

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

BRENDA OLIVEIRA DE SOUSA	SP1851551
CECÍLIA DUARTE GAMA	SP1852639
EDUARDA BOMFIM DA CONCEIÇÃO	SP1852281
FERNANDA APARECIDA FIGUEIREDO DA SILVA	SP1852124
GABRIELA GONÇALVES MENDONÇA LINO	SP1850814
GIOVANA PAZ PEDROZO	SP185089X

**PETINDER**

São Paulo - SP - Brasil

01 DE DEZEMBRO DE 2021

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

BRENDA OLIVEIRA DE SOUSA	SP1851551
CECÍLIA DUARTE GAMA	SP1852639
EDUARDA BOMFIM DA CONCEIÇÃO	SP1852281
FERNANDA APARECIDA FIGUEIREDO DA SILVA	SP1852124
GABRIELA GONÇALVES MENDONÇA LINO	SP1850814
GIOVANA PAZ PEDROZO	SP185089X

**PETINDER**

Trabalho apresentado à disciplina de Prática de Desenvolvimento de Sistemas do curso técnico em informática integrado ao ensino médio do Instituto Federal de São Paulo, como requisito principal para obtenção da aprovação na disciplina.

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

01 DE DEZEMBRO DE 2021

*Este trabalho é dedicado às nossas famílias por nos apoiarem nos momentos bons e ruins e a nós, integrantes da equipe TI TI TI, pela bravura de completar mais uma etapa.*

# Agradecimentos

Os agradecimentos principais são direcionados às integrantes da equipe TI TI TI que dedicaram muito tempo e esforço para que a conclusão do projeto PETINDER fosse possível.

Agradecemos aos nossos professores orientadores Leonardo Andrade Motta de Lima e Ivan Francolin Martinez pelo suporte direcionado a equipe.

Agradecimentos especiais são direcionados aos demais professores do [Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo \(IFSP\)](#) que ao longo de 4 anos nos preparam para um futuro próspero no mercado de trabalho, e a todos os nossos colegas de classe por proporcionarem experiências memoráveis durante nosso ensino médio.

Agradecemos por último aos nossos familiares, que sempre estiveram ao nosso lado.

*“Na mudança do presente a gente molda o futuro.”*  
*(O PENSADOR, Gabriel. Até Quando?)*

# Resumo

Este documento, contendo textos, arquivos e imagens, foi formulado de modo a detalhar o desenvolvimento da aplicação *web* PETINDER, solicitado pela disciplina de [Prática em Desenvolvimento de Sistemas \(PDS\)](#). O conceito deste projeto está relacionado ao crescente problema social de abandono animal, mesmo considerando que no início da pandemia de [COVID-19](#) os números de adoção tenham aumentado no Brasil, o dilema persistiu e a taxa de animais em situação de desamparo voltou a subir. A plataforma PETINDER visa facilitar o processo de adoção conectando de forma dinâmica doador e adotante. O usuário que optar pela nossa aplicação irá desfrutar de filtros de preferência quanto a características do animal que deseja adotar, uma listagem de animais cadastrados no sistema, poderá interagir com os perfis disponíveis (por meio do [Mi-au-dorei](#) e do [Des-  
au-gostei](#), que funcionam respectivamente como nossas opções de gostei e não gostei) entre outras funções, como *chat*, localização e [Match](#), que serão detalhadas ao longo da documentação.

**Palavras-chaves:** Adoção. Animais. Aplicação web. Doação.

# Abstract

This document, containing texts, files and images, was formulated in order to detail the development of the web application PETINDER, requested by the discipline of [PDS](#). The concept of this project is related to the growing social problem of animal abandonment, even considering that at the beginning of the [COVID-19](#) pandemic the adoption numbers increased in Brazil, the problem persisted, and the abandonment rate rose again. The PETINDER platform aims to facilitate the adoption process by dynamically connecting donor and adopter. The user who chooses our application will be able to use preferential filters regarding the characteristics of the animal he wishes to adopt, a list of animals registered in the system, he will be able to interact with the available profiles liking or ignoring the animal's profile, among other functions such as chat, localization and [Match](#), which will be detailed throughout the documentation.

**Keywords:** Adoption. Animals. Web application. Donation.

# **Lista de ilustrações**

Figura 1 – Gráfico - Com que frequência você se sente sozinho?	17
Figura 2 – Diagrama de Casos de Uso do Sistema	24
Figura 3 – Modelo Entidade-Relacionamento	28
Figura 4 – Diagrama Entidade-Relacionamento	29
Figura 5 – URL da aplicação	30
Figura 6 – Repositório SVN	30
Figura 7 – Canal da equipe no Youtube	30
Figura 8 – Blog da equipe	31
Figura 9 – Cronograma - Maio	69
Figura 10 – Cronograma - Junho (I)	70
Figura 11 – Cronograma - Junho (II)	71
Figura 12 – Cronograma - Julho (I)	72
Figura 13 – Cronograma - Julho (II)	73
Figura 14 – Cronograma - Agosto	74
Figura 15 – Cronograma - Setembro	75
Figura 16 – Cronograma - Outubro	76
Figura 17 – Cronograma - Novembro	77
Figura 18 – Diagrama de Arquitetura	106
Figura 19 – Certificado SSL nota A	107

# **Lista de tabelas**

Tabela 1 – Métricas . . . . .	35
-------------------------------	----

# **Lista de quadros**

Quadro 1 – Requisitos funcionais . . . . .	22
Quadro 2 – Requisitos não funcionais . . . . .	22
Quadro 3 – Regras de negócio . . . . .	23
Quadro 4 – Tabela Porte . . . . .	95
Quadro 5 – Tabela Pelegem . . . . .	95
Quadro 6 – Tabela Status Animal . . . . .	95
Quadro 7 – Tabela Temperamento . . . . .	96
Quadro 8 – Tabela Gênero . . . . .	96
Quadro 9 – Tabela Espécie . . . . .	96
Quadro 10 – Tabela Raça . . . . .	96
Quadro 11 – Tabela Animal . . . . .	97
Quadro 12 – Tabela Mensagem . . . . .	97
Quadro 13 – Tabela Status Solicitação . . . . .	97
Quadro 14 – Tabela Avaliação . . . . .	98
Quadro 15 – Tabela Motivos . . . . .	98
Quadro 16 – Tabela Denúncia . . . . .	98
Quadro 17 – Tabela Outros Animais . . . . .	98
Quadro 18 – Tabela Horas Sozinho . . . . .	98
Quadro 19 – Tabela Moradia . . . . .	99
Quadro 20 – Tabela Usuário . . . . .	99
Quadro 21 – Tabela Reset Senha . . . . .	99
Quadro 22 – Casos de Uso . . . . .	100
Quadro 23 – Caso de Uso - Atores . . . . .	100
Quadro 24 – Detalhamento 1º Caso de Uso . . . . .	101
Quadro 25 – Detalhamento 2º Caso de Uso . . . . .	101
Quadro 26 – Detalhamento 3º Caso de Uso . . . . .	102
Quadro 27 – Detalhamento 4º Caso de Uso . . . . .	102
Quadro 28 – Detalhamento 5º Caso de Uso . . . . .	103
Quadro 29 – Detalhamento 6º Caso de Uso . . . . .	103
Quadro 30 – Detalhamento 7º Caso de Uso . . . . .	104
Quadro 31 – Detalhamento 8º Caso de Uso . . . . .	104
Quadro 32 – Detalhamento 9º Caso de Uso . . . . .	104
Quadro 33 – Detalhamento 10º Caso de Uso . . . . .	105
Quadro 34 – Detalhamento 11º Caso de Uso . . . . .	105

