



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

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

TINDER PET

GUANAMBI - BA

2023



ANDRÉ ADISON PEREIRA RIBEIRO

ELLEN DANTAS SANTOS

MARIA EDUARDA SANTANA SILVA

MARIA HELOÍSA NUNES NEVES

TINDER PET

Trabalho 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.

Orientador: Prof. Dr. Rômulo de Oliveira Nunes

GUANAMBI - BA

2023

RESUMO

A presença dos seres não humanos na vida dos indivíduos racionais é um elemento de grande valor, uma vez que demonstra impacto significativo em suas relações de forma que beneficiam ambos. As pessoas tendem a ficar mais contente, feliz, passa a não ser tão solitário e a rotina tende a ficar menos monótona, mas é importante lembrar-se também, que esses animais assim como os seres humanos precisam, ou pelo menos tentar seguir o ciclo da vida. A reprodução é uma etapa fundamental, pois é algo natural que colabora para a preservação das espécies, entretanto muitos ainda não a consideram ou ainda não sabem ao certo como se procede, uma vez que muitas das vezes não encontram parceiros ideais para os seus animais ou por alguma outra razão. Atualmente, vive-se em uma era em que várias coisas se tornaram mais acessíveis. O desenvolvimento *web* é um dos ambientes que torna isso possível, visto que tem como principal objetivo minimizar os problemas, atendendo uma maior população. A vista disso, criou-se um *site web* inspirado no tinder chamado Petinder, o qual tem como princípio ajudar aos proprietários a encontrar um parceiro para os seus bichos para fins de acasalamento, ou somente um encontro para brincadeiras e amizades.

Palavras-chave: vida; animais; humanos; reprodução; web;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Parte do diagrama de caso de uso	6
Figura 2: Tela de login	7
Figura 3: Tela de cadastro “Usuário”	7
Figura 4: Tela de cadastro "Animal"	8
Figura 5: Tela principal	8
Figura 6: Tela de perfil "Meus animais"	9
Figura 7: Tela de cadastro "Adicionar pet"	9
Figura 8: Diagrama de caso de uso	14
Figura 9: Diagrama de classe	15
Figura 10: DER.....	16
Figura 11: Projeto lógico.....	17
Figura 12: Tela de apresentação.....	18
Figura 13: Tela de login	18
Figura 14: Tela de cadastro	19
Figura 15: Tela principal	19
Figura 16: Tela de perfil.....	20

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Parte da lista de requisitos	6
Tabela 2: Mapeamento dos problemas	12
Tabela 3: Lista de Requisitos Funcionais	13
Tabela 4: Lista de Requisitos Não-funcionais	13
Tabela 5: Envolvidos	15
Tabela 6: Glossário	16

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	2
2.2 Acasalamento	2
2.3 Desenvolvimento Web.....	3
2.3.1 Sites/aplicativos de relacionamento.....	3
2.3.2 Tinder.....	3
3. MATERIAIS E MÉTODOS.....	4
3.1 Levantamento De Requisitos	4
3.2 Modelagem e codificação	4
3.3 Implementação	5
4. RESULTADOS	6
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	10
APÊNDICE 1	12
DOCUMENTO DE VISÃO	12
Visão Geral do Contexto	12
Mapeamento Dos Problemas	Erro! Indicador não definido.
Visão Geral da Solução Proposta	12
Requisitos Funcionais.....	13
Requisitos Não-Funcionais.....	13
Diagrama de Caso De Uso.....	13
Descrição Textual dos Casos De Uso	14
Diagrama de Classes.....	15
Definição e Arquitetura da Solução.....	15
Envolvidos	Erro! Indicador não definido.
Glossário	Erro! Indicador não definido.
Diagrama de Entidade e Relacionamento.....	16
Projeto Lógico	17

APÊNDICE 2	18
PROTÓTIPO	18

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, já que nos últimos anos, principalmente, após a pandemia da covid-19 em que as pessoas tendem 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” (DOS 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. MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto foi desenvolvido com o intuito de atender a todos donos de animais domésticos, a fim de auxiliá-los na etapa reprodutiva. Realizou-se a interpretação de artigos científicos, dados estatísticos, além da consulta em sites verídicos relacionados ao conteúdo do tema proposto. Dessa forma, o problema identificado foi analisado e posteriormente solucionado, pelo trabalho aplicado e constante da equipe.

3.1 Levantamento De Requisitos

A metodologia utilizada no desenvolvimento do trabalho foi a tradicional. Essa colabora com os princípios da equipe, pois a elaboração do projeto ocorre em etapas distintas que consistem em: pesquisa bibliográfica, levantamento de requisitos, modelagem, modificação e a manutenção. As reuniões constantes, foram partes da elaboração do trabalho, junto com as constantes revisões na documentação e diagramas.

A primeira parte após a pesquisa bibliográfica, foi o levantamento de requisitos. Nestes não foram aplicados questionários. No entanto, a pesquisa bibliográfica atuou como base para os requisitos. Pois, na literatura foram apontados os pontos primordiais do problema proposto, assim, a equipe desenvolveu um levantamento teórico, que soluciona a questão, gerando a segunda etapa da metodologia.

