

IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
Câmpus São Paulo

BRENDA OLIVEIRA	1851551
CECÍLIA DUARTE	1852639
EDUARDA BOMFIM	1852281
FERNANDA FIGUEIREDO	1852124
GABRIELA LINO	1850814
GIOVANA PAZ	185089X

**PETINDER**

São Paulo - SP - Brasil

09 DE JUNHO DE 2021

IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
Câmpus São Paulo

BRENDA OLIVEIRA	1851551
CECÍLIA DUARTE	1852639
EDUARDA BOMFIM	1852281
FERNANDA FIGUEIREDO	1852124
GABRIELA LINO	1850814
GIOVANA PAZ	185089X

**PETINDER**

Proposta de projeto para disciplina Prática  
de Desenvolvimento de Sistemas.

Professor: IVAN FRANCOLIN MARTINEZ  
Professor: LEONARDO ANDRADE MOTTA DE LIMA

IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
Câmpus São Paulo

Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

PDS - Prática de Desenvolvimento de Sistemas

São Paulo - SP - Brasil  
09 DE JUNHO DE 2021

# Lista de ilustrações

Figura 1 – Diagrama Virado - Exemplo . . . . .	8
Figura 2 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Timeline . . . . .	9
Figura 3 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Cadastro do Animal . . . . .	9
Figura 4 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Formulário de Adoção . . . . .	10
Figura 5 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Perfil do animal . . . . .	10

# Lista de quadros

Quadro 1 – Divisão de Tarefas . . . . .	12
---	----

# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>5</b>
<b>1.1</b>	<b>Objetivos</b>	<b>5</b>
<b>1.2</b>	<b>Justificativa</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>FUNCIONALIDADES</b>	<b>6</b>
<b>2.1</b>	<b>Delimitar distância</b>	<b>6</b>
<b>2.2</b>	<b>Adotar</b>	<b>6</b>
<b>2.3</b>	<b>Match</b>	<b>6</b>
<b>2.4</b>	<b>Monitorar chat</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>TECNOLOGIAS</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>EQUIPE</b>	<b>12</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>13</b>

# 1 Introdução

Este documento tem o objetivo de apresentar e justificar a proposta da criação da aplicação web PETINDER. Será apresentada a ideia do projeto, suas funcionalidades e as tecnologias que serão utilizadas em seu desenvolvimento no decorrer do ano. Além disso, serão apresentados protótipos de baixa fidelidade das telas e um fluxograma de dados da aplicação.

## 1.1 Objetivos

A aplicação web PETINDER é um sistema de adoção de cães e gatos que visa facilitar o processo de adoção desses animais. O sistema funciona de forma similar ao aplicativo de namoro, já existente, *Tinder*, e busca conectar pessoas que querem adotar um ou mais animais com animais disponíveis para adoção, poupando o tempo de adotantes e doadores, além de otimizar o processo da adoção de forma que se torne fácil e com isso, talvez, o número de animais abandonados possa diminuir.

## 1.2 Justificativa

O projeto PETINDER surgiu após a apuração de dados sobre os índices de abandono de cães e gatos no Brasil, que, segundo a Organização Mundial da Saúde, existem cerca de 30 milhões de animais abandonados no país, onde, aproximadamente, 10 milhões são gatos, e 20 cachorros.([GONÇALVES, 2021](#)) Apenas na cidade de São Paulo, estima-se a existência de 2 milhões de animais abandonados pelas ruas. ([ANDA, 2013](#)) Com todos esses dados em mãos, o PETINDER tem como foco, facilitar o processo de adoção de cães e gatos, prevenindo o abandono.

## 2 Funcionalidades

Assim como ilustra a [Figura 1](#) ilustra, o usuário pode acessar o site sem efetuar cadastro ou login. Dessa forma, seu acesso será restrito apenas a timeline ([Figura 2](#)) e aos perfis dos animais ([Figura 5](#)), precisando estar logado em uma conta para acessar outros recursos, como doar e/ou adotar um animal.

### 2.1 Delimitar distância

Após realizar o cadastro, o sistema deve pedir a permissão do usuário para acessar sua localização. Dessa forma, será possível encontrar os animais mais próximos a ele e delimitar a exibição por proximidade, evitando problemas de deslocamento em maiores distâncias, que poderiam atrapalhar, ou até mesmo impedir a adoção.