# **Lista de abreviaturas e siglas**

AHA	<i>American Heart Association</i> - Associação Americana do Coração - Citado em <a href="#">18</a>
API	<i>Application Programming Interface</i> - Interface de programação de aplicativo - Citado em <a href="#">25, 26</a>
BLOB	<i>Binary Large Object</i> - Grande Objeto Binário - Citado em <a href="#">36</a>
CCZ	Centro de Controle de Zoonoses - Citado em <a href="#">15</a>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i> - Folha de Estilo em Cascatas - Citado em <a href="#">25, 32</a>
DER	Diagrama Entidade-Relacionamento - Citado em <a href="#">27, 95</a>
HABRI	<i>Human Animal Bond Research Institute</i> - Instituto de Pesquisa sobre Laço Humano Animal - Citado em <a href="#">19</a>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i> - Linguagem de Marcação de Hipertexto - Citado em <a href="#">25, 32</a>
HTTPS	<i>Hypertext Transfer Protocol Secure</i> - Protocolo de Transferência de Hipertexto Seguro - Citado em <a href="#">36, 81</a>
IFSP	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - Citado em <a href="#">3, 26, 36, 37, 81, 84</a>
JS	JavaScript - Citado em <a href="#">32</a>
MER	Modelo Entidade-Relacionamento - Citado em <a href="#">27, 95</a>
OMS	Organização Mundial da Saúde - Citado em <a href="#">15</a>
ONGs	Organizações Não Governamentais - Citado em <a href="#">15, 16, 19</a>
OSCIPI	Organização da Sociedade Civil de Interesse Público - Citado em <a href="#">42</a>
PDS	Prática em Desenvolvimento de Sistemas - Citado em <a href="#">5, 6, 32, 37</a>
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i> - Pré-processador de Hipertexto - Citado em <a href="#">25, 32, 34, 42</a>
PJI	Projeto Integrado - Citado em <a href="#">78</a>
POC	Prova de Conceitos - Citado em <a href="#">25, 33, 81, 82, 91, 92</a>
SGBDOR	Sistema Gerenciador de Banco de Dados Objeto Relacional - Citado em <a href="#">26</a>
SMTP	<i>Simple Mail Transfer Protocol</i> - Protocolo de transferência de correio simples - Citado em <a href="#">26</a>
SSL	<i>Secure Sockets Layer</i> - Camada de Soquete Seguro - Citado em <a href="#">26, 36, 81, 91</a>

TDS Teoria e Desenvolvimento de Sistemas - Citado em [32](#), [78](#)

UIPA União Internacional Protetora dos Animais - Citado em [17](#)

# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>
1.1	Problema a ser solucionado	15
1.2	Justificativa	16
1.3	Objetivos	16
<b>2</b>	<b>REVISÃO DA LITERATURA</b>	<b>17</b>
2.1	Solidão na pandemia	17
2.2	Relação entre humanos e animais	18
2.3	Adoção consciente	19
<b>3</b>	<b>MODELAGEM E LEVANTAMENTO DE DADOS</b>	<b>21</b>
3.1	Análise de Requisitos	21
3.2	Casos de uso	24
3.3	Tecnologias utilizadas	25
3.3.1	Para a aplicação	25
3.3.2	Requisitadas pela disciplina	26
3.4	Infraestrutura do banco de dados	27
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b>	<b>30</b>
4.1	Ideia inicial	31
4.2	Primeiro Bimestre	32
4.3	Segundo Bimestre	33
4.4	Terceiro Bimestre	33
4.5	Quarto Bimestre	34
4.6	Mudanças e descartes	35
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>37</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>38</b>
	<b>GLOSSÁRIO</b>	<b>41</b>
	<b>APÊNDICES</b>	<b>44</b>
	<b>APÊNDICE A – PROPOSTA INICIAL</b>	<b>45</b>

<b>APÊNDICE B – PROVA CONCEITUAL</b>	<b>59</b>
<b>APÊNDICE C – CRONOGRAMAS MENSAIS</b>	<b>69</b>
C.1 Maio	69
C.2 Junho - Parte 1	70
C.3 Junho - Parte 2	71
C.4 Julho - Parte 1	72
C.5 Julho - Parte 2	73
C.6 Agosto	74
C.7 Setembro	75
C.8 Outubro	76
C.9 Novembro	77
<b>APÊNDICE D – PUBLICAÇÕES DO BLOG</b>	<b>78</b>
D.1 Semana 01 - 12/05 até 18/05	78
D.2 Semana 02 - 19/05 até 25/05	78
D.3 Semana 03 - 26/05 até 01/06	79
D.4 Semana 04 - 02/06 até 08/06	79
D.5 Semana 05 - 09/06 até 15/06	80
D.6 Semana 06 - 16/06 até 22/06	80
D.7 Semana 07 - 23/06 até 29/06	80
D.8 Semana 08 - 30/06 até 06/07	81
D.9 Semana 09 - 07/07 até 13/07	82
D.10 Semana 10 - 14/07 até 20/07	82
D.11 Semana 11 - 21/07 até 27/07	83
D.12 Semana 12 - 28/07 até 03/08	83
D.13 Semana 13 - 04/08 até 10/08	83
D.14 Semana 14 - 11/08 até 17/08	84
D.15 Semana 15 - 18/08 até 24/08	84
D.16 Semana 16 - 25/08 até 31/08	84
D.17 Semana 17 - 01/09 até 07/09	84
D.18 Semana 18 - 08/09 até 14/09	84
D.19 Semana 19 - 15/09 até 21/09	85
D.20 Semana 20 - 22/09 até 28/09	85
D.21 Semana 21 - 29/09 até 05/10	85
D.22 Semana 22 - 06/10 até 12/10	85
D.23 Semana 23 - 13/10 até 19/10	86
D.24 Semana 24 - 20/10 até 26/10	86
D.25 Semana 25 - 27/10 até 02/11	86
D.26 Semana 26 - 03/11 até 09/11	87