3.2 Modelagem e codificação

A diagramação foi realizada na ferramenta StarUML. Essa partiu da análise da lista de requisitos, onde concretizou-se no diagrama de caso de uso maneiras em que os atores/usuários podem interagir com o software. é diagrama útil e funcional que atua de forma complementar ao sistema; o segundo diagrama elaborado foi o de classe, que serviu para modelar os objetos e descrever as funcionalidades que compõe o sistema; e por último o diagrama de entidade e relacionamento que colaborou para construção das “entidades”, as quais ilustram o comportamento das informações coletadas dentro do sistema, no banco de dados que encontra-se presente no SQLite do django. Nessa etapa da metodologia, também ocorreu a prototipação das telas. O design foi realizado na plataforma Canva, em que buscou-se atender todas as

individualidades do sistema. Ao fim, tanto os diagramas quanto as telas, foram feitas pela equipe em ferramentas gratuitas e online, de um jeito simples e intuitivo.

Na codificação foi utilizado a linguagem de programação Python que dispõe do framework Django, essencial para a estrutura e desenvolvimento do projeto. Ela propôs uma padronização dos dados, que agilizou a identificação e localização de produtos, e também permitiu o uso de um sistema de informações. Dessa forma, facilitou o fluxo de informações na cadeia de logística, proporcionando uma boa administração.

3.3 Implementação

A implementação ocorreu por meio de um *website*, o qual foi desenvolvido numa plataforma de editor de código chamada *Visual Studio Code*. Dessa forma os donos de animais de estimação tiveram acesso ao software e fizeram um cadastro para o seu animal, colocando fotos, espécie, raça, sexo, idade e nome, assim como visualizaram outros animais com as mesmas características – para os fins de acasalamento, ou não. Ademais, observou-se uma certa facilidade em utiliza – ló, como também uma relevância, já que há falta de *sites* e aplicativos voltados para esse público.

4. RESULTADOS

Os resultados obtidos a partir da metodologia descrita acima foram promissores. A implementação do software "*Petinder*" como um *website* voltado para o acasalamento de animais de estimação proporcionou uma plataforma eficiente e fácil de usar para os usuários. Os donos de animais de estimação puderam criar perfis detalhados para seus animais, incluindo informações como espécie, raça, sexo e porte. Essas informações foram usadas para encontrar correspondências compatíveis entre os animais.

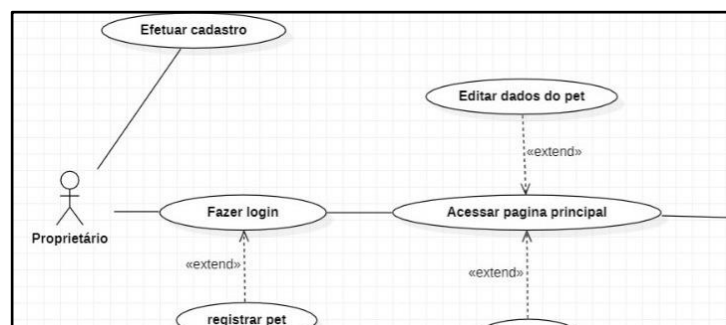
Através das pesquisas bibliográficas, foram levantados os requisitos que podem ser conferidos no Documento de Visão (Apêndice 1) necessários para o desenvolvimento do *software*, levando em consideração as melhores práticas e informações científicas disponíveis. A modelagem do sistema, utilizando ferramentas como o *StarUML*, criou-se o diagrama de caso de uso, que também se encontra no Documento de Visão (Apêndice 1) que permitiu visualizar as interações entre os usuários e o *software*.

Tabela 1: Parte da lista de requisitos

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF001	O sistema deve permitir o cadastro de usuários	Baixa	Alta	
RF002	O sistema deve permitir que o proprietário faça login	Baixa	Alta	RF001
RF003	O sistema deve permitir que o proprietário cadastre um ou mais animais, cada um apresentando: nome, idade, cor, raça, sexo e comportamento	Baixa	Alta	RF002
RF004	O sistema deve permitir que o proprietário acesse a página principal que lista os últimos animais adicionados recentemente	Baixa	Média	RF003

Fonte: autoral, 2023.

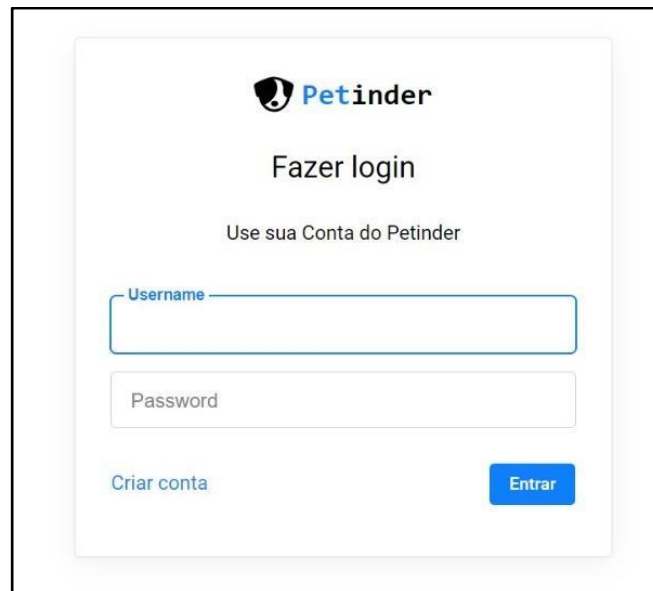
Figura 1: Parte do diagrama de caso de uso



Fonte: autoral, 2023.

