

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO



CAMPUS GU

ANAMBI

ANDRÉ ADISON PEREIRA RIBEIRO
ELLEN SANTOS DANTAS
MARIA EDUARDA SANTANA SILVA
MARIA HELOÍSA NUNES NEVES

TINDER PET

GUANAMBI - BA

2022



ANDRÉ ADISON PEREIRA RIBEIRO

ELLEN SANTOS DANTAS

MARIA EDUARDA SANTANA SILVA

MARIA HELOÍSA NUNES NEVES

TINDER PET

Projeto de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – *Campus* Guanambi como parte dos requisitos da disciplina de PCC para a conclusão do curso Técnico de Informática para Internet integrado ao Ensino Médio.

Romulo de Oliveira Nunes

Orientador

GUANAMBI - BA

2022

SUMÁRIO

SUMÁRIO	3
1. INTRODUÇÃO	1
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	2
2.1. Animais De Estimação	2
2.2. Acasalamento	2
2.3. Desenvolvimento Web	3
2.3.1. Sites/aplicativos de relacionamento	3
2.3.2. Tinder	3
3. METODOLOGIA	4
3.1. Levantamento De Requisitos	4
3.2. Modelagem	4
3.3. Codificação	4
3.4. Implementação	5
4. RESULTADOS	6
4.1. Diagrama de Caso de Uso	6
4.2. Diagrama de Classe	7
CRONOGRAMA	8
APÊNDICES	10
APÊNDICE A – OBJETIVO	10
APÊNDICE B - VISÃO GERAL DO CONTEXTO	10
APÊNDICE C – MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS	10
APÊNDICE D – VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA	10
APÊNDICE E – REQUISITOS FUNCIONAIS	11
APÊNDICE F – REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	11
APÊNDICE G – DIAGRAMA DE CASO DE USO	12
APÊNDICE H – DESCRIÇÃO TEXTUAL DOS CASOS DE USO	12

APÊNDICE I – DIAGRAMA DE CLASSES	13
APÊNDICE J – DEFINIÇÃO E ARQUITETURA DA SOLUÇÃO	13
APÊNDICE K - ENVOLVIDOS	13
APÊNDICE L – GLOSSÁRIO	14

1. INTRODUÇÃO

Os animais de estimação são considerados ótimos companheiros do homem, uma vez que transparecem um sentimento de alegria para a pessoa com o qual convive. Por isso, estudiosos apontam alguns benefícios em relação à convivência com esses bichos, como alívio do estresse, ansiedade e controle da obesidade. Muitas pesquisas revelam que o Brasil é o país que ocupa o quarto lugar no ranking da população total de animais de estimação no mundo, com enfoque para cães, gatos e aves. Assim sendo, é notório um quociente significativo de indivíduos que adotam esses bichos.

A sociedade com o passar dos anos está cada vez mais inserida no âmbito tecnológico, visto que, esses meios encontram-se mais acessíveis e práticos, principalmente a área de comunicação, uma vez que disponibiliza de ferramentas simples que proporcionam agilidade para aqueles que a utilizam. E assim, favorecer aos indivíduos a quebra da barreira que antes o limitava. Nessa perspectiva, cabe citar como os sites e aplicativos de relacionamento se tornaram tão relevantes e populares, visto que nos últimos anos, principalmente, após a pandemia da covid-19 em que as pessoas penderam a permanecer mais tempo em casa. Tendo em vista, a plataforma Tinder foi uma das que ficaram em maior evidência, pois ela possibilitou que as pessoas se conheçam e se relacionem de forma virtual.

Diante dessas tendências, esse trabalho visa desenvolver uma plataforma simples e dinâmica, assim como o Tinder, entretanto direcionada aos animais de estimação, pois se identificou uma dificuldade dos proprietários para encontrar animais parecidos com os destes, dispondo do mesmo grau de compatibilidade. Portanto, para melhor entendimento o documento a ser considerado encontra-se dividido em 7 capítulos, em que cada um desses conforme o seu tópico aborda o projeto de forma colaborativa.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O capítulo a seguir apresenta os principais conceitos referentes ao desenvolvimento do projeto, para que assim se consiga compreender melhor a proposta deste.

2.1. Animais De Estimação

É muito comum encontrar em lares certos animais como cães e gatos, que são adotados e tratados como membros da família, dividindo o espaço íntimo e privado da casa. Nesse sentido, os animais encontrados nos domicílios são chamados de animais de estimação, ou ainda de animais domésticos. Visto que, considera-se de estimação aquele que detém de uma permissão para livre acesso às residências, recebe nome pessoal e individualizado e não será utilizado como alimento (PESSANHA e CARVALHO, 2014).

