
Descrição: Segurança garantida de senhas e dados do usuário
sem o risco de perder.
RNF2 Tempo de Resposta do Sistema
Descrição: Transações Processadas/ Segundo tempo de resposta ao usuário/evento tempo de refresh da tela.
RNF3 Gerenciamento de Erros
Descrição: Gerenciar erros e achar uma solução para eles.
RNF4 Recursos Utilizados para Desenvolvimento do Projeto
Descrição: HTML: Utilizado para estrutura do site.
CSS: Estilização do site.
JavaScript: É uma linguagem de programação estruturada.
Bootstrap: Framework web com código aberto.
MySQL: Sistema de gerenciamento de banco de dado.
PHP: Linguagem de programação usada para o desenvolvimento de aplicações presentes no lado do servidor.
RNF5 Tamanho
Descrição: Kilobyte
Tamanho de RAM.
RNF6 Facilidade de Uso
Descrição: Vários de Frames de ajuda para facilitar a utilização
do site.
RNF7 Confiabilidade
Descrição: Tempo médio para falhar, Probabilidade de

indisponibilidade, Taxa de ocorrência de falhas.
RNF8 Robustez
Descrição: Tempo de reinício depois de uma falha,
porcentagem de eventos que causam falhas, probabilidade
que dados sejam perdidos por decorrência de uma falha.
RNF9 Portabilidade
Descrição: Porcentagem de declarações dependentes de
sistema-alvo, Números de sistema-alvo

Fonte: Autor (2022).

5.2 DIAGRAMA DE CONTEXTO

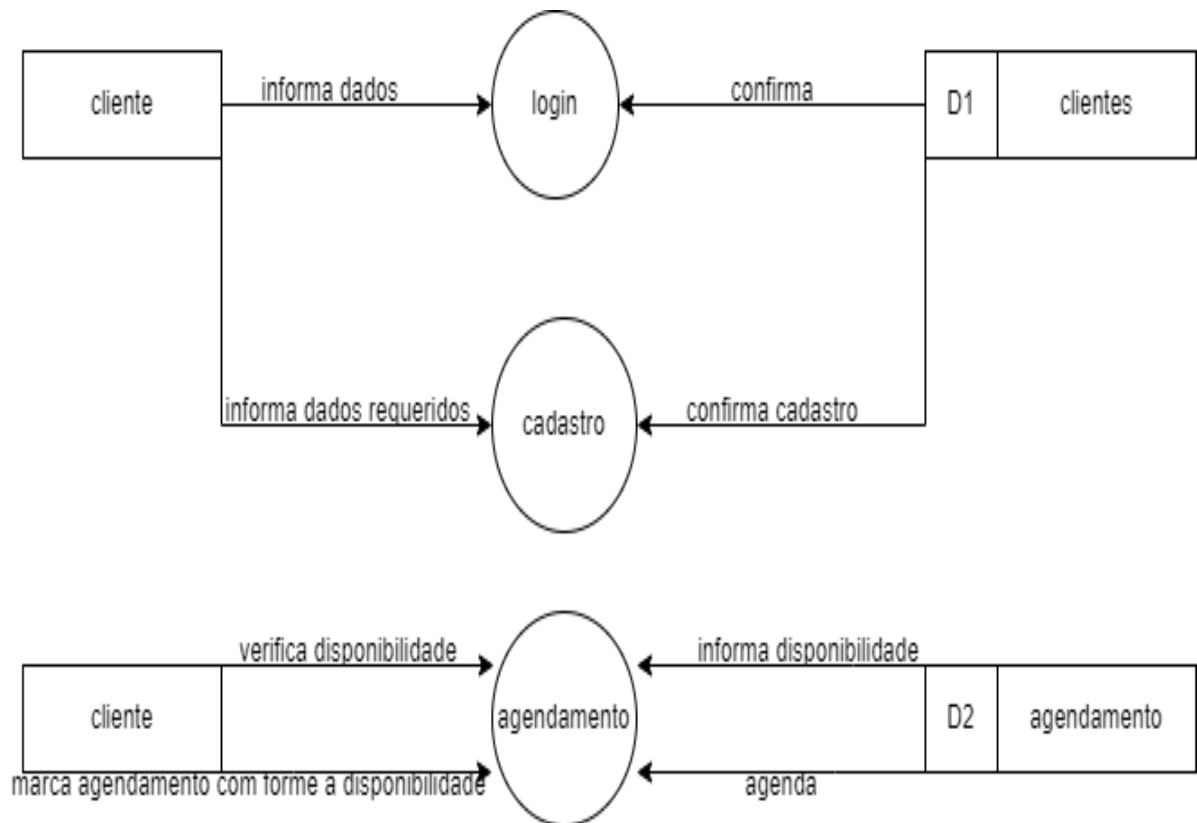
O diagrama é uma forma de representar o objeto do estudo, o projeto, e sua relação ao ambiente.



Fonte: Autor (2022).