A plataforma *Petinder* inicia-se com a tela de login que apresenta campos para inserção do nome de usuário e senha do usuário. Caso não possua uma conta, o usuário poderá criar uma selecionando no botão “Criar conta” em que será redirecionado para a tela de cadastro.

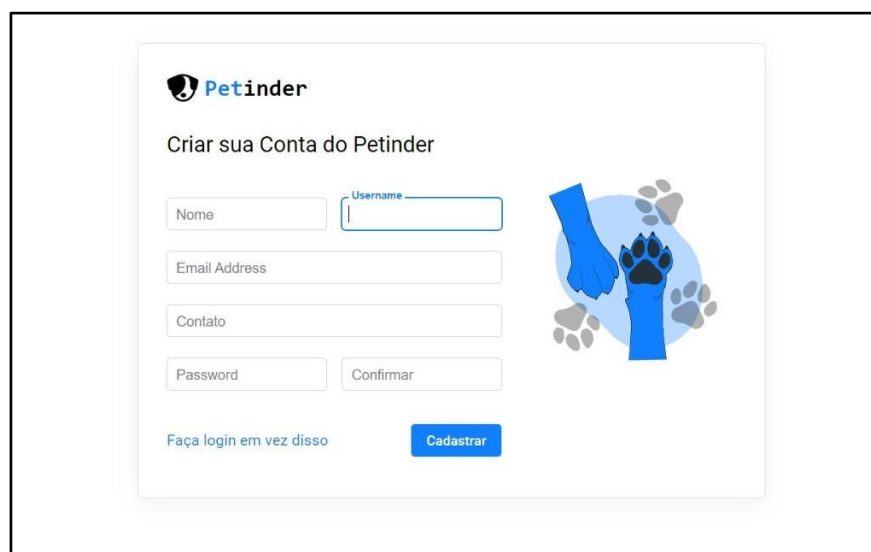
Figura 2: Tela de login

A imagem mostra a interface de login da plataforma Petinder. No topo, há o logotipo da Petinder, composto por um ícone de cabeça de cachorro e o nome "Petinder". Abaixo, o título "Fazer login" é seguido pela instrução "Use sua Conta do Petinder". Há dois campos de entrada: "Username" e "Password". Abaixo dos campos, há dois botões: "Criar conta" (link azul) e "Entrar" (botão azul).

Fonte: autoral, 2023.

A tela de cadastro é o ambiente onde os usuários deverão inserir seus dados para criar uma conta no *Petinder*. Ela possui campos em branco para fins do respectivo cadastro.

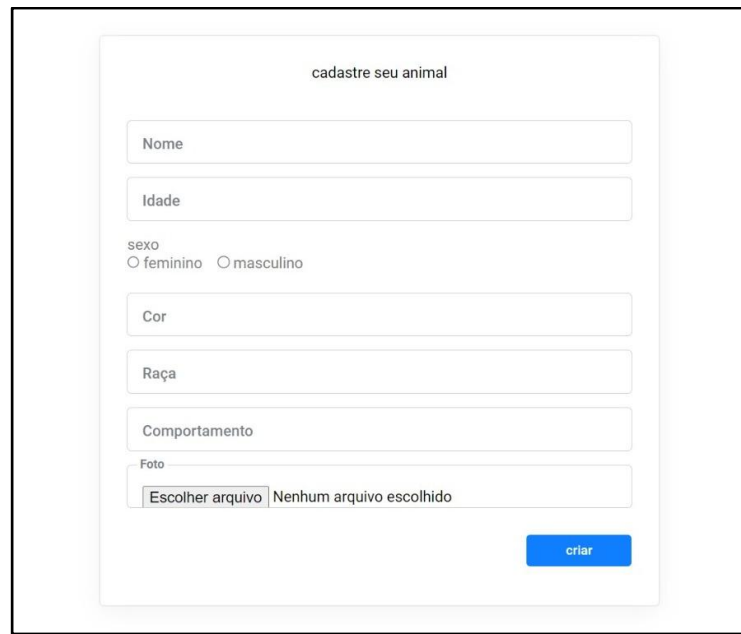
Figura 3: Tela de cadastro “Usuário”

A imagem mostra a interface de cadastro da plataforma Petinder. No topo, há o logotipo da Petinder. Abaixo, o título "Criar sua Conta do Petinder" é seguido por uma série de campos de entrada: "Nome", "Email Address", "Contato", "Password" e "Confirmar". Há também um campo "Username" com um ícone de cursor. À direita dos campos, há uma ilustração de uma pata azul e uma pata preta com pegadas cinzas. Abaixo dos campos, há dois botões: "Faça login em vez disso" (link azul) e "Cadastrar" (botão azul).

Fonte: autoral, 2023.

