



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

BÁRBARA MAGALHÃES SENA
IARA DA SILVA CASTRO FREITAS DIAS
MARIA EDUARDA MELO DE OLIVEIRA
TAMILA HELLEN SOUSA MOREIRA

SISTEMA DE ADOÇÃO DE ANIMAIS ABANDONADOS

GUANAMBI - BA

2022



BÁRBARA MAGALHÃES SENA
IARA DA SILVA CASTRO FREITAS DIAS
MARIA EDUARDA MELO DE OLIVEIRA
TAMILA HELLEN SOUSA MOREIRA

SISTEMA DE ADOÇÃO DE ANIMAIS ABANDONADOS

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.

Sistema de Adoção de Animais Abandonados
Rômulo Nunes

GUANAMBI - BA
2022

SUMÁRIO

SUMÁRIO	3
1. INTRODUÇÃO	4
2. OBJETIVOS	4
2.1 Objetivo Geral	4
2.2 Objetivos Específicos	4
3. JUSTIFICATIVA	5
4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA / TEÓRICA	5
4.1 Animais de Estimação	5
4.2 Abandono de animais	6
4.3 Associação de Proteção aos Animais	6
4.3.1 Lares temporários	8
4.3.2 Adoção responsável	8
5. METODOLOGIA	9
5.1 Scrum	10
5.2 GitHub	12
5.3 Trello	12
6. CRONOGRAMA	13
7. RESULTADOS ESPERADOS	14
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	18
APÊNDICE – Documento de Visão	18

1. INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral a triste situação de animais de rua e que eles vivem em total irregularidade e sofrimento. Segundo dados da Organização Mundial da Saúde, estima-se que, no Brasil, há 30 milhões de animais domésticos abandonados, entre eles 20 milhões de cães e 10 milhões de gatos. Pensando nisso, neste trabalho iremos propor uma solução para esse problema e nela inclui a adoção responsável, que é adotar de forma gratuita um animal domesticável para criar com dignidade e respeito, oferecendo todo conforto que aquele animal necessita.

A TI engloba todas as soluções tecnológicas que são adotadas para facilitar o seu dia a dia, além de trazer mais eficiência no momento de acessar, produzir, enviar e gerenciar dados. Os técnicos de informática são os profissionais responsáveis pela operação e manutenção de computadores, desde a construção desses aparelhos até a correção de avarias de software. Dessa forma, ele pode realizar a instalação e configuração da rede, identificar falhas e atualizar o sistema se necessário.

Falando de TI – Técnico em Informática – e adoção já ligamos a algum site/sistema/aplicativo e é exatamente o objetivo do projeto. Nessa era da tecnologia essas opções nos ajudam em diversas finalidades como chamar um táxi, pedir um lanche, baixar uma música e até mesmo adotar um animal de forma fácil e prática no conforto da sua casa.

Este projeto visa criar uma nova forma das pessoas encontrarem animais para adoção, de forma prática e organizada. Além disso, tem por finalidade chamar atenção ao tema, para mostrar que existem inúmeros animais, das mais diversas características, disponíveis para adoção. Busca-se ainda, ressaltar o ótimo trabalho realizado pelos voluntários que acolhem os animais das ruas e os colocam para adoção.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

- Desenvolver um sistema web para adoção de animais abandonados.

2.2 Objetivos Específicos

- Disponibilizar um catálogo de animais disponíveis para adoção;
- Proporcionar comunicação mais ágil e organizada, entre as ONGs de proteção animal, e os candidatos à adoção dos mesmos;

- Manter a consciência dos futuros donos, informando-os como realizar a doação e as ações que se deve tomar após adotar o seu animal.

3. JUSTIFICATIVA

De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS), cerca de 30 milhões de animais estão abandonados, somente no Brasil, sendo aproximadamente 20 milhões de cães e 10 milhões de gatos. Em grandes metrópoles, para cada cinco habitantes há um cachorro. Destes, 10% estão abandonados. Isso se dá devido a fatores como a pandemia, além disso, pode-se ser citado ninhadas inesperadas, mudança de casa, fatores econômicos, perda de interesse pelo animal, comportamento problemático por parte do animal, entre outros.

Segundo a organização não governamental Sociedade Protetora dos Animais (SPAC), em Curitiba temos aproximadamente 450 mil cães, sendo que destes 229 mil estão nas ruas. Até 2005, os animais recolhidos pela Prefeitura de Curitiba eram sacrificados (SILVA, 2006). Com a prática proibida, hoje, a Prefeitura só realiza o recolhimento de animais agressivos, doentes ou que possam passar alguma enfermidade a seres humanos.

Sendo assim, torna-se extremamente importante que haja um controle sobre esses animais, tanto para a saúde deles, como para a da população (ARAÚJO, 2016). Baseado nisso, o presente trabalho se justifica pelo grande percentual de abandono de animais e pelo crescimento na procura por adoção dos mesmos, em que houve um aumento de 400% durante o primeiro trimestre de 2020, segundo a União Internacional Protetora dos Animais (UIPA).

4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA / TEÓRICA

Este capítulo introduz o conceito de abandono de animais, traz explicação de como funcionam as ONGs que trabalham nessa causa, e aborda alguns dos recursos utilizados por essas organizações no resgate, busca de um lar e tratamento destes animais de rua.

4.1 Animais de Estimação

Na sociedade atual, a maioria dos seres humanos possui algum tipo de animal de estimação, e esse é um assunto que vem sendo discutido com muita força ultimamente. Segundo o site de notícias G1, a relação entre animais de estimação e humanos proporciona muitos benefícios para ambos, principalmente para o homem. A convivência com o cão pode auxiliar

no desenvolvimento social e terapêutico, e, depois de uma grande pandemia, a maioria das pessoas decidiram adotar algum tipo de animal, tanto para ajudar com problemas psicológicos, quanto para buscar companhia em momento de isolamento social e lutar contra a solidão que o período proporciona. Segundo a CNN Brasil, “a adoção de cães e gatos cresceu durante a quarentena”, o que é um reflexo do quanto é benéfico ter um animal para cuidar.

4.2 Abandono de animais

Os casos de abandono de animais constituem-se em um grave problema, causando prejuízos para a ecologia, economia, saúde pública e bem-estar animal. Assim como muitos animais são bem cuidados por seus tutores, outros são simplesmente descartados como mercadorias sem valor. No Brasil, o abandono é uma realidade comum no dia a dia das ONGs e nas cidades como um todo. Segundo (ALMEIDA, 2011), o número de animais abandonados cresce no período que antecede as festas de fim de ano e as férias escolares, quando as famílias não têm onde deixar o animal para ir viajar.