5.3 DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS

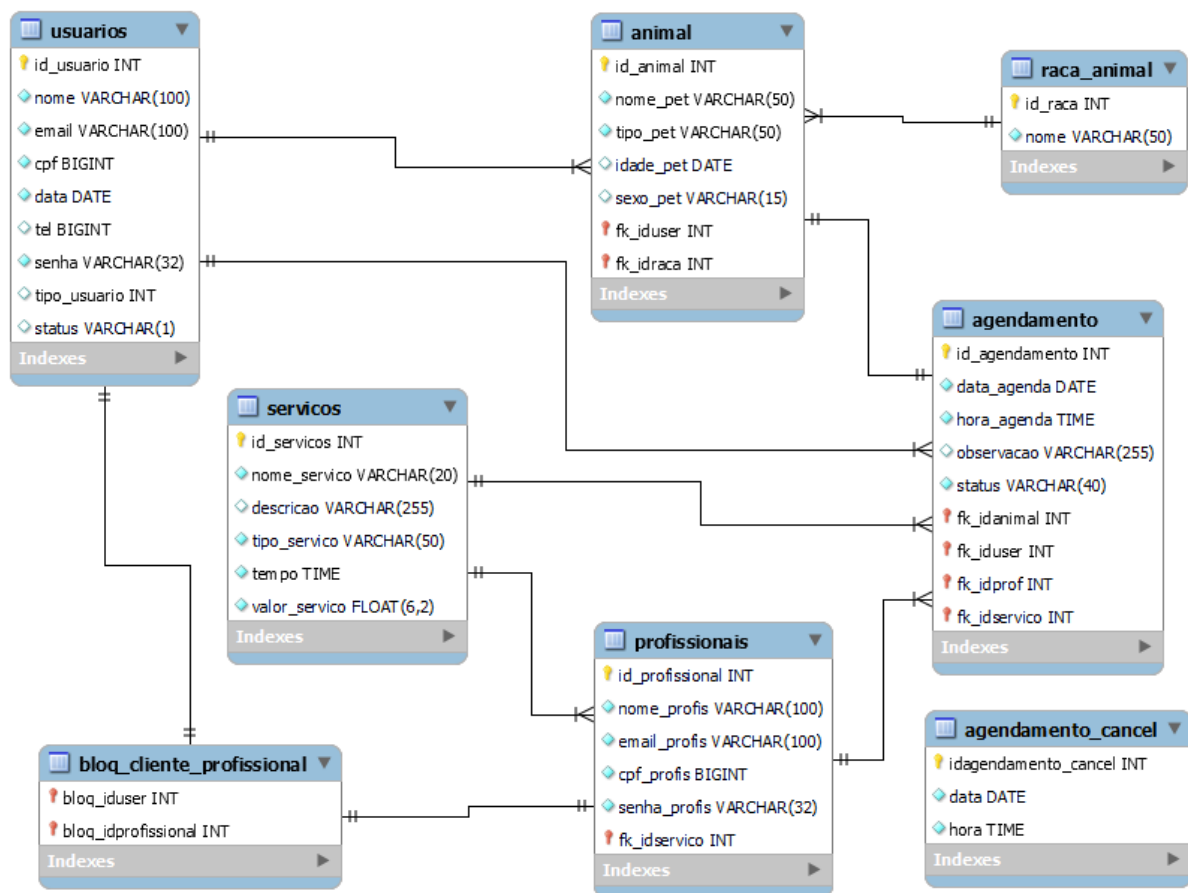
O diagrama de fluxo de dados é uma representação gráfica do "fluxo" de dados através de um sistema de informação, modelando seus aspectos de processo. Ele fornece apenas uma visão do sistema, a visão estruturada das funções, ou seja, o fluxo dos dados.



Fonte: Autor (2022).

5.4 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

Diagrama entidade relacionamento é um modelo diagramático que descreve o modelo de dados de um sistema com alto nível de abstração. Ele é a principal representação do Modelo de Entidades e Relacionamentos. Sua maior aplicação é para visualizar o relacionamento entre tabelas, no qual as relações são constituídas através da associação de um ou mais atributos destas tabelas que farão parte do projeto físico do banco de dados.



Fonte: Autor (2022).

5.5 DICIONÁRIO DE DADOS

Um dicionário de dados é uma coleção de nomes, atributos e definições sobre elementos de dados que estão sendo usados em seu estudo. Ao incluir um dicionário de dados, você garante um uso padrão de variáveis em um corte de pesquisadores. Um dicionário de dados é fundamental para tornar sua pesquisa mais reproduzível, pois permite que outras pessoas entendam seus dados. O objetivo de um dicionário de dados é explicar o que todos os nomes e valores de variáveis em sua planilha realmente significam.