D.27	<b>Semana 27 - 10/11 até 16/11</b>	87
D.28	<b>Semana 28 - 17/11 até 23/11</b>	87
D.29	<b>Semana 29 - 24/11 até 30/11</b>	87
 <b>APÊNDICE E – ATAS DAS REUNIÕES</b>		88
E.1	<b>Maio</b>	88
E.2	<b>Junho</b>	89
E.3	<b>Julho</b>	91
E.4	<b>Agosto</b>	93
E.5	<b>Setembro</b>	93
E.6	<b>Outubro</b>	94
 <b>APÊNDICE F – MANUAL TÉCNICO</b>		95
F.1	<b>Modelagem do Banco de Dados</b>	95
F.2	<b>Dicionário de Dados</b>	95
F.3	<b>Diagrama de Casos de Uso</b>	100
F.4	<b>Diagrama de Arquitetura</b>	106
 <b>APÊNDICE G – TESTE DE CONFIABILIDADE SSL</b>		107

# 1 Introdução

O ano de 2020 foi marcado pela pandemia do [COVID-19](#), devido a isso, a população mundial teve que entrar em quarentena. Nos primeiros meses, com mais tempo em casa, os brasileiros recorreram a [Organizações Não Governamentais \(ONGs\)](#) em busca de companhia animal, aumentando, assim, os números de adoções ([LEMOS, 2021a](#)).

Com o decorrer da pandemia, o país foi afetado em diversas questões: econômica, social, política e culturalmente, causando, assim, uma reviravolta na vida de todos, inclusive dos animais. Novamente o índice de abandono cresce, e com alguns fatores como desemprego em grandes níveis, retorno de atividades presenciais, fim do auxílio emergencial, o cuidado dos animais fica inviável para alguns tutores ([AZEVEDO, 2020](#)).

O alto número de abandonos no Brasil, infelizmente, não é de hoje. Em 2019 o Instituto Pet Brasil realizou um levantamento a respeito de animais sob tutela de [ONGs](#), e chegou ao resultado de mais de 170 mil animais. Desses, 96% são cachorros e apenas 4% são gatos. Além das [ONGs](#) muitas pessoas resgatam animais que encontram na rua em situação de vulnerabilidade, levam para suas casas e fornecem lares temporários até encontrarem, então, uma família que possa oferecer todo cuidado que o animal necessita ([VELASCO, 2019](#)).

Visando facilitar o processo de adoção, tanto para o adotante, como para o doador, a equipe TI TI TI decidiu por desenvolver um *website* que atendesse às necessidades dos usuários, possibilitando a busca por um animal que combine com as premissas do adotante.

## 1.1 Problema a ser solucionado

Em 2013 a [Organização Mundial da Saúde \(OMS\)](#) lançou uma nota que continha estimativas do número de animais vivendo nas ruas do Brasil, eram cerca de 20 milhões de cães e 10 milhões de gatos. Em cidades grandes como São Paulo e Rio de Janeiro há um cachorro a cada 5 habitantes, e 10% destes não tem um lar ([AGENCIA DE NOTICIAS DE DIREITOS DE ANIMAIS - ANDA, 2013](#)).

Com o início da pandemia e confinamento brasileiro, as [ONGs](#) passaram a reportar um aumento na procura de adoção de cães e gatos. Segundo o médico veterinário, Rodrigo Menna Barreto, que é gerente de vigilância do [Centro de Controle de Zoonoses \(CCZ\)](#) do Distrito Federal, em entrevista concedida a *Agência Brasil*, o número de adoções de animais registrados pelo órgão entre janeiro e setembro de 2020 foi maior que o dobro registrado em todo o ano anterior.

Infelizmente essa rara notícia boa não durou, quando a pandemia passou a viver seu pior momento no Brasil com crise social e econômica, muitos dos animais voltaram ao seu destino anterior sendo abandonados ou devolvidos por famílias que alegaram falta de condições financeiras ou psicológicas para cria-los, além daqueles que os abandonavam por medo de ter [COVID-19](#) por transmissão de cães e/ou gatos (uma informação comprovada falsa). Isso levou a [ONGs](#) superlotadas e recordes de abandono ([VEIGA, 2020](#)).

## 1.2 Justificativa

Diariamente ao sairmos de nossas casas, cenas de cães e gatos abandonados são muito comuns, principalmente em centros urbanos, onde reside a maior parte da população. Na pandemia é notável que essas cenas acabaram ficando cada vez mais frequente, tornando a reflexão acerca do tema um tanto relevante.

De acordo com dados da [AMPARA Animal](#), cerca de 60% a 70% de animais foram abandonados, entre julho de 2020 e fevereiro de 2021 (em comparação com 2019). Um dos muitos motivos para tal estimativa é a dificuldade financeira, e adoção por impulso durante o período de quarentena ([MURAL, 2021](#)).

Em vista de tais dados, nossa equipe se sensibilizou com a causa e decidiu criar um projeto que auxilie na adoção de cães e gatos de forma prática e efetiva, contribuindo, dessa forma, com a diminuição dos números de abandonos, de maneira consciente e solidária.

## 1.3 Objetivos

A equipe TI TI TI desenvolveu o *website* PETINDER visando prover para os usuários da plataforma um local seguro onde possa acontecer a conexão entre doador e adotante para que seja encontrado o lar perfeito para o animal. Temos como objetivo também auxiliar na queda dos números de animais em situação de rua e ajudar cães e gatos a encontrarem novos lares onde possam receber proteção e afeto.

O projeto tem como objetivos específicos:

- Facilitar o processo de adoção de cães e gatos;
- Oferecer uma plataforma segura e intuitiva para o usuário;
- Colaborar com a diminuição do número de animais abandonados do país.

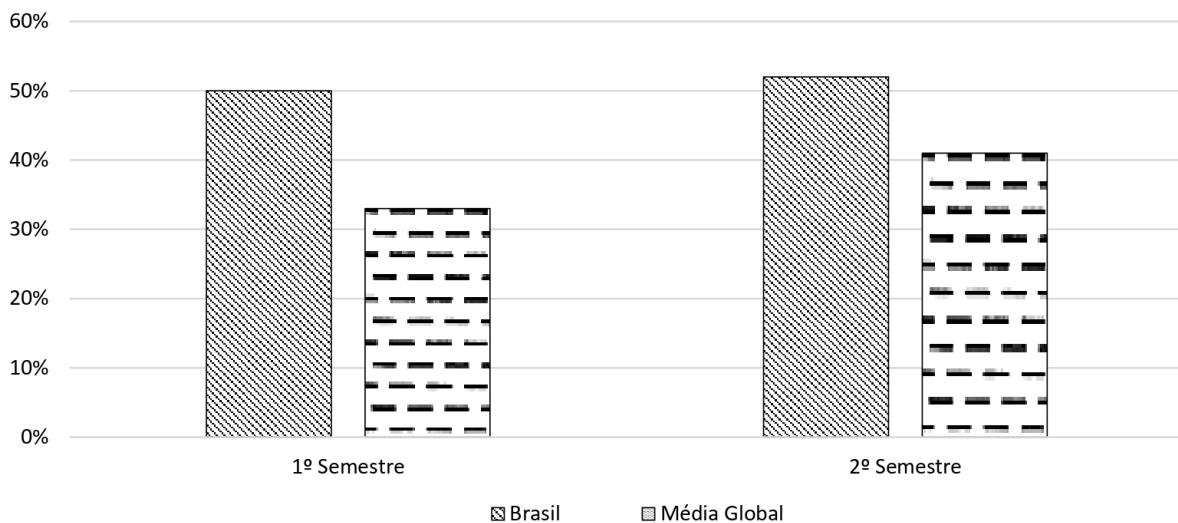
## 2 Revisão da Literatura

A revisão de literatura é um processo de pesquisa, análise e descrição. A investigação sobre o tema tem como alvo não só os livros, mas também artigos de periódico, de jornais, relatórios governamentais, teses, dissertações, entre outros materiais ([MARTINS, 2020](#)).