### 2.2 Adotar

Para adotar um animal, o usuário, já cadastrado, deve preencher um formulário de adoção, como na [Figura 4](#), informando dados pessoais importantes para o doador do animal. Em seguida, deve realizar a procura de animais que pode ser feita de três maneiras diferentes. São elas:

- Manual: o usuário pode procurar pelo animal que mais lhe agrada através da timeline, observando a foto do animal e as informações primárias disponíveis nela;
- Com filtros: a procura pode ser feita com o auxílio de filtros que produzem resultados delimitados através das preferências do usuário;
- Combinação perfeita: através desse recurso, o usuário não precisa procurar um animal compatível com suas preferências, o sistema faz isso para ele, comparando algumas das informações dadas por ele no formulário de adoção e as de cada um dos animais informadas no momento do cadastro ([Figura 3](#)).

### 2.3 Match

Ao encontrar o animal que deseja adotar, o usuário tem a opção de curtir o perfil, o que gera uma notificação para o doador desse respectivo animal, que poderá retribuir o like ou não. Caso isso ocorra, acontecerá o match, que colocará os dois usuários (adotante e doador) em contato através do chat do site e mudará o status do animal de "disponível" para

"em processo de adoção", impossibilitando outros adotantes de darem like nesse animal. Enquanto um animal está em processo de adoção, outros usuários ficam impossibilitados de dar like nele, mas, podem entrar em uma fila de espera para match no caso da adoção com o adotante da vez não acontecer.

## 2.4 Monitorar chat

Durante o processo de adoção, enquanto os usuários adotante e doador estiverem em contato no chat, as mensagens trocadas serão monitoradas, de forma que, em caso de usarem palavras registradas no sistema como impróprias, o usuário que a enviou terá cometido uma infração. Caso o mesmo usuário cometa três infrações, sua conta será banida temporariamente e, e caso uma mesma conta seja banida três vezes, será excluída permanentemente.



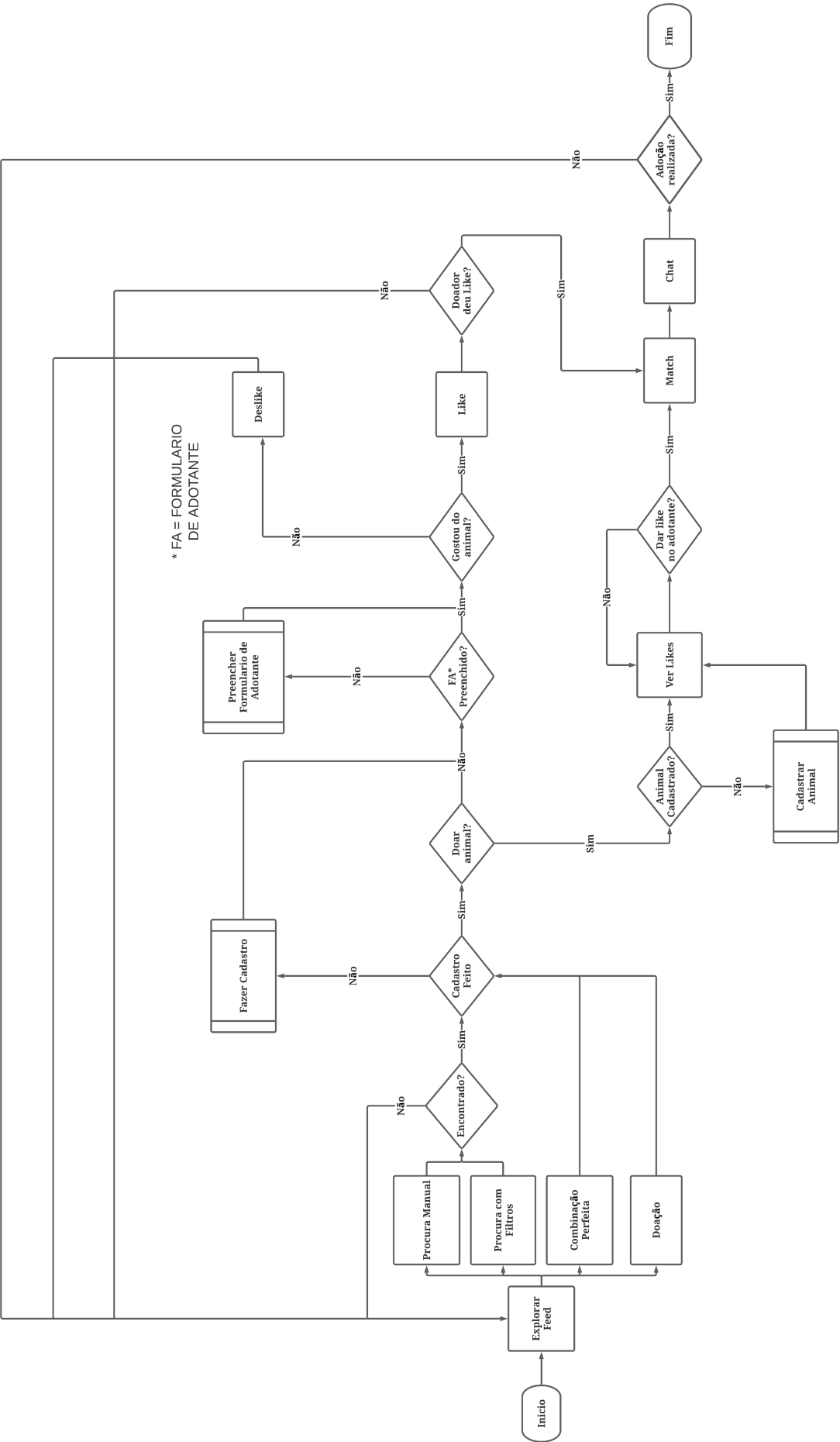
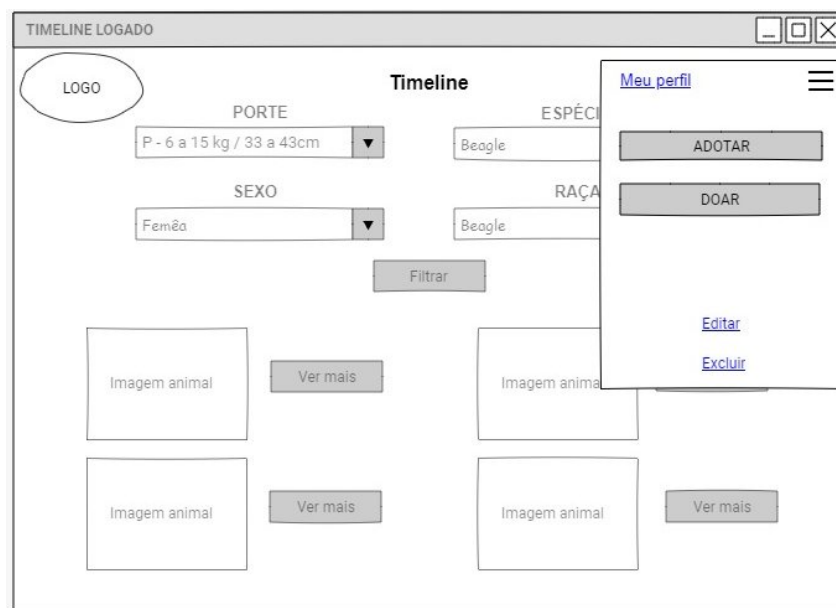