Tabela 1				
Usuários				
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
id_usuario	PK	INT	código de identificação da tabela usuários	
nome	NN	VARCHAR	identificação do nome usuário	100
email	NN	VARCHAR	identificação do email do usuário	100
cpf	NN	BIGINT	Identificação do cpf do usuário	
data	NN	DATE	identificação da data de nascimento do usuário	
tel	NN	BIGINT	identificação do telefone do usuário	
senha	NN	VARCHAR	Declarar senha do usuário	32
tipo_usuario	NN	INT	Identificador (Usuário administrador)	
status	NN	VARCHAR	Condição do usuário	1

Tabela 2				
Animal				
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
id_animal	PK	INT	código de identificação da tabela animal	
nome_pet	NN	VARCHAR	identificação do nome do animal	50
tipo_pet	NN	VARCHAR	identificação do tipo do animal	50
idade_pet	NN	DATE	identificação da idade do animal	
sexo_pet	NN	VARCHAR	identificação do sexo do animal	15
fk_iduser	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela usuário	
fk_idraca	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela raça	

Tabela 3				
agendamento				
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
id_agendamento	PK	INT	código de identificação da tabela agendamento	
data_agenda	NN	DATE	Data do agendamento	
hora_agenda	NN	TIME	Hora do agendamento	
observacao	NN	VARCHAR	Observação sobre o agendamento	255
status	NN	VARCHAR	Verificar status atual do agendamento	40
fk_idanimal	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela animal	
fk_iduser	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela usuário	
fk_idprof	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela profissional	
fk_idservico	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela serviço	

Tabela 4				
profissionais				
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
id_profissional	PK	INT	código de identificação da tabela profissional	
nome_profis	NN	VARCHAR	identificação do nome do profissional	100
email_profis	NN	VARCHAR	identificação do email do profissional	100
cpf_profis	NN	BIGINT	Cpf do Profissional	
senha_profis	NN	VARCHAR	Declarar senha do profissional	32
fk_idservico	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela serviço	

Tabela 5	servicos			
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
id_servicos	PK	INT	código de identificação da tabela servicos	
nome_servico	NN	VARCHAR	Nome do serviço	20
descricao	NN	VARCHAR	Descrição do serviços	255
tipo_servico	NN	VARCHAR	Tipo de serviço	50
tempo	NN	TIME	Tempo do serviço	
valor_servico	NN	FLOAT	Valor do serviço	6,2

Tabela 6	bloq_cliente_profissional			
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
bloq_iduser	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela usuario	
bloq_idprofissional	FK	INT	Chave estrangeira referenciando o código da tabela profissional	

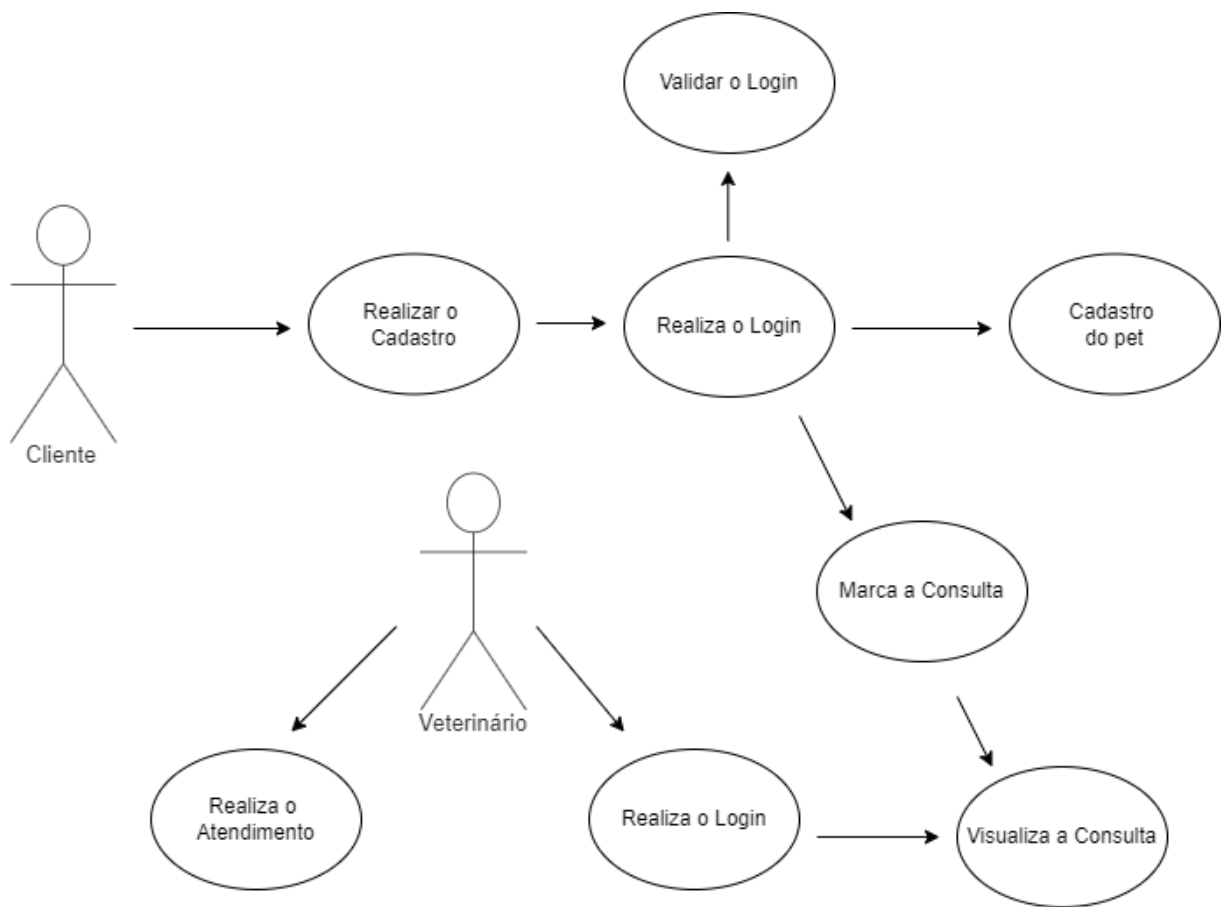
Tabela 7	agendamento_cancel			
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
idagendamento_cancel	PK	INT	Código de identificação da tabela agendamento_cancel	
data	NN	DATE	Data do cancelamento	
hora	NN	TIME	Hora do cancelamento	