Atualmente, existem alguns artigos da legislação brasileira que mencionam os cuidados com os animais. Por exemplo, o primeiro artigo da lei de nº 24.645 de 1934 diz: “Todos os animais existentes no País são tutelados pelo Estado.” Ou seja, a responsabilidade dos animais em situação de rua é dos governos, que infelizmente não cumprem com suas funções. Para evitar o abandono de animais, precisa-se investir na educação da sociedade e definição de regras mais claras para a punição das pessoas que praticam esses atos (DELABARY, 2012). O processo de educação deve ser no sentido de orientar as pessoas que adotam animais de todas as responsabilidades perante o mesmo, além de identificar exatamente se todas as suas necessidades são atendidas, como tratamento veterinário, espaço necessário e até evitar que os animais fiquem sozinhos por muito tempo.

4.3 Associação de Proteção aos Animais

Existem diversas associações públicas e privadas que são dedicadas à proteção animal. As organizações privadas muitas vezes são chamadas de ONGs (Organizações não governamentais), termo criado pela ONU na década de 1950, e é delimitado pelo Manual sobre as Instituições Sem Fins Lucrativos, como organizações constituídas legalmente, que estão fora do aparelho estatal, que não distribuem lucros, que gerenciam suas próprias atividades — têm

autonomia — de maneira voluntária e podem ser constituídas de modo livre e por qualquer pessoa ou grupo de pessoas (LAZARIN, 2014).

Segundo o mapeamento do terceiro setor, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2010 existiam 2.242 instituições voltadas à proteção de animais, ou do meio ambiente no Brasil. Dessas ONGs, muitas são dedicadas ao resgate, tratamento e, por fim, encontrar um lar para os animais abandonados nas grandes cidades, a fim de proporcionar uma vida mais digna e feliz para eles. Como muitas destas instituições dependem exclusivamente de trabalho voluntário e doações para realizar o seu trabalho, algumas pessoas resgatam os animais e os acolhem nas suas próprias casas, até encontrarem adotantes definitivos. São os chamados lares temporários. Para adotar um animal nessas instituições normalmente os adotantes são obrigados a assinar um termo de compromisso e ainda o animal deve ser castrado (ou ter a castração agendada) e vacinado.

Com o advento da internet e das redes sociais, surgiram diversos meios de comunicação para as pessoas encontrarem os cães disponíveis para adoção. A principal forma das ONGs divulgarem os animais são as páginas do Facebook, auxiliando também na avaliação do adotante pelo seu perfil na rede social. Já a comunicação entre os tutores temporários e os futuros adotantes é por meio de mensagens enviadas pelo aplicativo Whatsapp.

Segundo o mapeamento do terceiro setor, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2010 existiam 2.242 instituições voltadas à proteção de animais, ou do meio ambiente no Brasil. Dessas ONGs, muitas são dedicadas ao resgate, tratamento e, por fim, encontrar um lar para os animais abandonados nas grandes cidades, a fim de proporcionar uma vida mais digna e feliz para eles. Como muitas destas instituições dependem exclusivamente de trabalho voluntário e doações para realizar o seu trabalho, algumas pessoas resgatam os animais e os acolhem nas suas próprias casas, até encontrarem adotantes definitivos. São os chamados lares temporários. Para adotar um animal nessas instituições normalmente os adotantes são obrigados a assinar um termo de compromisso e ainda o animal deve ser castrado (ou ter a castração agendada) e vacinado.

Com o advento da internet e das redes sociais, surgiram diversos meios de comunicação para as pessoas encontrarem os cães disponíveis para adoção. A principal forma das ONGs divulgarem os animais são as páginas do Facebook, auxiliando também na avaliação do adotante pelo seu perfil na rede social. Já a comunicação entre os tutores temporários e os futuros adotantes é por meio de mensagens enviadas pelo aplicativo Whatsapp.

4.3.1 Lares temporários

São chamados de lares temporários, as residências de voluntários que acolhem os animais abandonados, até que os mesmos sejam adotados pelos seus tutores definitivos. Normalmente esses lares estão lotados, não conseguindo acolher todos os animais encontrados. A pessoa responsável pelo lar temporário é a tutora dos animais, até que os mesmos sejam adotados, e é dever dela garantir que os mesmos tenham uma adoção responsável.

4.3.2 Adoção responsável

A adoção responsável deve seguir algumas regras básicas, a fim de garantir a saúde, a segurança e o conforto dos animais. Segundo a UIPA uma adoção responsável deve seguir as seguintes regras (ORLANDO, 2014):

- Ao decidir-se por acolher um animal, tenha em mente que ele viverá cerca de 12 anos, ou mais, e que necessitará de seus cuidados, independentemente das mudanças que sua vida venha a sofrer no decorrer desse período;
- Prefira sempre adotar, a comprar um animal. Ao adotar um animal, luta-se não só contra o abandono, mas contra o comércio de animais praticado por criadores, que se perfaz à custa de extrema crueldade. É preciso ter consciência de que adquirir um animal de criador implica, necessariamente, patrocinar o abusivo comércio de animais;
- Certifique-se de que poderá cuidar do animal durante o período de férias e no decorrer de feriados;
- Escolha o animal que possua características de comportamento e de tamanho condizentes com o espaço de que dispõe e com os seus próprios hábitos;
- Ministre-lhe assistência veterinária;
- Providencie para que seja o animal, macho ou fêmea, esterilizado para evitar crias indesejadas que resultam em abandono e em superpopulação de animais;
- Vaciná-lo, anualmente, a partir dos 60 (sessenta) dias de vida;
- Não o abandonar em caso de doença, de idade avançada, de viagem, de agressividade ou de outra hipótese;
- Proporcionar-lhe alimentação adequada à espécie; gatos não devem ser alimentados com ração para cães e vice-versa;

- Proporcionar-lhe água fresca (água estagnada acumula larvas de mosquitos, que são prejudiciais à saúde);
- Provê-lo de espaço adequado, ao abrigo do sol e da chuva. Melhor é que se tenha o animal dentro de casa, mas se isso não for possível, dê-lhe ao menos uma casinha, que deve ser colocada ao abrigo do sol, da chuva e do vento;
- Não o prender a correntes, cordas ou a aparato similar. Dê ao animal um lar, e não uma prisão;
- Zelar para que o animal não fuja de casa, providenciando para que os portões de casa sejam resistentes e estejam sempre bem fechados.

5. METODOLOGIA

Tendo em vista que esse projeto irá ser adotado bastante práticas de ES e gestão de software, então é importante ser definido uma metodologia a ser empregada durante o projeto. Uma metodologia de desenvolvimento se caracteriza pelo conjunto de práticas recomendadas para o desenvolvimento de software. Essas práticas podem ser subdivididas em fases para ordenar e gerenciar o processo.