Normalmente esses animais desfrutam um tratamento diferente dos outros que vivem em situações de vulnerabilidade, mais especificamente na rua, uma vez que, espera-se da pessoa que o adotou, oferecê-lo tais cuidados como uma boa alimentação, carinho e uma higiene adequada.

2.2. Acasalamento

Segundo (ARAGUAIA, 2022) o acasalamento, também conhecido como etapa reprodutiva, é uma fase imprescindível para a vida dos seres não humanos, uma vez que permite que a mesma raça exista por vários anos. Entretanto muitos desses animais, com enfoque para cães e gatos, realizam esse processo entre raças distintas, o que gera uma certa incompatibilidade dos genes favorecendo o surgimento de animais sem raça definida (SRD), além disso, os inúmeros riscos a ser enfrentado pela fêmea durante a gestação e o parto. Assim sendo, é necessário que o tutor controle direito esse processo, uma vez que favoreça uma raça apropriada para o seu animalzinho, observando cor da pelagem, tamanho, comportamento para assim obter uma procriação segura e saudável.

2.3. Desenvolvimento Web

O desenvolvimento web é uma tecnologia direcionada ao desenvolvimento de sites, ou ainda, toda e qualquer aplicação que precise necessariamente da internet para funcionar. Posto isso, Dantas (2003) afirma que a web atua como um instrumento da globalização, uma vez que, contribui para reduzir as distâncias entre as pessoas, sem contar as infinitas possibilidades de negócios que proporcionam para as empresas.

Esse processo visa-se uma dinamicidade ao usuário, uma vez que apresenta uma interface pacífica e harmoniosa, a fim de estimular a sua interação com o web site desejado. Assim, “como ocorre no desenvolvimento de qualquer software, o atendimento às necessidades dos usuários e a rapidez no lançamento do produto (time-to-market reduzido) são fatores muito importantes para o sucesso das aplicações [...]” (DANTAS, 2003, p. 20).

2.3.1. Sites/aplicativos de relacionamento

Nesse contexto, em que se atende às necessidades e aos pedidos dos usuários, surgem os aplicativos de paqueras. “Populares no país a partir da década de 2010, tais programas combinam processamento algorítmico, geolocalização e indicadores pessoais para que os/as usuários/ as procurem pessoas para se relacionar” (SANTOS, 2021, p. 1). À vista disso, percebe-se que os clientes buscam alternativas de se relacionarem com outros, através de uma certa afinidade e valorização entre ambos. Dessa forma, alguns sites referente a relações amorosas começam a se implementar no mercado, como: o lovoo, o famoso *tinder*, o *happn*, o *bumble*, entre outros.

2.3.2. Tinder

Produzido por universitários, o Tinder é uma plataforma de relacionamento, lançada em outubro de 2013. Este visa relacionar pessoas que apresentam afinidades entre si mas que ainda não se conhecem, e que através da geolocalização podem estar próximas. Além disso, é um programa gratuito, acessível e de fácil manuseio, mas dispõe de algumas ferramentas premium que colaboram para o engajamento do usuário. Assim sendo, para utilizá-lo basta criar uma conta, logar e pronto.

3. METODOLOGIA

O projeto a ser desenvolvido por uma equipe de estudantes baseia-se em pesquisas bibliográficas, em que se leu e interpretou artigos científicos, além da consulta em sites verídicos relacionados ao conteúdo que compõem o tema proposto. Para que assim, conscientes destes se consiga resolver o tal problema identificado, o qual, nesse caso, relaciona-se à dificuldade de encontrar um parceiro para o animal doméstico do proprietário.

3.1. Levantamento De Requisitos

A partir das pesquisas bibliográficas realizadas os desenvolvedores do projeto propõem-se a elaborar os requisitos propostos, uma vez que, também, se baseia na maneira de como poderá satisfazer o proprietário, trazendo o que este deseja, além de uma relação de entretenimento para com a página web.

3.2. Modelagem

Na diagramação será utilizada as ferramentas do StarUML para criar os diagramas, o diagrama de caso de uso será utilizado para a funcionalidades proposta para um do sistema que será projetado, com ele é possível fazer o levantamento dos requisitos funcionais do sistema; o diagrama de classe será utilizado para modelar os objetos que compõem o sistema, para exibir os relacionamentos entre os objetos e para descrever o que esses objetos fazem e os serviços que eles fornecem; E o diagrama de entidade e relacionamento será utilizado para ilustrar como “entidades”, que se relacionam entre si dentro de um sistema.