Tabela 8	raca_animal			
Nome do Campo	Chave	Tipo de Dado	Descrição dos Campos	Tamanho do Campo (bytes)
id_raca	PK	INT	Código de identificação da tabela raca_animal	
nome	NN	VARCHAR	Nome da raça do animal	50

Fonte: Autor (2022).

5.6 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Um diagrama de casos de uso descreve a relação entre atores (usuários de um sistema, pode ser também outros sistemas) e casos de uso (funcionalidades) de um dado sistema, e é também um diagrama que permite dar uma visão global e de alto nível do sistema, sendo fundamental a definição correta da sua fronteira.



Fonte: Autor (2022).

5.6.1 CENÁRIO 1

Login

Nome do Cenário	Login
Descrição	Caso de Uso Responsável pelo login do cliente e o profissional.
Ator	Cliente e Profissional
Cenário Principal	1 - O Cliente e o profissional escolhem opção de login. 2 - O software direciona o usuário e o profissional para uma tela de login. 3 - O usuário e o profissional preenchem todos os campos solicitados. 4 - Se todos os dados estiverem corretos o login será feito.
Cenário Alternativo	Caso os dados estejam incorretos, o sistema emite a mensagem “Erro”.

5.6.2 CENÁRIO 2

Cadastro

Nome do Cenário	Cadastro
Descrição	Caso de Uso Responsável pelo cadastro do cliente e o profissional.
Ator	Cliente e Profissional
Cenário Principal	1 - O Cliente e profissional escolhe a opção cadastros de usuário e profissional. 2 - O software direciona o cliente e o profissional para uma tela de cadastro. 3 - O cliente e o profissional preenchem todos os campos solicitados. 4 - Se todos os dados estiverem corretos o cadastro é salvo no banco de dados.
Cenário Alternativo	Se o usuário já estiver cadastrado o sistema emite a mensagem “Usuário/profissional já Cadastrado”.

Fonte: Autor (2022).