De acordo com Hirama (2012), a escolha de um processo de software é importante porque indica para a equipe do projeto uma diretriz do que deve ser feito para que os objetivos sejam alcançados, ou seja, determina quais atividades devem ser realizadas para que o produto seja desenvolvido. Embora existam vários processos de softwares que funcionam de maneiras diferentes, todos eles possuem a fase de especificação, implementação, validação e evolução. Então, durante a etapa de especificação do software é definido suas funcionalidades e suas restrições, ou seja, deve-se compreender qual o objetivo do projeto. Na etapa de implementação, um software que atenda às especificações descritas na etapa de especificação deve ser desenvolvido. Na validação, o software deve ser validado para que seja exatamente o que o cliente pediu. E na evolução, o software deve ser realizado algumas alterações para que atenda às necessidades mutáveis do cliente.

Existem vários tipos de modelos de processos tradicionais, são eles: o modelo cascata, espiral, V, prototipação, entre outros. Porém, com a introdução de novas tecnologias e novos sistemas com um grau mais elevado de complexidade além da incansável busca pela qualidade do software, novos modelos de processos foram criados com a finalidade de sanar esses novos problemas. E para isso, em 2001 foi criado o Manifesto Ágil, onde desenvolvedores propuseram

novos métodos ágeis com a finalidade de que a equipe focasse somente no software a ser produzido em vez de ainda ter que se preocupar com documentação. Conforme Sommerville (2007), esses métodos contam com uma abordagem iterativa para especificação, desenvolvimento e entrega. Sendo assim, eles permitem que a entrega do software seja mais rápida, permite que o cliente realize modificações, proponham novos requisitos a serem incluídos nas próximas iterações além de poder realizar entregas de versões para que o cliente fique por dentro do progresso do projeto.

Diante de todos esses novos métodos que foram desenvolvidos, um dos que se tornou mais populares e conhecidos durante os últimos anos foi o Scrum. Contudo, essa metodologia vem sendo implementada cada vez mais nas grandes empresas não só no Brasil, mas também no resto do mundo. Outra vantagem é que o Scrum permite que a equipe seja pequena. Portanto, essa será a metodologia de desenvolvimento a ser seguida durante o projeto.

5.1 Scrum

O Scrum consiste numa metodologia ágil que ajuda no planejamento e gestão de projetos, geralmente é utilizado no desenvolvimento de software. Essa metodologia se adapta à pequenos times e a projetos dinâmicos e mutáveis. Uma das vantagens do Scrum é que ele foi criado para que projetos de software pudessem ser entregues em versões parciais, com apenas algumas funcionalidades sendo executadas, tendo em vista o que é mais urgente para o cliente e o produto.

Dentro da metodologia Scrum, cada integrante possui suas responsabilidades. Essas pessoas são classificadas como o Product Owner, que é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho da equipe de desenvolvimento; o Scrum Team, são os que compõem a equipe desenvolvedora; e o Scrum Master, ele é responsável por promover e apoiar o Scrum, conforme definido no Guia do Scrum. Os Scrum Masters devem ajudar todos a entender a teoria, práticas, regras e valores do Scrum, ou seja, ele é o líder do time. O Scrum se caracteriza por dividir suas tarefas em ciclos, que foi denominado de Sprint pelos seus criadores.

Dentro de cada Sprint, deve ser realizado um Daily Scrum, ou seja, uma reunião diária de, em média, 15 minutos para que seja possível acompanhar o andamento das atividades. Nessa reunião, cada membro deve responder 3 (três) perguntas, “o que você fez ontem? ”, “o que você vai fazer hoje? ”, “tem algum impedimento para completar as tarefas ou alguma dúvida? ”. Porém, esse projeto possui a característica principal como sendo um software acadêmico, ou seja, todas as partes dele será feito por alunos da instituição.

Então, foi pensado em adaptar o Scrum de forma a se adequar ainda mais a essa realidade, pois nem todos terão a disponibilidade de realizar tarefas diárias. A proposta seria trocar o Daily Scrum pelo que é possível chamar de Week Scrum, ou seja, fazer uma reunião por semana com a mesma finalidade do Daily Scrum, porém mantendo a essência do Scrum o primeiro passo é a coleta de requisitos. Nessa etapa é feita uma lista com tudo que é desejado pelo cliente, o qual é chamado de Product Backlog pelo Scrum, essa lista não necessariamente precisa estar completa, pois ela vai crescendo de acordo com o aprendizado adquirido durante o contato com o produto e os usuários. Quem vai construindo essa lista é o Product Owner, ele exerce basicamente o papel de gerente do projeto, ele faz a lista de requisitos e os prioriza durante as reuniões para que as funcionalidades que possuem prioridades fiquem prontas mais rápido. Em seguida, tem as atividades.

A divisão dessas tarefas é feita no início de uma nova Sprint. E para isso, é necessária uma reunião conhecida como a Scrum Planning Meeting na qual é necessário que todos os integrantes e interessados no projeto estejam presentes para que eles saibam o que irão ser feitos durante o próximo ciclo e dizer se será possível realizar aquela tarefa durante o tempo da Sprint ou não. Ao final de cada Sprint, é feita uma Scrum Retrospective com a finalidade de identificar o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e quais ações serão tomadas para melhorar. Além disso, é realizado também uma Sprint Review Meeting e é nessa reunião que o Scrum Team mostra o que foi realizado durante a Sprint. Nela, eles vão apresentar as funcionalidades que conseguiram implementar aos outros integrantes do projeto.

E, por fim, a equipe possui uma versão ou o software rodando. Uma das vantagens do Scrum é que se torna possível a entrega do projeto em versões para que o cliente teste e veja se está sendo o que ele realmente quer antes do fim do projeto. No entanto, todo o ciclo, desde a coleta de requisitos, pode ser repetido várias vezes durante um só projeto. Para se ter um projeto mais organizado, o Scrum disponibiliza artefatos. Eles irão ajudar a manter o software documentado e organizado.

A seguir, é possível ver como esses artefatos atuam dentro do Scrum. As ferramentas são uma parte essencial dentro de qualquer projeto, principalmente quando se trata de desenvolvimento de software, pois elas são fundamentais para auxiliar na execução das tarefas. As ferramentas a serem utilizadas durante este trabalho serão o GitHub, Trello e as ferramentas do Google, os quais serão detalhados a seguir.