### 2.1 Solidão na pandemia

O Instituto Ipsos realizou, entre 23 de dezembro de 2020 e 08 de janeiro de 2021, o levantamento *Perceptions of the Impact of Covid-19* composto por perguntas sobre o bem-estar mental de 23.004 pessoas - desses, mil participantes eram brasileiros -, de 28 países, com idade em torno de 16 e 74 anos. De acordo com o levantamento, na questão *How often do you feel lonely?* (Com que frequência você se sente solitário?) o Brasil teve o maior índice, 50%, sendo que a média global foi de 33%. Já no segundo semestre, 52% dos brasileiros apontaram o aumento da solidão, novamente acima da média de todos os países, que foi de 41% ([CALLIARI, 2021](#)).

Figura 1 – Gráfico - Com que frequência você se sente sozinho?



Fonte: Adaptado de IPSOS (2021)

Como forma de suprir essa solidão, os brasileiros foram em busca de companheiros por meio da adoção de animais domésticos. Nesse período, a busca de animais para adoção teve aumento em 400% - dado divulgado pela [União Internacional Protetora dos Animais \(UIPA\)](#). É importante ressaltar que não se pode agir por impulso na adoção, visto que

há fatores que podem levar o tutor a mudar de opinião e voltar atrás em sua decisão. (LEMOS, 2021b).

Não só os números de adoção aumentaram, como também os de abandono frente ao pior momento da pandemia. Dessa forma, o abandono ou até mesmo a falta dos cuidados recebidos por defensores e admiradores de animais que tiveram que mudar a rotina devido ao isolamento social, causaram e causam sofrimento para os animais (MUNARI, 2020, p. 34-35). Deve ser lembrado que cães e gatos, como outros animais, são seres sencientes, ou seja, seres capazes de experienciar sentimentos, inclusive a solidão (SERRÃO, 2015).

## 2.2 Relação entre humanos e animais

A relação entre seres humanos e animais se tornou mais pessoal a cerca de 12.000 anos atrás no sudoeste da Ásia, na China e na América do Norte quando os humanos começaram a domesticar os lobos asiáticos. Restos mortais de ambas as espécies encontradas lado a lado dão suporte a essa teoria. O biólogo e fisiologista americano Jared Diamond afirma que "Esse processo teve profunda influência no desenvolvimento da economia e da estratificação social dos primeiros grupos humanos, levando ao surgimento das primeiras sociedades estáveis", com "esse processo" ele faz referência a domesticação (MORELL, 2020).

Essa relação tornou-se tão importante que hoje em dia acredita-se que ser tutor de um animal traz benefícios à saúde. A endocrinologista do Monte Sinai, Dra. Caroline Kramer, líder de uma análise chamada "A revisão dos benefícios para a saúde do melhor amigo do homem", afirma que "Nossa análise descobriu que ter um cachorro, na verdade protege contra a morte de qualquer causa". Essa análise envolveu cerca de 4 milhões de pessoas nos Estados Unidos, Canadá, Escandinávia, Nova Zelândia, Austrália e Reino Unido. Quando focamos nas pessoas que já tiveram um ataque cardíaco ou derrame, é possível observar que o benefício de ter um pet é ainda maior, "Elas têm um risco 31% menor de morrer de doenças cardiovasculares", afirma Kramer (KRAMER, 2019).

Mesmo com esses dados e mais estudos sendo desenvolvidos no campo de objetivo semelhante, o Dr. Glenn Levine, presidente do grupo de redação do *American Heart Association* (AHA) afirma que "o objetivo principal de adotar, resgatar ou comprar um animal de estimação não deve ser reduzir o risco cardiovascular", pois, a posse de um animal de estimação é um compromisso de cuidado que vem com certos custos e responsabilidades financeiras. Um animal deve ser desejado para além dos benefícios que supostamente pode trazer (LEVINE, 2013).

Quando saímos do campo físico e focamos nos benefícios psicológicos de ter um animal como companhia podemos citar tópicos como: aumento na atividade física, compa-

nhia diária, redução da ansiedade, aumento da auto-estima (animais são ótimos ouvintes, oferecem amor incondicional e não criticam), podem ajudar seus tutores a fazerem novos amigos (por exemplo, em grupos online voltados para cuidados animais e pet shops) e eles também auxiliam na saúde mental ao criarem uma rotina ao redor dos cuidados que o pet necessita ([MENTAL HEALTH FOUNDATION, 2021](#)).

A solidão pode ser tão mortal quanto fumar 15 cigarros por dia, prejudicando seriamente o emocional humano, tornando-se uma séria ameaça à saúde pública. A [Human Animal Bond Research Institute \(HABRI\)](#), em conjunto com a Mars Petcare, fez uma extensa pesquisa sobre como enfrentar a crise de solidão em nossa sociedade com o poder do vínculo humano-animal. Steven Feldman, Diretor Executivo da [HABRI](#), afirma que Há evidências crescentes de que os animais de estimação podem desempenhar um papel importante em ajudar as pessoas a se sentirem menos solitárias e mais conectadas socialmente. Em entrevista com 2.000 pessoas nos Estados Unidos, foi descoberto que 85% dos entrevistados acreditam que a interação com animais pode ajudar a reduzir a solidão. A simples existência destes animais vem nos ajudando a enfrentar períodos difíceis ([MARS PETCARE, 2020](#)).

## 2.3 Adoção consciente

A adoção é um ato de bondade e uma atitude que transforma a vida tanto do animal quanto a de quem adota. A partir do momento da decisão de trazer um animal de estimação para casa, a pessoa deve estar ciente de todas as responsabilidades geradas por esse ato. Por isso, a busca pela adoção consciente é tão almejada pelas instituições de defesa dos animais fazendo com que as novas famílias possam garantir o bem-estar do pet.