5.6.3 CENÁRIO 3

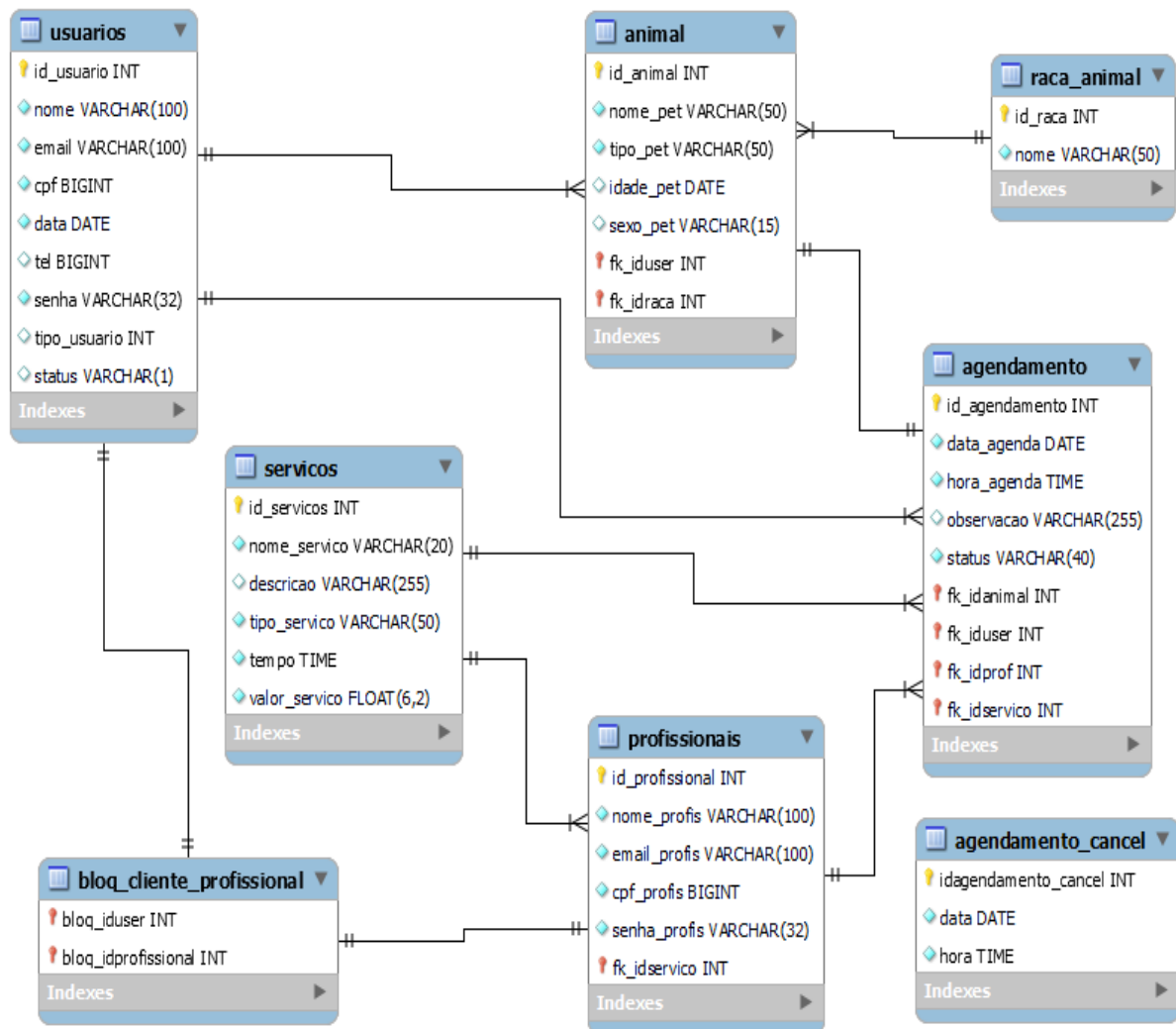
Agendamento

Nome do Cenário	Agendamento
Descrição	Caso de Uso Responsável pelo agendamento do cliente e profissional.
Ator	Cliente e Profissional
Cenário Principal	<p>Com o cliente com o login feito, e selecionara no menu a opção de agendamento.</p> <p>O sistema ira direcionar o cliente para uma tela de agendamento.</p> <p>O cliente preenche todos os campos solicitados.</p> <p>Se todos os dados estiverem corretos o agendamento é salvo no banco de dados.</p> <p>Já o profissional irá realizar o login, e consultar o serviço agendado.</p>
Cenário Alternativo	Caso o cliente não tenha ido na consulta/serviço o sistema irá indicar “agendamento cancelado”.

Fonte: Autor (2022).