5.2 GitHub

O Git é um Sistema de Controle de Versões (SCV), ou seja, ele é capaz de gravar informações sobre mudanças de um arquivo ou de um conjunto de arquivos ao longo do tempo para que você possa recuperar versões específicas posteriormente. O Git é um dos SCV mais utilizado hoje em dia, ele consiste num sistema distribuído para a gestão eficiente de fluxos de trabalho. E ele pode ser trabalhado junto ao GitHub auxiliando no gerenciamento de versões do software em desenvolvimento.

O GitHub é uma plataforma de repositórios que utiliza o Git e permite o controle de versões. Nele, programadores de qualquer lugar do mundo podem contribuir em projetos, sejam eles privados ou de código aberto. O GitHub permite que o usuário possa criar repositórios vazios ou clonar de outro repositório que esteja hospedado no GitHub, podendo atuar também como repositórios remotos.

5.3 Trello

O Trello é um quadro de tarefas o qual é possível gerenciar projetos de forma organizada. É uma ferramenta gratuita, é possível adicionar quantos membros quiser aos seus quadros, entre outras. A partir dessa ferramenta é possível ter uma visão geral do que está sendo feito, o que já foi realizado e o que está para fazer. Ela é essencial para o controle das tarefas do projeto e saber quem faz suas obrigações ou não.

As ferramentas que a plataforma Google LLC fornece são muito úteis, pois é possível utilizá-las em qualquer lugar. As ferramentas utilizadas foram o Google Drive, usado para compartilhamento de documentos, os quais foram feitos utilizando o Google Documentos. Também foi utilizado o Google Planilhas para fazer cronogramas e planejamentos. Além disso, também foi utilizado o Gmail como ferramenta de comunicação e troca de informações.

6. CRONOGRAMA

[illegible]

7. RESULTADOS ESPERADOS

Ao incentivar a adoção de animais, é previsto que as pessoas aumentem o interesse por eles e que o número de adoções se alavanque. Ao desenvolver um catálogo de animais disponíveis para adoção, espera-se que aqueles que pretendem adotar algum animal, escolha um da sua preferência e que ele se familiarize mais.

E, ao criar uma plataforma para uma comunicação mais ágil e organizada, entre as ONGs de proteção animal e os candidatos à adoção dos mesmos, é esperado que haja maior facilidade de comunicação, para que seja feita a adoção dos animais com mais rapidez.