Em 2019, o Instituto de Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) registrou que em aproximadamente 46% das casas brasileiras vive pelo menos um cachorro. Segundo a notícia do G1, não é uma situação favorável, pois, cerca de 20 milhões de cães estão habitando as ruas, sujeitos a doenças, maus tratos e se reproduzindo sem controle ([IBGE, 2019; GORAYEB, 2017](#)).

Conforme Rodrigo Batista, no jornal Gazeta do Povo, não há legislação no Brasil que determine como as pessoas devem adotar animais de estimação. Contudo, a Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, estabelece, em seu artigo 32, que práticas de abuso, maus-tratos, ferir ou mutilar animais silvestres, domésticos ou domesticados, nativos ou exóticos implicam em detenção de três meses a um ano e multa ([BATISTA, 2018](#)).

Entretanto, o abandono e maus-tratos de animais adotados ainda são rotineiramente denunciados fazendo com que as [ONGs](#) e instituições de proteção aos animais

domésticos procurem fazer mais campanhas de conscientização referente às várias necessidades e cuidados relacionados ao *pet* e incentivando a adoção consciente (BATISTA, 2018).

Decorrente ao isolamento social trazido pela pandemia da COVID-19, adotar um animal de estimação significou, para muitos, uma forma de espantar a solidão. Com o crescimento de adoções dos animais domésticos, houve também o aumento de abandono destes animais principalmente por causa da falta de conhecimentos das pessoas sobre a guarda responsável de acordo com a Prefeitura da Cidade de São Paulo, é um conjunto de regras básicas que deve ser seguido pela família adotante para o bem-estar do animal, incluindo alimentação adequada, água, higiene, vacinação, evitar fugas, cuidados médico-veterinários, atenção e muito carinho (PAULO, 2021).

# 3 Modelagem e levantamento de dados

O presente capítulo dispõe-se de especificar os dados e revelar as modelagens e os diagramas construídos para fins de instrução de quem o usufruir como é mostrado nos [Quadro 1](#) e [Quadro 2](#) onde estão localizados os requisitos para uso do PETINDER, e também no desenvolvimento da arquitetura do *website*, que é apresentado nas [Figura 3](#) e [Figura 4](#) respectivamente. Sendo assim, foi detalhado nas seções todos os modelos e diagramas que criamos, e a descrição dos mesmos.

## 3.1 Análise de Requisitos

A Engenharia de Requisitos tem como, uma de suas funções, determinar funcionalidades e restrições de desenvolvimento que o sistema exige. Sua importância no desenvolvimento do sistema se dá pois, erros nesse processo geram, de forma de inevitável, contratemplos futuros em seu projeto e execução ([MORAIS, 2017](#)).

Os requisitos funcionais dizem como o sistema deve agir com alumas ocasiões e sinais que venham a ocorrer ([MORAIS, 2017](#)). De forma geral, um requisito funcional expressa uma ação que deve ser realizada através do sistema, ou seja, um requisito funcional é o que sistema DEVE fazer. No [Quadro 1](#) estão os requisitos funcionais da aplicação PETINDER.

Os requisitos não funcionais dizem sobre particularidades do *software* no geral, padrões que limitam os requisitos funcionais e se aplicam a todo sistema. Abrangem requisitos de qualidade, requisitos de implementação e entrega até mesmo restrições a funcionalidades ou serviços que o sistema ofereça ([MORAIS, 2017](#)). No [Quadro 2](#) estão os requisitos não funcionais da aplicação PETINDER.

Regras de negócio servem para definir ou restringir alguma ação nos processos de uma empresa e/ou projeto. São declarações que irão descrever como determinadas operações devem ser realizadas e se há algum limite que precisa ser aplicado. São elas que guiarão comportamentos e definirão o que, onde, quando, porque e como algo deve ser feito em uma empresa. No [Quadro 3](#) estão as regras de negócio da aplicação PETINDER ([OLIVEIRA, 2018](#)).

Quadro 1 – Requisitos funcionais

Código	Descrição	Requisito Relacionado
RF01	O sistema deve permitir o cadastro de usuários que pretendem adotar e/ou doar cães e gatos.	
RF02	O sistema deve permitir o cadastro de animais.	
RF03	O sistema deve permitir um controle de informações dos animais cadastrados para um tutor.	RF02
RF04	O sistema deve apresentar a quantidade de animais cadastrados pelo tutor em sua conta.	RF02
RF05	O sistema deve permitir que um adotante demonstre interesse em um animal por meio do <b>Mi-au-dorei</b> .	
RF06	O sistema deve apresentar as informações dos adotantes interessados pelos animais aos seus doadores.	
RF07	O sistema deve permitir que doador demonstre interesse no adotante por meio do <b>Mi-au-dorei</b> .	
RF08	Quando o <b>Mi-au-dorei</b> é mútuo entre doador e adotante o sistema deve notificar o <b>Match</b> .	RF05
RF09	O sistema deve permitir a interação entre doador e adotante através do <i>chat</i> após o <b>Match</b> .	
RF10	Os adotantes que demonstrarem interesse em um animal com <i>status</i> em processo de adoção serão direcionados a uma fila de espera para caso a adoção anterior não seja concluída.	RF08

Fonte: Elaborada pelos autores

Quadro 2 – Requisitos não funcionais

Código	Descrição
RNF01	Para utilizar o sistema o usuário precisa estar conectado à internet
RNF02	Bcrypt será utilizado para segurança de senhas inseridas no sistema.
RNF03	O sistema deverá ter interligação com o banco de dados PostgreSQL.
RNF04	O sistema deverá ser desenvolvido para <i>website</i> .