5.7 DIAGRAMA DE CLASSE

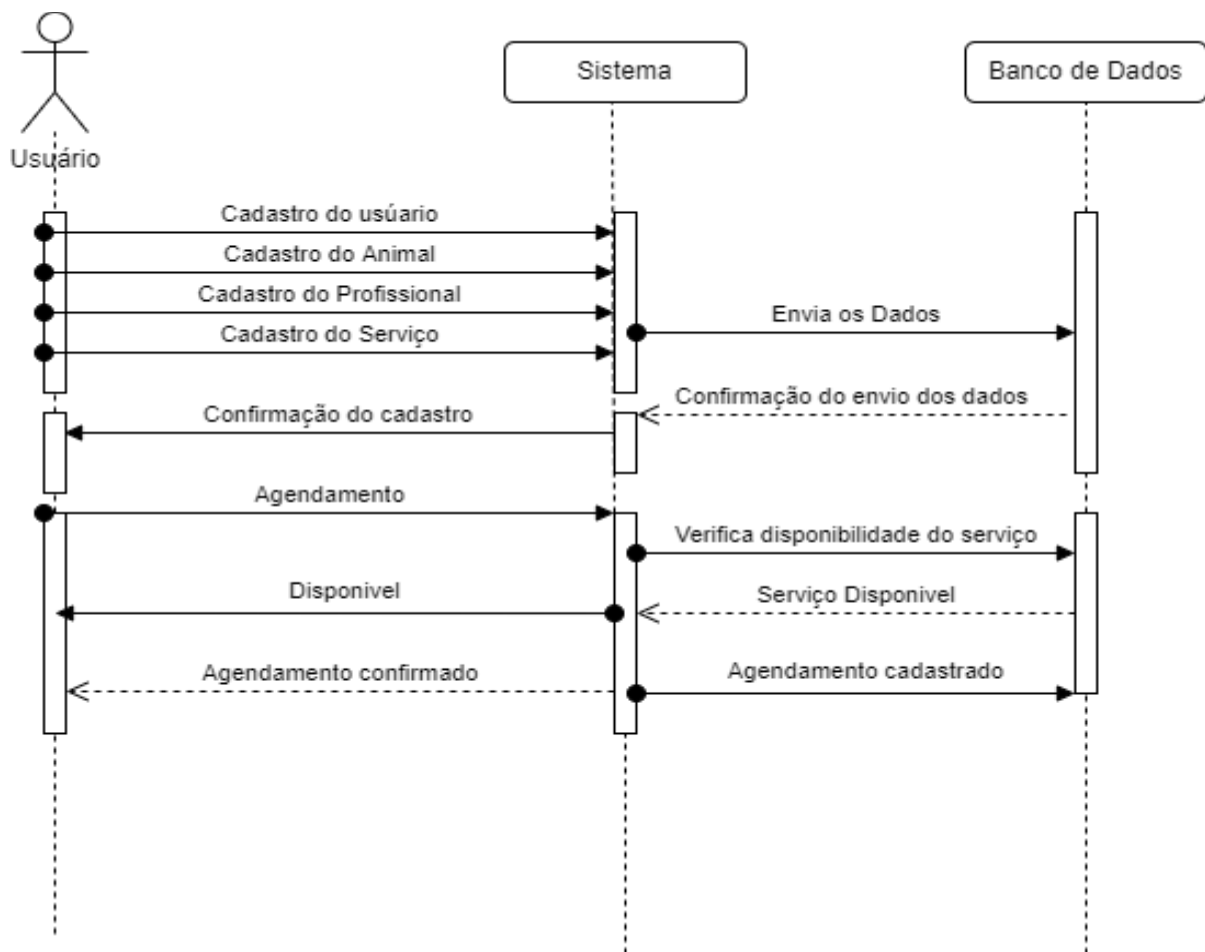
Um diagrama de classes é uma representação da estrutura e relações das classes que servem de modelo para objetos. Podemos afirmar de maneira mais simples que seria um conjunto de objetos com as mesmas características, assim saberemos identificar objetos e agrupá-los, de forma a encontrar suas respectivas classes.



Fonte: Autor (2022).

5.8 DIAGRAMA DE SEQUENCIA

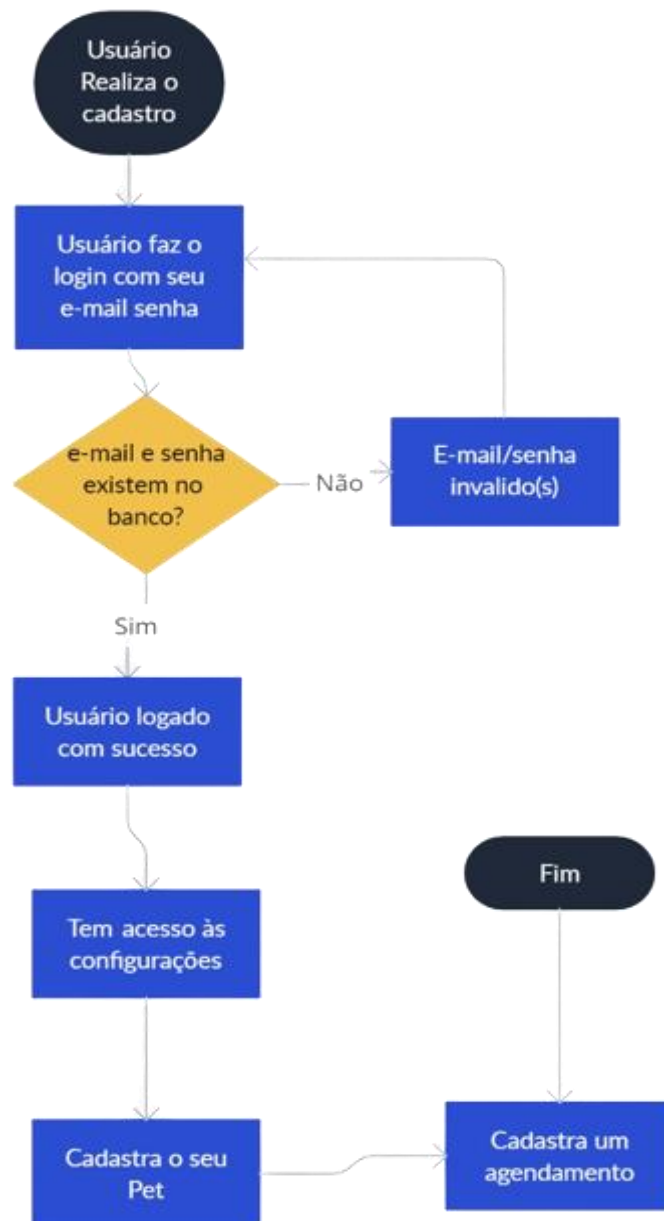
Utilizamos um diagrama de sequência para ilustrar realizações de casos de uso, isto é, para mostrar como os objetos interagem para executar o comportamento de todo ou parte de um caso de uso. Um ou mais diagramas de sequência podem ilustrar as interações de objetos que constituem um caso de uso. Uma organização típica deve ter um diagrama de sequência para o fluxo principal de eventos e um diagrama de sequência para cada subfluxo independente do caso de uso.