3.3. Codificação

Na codificação será utilizado a linguagem de Python. A codificação é essencial para a estrutura e desenvolvimento do projeto, sua proposta é padronizar dados, a fim de agilizar a identificação e localização de produtos e permitir o uso de um sistema de informações. Dessa forma, sua utilização facilita o fluxo de informações na cadeia logística. Fundamental para uma boa administração dos estoques, a codificação se dividiu em formas variáveis.

3.4. Implementação

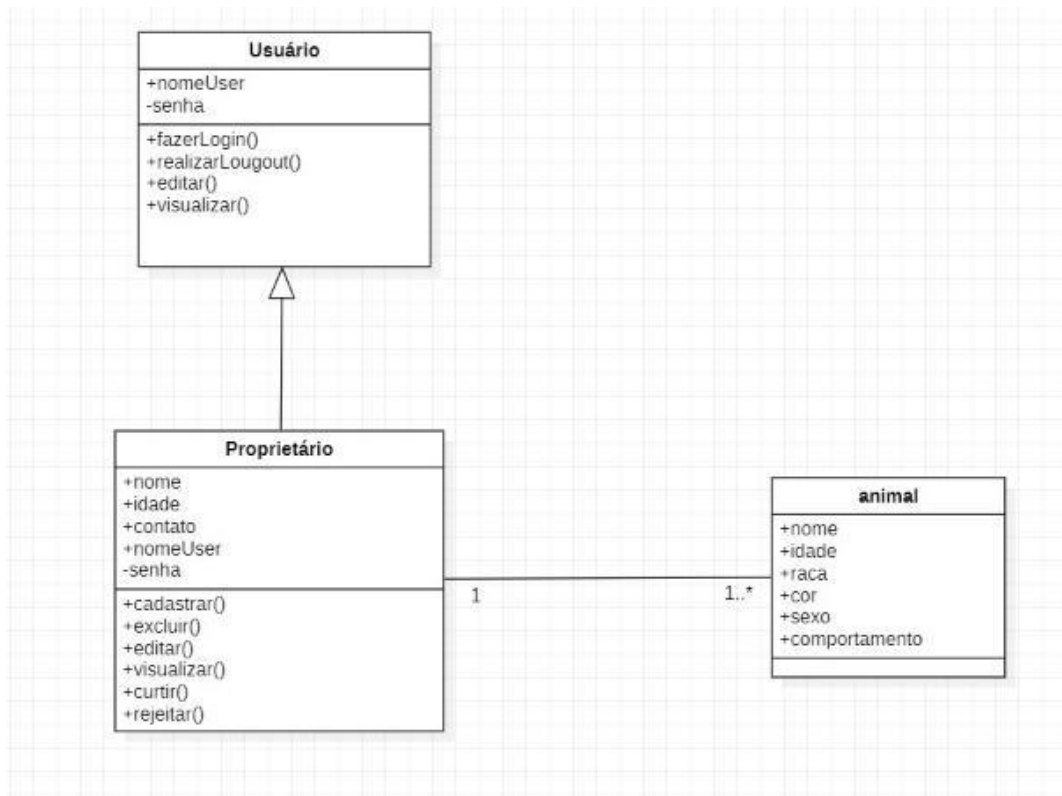
A implementação se dará por meio de um website, onde os donos de animais de estimação fará um perfil para o bicho, com foto, espécie, raça, sexo e porte, com isso, encontrar outros animais com as mesmas características para acasalamento. Espera-se um grande número de usuários, pela facilidade de usar o site, para encontrar outros animais, além da falta de sites e aplicativos voltados para esse público.

4. RESULTADOS

Para que a plataforma web seja executada de maneira adequada, o sistema baseia-se em algumas funcionalidades descritas em requisitos funcionais e não-funcionais. Além de ser representado por diagramas (Caso de Uso e Classe) que traz uma melhor visualização das ações que constituirá o sistema.