Fonte: Elaborada pelos autores

Quadro 3 – Regras de negócio

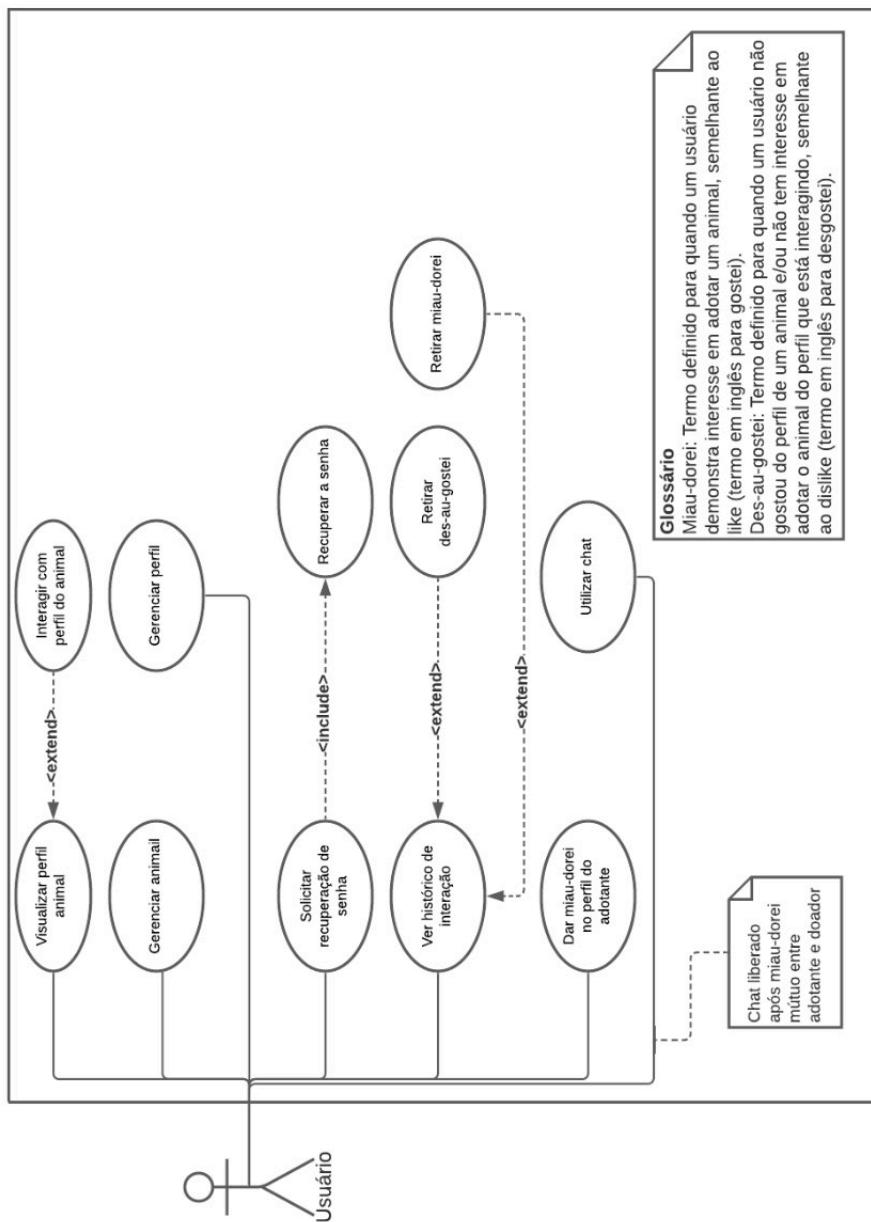
Código	Descrição
RN01	Os animais cadastrados no sistema devem ser exclusivamente para adoção.
RN02	Os animais cadastrados deverão ser apenas gatos e cachorros.
RN03	Os usuários podem atuar como adotantes e/ou doadores de animais no sistema.
RN04	O <i>chat</i> do sistema deve ser usado para seus devidos fins de adoção de animais. O PETINDER contará com um sistema de denúncias para os usuários.
RN05	Denúncias avaliadas pelos administradores do sistema como verdadeiras geram uma infração para o perfil denunciado.
RN06	Caso um mesmo usuário cometa três infrações ele será banido temporariamente do sistema, se uma mesma conta for banida três vezes, ela será excluída permanentemente.
RN07	Os administradores do sistema não se responsabilizam por problemas relacionados à utilização de nossas ferramentas.
RN08	Os administradores do sistema não se responsabilizam pela saúde e/ou cuidados com os animais cadastrados.
RN09	Qualquer usuário pode ver a listagem de animais cadastrados no sistema.
RN10	Quando um usuário adota um animal ele adquire tutoria dos dados de cadastro do animal.
RN11	O usuário tem a opção de desfazer um <a href="#">Des-au-gostei</a> .
RN12	Caso um usuário não-logado tente interagir com as funções de adoção e/ou doação ele será redirecionado a tela de <i>login</i> .

Fonte: Elaborada pelos autores

## 3.2 Casos de uso

O diagrama de casos de uso serve para facilitar o entendimento do desenvolvedor com descrições do sistema, que formam uma sequência de interações entre o sistema e o(s) ator(es). De certa forma, é um modo formal de descrever todas as interações a fim de atingir os objetivos de negócio do sistema (LEE; TEPFENHART, 2001).

Figura 2 – Diagrama de Casos de Uso do Sistema



Fonte: Elaborada pelos autores

### 3.3 Tecnologias utilizadas

As tecnologias definitivas utilizadas pela equipe no projeto foram apresentadas na [Prova de Conceitos \(POC\)](#), assim como mostra o [Apêndice B](#).

#### 3.3.1 Para a aplicação

- *Hypertext Markup Language (HTML)*: é uma linguagem de marcação de hipertexto para apresentar e estruturar o conteúdo na *web* ([BOZZA, 2018](#)).
- *Cascading Style Sheet (CSS)*: *Cascading Style Sheets* ou Folha de Estilo em Cascata é uma linguagem utilizada para implementação de estilos - cor, fonte, espaçamento-em páginas *web* ([CABRAL, 2018](#)).
- JavaScript: é uma linguagem de programação criada em 1995 por Brendan Eich enquanto trabalhava na Netscape Communications Corporation ([SILVA, 2015](#)). É uma linguagem de programação de alta complexidade, mas de fácil uso, voltada para criar elementos em aplicações *web*, como sites, aplicativos e sistemas *online* ([SOUZA, 2019](#)). Durante o desenvolvimento foi utilizada uma *Application Programming Interface (API)* da tecnologia, denominada "GeoLocation", a qual possibilita acessar a localização do usuário em tempo real.
- Bootstrap 5: Uma estrutura para a criação de sites responsivos para dispositivos móveis. Kit de ferramentas de *front-end* de código aberto com variáveis e *mixins Sass*, sistema de grade responsivo, um grande número de componentes pré-construídos e *plug-ins* de JavaScript poderosos ([EQUIPE BOOTSTRAP, 2021](#)).
- *Hypertext Preprocessor (PHP)* é uma linguagem de programação utilizada por programadores e desenvolvedores para construir sites dinâmicos, extensões de integração de aplicações e agilizar no desenvolvimento de um sistema ([ESTRELLA, 2021](#)).
- CodeIgniter: esse *framework* de desenvolvimento de aplicações, se compararmos com outros, disponibiliza um conjunto de classes que podem ser combinados e estendidos para que aplicações sejam construídas, nos poupando um considerável tempo de codificação ([TEIXEIRA, 2013](#)). Durante o desenvolvimento foram utilizadas bibliotecas do *framework*, como a de validação de formulários e a de *upload* de imagens. Além disso, também foram utilizadas as bibliotecas de testes unitários disponível no [CodeIgniter](#) para realizar os testes automatizados da aplicação, e a de [log](#) para registrar em arquivo restrito aos desenvolvedores os erros do lado do servidor na aplicação.
- Visual Studio Code: é um editor de código-fonte leve desenvolvido pela Microsoft. Possui as funcionalidades mais simples como: edição de código com suporte a várias

linguagens de programação, terminal de comandos integrado e controle de versão ([MICROSOFT, 2021](#)).