Fonte: Autor (2022).

5.9 DIAGRAMA DE ATIVIDADE

Um diagrama de atividade fornece uma visualização do comportamento de um sistema descrevendo a sequência de ações em um processo. Os diagramas de atividades são semelhantes a fluxogramas porque mostram o fluxo entre as ações em uma atividade; no entanto, os diagramas de atividades também podem mostrar fluxos paralelos ou simultâneos e fluxos alternativos.



Fonte: Autor (2022).

6 TELAS

Login

Login

Endereço de E-mail

Senha

Enviar

Não possui conta? Crie Agora.

Home

Wellcome to PetsMart

SAVE 10-20% OFF

ON YOUR FIRST ORDER

Price Only: **\$269.00**

SHOP NOW

Cadastro Usuário

Cadastro Usuario

Nome

Endereço de E-mail


CPF

Data de nascimento


Telefone

Senha

Lista de Usuário

<div> Home Usuario Pets Admin Atendimento Profissionais <input type="text" value="Pesquisar"/> <input type="button" value="Pesquisar"/> Sobre Sair</div>									
Lista de Usuarios									
ID	Nome	E-mail	CPF	Data	Telefone	Ações			
36	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Deletar"/>		
35	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Deletar"/>		
34	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Deletar"/>		
33	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Deletar"/>		
32	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Deletar"/>		
31	pelé mané	fulano@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-05	(45) 9 9813-3743	<input type="button" value="Editar"/>	<input type="button" value="Deletar"/>		

Editar Usuário


[Home](#)
[Usuario](#)
[Pets](#)
[Admin](#)
[Atendimento](#)
[Profissionais](#)

[Sobre](#)
[Sair](#)

Editar Usuario

Nome

Endereço de E-mail


CPF

Data de nascimento

Telefone

Senha

Excluir Usuário, Pet, Serviço e Agendamento (mesma tela)


[Home](#)
[Usuario](#)
[Pets](#)
[Admin](#)
[Atendimento](#)

[Sobre](#)
[Sair](#)


Tem certeza de que deseja deletar?

Lista de Usuarios

ID	Nome	E-mail	CPF	Data	Telefone	Ações
36	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>
35	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>
34	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>
33	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>
32	João Felipe	clientecia477@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-06	(45) 9 9852-1542	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>
31	pelé mané	fulano@gmail.com	141.063.689-51	2022-09-05	(45) 9 9813-3743	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>
1	João Felipe	joao@gmail.com	141.163.689-07	0000-00-00	45998521542	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Deletar"/>

localhost/Projeto_PetShop/usuario/delete.php?id_usuario=36

Cadastro de Pet

[Home](#) [Usuario](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Cadastro de Pets

Nome

Tipo do seu Pet


Idade

Sexo

Dono

Enviar

Editar Pet

[Home](#) [Usuario](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Editar Pets

Nome

Tipo do seu Pet


Idade

Sexo

Dono

Atualizar

Lista de Pet


[Home](#) [Usuário](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Lista de Pets

Nome	Tipo	Idade	Dono	Sexo	Ações
Canguru	Cachorro	2020-10-20	João Felipe	♂ Macho	Editar Deletar
Pitbull de Raça	Cachorro	0000-00-00	João Felipe	♂ Macho	Editar Deletar

[Adicionar novo Pet](#)

Cadastro de Serviço

[Home](#) [Usuário](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Cadastro de Serviços

Nome

Descrição

Tipo

Selecione o Tipo

Tempo

Valor

[Enviar](#)

Listas de Serviços

Lista de Serviços

ID	Nome	Descrição	Tipo	Tempo	Valor	Ações	
3	Atendimento Cosmético	Banho, Tosa e Tratamento de higiene	Atendimento Cosmético	30:00:00	0	Editar	Deletar
2	Febre	Sintomas de febre	Atendimento Médico	30:00:00	0	Editar	Deletar

[Adicionar novo Serviço](#)

Editar Serviços

Editar Serviço

Nome

Descrição

Tipo

Preço

Preço

[Atualizar](#)

Cadastrar Profissionais

[Home](#) [Usuario](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Cadastro de Profissionais

Nome

Endereço de E-mail


CPF

Profissão

senha

Enviar

Lista de Profissionais


[Home](#) [Usuario](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Lista de Profissionais