4.2. Diagrama de Classe

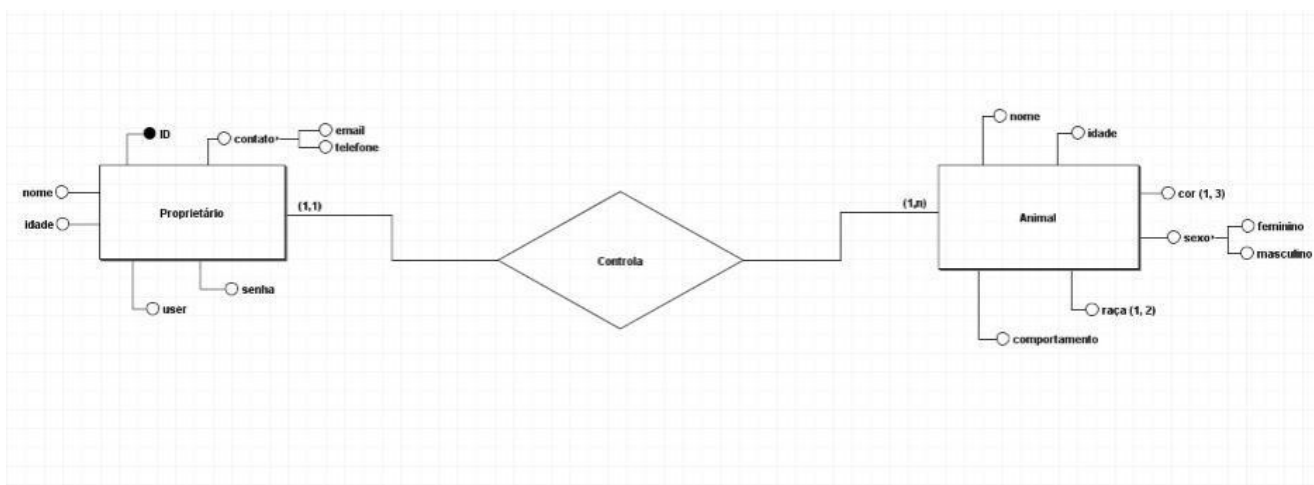
Figura 2: Diagrama de Classe



Fonte: autoral, 2022.

4.3 Diagrama Entidade e Relacionamento

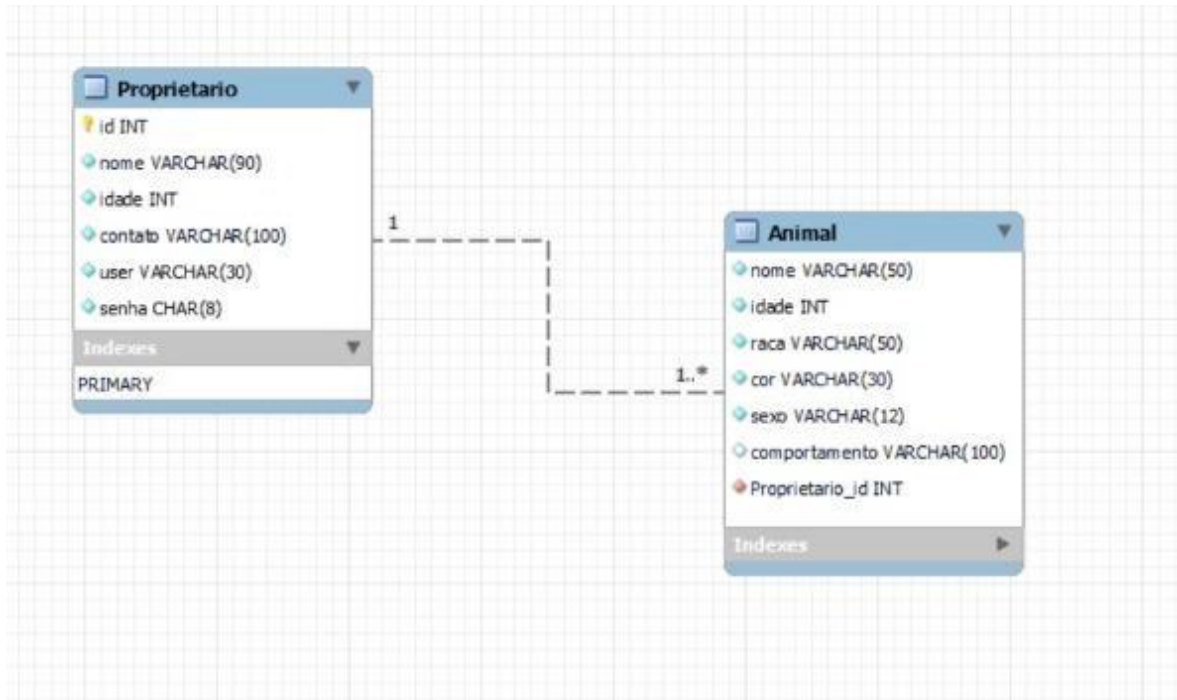
Figura 3: DER



Fonte: autoral, 2023.