- PostgreSQL: é um [Sistema Gerenciador de Banco de Dados Objeto Relacional \(SGB-DOR\)](#), desenvolvido como projeto *software livre*, é de código e conta com recursos como: consultas complexas, chaves estrangeiras, integridade transacional, controle de concorrência multi-versão, suporte ao modelo híbrido objeto-relacional, *trigger*, *views* e *stored procedures* em várias linguagens ([REDAÇÃO OFICINA, 2008](#)).
- PostGIS: é uma extensão geoespacial para o [SGBDOR PostgreSQL](#). Este módulo é uma robusta solução para o suporte ao armazenamento, gerenciamento, tratamento e análise de dados espaciais ([MEDEIROS, 2013a](#)).
- Leaflet: é uma biblioteca JavaScript de código aberto para mapas interativos compatíveis com dispositivos móveis. Pesando apenas cerca de 39 KB de JS, ela tem todos os recursos de mapeamento que a maioria dos desenvolvedores precisa ([AGAFONKIN, 2010](#)).
- Azure: é uma plataforma da Microsoft formada por uma série de ferramentas diferentes que libera o acesso a empresas e desenvolvedores, a capacidades de processamento e armazenamento dos *datacenters* da Microsoft. O projeto PETINDER foi hospedado na plataforma Azure. O [IFSP](#) disponibiliza aos alunos um convênio para assinatura estudantil que fornece créditos que podem ser utilizados na plataforma. A equipe optou por esse serviço de hospedagem pelos seguintes fatores: certificado *Secure Sockets Layer (SSL)* com nota A ([Apêndice G](#) e o acesso ao bando de dados PostgreSQL e sua extensão geoespacial PostGIS ([GARRETT, 2020](#)).
- SendGrid: é uma [API](#) de envio de [E-mail](#) por meio do protocolo *Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)* integrada ao PETINDER juntamente com a plataforma de hospedagem Azure.

### 3.3.2 Requisitadas pela disciplina

- Subversion: é uma ferramenta de controle e versionamento. A equipe utilizou para compartilhar as versões mais recentes da aplicação e da documentação.
- [L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X](#): é um sistema ou programa de marcação para a editoração de documentos de alta qualidade tipográfica, específico para a elaboração de textos científicos. Trata-se de um conjunto de macros ou marcações para o processador de textos TeX ([VIEIRA, 2020](#)).
- YouTube: o site surgiu em virtude do inconveniente que era compartilhar arquivos de vídeo, já que estes eram muito grandes, o que dificultava seu envio por e-mail. O site

permite que os usuários coloquem seus próprios vídeos na rede, sendo visualizados por qualquer pessoa no mundo inteiro ([DANTAS, 2010](#)). A equipe utilizou desta tecnologia para publicar os vídeos solicitados pela disciplina.

- Blogger: é a plataforma gratuita de *blogs* do Google. Além de ser fácil de navegar e administrar, oferece a hospedagem e diversos recursos que permitem ao usuário criar seu *blogs* e personalizá-lo, de acordo com suas necessidades ([BRITO, 2016](#)). A equipe utilizou desta tecnologia para publicar relatórios semanais solicitados pela disciplina.

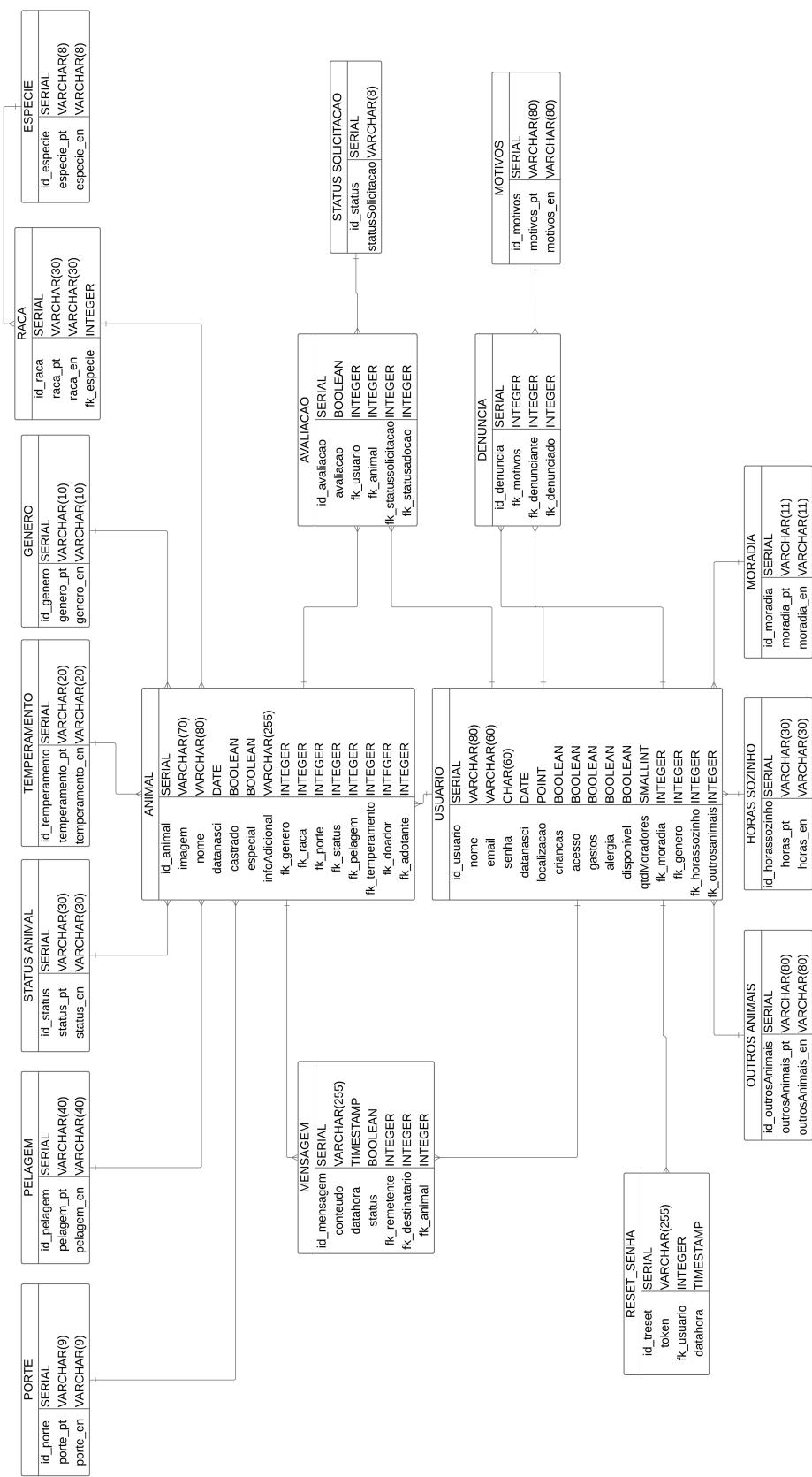
### 3.4 Infraestrutura do banco de dados

A coleção de dados que não sejam com características de curta duração e só podem ser removidos por alguma solicitação externa explícita; e atributos ou itens que descrevem entidades do mundo real (como pessoas, coisas ou eventos) são organizados em registros, que por sua vez constituem arquivos. Quando esses itens são usados em programas ou aplicativos em uma determinada área da empresa, os chamamos de bancos de dados ([MEDEIROS, 2013b](#)).