Figura 1 – Diagrama Virado - Exemplo

Fonte: Autoral



Timeline LOGADO

LOGO

Timeline

PORTE: P - 6 a 15 kg / 33 a 43cm

SEXO: Fêmea

ESPÉCIE: Beagle

RAÇA: Beagle

Filtrar

Imagem animal Ver mais

Imagem animal Ver mais

Imagem animal Ver mais

Meu perfil

ADOTAR

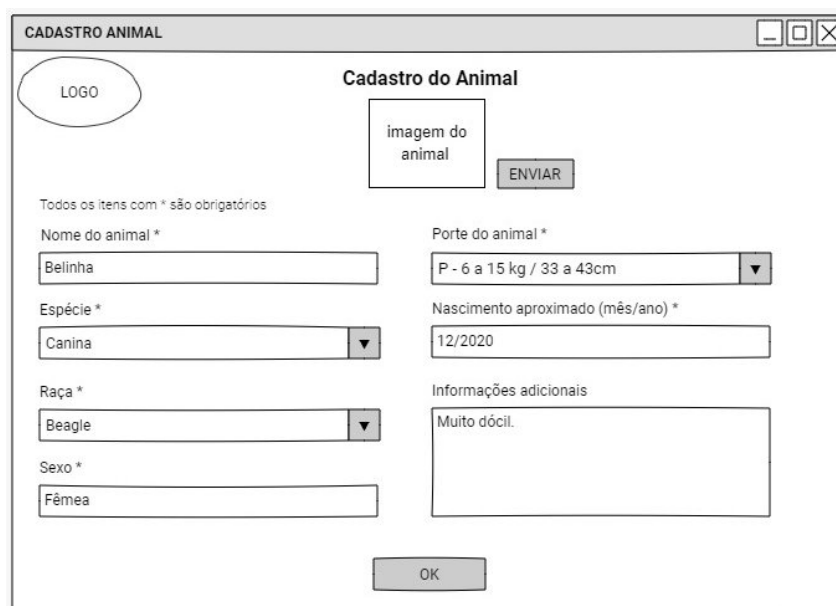
DOAR

Editar

Excluir

Figura 2 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Timeline

Fonte: Autoral



CADASTRO ANIMAL

LOGO

Cadastro do Animal

imagem do animal

ENVIAR

Todos os itens com \* são obrigatórios

Nome do animal \*  
Belinha

Porte do animal \*  
P - 6 a 15 kg / 33 a 43cm

Espécie \*  
Canina

Nascimento aproximado (mês/ano) \*  
12/2020

Raça \*  
Beagle

Sexo \*  
Fêmea

Informações adicionais  
Muito dócil.

OK

Figura 3 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Cadastro do Animal

Fonte: Autoral

FORMULÁRIO BÁSICO PARA ADOÇÃO

LOGO

**Formulário**

1. Qual o seu tipo de moradia?

☐ Casa

☐ Apartamento

2. Sua residência tem acesso direto à rua?

☐ Sim ☐ Não

3. Você tem outros cachorros ou gatos em sua residência? Se sim, quantos?

☐ Sim,  animais.

☐ Não

4. Quantas pessoas moram na sua residência? Todos estão de acordo com a adoção?

pessoas. ☐ Sim ☐ Não

5. Há crianças na sua residência?

☐ Sim ☐ Não

6. Quando viajar, qual será a solução para o animalzinho adotado?

7. Por quais motivos deseja adotar um animal doméstico?

8. O animal passará muito tempo sozinho? Se sim, quanto tempo estimado?

☐ Sim, aproximadamente  horas.

☐ Não

9. O animalzinho que você pretende adotar é para viver na sua casa?

☐ Sim ☐ Não

10. Caso decida mudar de residência, como ficaria a situação do animal?

☐ Levar junto ☐ Outro: 

☐ Doar

11. Os gastos para o animal, estão previstos dentro do seu orçamento?

☐ Sim ☐ Não

12. Qual a distância máxima que você pode encontrar-se com o doador?

0 km  50 km

SALVAR

Figura 4 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Formulário de Adoção

Fonte: Autoral

PERFIL ANIMAL - visto pelo adotante

LOGO

**Perfil do animal**

Imagem do animal

DESG-AU-STEI

MI-AU-DOREI

Nome: Belinha

Nascimento aprox.: 12/2020

Espécie: Canina

Idade aproximada: 06 meses

Raça: Beagle

Porte do animal: P - 6 a 15 kg / 33 a 43 cm

Sexo: Fêmea

Informações adicionais:

Muito dócil.

Figura 5 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Perfil do animal

Fonte: Autoral

## 3 Tecnologias

As tecnologias que serão utilizadas durante o ano na disciplina, não apenas no desenvolvimento da aplicação, mas também na redação da documentação, e no registro de atividades e entregas, serão:

- Front-end: HTML5, CSS3 e JavaScript;
- Framework: Bootstrap 4;
- Back-end: PHP;
- Banco de dados: PostgreSQL com a extensão geoespacial PostGIS;
- IDE: Visual Studio Code e Eclipse;
- Documentos:  $\text{\LaTeX}$ ;
- Controle de Versão: Subversion;
- Gource;

## 4 Equipe

A equipe TI TI TI é composta por seis integrantes e possui esse nome como uma referência a relação do nome da novela da Rede Globo Ti-Ti-Ti e a sigla da área do conhecimento Tecnologia da Informação (TI), e deve ser lido como uma tripla repetição da sigla. A divisão de tarefas da equipe no desenvolvimento do PETINDER pode ser observada no [Quadro 1](#).

Quadro 1 – Divisão de Tarefas

Integrante	Front-end	Back-end	Documentação	Mídias	Banco de dados
Brenda	X	X			X
Cecília			X		
Eduarda	X			X	
Fernanda			X		
Gabriela			X		
Giovana (Gerente)	X	X			X

Fonte: Autoral

## Referências

ANDA, A. de Notícias de D. A. Sp tem aproximadamente 2 milhões de animais abandonados nas ruas. 2013. Disponível em: <<https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100362251/sp-tem-aproximadamente-2-milhoes-de-animais-abandonados-nas-ruas>>. Citado na página 5.

GONÇALVES, A. M. Abandono de animais bate recorde na pandemia e problema não é só brasileiro. 2021. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/nossa/colunas/coluna-do-veterinario/2021/03/11/abandono-de-animais-bate-recorde-na-pandemia-e-problema-nao-e-so-brasileiro.htm>>. Citado na página 5.