A tela de cadastro II (**Figura 4**) é o local em que os usuários - proprietários realizam o cadastro de seu animal de estimação, informando os seus respectivos dados.

Figura 4: Tela de cadastro "Animal"



cadastre seu animal

Nome

Idade

sexo
☐ feminino ☐ masculino

Cor

Raça

Comportamento

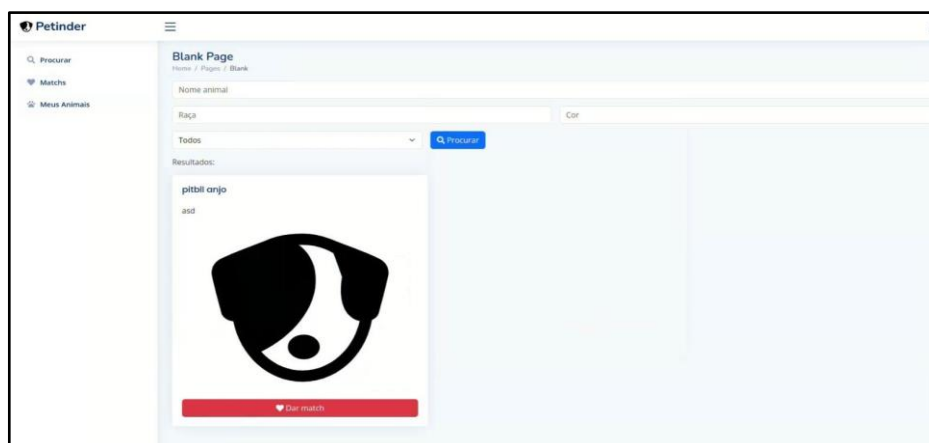
Foto
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

criar

Fonte: autoral, 2023.

A tela principal (**Figura 5**) exibe os animais recentemente cadastrados, filtros para facilitar a procura dos proprietários para com animais específicos. Além disso, apresenta opções de “matches” (local onde se visualiza os *matches* recebidos) e “meus animais” que se refere a página de perfil do animal/animais, caso o usuário cadastre mais de um animal.

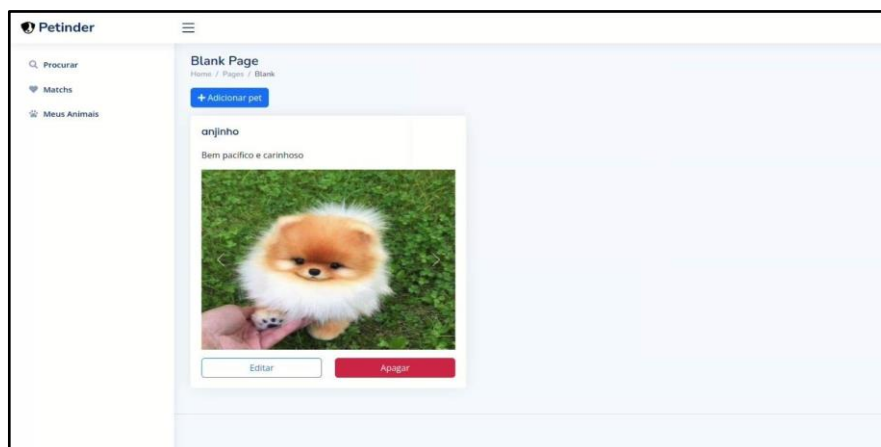
Figura 5: Tela principal



Fonte: autoral, 2023.

A tela de perfil (**Figura 6**) exibe o perfil/perfis do animal/animais de fato e disponibiliza opções relacionadas a esse, como editar ou apagar. E ainda, outra possibilidade de adicionar mais animais.

Figura 6: Tela de perfil "Meus animais"



Fonte: autoral, 2023.

A tela de cadastro “(**Figura 7**)” refere-se à possibilidade dos usuários - proprietários adicionar outro animal. Ela apresenta campos em branco em que os usuários deverão preencher com os dados de seu respectivo animal.

Figura 7: Tela de cadastro "Adicionar pet"

A interface do Petinder para 'Adicionar pet' mostra um formulário com os seguintes campos: 'Nome:', 'Idade:', 'Sexo:' com opções de radio button para 'Masculino' e 'Feminino', 'Cor:', 'Raça:' e 'Comportamento:'. No rodapé do formulário, há uma seção 'Choose Files' com o texto 'No file chosen' e botões 'Adicionar' e 'Cancelar'.

Fonte: autoral, 2023.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, pode-se concluir que o desenvolvimento do software *Petinder* – uma plataforma inovadora – serviu como uma alternativa para os donos de animais que estão á procura de parceiros para seus bichos. Visto que dispõe de uma interface intuitiva e totalmente responsiva esses proprietários poderão acessa-lo em qualquer ambiente, bem como realizar o cadastro de quantos animais preferir e dispor, realizar uma navegação pelo *website* totalmente tranquila e sem estresse.

Durante o estudo, explorou-se as funcionalidades e o propósito do software, que buscou integrar animais compatíveis uns com os outros, vinculando os proprietários interessados em encontrar parceiros para seus animais de estimação. Ainda, ao longo das pesquisas, examinou-se conceitos, para que os conhecimentos acerca do tema possam ser supridos e concretizados com êxito no desenvolvimento final.