4.4 Projeto Lógico

Figura 4: Projeto Lógico



Fonte: autoral, 2023.

CRONOGRAMA

ATIVIDADES	PERÍODO									
	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
Levantamento dos Requisitos			X	X						
Modelagem				X						
Codificação				X	X	X				
Entrega documento final				X						
Revisão						X	X	X		
Apresentação Final										X

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAGUAIA, Mariana. **REPRODUÇÃO ANIMAL**. Uol: Escola Kids, 2022. Disponível em: <<https://escolakids.uol.com.br/ciencias/reproducao-dos-animais.htm>>. Acesso em: 19 dez. 2022.

A IMPORTÂNCIA da tecnologia no nosso cotidiano. INFORNET, 16 dez. 2020. Disponível em: <<https://www.infor.net.com.br/blog/a-importancia-da-tecnologia-no-nosso-cotidiano/>>. Acesso em: 19 dez. 2022.

BRASIL tem a 4ª maior população de animais de estimação do mundo: São mais de 130 milhões no mundo: cães, gatos, aves, peixes e alguns tipos exóticos. Animais auxiliam na cura de doenças do corpo e da alma. G1: Globo Repórter, 17 mar. 2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/globo-reporter/noticia/2017/03/brasil-tem-4-maior-populacao-de-animais-de-estimacao-do-mundo.html#:~:text=O%20Brasil%20ocupa%20o%20quarto,encontro%20e%20socializa%C3%A7%C3%A3o%20dos%20animais>>. Acesso em: 19 dez. 2022.

DANTAS, Vanessa Farias. **Wideworkweb – Uma Metodologia Para O Desenvolvimento De Aplicações Web Num Cenário Global**. Dissertação (Mestrado em Informática). UFCG, Campina Grande, 2003.

DOS SANTOS, Sheila Cavalcante. **Tinder: Uma Etnografia Sobre Encontros, Socialidades E Experimentações De Si**. Curitiba, v. 27, n.2, p. 1-33, fev. 2021.

FERREIRA, J. V. P. **Crenças Sobre O Aplicativo Tinder: Um Estudo Na Perspectiva Da Teoria Da Ação Planejada**. Dissertação (Mestrado em Psicologia). UFAL, Maceió, 2021.

O QUE é Tinder? | O rei dos apps de relacionamento. **CanalTech**, 20 ago. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/apps/o-que-e-tinder-o-rei-dos-apps-de-relacionamento/>. Acesso em: 3 out. 2022.

PESSANHA, L. D. R; Carvalho, R. L. S. **Famílias, Animais De Estimação E Consumo: Um Estudo Do Marketing Dirigido Aos Proprietários De Animais De Estimação**. São Paulo, v. 6, n. 2, p. 187-203, dez. 2014.

APÊNDICES

APÊNDICE A – OBJETIVO

O objetivo é descrever de maneira detalhada todas as etapas que serviram de base para o desenvolvimento do projeto web, tinder pet, visto que se encontra relacionado a comunicação entre os donos de animais de estimação que procuram um par apropriado para o seu animal.

APÊNDICE B - VISÃO GERAL DO CONTEXTO

A sociedade moderna com o passar dos anos encontra-se cada vez mais inserida no âmbito tecnológico, a vista disso pode-se considerar que os sites e aplicativos de namoro online se tornaram uma realidade na vida de muitas pessoas, pois proporciona a esses indivíduos encontrar um parceiro ideal, sem precisar de muitos esforços.

Nesse sentido, cabe citar, que os animais de estimação são seres que estão presentes na vida da grande maioria das pessoas. Entretanto, os donos não conseguem encontrar um parceiro ideal para o seu animal, e por isso acaba interrompendo ou não se envolvendo com a etapa de reprodução. Assim sendo, como forma de amenizar esses conflitos um de tinder para pets será desenvolvido.

APÊNDICE C – MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS

Código	Problema	Detalhamento
PR001	Encontrar um animal ideal.	Encontrar um animal compatível, dispondo de mesma raça, comportamento e idade semelhantes.

APÊNDICE D – VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Tendo em vista o mapeamento dos problemas, propõe-se desenvolver uma plataforma web dinâmica e de fácil manuseio para o proprietário que busca encontrar um parceiro ideal para o seu animal.