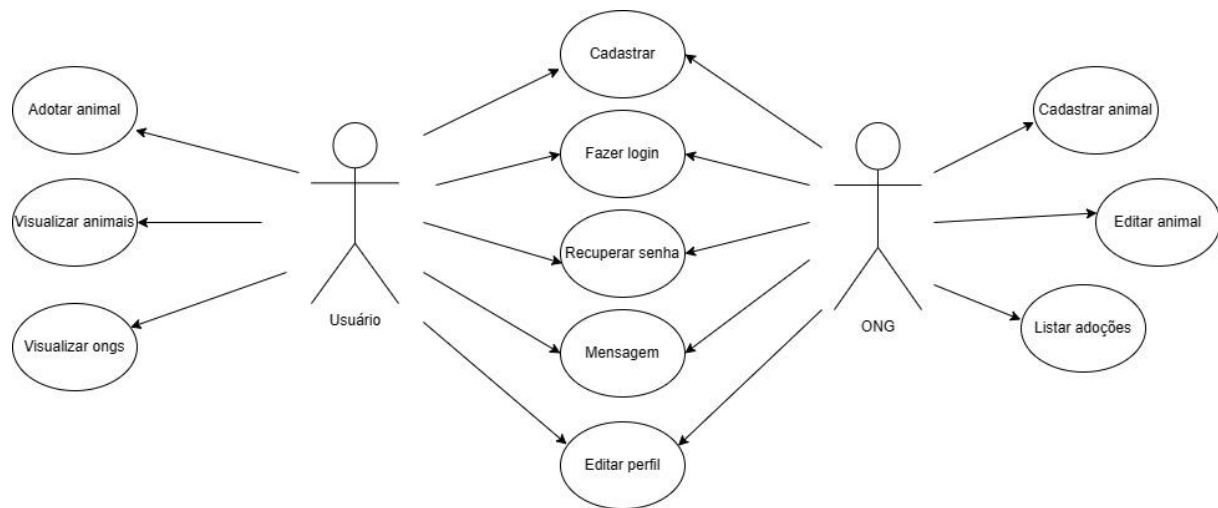


Figura 1 - Diagrama de Caso de Uso

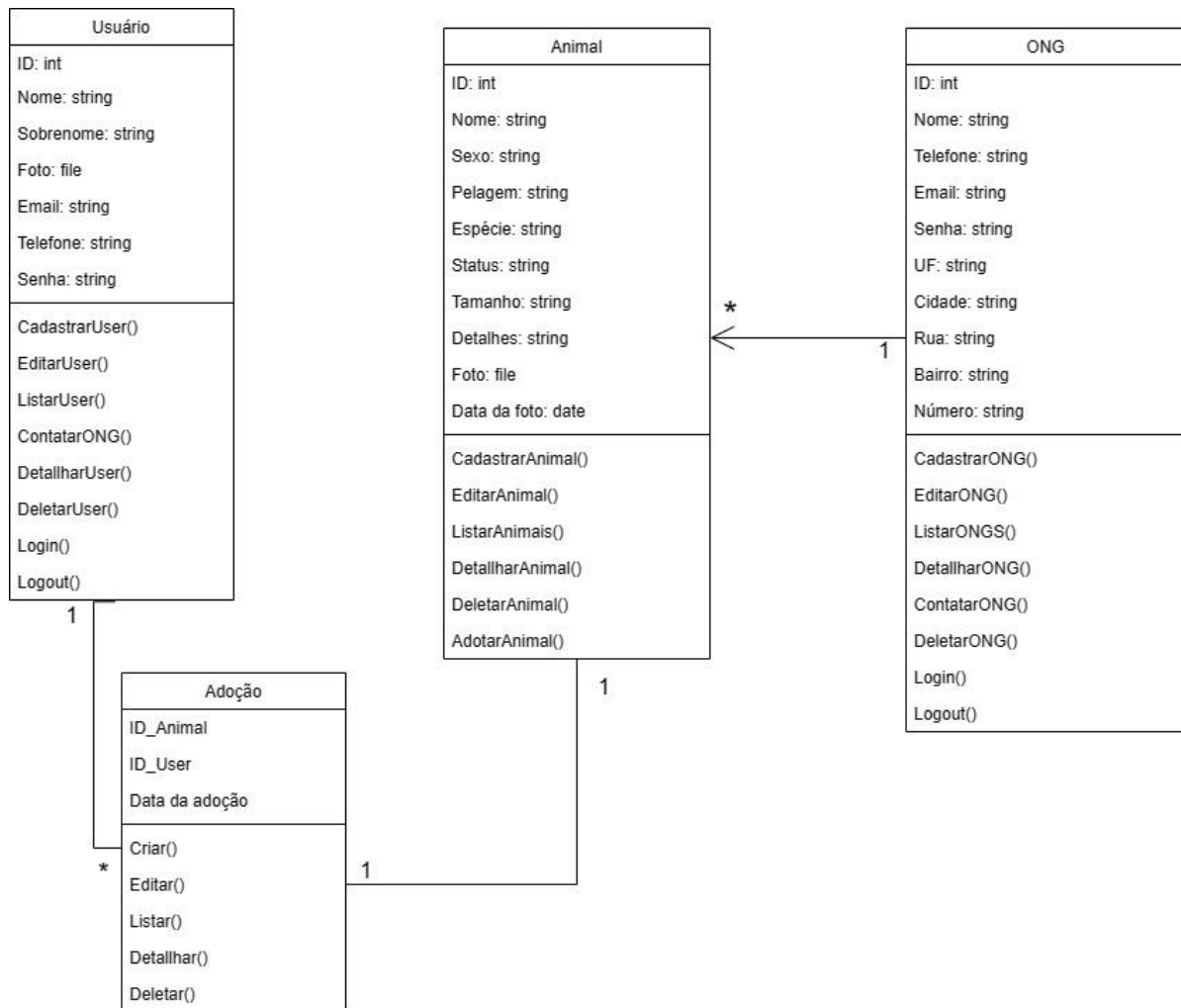


Figura 2 - Diagrama de Classes

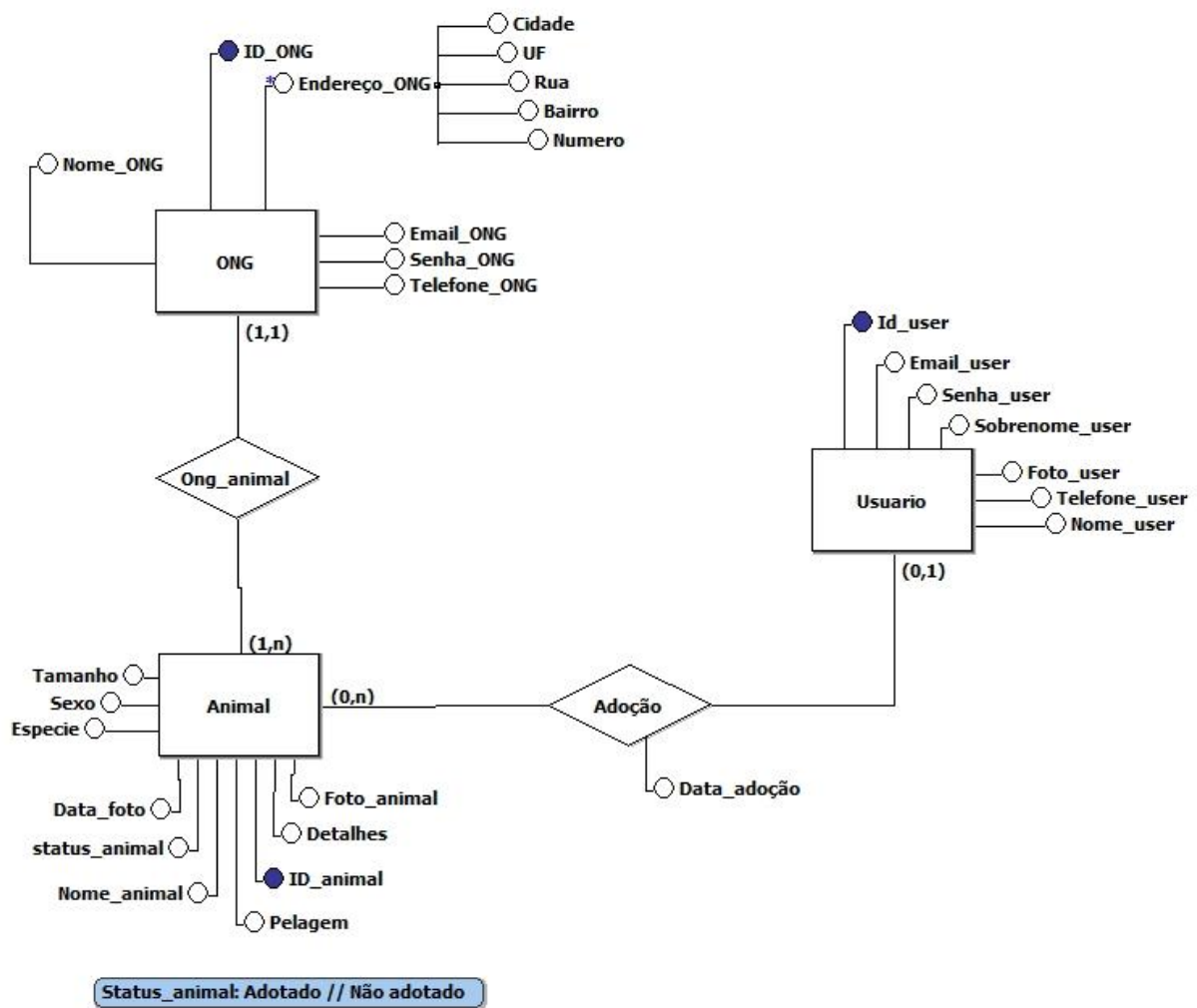


Figura 3 - Diagrama Modelo Entidade – Relacionamento

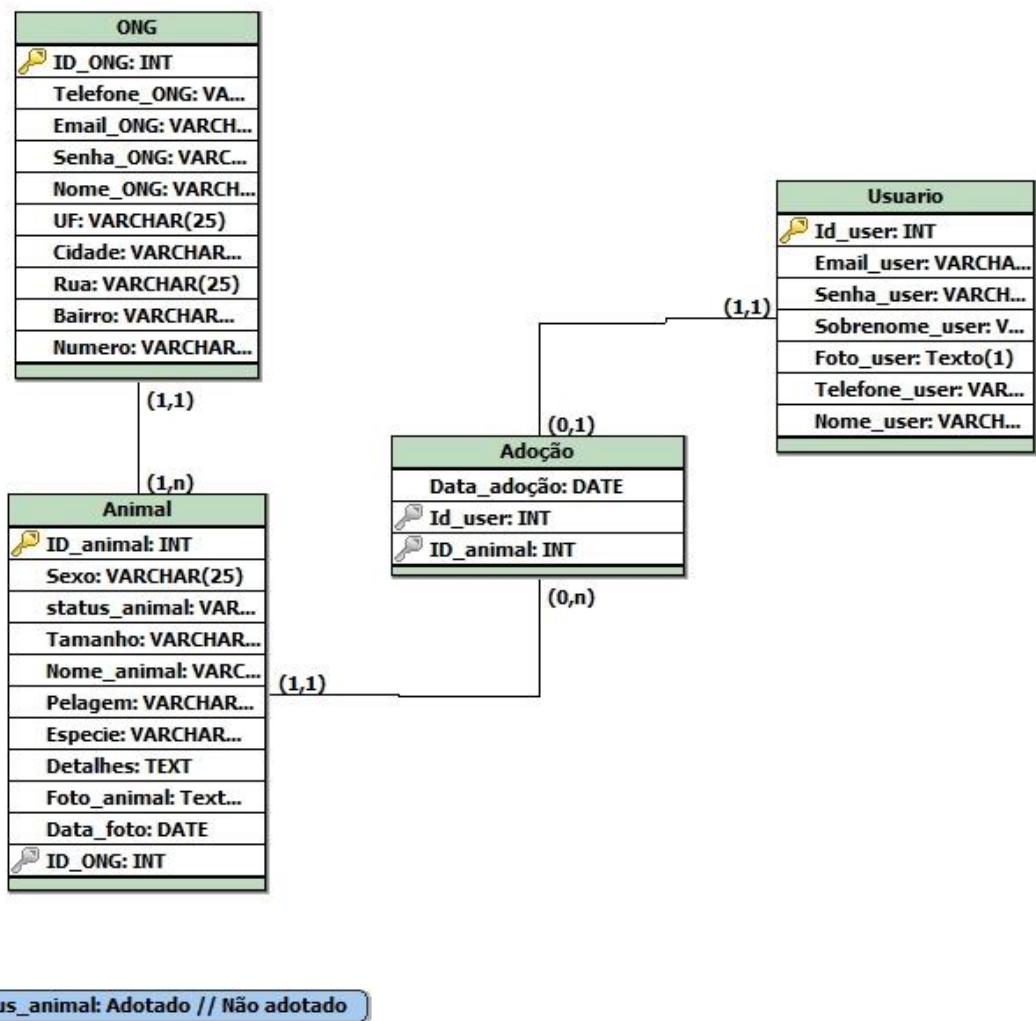


Figura 4 - Tabela

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

2, G. Kotlin and Android. 2017. Disponível em:< https://developer.android.com/kotlin/index.html >. Acessado em 10/06/2017.
ALMEIDA, E. H. de P. Maus tratos contra animais. 2011.
ANDROID. Automated Performance Testing Codelab. 2016. Disponível em:< https://codelabs.developers.google.com/codelabs/android-perf-testing/index.html >. Acessado em 10/06/2017.
ARAUJO, T. M. A responsabilidade do município na proteção e guarda dos animais abandonados. 2016.
AVILA, A. L.; SPINOLA, R. O. Introducao a Engenharia de Requisitos. 2008. Disponível em: < http://www.devmedia.com.br/artigo-engenharia-de-software-introducao-a-engenharia-de-requisitos/8034 >. Acessado em 30/05/2016.
LAZARIN, L. R. A Comunicação como Estratégia de Gestão em ONGs: informação, sensibilização e engajamento para sustentar e ampliar a garantia dos direitos dos animais. 2014.
ORLANDO, V. T. Guarda Responsavel. 2014. Disponível em: < http://www.uipa.org.br/guarda-responsavel/ >. Acessado em 10/06/2017.
SILVA, M. E. T. da. Resumo Executivo do projeto rede de defesa e proteção animal da cidade de Curitiba. 2006.
STALTZ, A. The introduction to Reactive Programming you've been missing. 2016. Disponível em:< https://gist.github.com/staltz/868e7e9bc2a7b8c1f754 >. Acessado em 10/06/2017.

APÊNDICE – Documento de Visão

1. OBJETIVO

O objetivo deste documento é servir de base e fornecer as informações necessárias para as especificações e o desenvolvimento do projeto de um sistema de adoção de animais abandonados, um software para uso de ONGs que tem como objetivo ajudar de forma digital a adoção de animais de ruas de maneira responsável.