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.

APÊNDICE 1

DOCUMENTO DE VISÃO

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.

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 foi ide desenvolvido.

Tabela 2: Mapeamento dos problemas

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

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.

Requisitos Funcionais

Tabela 3: Lista de Requisitos Funcionais

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF001	O sistema deve permitir o cadastro de usuários	Baixa	Alta	
RF002	O sistema deve permitir que o proprietário faça login	Baixa	Alta	RF001
RF003	O sistema deve permitir que o proprietário cadastre um ou mais animais, cada um apresentando: nome, idade, cor, raça, sexo e comportamento	Baixa	Alta	RF002
RF004	O sistema deve permitir que o proprietário acesse a página principal que lista os últimos animais adicionados recentemente	Baixa	Média	RF003
RF005	O sistema deve permitir que o proprietário adicione até 4 fotos de seu animal;	Baixa	Média	
RF006	O sistema deve permitir que o proprietário edite os dados do perfil de seu animal	Baixa	Média	
RF007	O sistema deve permitir que o proprietário acesse o perfil de outros animais	Baixa	Média	
RF008	O sistema deve permitir que o proprietário curta animais, e que o outro proprietário curta de volta	Baixa	Média	
RF009	O sistema deve permitir que aconteça o match entre os perfis dos animais, liberando formas de contato	Baixa	Alta	RF008
RF010	O sistema deve fornecer um método de procura, onde haverá filtros correspondendo aos atributos do animal desejado	Baixa	Média	

Fonte: autoral, 2023.

Requisitos Não-Funcionais

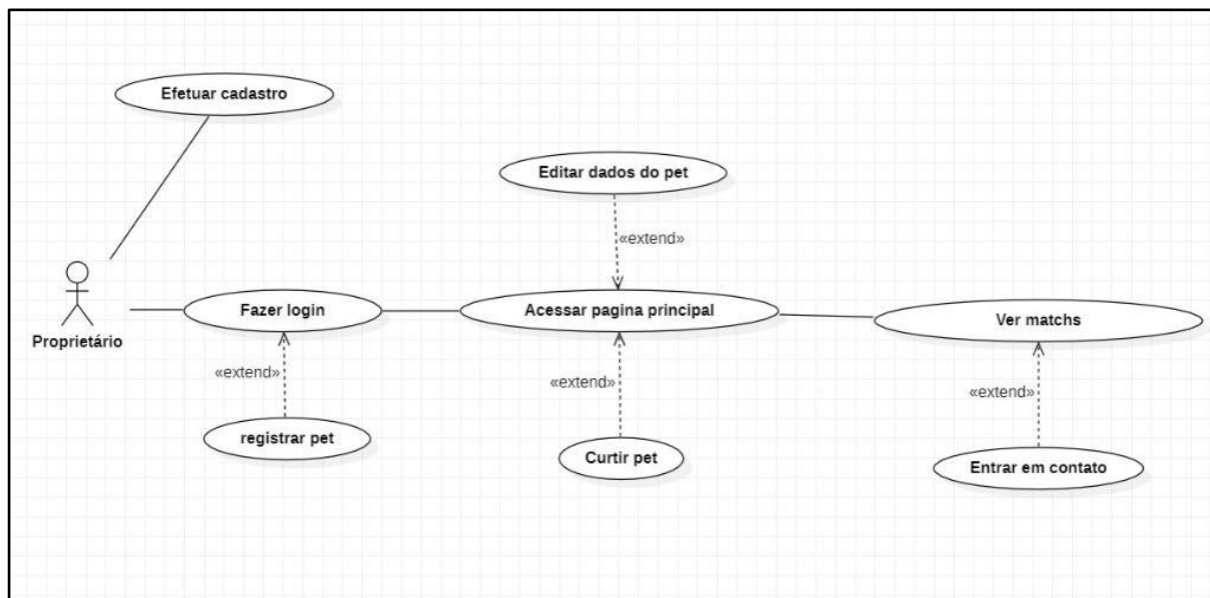
Tabela 4: Lista de Requisitos Não-funcionais

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

Fonte: autoral, 2023.

Diagrama de Caso De Uso

Figura 8: Diagrama de caso de uso



Fonte: autoral, 2022.

