

DIGITAL HOUSE

RODRIGO ALEXANDRE SARRI

PROJETO

Abrigo para animais

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO
2021

RODRIGO ALEXANDRE SARRI

PROJETO

Abrigo para animais

Projeto de desenvolvimento para os alunos do curso de Programação Imperativa da Digital House.

RESUMO

O desenvolvimento desse projeto visa utilizar todo o aprendizado até a aula 11 para solucionar um problema do controle de zoonoses que após receber muitos animais no último mês, precisa realizar um destino consciente desses animais com abrigos que possuem algumas regras para recebimentos dos animais mediante as liberações por parte do controle de zoonoses.

Palavras-chave: zoonoses, abrigo, projeto, digital house.

SUMÁRIO


1 INTRODUÇÃO	5
2 DESENVOLVIMENTO	7
3 CONCLUSÃO.....	8

1 INTRODUÇÃO













O controle de zoonoses do um município de uma cidade está com dificuldades de dar um destino adequado para os animais que receberam no último mês conforme mostra a tabela abaixo separado por dia.

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
Dia: 01 🐱: 0 🐶: 0	Dia: 02 🐱: 0 🐶: 3	Dia: 03 🐱: 6 🐶: 1	Dia: 04 🐱: 3 🐶: 3	Dia: 05 🐱: 1 🐶: 1	Dia: 06 🐱: 7 🐶: 6	Dia: 07 🐱: 9 🐶: 7
Dia: 08 🐱: 0 🐶: 0	Dia: 09 🐱: 5 🐶: 6	Dia: 10 🐱: 1 🐶: 1	Dia: 11 🐱: 0 🐶: 0	Dia: 12 🐱: 4 🐶: 4	Dia: 13 🐱: 5 🐶: 1	Dia: 14 🐱: 2 🐶: 3
Dia: 15 🐱: 0 🐶: 0	Dia: 16 🐱: 1 🐶: 2	Dia: 17 🐱: 6 🐶: 7	Dia: 18 🐱: 1 🐶: 2	Dia: 19 🐱: 2 🐶: 2	Dia: 20 🐱: 0 🐶: 1	Dia: 21 🐱: 1 🐶: 0
Dia: 22 🐱: 0 🐶: 0	Dia: 23 🐱: 2 🐶: 2	Dia: 24 🐱: 1 🐶: 1	Dia: 25 🐱: 4 🐶: 4	Dia: 26 🐱: 3 🐶: 0	Dia: 27 🐱: 0 🐶: 2	Dia: 28 🐱: 4 🐶: 2
Dia: 29 🐱: 0 🐶: 0	Dia: 30 🐱: 1 🐶: 1					

O controle de zoonoses fez uma parceria com três abrigos próximos no qual cada abrigo tem algumas regras para o recebimento de animais conforme a tabela abaixo.

ABRIGO	RECEBE	DIAS QUE TRABALHAM
PATAS	 	Segunda a Sexta
BIGODES		Terça Quinta Sexta
FUCINHOS		Segunda Quarta Sábado

Após a parceria entre o controle de zoonoses e os abrigos, o controle de zoonoses estipulou um cronograma de liberação dos animais para que eles possam ajustar o envio conforme tabela abaixo:

DIA	ANIMAIS LIBERADOS
Segunda	 : 1  : 1
Terça	 : 3  : 2
Quarta	 : 2  : 3
Quinta	 : 3  : 3
Sexta	 : 2  : 2
Sábado	 : 5  : 5

É importante também observar que cada abrigo possui uma capacidade máxima conforme a tabela abaixo.

ABRIGO	CAPACIDADE MÁXIMA
PATAS	40
BIGODES	50
FUCINHOS	50

2 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto visa responder a alguns questionamentos e solucionar algumas dores tanto do controle de zoonoses quanto dos abrigos parceiros.

2.1 Quantidade de animais recebidos

O primeiro questionamento que o controle de zoonoses precisa identificar é quantos animais eles receberam no último mês e quantos são gatos e quantos são cachorros?

Qual foi o dia que mais recebeu animais nesse mesmo mês?

Para solucionar esse problema pode ser criado um módulo de dados no qual todas as informações podem ser gravadas em uma variável de dados do tipo **array** ou do tipo **json**. Usem a criatividade!

2.2 Logística de distribuição de animais entre os abrigos

Existe um número constante de animais que podem ser liberados por dia, porém, nem todos os abrigos recebe os dois animais, é preciso ajustar as entregas para cada abrigo conforme suas regras de dia de trabalho e tipo de animal que recebe.

Com isso, quanto tempo levaria em dias para entregar todos os animais?

Qual seria o total de animais entregues por dia até não restar mais animais no controle de zoonoses?

O espaço disponibilizado pelos abrigos é o suficiente?

Quantos animais ficariam em cada abrigo?

Sobraría espaço nos abrigos? Para quantos animais? E para qual tipo de animal sobraría espaço?

Para solucionar esse problema podem ser utilizados outro módulo contendo diversas funções que receberiam os dados e fariam o tratamento através de laços e condições.

3 CONCLUSÃO

O trabalho deverá ser desenvolvido apenas em javascript utilizando todas as informações que aprenderam e deve ser enviado para o email: rsarri@digitalhouse.com. Deve ser enviado no email: Nome completo, turma (7), uma descrição (preferencialmente em um arquivo de texto como Word ou similar para que eu possa fazer anotações e ou sugestões) de como encontrou a solução para os problemas e os arquivos zipados ou link do projeto no github e como eu devo executar, por exemplo: “Execute o **node index.js**”. Também podem ser enviados nesse mesmo email dúvidas com relação ao projeto e avaliações parciais dos arquivos, exemplo: “fiz aqui uma função para resolver o problema X, está correto? Posso fazer diferente?”.

BOM TRABALHO!