APÊNDICE E – REQUISITOS FUNCIONAIS

Tabela 1: Lista de Requisitos Funcionais

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF001	O sistema deve permitir que o proprietário cadastre seu animal	Baixa	Alta	
RF002	O sistema deve permitir que o proprietário faça o login de seu animal	Baixa	Alta	
RF003	O sistema deve permitir que o proprietário acesse a página principal	Baixa	Média	RF002
RF004	O sistema deve permitir que o proprietário edite os dados do perfil de seu pet;	Baixa	Média	RF001
RF005	O sistema deve permitir que o proprietário acesse o perfil de outros pets	Baixa	Média	RF003
RF006	O sistema deve permitir que o proprietário curta ou rejeite o perfil dos pets exibidos	Baixa	Média	RF003
RF007	O sistema deve permitir que aconteça o match entre os perfis dos animais	Baixa	Alta	RF006
RF008	O sistema deve exibir aos proprietários alternativas para entrar em contato	Baixa	Alta	RF001 RF002

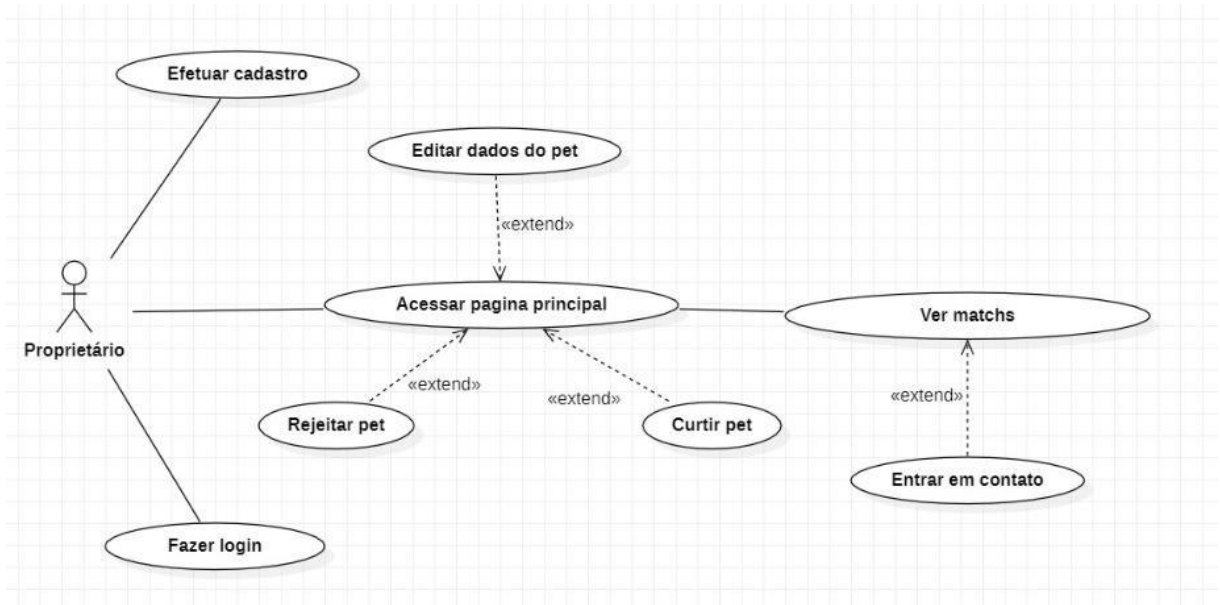
APÊNDICE F – REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

Tabela 2: Lista de Requisitos Não-funcionais

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RNF001	Disponibilizar interface responsiva	Média	Alta	

APÊNDICE G – DIAGRAMA DE CASO DE USO

Figura 5: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: autoral, 2022.