ID	Nome	E-mail	CPF	Profissão	Ações
6	Dr Pelé mané - Atendimento Cosmético	pele@gmail.com	45678912123	Atendimento Cosmétic	Editar Deletar

Adicionar novo Profissional

Editar Profissional

[Home](#) [Usuario](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

Editar Profissional

Nome

E-mail

CPF

Serviço

Senha

[Atualizar](#)

Sobre

[Home](#) [Usuario](#) [Pets](#) [Admin](#) [Atendimento](#) [Profissionais](#) [Pesquisar](#) [Sobre](#) [Sair](#)

JM
PetShop JM

7 CONCLUSÃO

O objetivo geral desse projeto foi desenvolver um sistema de agendamento para veterinária, de maneira que o usuário realiza o seu cadastro e do seu PET, e agenda uma consulta sem necessariamente ter que ir até uma veterinária para agendar.

A proposta do projeto é facilitar a vida de donos de animais domésticos, deixando prático a rotina de consultas e higiene de seu animal, e também deixar prático o trabalho dos profissionais. Futuramente vamos melhorar o software em geral, adicionar a venda de produtos para PET e venda de remédios, adicionar uma área onde o usuário poderá editar as suas informações e do seu pet, e adicionar mais recursos para o profissional, melhorando também o seu trabalho.

8 REFERÊNCIAS

FLATSCHART, Fábio. HTML 5-Embarque Imediato. Brasport, 2011.

BORTOLOSSI, Humberto José. Criando conteúdos educacionais digitais interativos em matemática e estatística com o uso integrado de tecnologias: GeoGebra, JavaView, HTML, CSS, MathML e JavaScript. Revista do Instituto GeoGebra Internacional de São Paulo, v. 1, n. 1, p. XXXVIII-XXXVI, 2012.

BROOKS, D. R. (2007). An Introduction to HTML and JavaScript for Scientists and Engineers. London: Springer-Verlag.

GRANNELL, C. (2007). The Essential Guide to CSS and HTML Web Design. New York: APress

NORONHA, Rina. Quais são as principais funções responsabilidades e preocupações da equipe de desenvolvimento no ciclo de vida do desenvolvimento de software sdlc. Blog Ubiminds, 2021. Disponível em: <<https://blog.ubiminds.com/pt-br/quais-sao-as-principais-funcoes-responsabilidades-e-preocupacoes-da-equipe-de-desenvolvimento-no-ciclo-de-vida-do-desenvolvimento-de-software-sdlc/>>. Acesso em: 26 de julho de 2021.

CICLO de vida do software: quais são as etapas e os modelos existentes?. Blog Cronapp, 2020. Disponível em: <<https://blog.cronapp.io/ciclo-de-vida-do-software/>>. Acesso em: 30 de março de 2020.

RENEGADO, T. Análise e levantamento de requisitos. trenegado.blogspot, 2011. Disponível em: <<http://trenegado.blogspot.com/2011/10/analise-e-levantamento-de-requisitos.html>>. Acesso em: 22 de outubro de 2011.

DIAGRAMA de contexto. Ead.fattos. Disponível em: <<https://ead.fattocs.com/mod/glossary/showentry.php?eid=447&displayformat=dictionary>>.

CONCEITOS: Requisitos.trt9.jus. Disponível em:

<https://www.trt9.jus.br/pds/pdstrt9/guidances/concepts/requirements_8006414F.html>.

DFD-Diagramas de fluxo de dados. Trabalhos Feitos. Disponível em: <<https://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Dfd-Diagrama-De-Fluxo-De/44640142.html>>.

DOS REIS Camila matias. Pet Shop Lovers. Pet Shop Lovers - TCC Camila Reis, 2013. Disponível em: <<https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/67795-reis,-c.m.-pet-shop-lovers.-unifacvest,-2013..pdf>>. Acesso em: 2013.

Dados Científicos: como construir metadados, descrição, readme, dicionário-de-dados e mais. Disponível em: <<https://www.abcd.usp.br/noticias/dados-cientificos-como-construir-metadados-descricao-readme-dicionario-de-dados/>>.

RAMOS Ricardo Argenton. UML – Aula I Diagramas de Caso de Uso, Sequência e Colaboração., 2013. Disponível em: <

http://www.univasf.edu.br/~ricardo.aramos/disciplinas/ES_II_2013_1/UML_AulaI.pdf>. Acesso em: 2013.

DOUGLAS. Orientações básicas na elaboração de um diagrama de classes. Dev Media, 2016. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224>>2016. Acesso em: 2016.

Diretriz. Diagrama de Seqüência. Diretriz, 2006. Disponível em:<
https://www.cin.ufpe.br/~gta/rup-vc/core.base_rup/guidances/guidelines/sequence_diagram_AFA76EBB.html>. Acesso em: 2006.

IBM. Diagramas de Atividades. Ibm, 2021. Disponível em:<<https://www.ibm.com/docs/pt-br/rational-soft-arch/9.7.0?topic=diagrams-activity>> Acesso em: 2021.