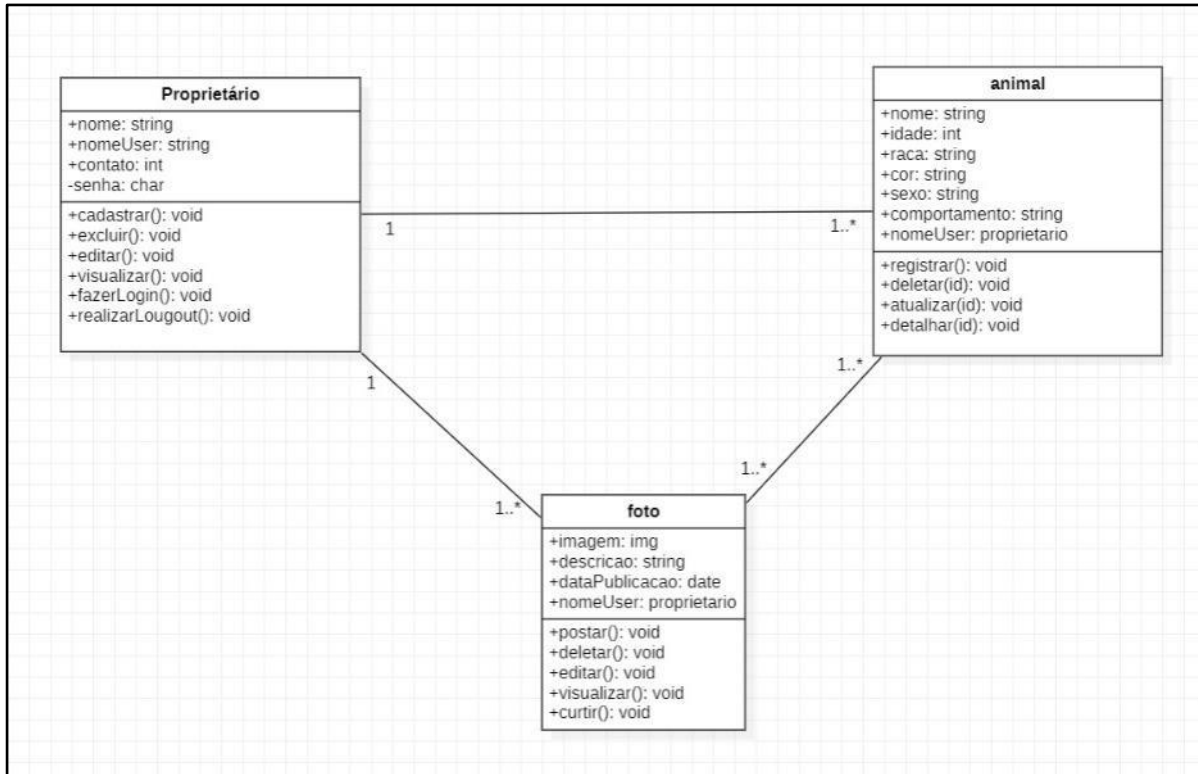
Descrição Textual dos Casos De Uso

Este diagrama mostra o comportamento do sistema sobre “possíveis encontros de animais semelhantes”, um ator (usuário) , quatro casos de uso (efetuar cadastro, fazer login, acessar página principal, ver match), 4 dependências <<extend>> e as associações entre o autor e os casos de uso; entre o caso de uso com outro 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 de pets) no qual o usuário (dono) irá acessar. Iniciando-se pelo seu cadastro e login – em que o usuário insere suas informações – nome de usuário, senha e contatos – e as do seu animal – espécie, nome, idade, cor, raça, sexo e comportamento; em seguida o usuário navega pela pagina principal visualizando outros animais recentemente no site. Além de que, havendo interesse o usuário irá curtir a foto de tal animal ou caso não. Logo, em caso de interesse mútuo, por parte de ambos os perfis, ocorrerá o match e o usuário poderá visualizar quem é o interessado e entrar em contato com o dono do animal desejado.

Diagrama de Classes

Figura 9: Diagrama de classe



Fonte: autoral, 2022.

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).

Tabela 5: Envolvidos

Função/Papel	Descrição
Usuário	Acessar a web site

Fonte: autoral, 2023.

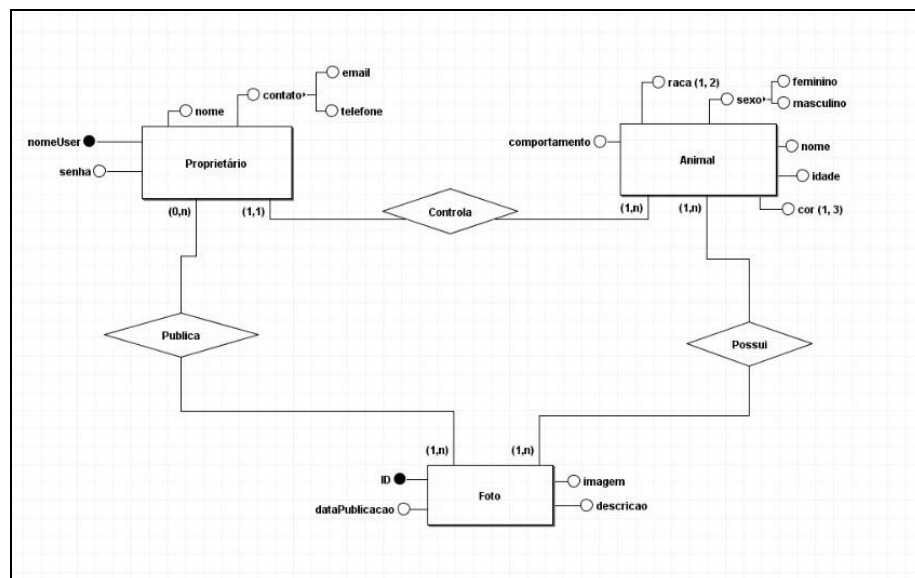
Tabela 6: Glossário

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

Fonte: autoral, 2023.