2. VISÃO GERAL DO CONTEXTO

O sistema de adoção de animais abandonados irá ajudar a todos os bichinhos que de alguma forma se encontram em situação de abandono, a achar um lar. Lugar esse onde ele receberá todo cuidado. Desse modo, utilizando o sistema, a tendência é que o número de animais que se encontram em estado de abandono, consiga um lar, tentando assim atender ao

máximo de animais possíveis. Além de incentivar a adoção e também facilitar a vida de quem já quer fazer parte do processo. O sistema fornecerá àqueles que o utilizarem a realização do seu cadastro com dados verdadeiros e a escolha do seu animal de preferência.

3. MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS

Ao analisarmos o contexto do Sistema de Adoção de Animais, podemos identificar os seguintes problemas:

Código	Problema	Detalhamento
PR001	Reprodução desordenada	Animais de rua tendem a não ser castrados e automaticamente veem a procriar, fazendo com que mais animais sofram nas ruas.
PR002	Abandono de animais	Pessoas por falta de condições ou maldade, criam os animais até uma certa idade e depois abandonam nas ruas.
PR003	Infestação de sarnas, pulgas e carrapatos	Cachorros que nascem nas ruas e não tomam as vacinas necessárias após o nascimento tendem a pegar doenças e contrair sarnas, doenças essas que podem causar desconforto, tanto para os animais, quanto para os humanos.
PR004	Animais sendo agredidos / mortos / atropelados	Muitos animais de ruas veem a ser agredidos pela maldade humana como também atropelados.

4. VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Para uma solução e notificação ágil aos problemas referentes ao descaso com animais em situação de rua, esse sistema interativo é capaz de auxiliar processos de adoção dos mesmos. O projeto visa atender a determinadas demandas cuja a comunicação eficiente é o fator crucial para a execução, buscando reverter o expressivo quadro de desamparo dos animais.