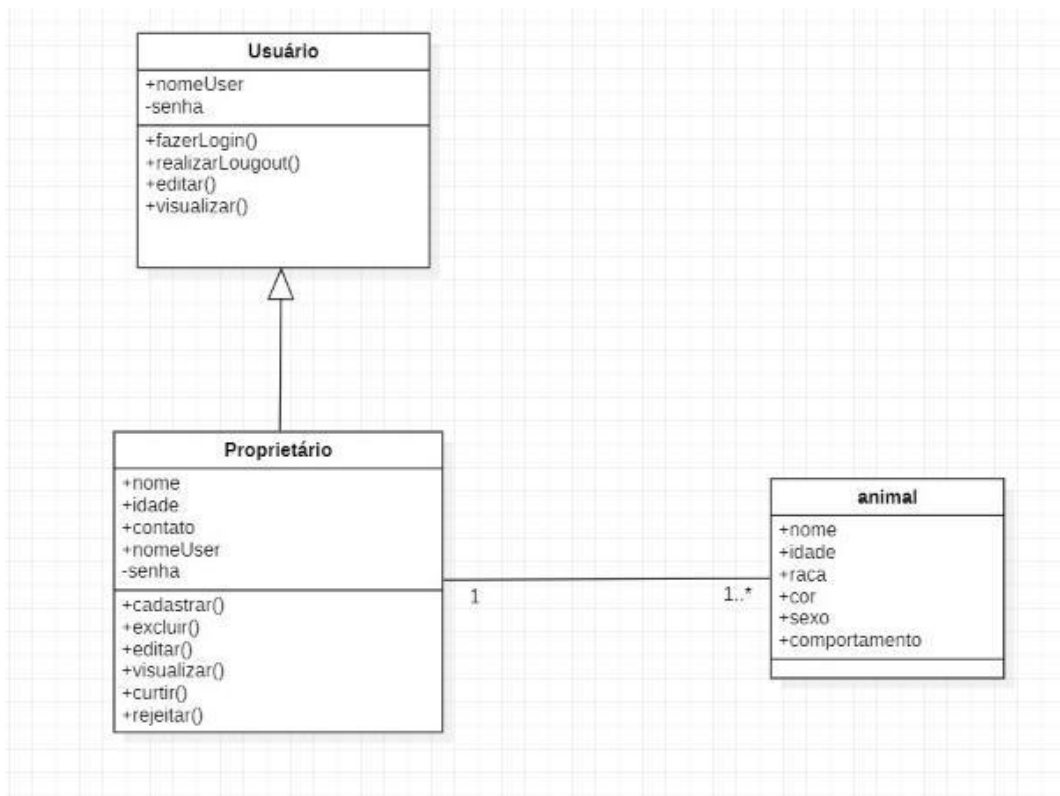
APÊNDICE H – DESCRIÇÃO TEXTUAL DOS CASOS DE USO

Este diagrama mostra o comportamento do sistema sobre “Encontro de animais semelhantes de maneira virtual”, um ator (usuário) , quatro casos de uso (efetuar cadastro, fazer login, acessar página principal, averiguar perfis match), 4 dependências <<extend>> e as associações entre o ator e os casos de uso; entre o caso de uso com o caso de uso.

Levando em consideração as dificuldades que o proprietário de um animal tem de encontrar um parceiro compatível com o seu bicho, propõe-se desenvolver uma plataforma web (tinder) no qual o usuário (dono) irá acessar. Iniciando-se pelo cadastro do seu animal, em seguida realizando o login, e posteriormente navegando pela pagina principal. Posto isso, havendo interesse o usuário irá curtir a foto de tal animal ou caso não dispuser irá rejeitar. Logo, em caso de interesse mutuo, por parte de ambos os perfis, ocorrerá o match e o usuário poderá entrar em contato com o dono do animal desejado.

APÊNDICE I – DIAGRAMA DE CLASSES

Figura 6: Diagrama de Classe



Fonte: autoral, 2022.

APÊNDICE J – DEFINIÇÃO E ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

a. ARQUITETURA DE SOFTWARE

A plataforma web será desenvolvida a partir da utilização da linguagem de programação PYTHON, seguindo de estruturação HTML e estilização CSS. Além disso, como uma forma de auxílio o framework Django, que também servirá como um armazenador de dados (banco de dados).

APÊNDICE K - ENVOLVIDOS

Função/Papel	Descrição
--------------	-----------

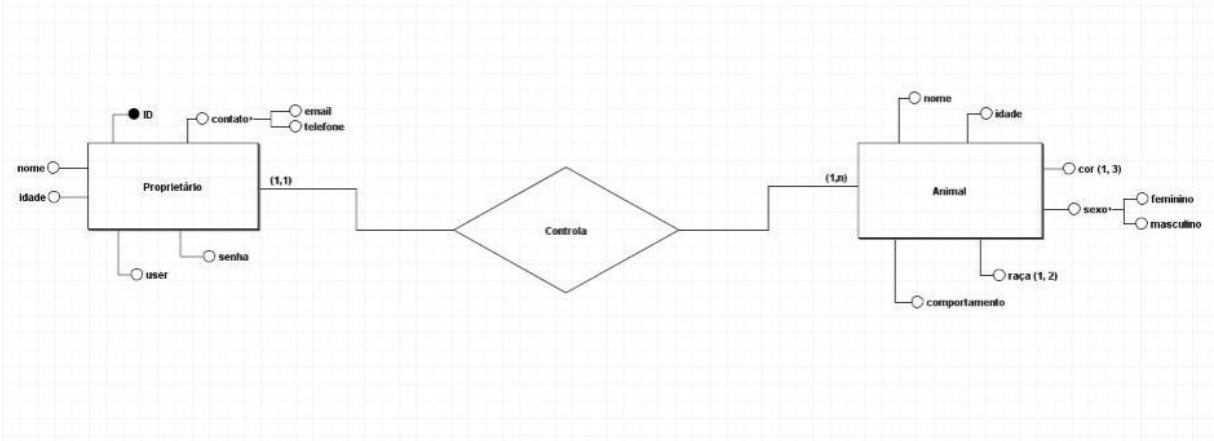
Usuário	Acessar a web site
---------	--------------------