Diagrama de Entidade e Relacionamento

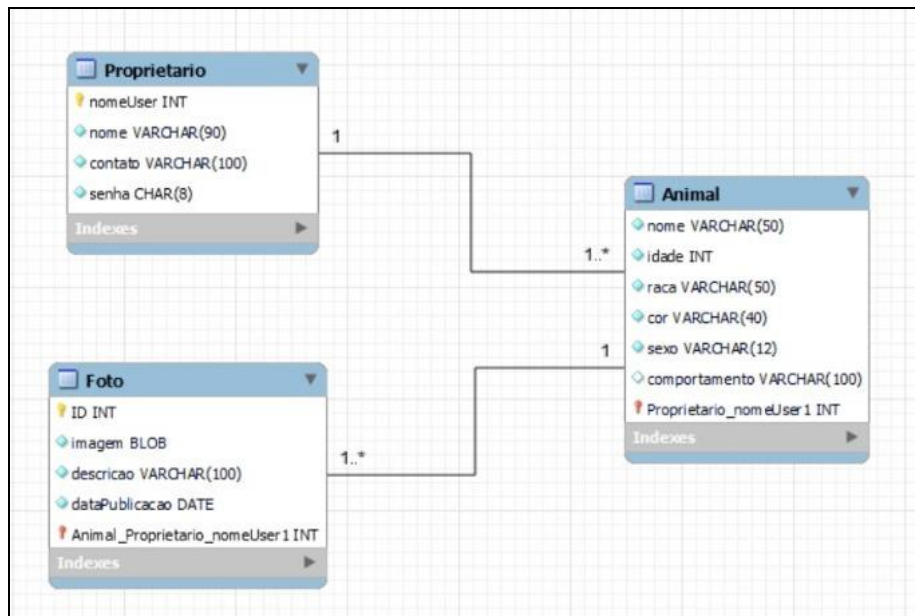
Figura 10: DER



Fonte: autoral, 2023.

Projeto Lógico

Figura 11: Projeto lógico

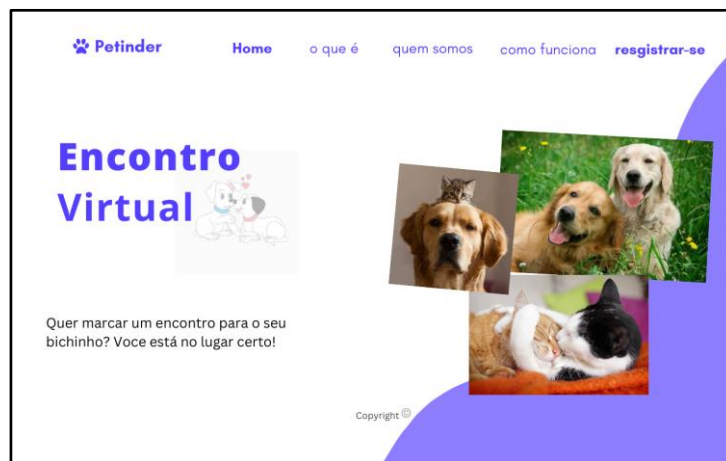


Fonte: autoral, 2023.

APÊNDICE 2

PROTÓTIPO

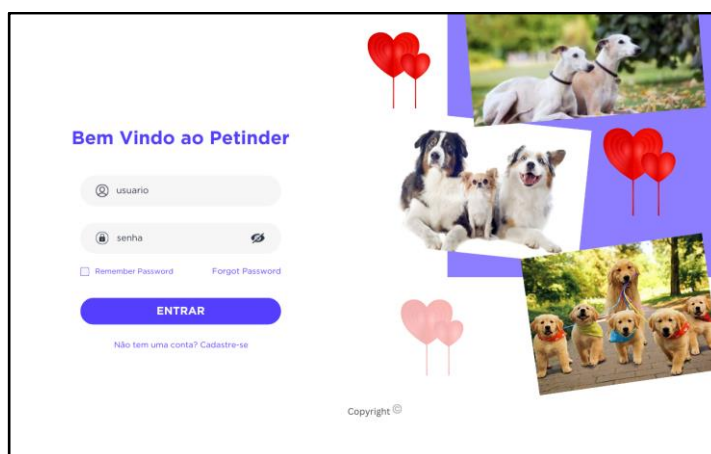
Figura 12: Tela de apresentação



Fonte: autoral, 2023.

Na tela de apresentação do software, exibe algumas ferramentas com suas respectivas funções: no canto superior esquerdo encontra-se a logo do TINDER PET (*Petinder*), combinando elementos de animais de estimação, botões de navegação para a tela “HOME”, registrar animais, quem somos, como funciona e o que é na parte superior, além de fotos de animais no centro.