5. REQUISITOS FUNCIONAIS

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF001	O sistema deve permitir cadastro de usuários e da ONG responsável	Baixa	Alta	
RF002	O sistema deve permitir que o usuário e a ONG efetuem acesso com suas credenciais	Baixa	Alta	RF001
RF003	O sistema deve permitir que o usuário e a ONG editem suas informações	Baixa	Alta	RF001 RF002
RF004	O sistema deve permitir que a ONG cadastre um animal	Baixa	Alta	RF002
RF005	O sistema deve permitir que a ONG edite o cadastro de um animal	Baixa	Alta	RF002 RF004
RF006	O sistema deve permitir que a ONG exclua um animal cadastrado, caso ele seja adotado	Baixa	Média	RF002 RF004
RF007	O sistema deve permitir que um usuário visualize os animais que estão para adoção	Baixa	Baixa	RF001 RF004

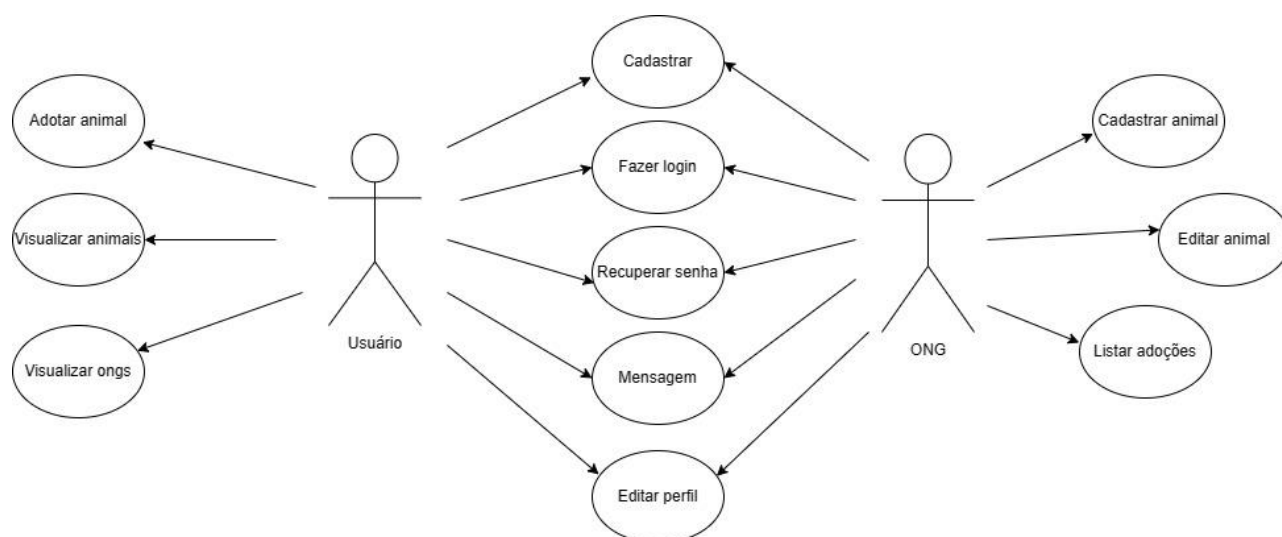
RF008	O sistema deve permitir que um usuário adote um animal	Média	Média	RF002 RF004
RF009	O sistema deve permitir que um usuário entre em contato via WhatsApp e e-mail com a ONG responsável pelos pets que estão para adoção	Média	Baixa	RF002
RF010	O sistema deve permitir que um usuário tenha acesso a um número para denúncias de maus tratos a animais	Baixa	Baixa	RF002

6. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RNF001	O sistema deve ser fácil de manter e atualizar	Média	Média	
RNF002	O sistema deve ser prático para que todos consigam usar e entender	Alta	Alta	
RNF003	O sistema deve ser protegido e apresentar segurança ao usuário	Alta	Alta	

RNF004	O sistema deve se adaptar ao tamanho da tela do usuário	Alta	Alta	
RNF005	O sistema deve ser capaz de manter vários usuários o utilizando ao mesmo tempo	Alta	Alta	
RNF006	O sistema deve estar sempre disponível, para que o consigam usar quando quiserem	Média	Alta	
RNF007	O sistema deve funcionar somente dentro da sua página	Média	Alta	
RNF008	O sistema deve atender todos os requisitos dos usuários	Alta	Alta	

7. Diagrama de Caso de Uso



8. Descrição textual dos Casos de Uso

Objetivo: Ajudar de forma digital a adoção de animais de ruas, através de ONGs.

Caso de uso: Adoção de animais

Ator principal: ONG

CASO DE USO - FAZER CADASTRO

Ator: Usuário e ONG

Cenário Principal

1. O caso de uso inicia-se quando o usuário clica no botão de realizar cadastro.
2. O usuário irá informar um e-mail, uma senha e as demais informações importantes.
3. Após a confirmação do e-mail, deverá aparecer a seguinte mensagem ao usuário: “Cadastro realizado!”.
4. O caso de uso se encerra e o usuário poderá efetuar o *login*.

Cenário alternativo 1 – e-mail já cadastrado

1. O cenário se inicia caso o e-mail informado pelo usuário já esteja cadastrado no sistema.
2. O sistema irá mostrar uma mensagem ao usuário: “e-mail já cadastrado! Tente realizar o *login*”.

CASO DE USO - FAZER LOGIN

Pré-condição: Usuário cadastrado

Ator: Usuário e ONG

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário clica no botão de realizar *login*.
2. A pessoa irá informar seu e-mail de cadastro e senha.
3. Se as informações estiverem corretas, o caso de uso se encerra e o usuário terá acesso ao sistema.

Cenário alternativo 1 - Usuário não cadastrado

1. O cenário se inicia caso o e-mail informado não esteja cadastrado no sistema.
2. O sistema irá mostrar uma mensagem ao usuário: “O e-mail informado não está cadastrado. Tente fazer o *login* novamente ou faça um cadastro. ”

Cenário alternativo 2 - Senha incorreta

1. O cenário se inicia caso a senha informada não esteja em conformidade com o nome de usuário inserido no sistema.

2. O sistema irá mostrar uma mensagem ao usuário: “A senha informada está errada. Tente novamente.”.

CASO DE USO – MENSAGEM

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: Usuário e ONG

Cenário principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário clica no botão para enviar mensagem para uma ong, ou vice-versa.

2. O sistema irá direcionar a pessoa para uma página onde ambos possam trocar mensagens e discutir sobre a adoção.

CASO DE USO – EDITAR PERFIL

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: Usuário e ONG

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário ou ONG clica no botão de editar perfil.

2. O usuário poderá modificar ou inserir novas informações em seu perfil.

3. Quando o usuário clicar no botão “Finalizar edição”, aparecerá um pop-up confirmando se o usuário deseja realizar as mudanças.

4. Caso o usuário clique em confirmar, o sistema irá atualizar o perfil com as informações que foram inseridas e o caso de uso irá finalizar.

CASO DE USO – CADASTRAR ANIMAL

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: ONG

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário ONG clica no botão de “cadastrar animal”.