APÊNDICE L – GLOSSÁRIO

Termo	Descrição
Tinder	Site e aplicativo de relacionamento
Web	Rede de computadores
Pet	Bicho de estimação

APÊNDICE M – DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

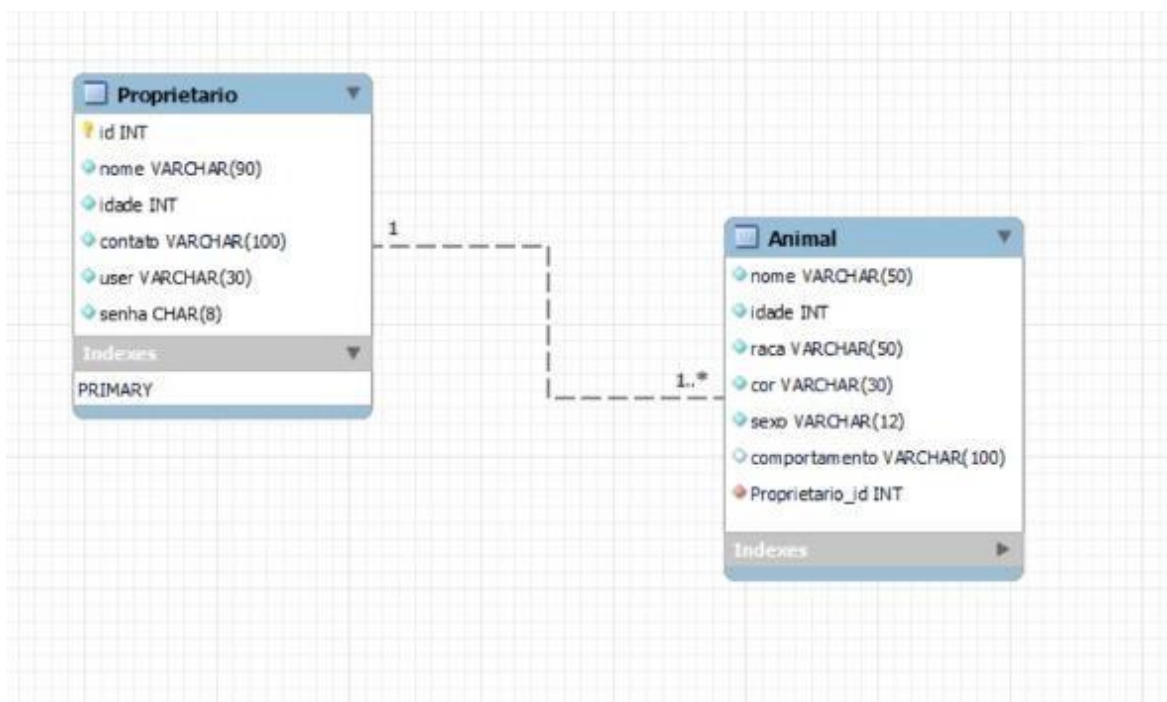
Figura 3: DER



Fonte: autoral, 2023.

APÊNDICE N - PROJETO LÓGICO

Figura 4: Projeto Lógico



Fonte: autoral, 2023.

APÊNDICE O - PROTÓTIPO



Nome

Idade

Raça

Cidade

Bem vindo ao Metpet



Usuário:

Senha:

Metpet



O que é?

Como funciona?

Quem somos?

**Quer marcar um encontro para o seu dog?
Você está no lugar certo**



Usuário
Editar perfil

Quem somos?



Resumo sobre quem somos



Como funciona?



Resumo sobre como funciona



Cadastro



Nome do animal:

Idade:

Sexo:

Cidade:

Raça:

Cor:

**Perosanalidade:
sobre o dono**



Fonte: autoral, 2023.