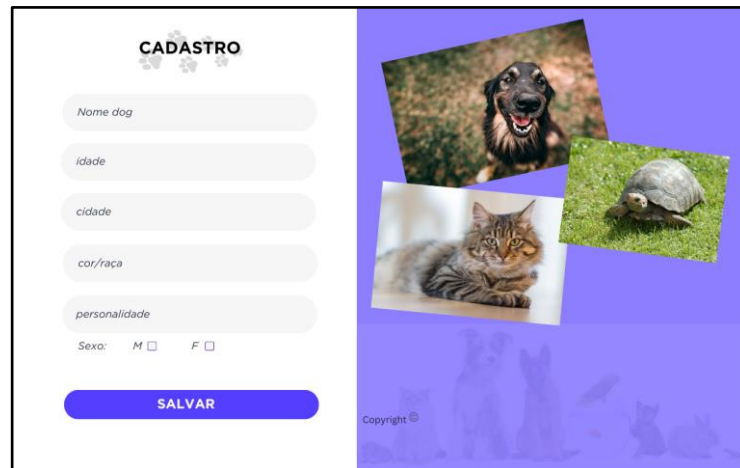
Figura 13: Tela de login



Fonte: autoral, 2023.

A tela de login apresenta uma forma de acessar o site, com os campos vazios, o usuário preenche-os com nome de usuário e senha ou se ele não possuir uma conta/perfil é direcionado a fazer o cadastro. Ao lado direito possui fotos de animais de estimação.

Figura 14: Tela de cadastro

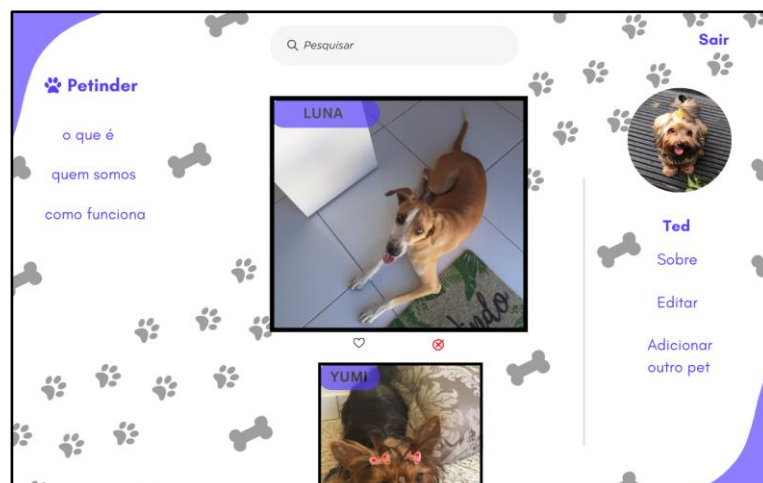


The screenshot shows a registration form titled "CADASTRO" with a paw print icon. The form includes input fields for "Nome dog", "idade", "cidade", "cor/raça", and "personalidade". Below these is a "Sexo:" section with radio buttons for "M" and "F". A blue "SALVAR" button is at the bottom. To the right, there is a purple background with three photos of animals: a black dog, a tabby cat, and a turtle. A "Copyright ©" notice is visible at the bottom right of the purple area.

Fonte: autoral, 2023.

A tela de cadastro do animal mostra campos vazios, em que o usuário irá colocar as informações bichos de estimação, com nome, idade, cidade, cor/raça, personalidade, sexo e por fim clicar no botão de salvar. Ao lado direito possui fotos de animais.

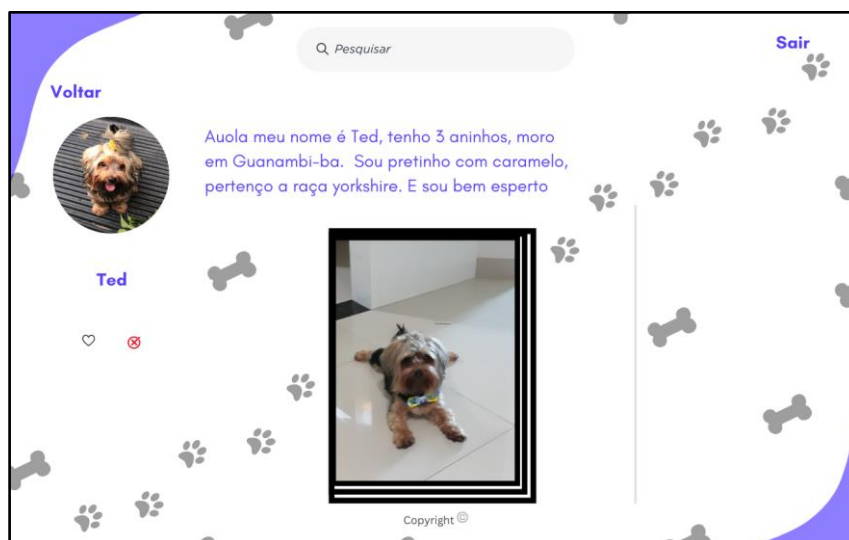
Figura 15: Tela principal



Fonte: autoral, 2023.

A tela principal, exibe ao usuário outros animais e informações sobre eles, como fotos e nome, possui a barra de pesquisa na parte superior; no canto superior direito tem botão de sair, além do botão de editar, sobre, adicionar outro pet; e no lado esquerdo possui ícones de direcionamento para quem somos, o que é e como funciona.

Figura 16: Tela de perfil



Fonte: autoral, 2023.

A tela de perfil mostra mais informações do animal, como idade, nome, personalidade, sexo e cor/raça. Ademais, um botão de voltar e barra de pesquisa.