2. Será necessário inserir as informações importantes sobre o animal, tais como espécie, tamanho, sexo, entre outros.

3. As informações serão salvas no cadastro do animal e o caso de uso se encerra.

CASO DE USO – EDITAR ANIMAL

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: ONG

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário ONG clica no botão de “editar animal”.
2. O usuário poderá modificar ou inserir novas informações na ficha do animal escolhido.
3. Quando o usuário clicar no botão “Finalizar edição”, aparecerá um pop-up confirmando se o usuário deseja realizar as mudanças.
4. Caso o usuário clique em confirmar, o sistema irá atualizar a ficha do animal com as informações que foram inseridas e o caso de uso irá finalizar.

CASO DE USO – LISTAR ADOÇÕES

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: ONG

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário ONG clica no botão de “listar adoções”
2. O sistema irá listar todos as adoções realizadas de animais vinculados àquela ONG.

CASO DE USO – VISUALIZAR ONGS

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: Usuário

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário clica no botão de “Visualizar ONGs”.
2. O sistema irá listar todos as ONGs cadastradas na aplicação.

Cenário alternativo 1 – Filtrar

1. O usuário pode escolher filtrar a visualização das ONGs, escolhendo ver apenas as organizações presentes próximo ao local onde mora.

2. O sistema irá listar apenas as ONGs cadastradas, cujo endereço seja próximo de onde o usuário está.

CASO DE USO – VISUALIZAR ANIMAIS

Pré-condição: Fazer *login*

Ator: Usuário

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário clica no botão de “Visualizar Animais”.
2. O sistema irá listar todos os animais cadastrados na aplicação, ou cadastrados por uma ONG já selecionada anteriormente.

Cenário alternativo 1 – Filtrar

1. O usuário pode escolher filtrar a visualização dos animais, escolhendo uma espécie de animal.
2. O sistema irá listar apenas os animais cadastrados que correspondam com a espécie escolhida.

CASO DE USO – ADOTAR ANIMAL

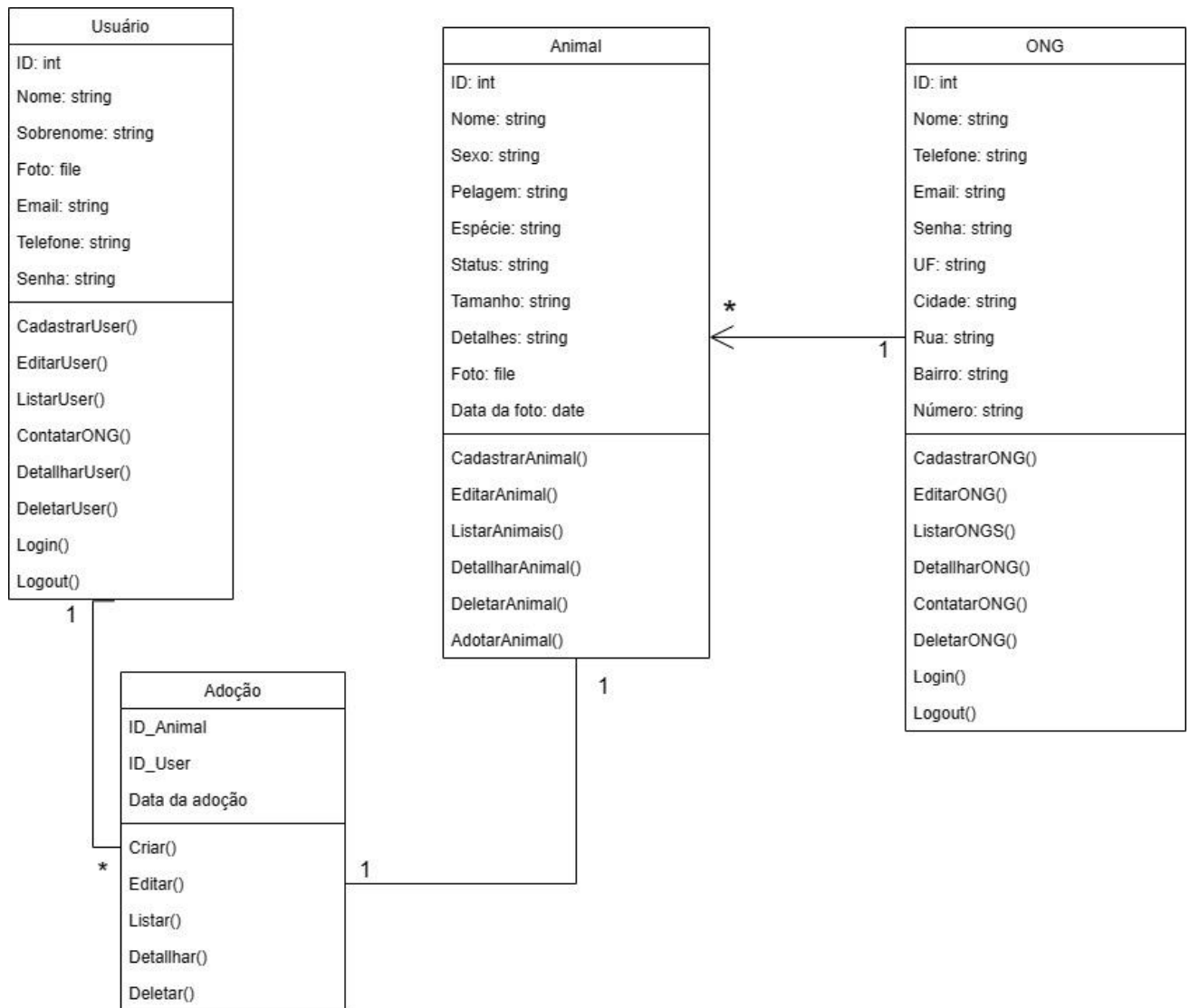
Pré-condição: Fazer *login*

Ator: Usuário

Cenário Principal

1. O caso de uso se inicia quando o usuário clica no botão de “Adotar animal”.
2. O sistema criar uma tabela contendo o número identificador do usuário, o número id do animal escolhido e da data em que está ocorrendo a ação.

9. Diagrama de Classe



10. DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

a. ARQUITETURA DE SOFTWARE

Linguagem de programação: O sistema foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação Python e o framework Django orientado a objeto.

Bando de Dados: O SGDB (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados) foi o MySQL.

11. ENVOLVIDOS

Função/Papel	Descrição
ONGs	Gerencia o sistema cadastrando animais
Usuário	Visualiza e adota animais cadastrados

12. GLOSSÁRIO

Termo	Descrição
Sistema de Adoção de Animais	Software desenvolvido para ajudar na adoção de animais abandonados