Sabe-se que cada banco de dados, no entanto, possui sua estrutura e particularidade, dessa forma é pertinente que falemos dos meios que são usados para guiar tais estruturas. A começar pelo [Modelo Entidade-Relacionamento \(MER\)](#), tal modelo analisa determinados acontecimentos na vida real, coleta e realiza um conjunto de elementos básicos organizados em entidades e relacionamentos, a partir desse modelo é possível ter uma pequena noção da estrutura.

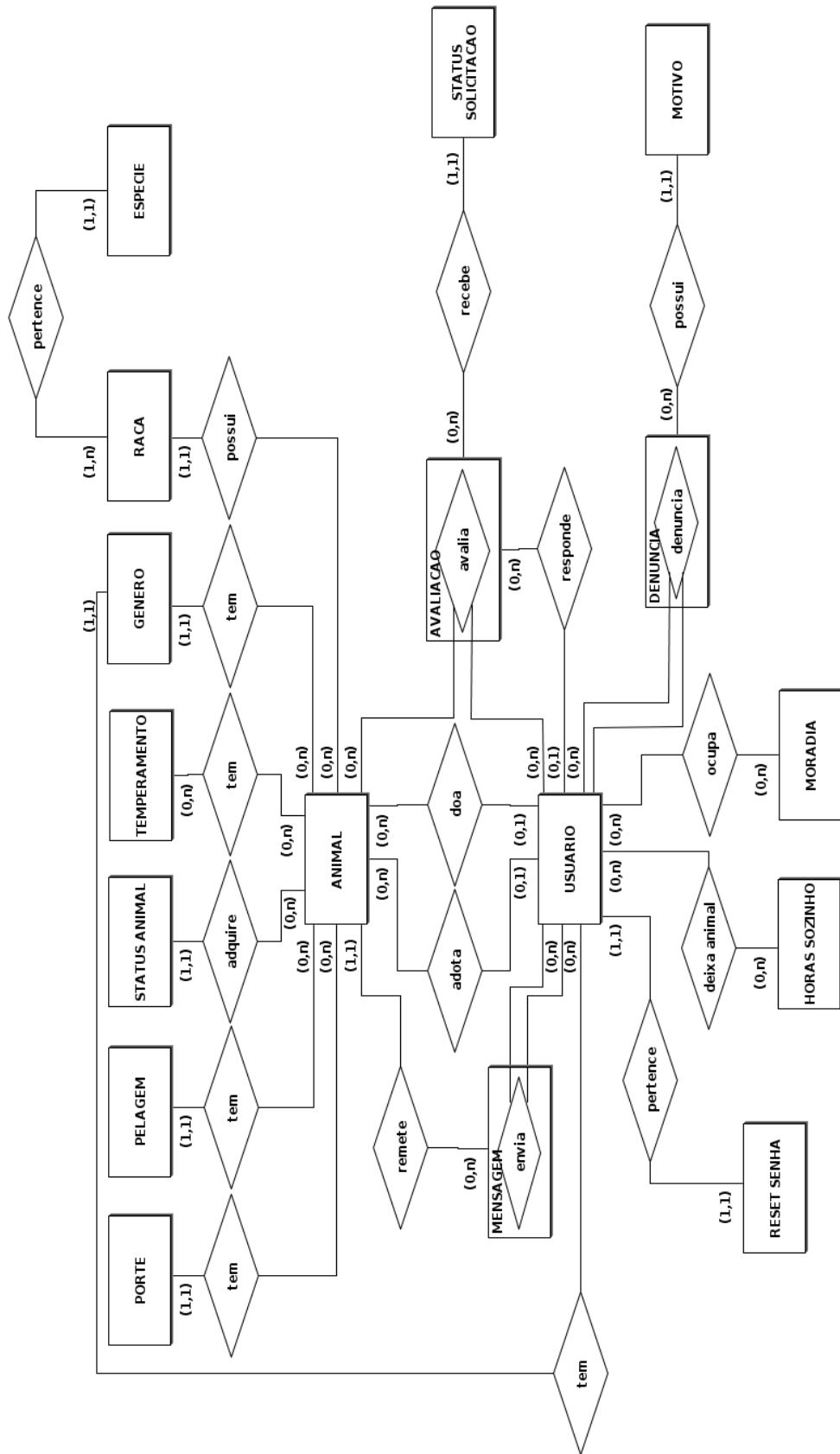
Outrossim, faz-se necessário mencionarmos o [Diagrama Entidade-Relacionamento \(DER\)](#). De forma geral ele é o resultado do que tivemos do [MER](#), é menos abstrato e uma maneira de facilitar a visualização do conceito que se tem no [MER](#), logo, com ambos os meios pode-se ter uma ideia geral do caminho da estrutura mais completa, na qual o modelo nos traz o conceito do banco de dados e o diagrama nos ajuda a ter uma visão de tal conceito de forma mais organizada e ajustada.

Figura 3 – Modelo Entidade-Relacionamento



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 4 – Diagrama Entidade-Relacionamento



Fonte: Elaborado pelos autores

## 4 Desenvolvimento

O presente capítulo visa transparecer o processo de desenvolvimento do projeto PETINDER. Tal processo foi registrado em publicações semanais no blog da equipe ([Apêndice D](#)); em vídeos no canal do [YouTube](#), o qual pode ser acessado na ([Figura 7](#)); no repositório que pode ser acessado na [Figura 6](#); e o *site* para acessá-lo, basta usar a ([Figura 5](#)).

Figura 5 – URL da aplicação



<<https://petinderapp.azurewebsites.net/>>

Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 6 – Repositório SVN



<<https://svn.spo.ifsp.edu.br/svn/a6pgp/A2021-PDS431/TI.TI.TI/>>

Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 7 – Canal da equipe no Youtube



<<https://www.youtube.com/channel/UCbgWTXMmWO9rkkGh8TA2l8Q>>

Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 8 – Blog da equipe



<<https://equipetititi.blogspot.com/>>

Fonte: Elaborado pelos autores

## 4.1 Ideia inicial

Como ideia inicial para o projeto, a equipe TI TI TI pensou em um aplicativo de adoção e doação de cães e gatos, em que foi nomeado de PETINDER, em semelhança ao aplicativo de namoro já conhecido, [Tinder](#).

As funcionalidades da ideia inicial seriam:

- Encontrar animal: processo que possa ser realizado de três maneiras distintas, sendo a primeira de modo manual, onde o usuário procura na listagem de animais registrados no sistema aquele que mais o interesse; a segunda através de filtros, onde, conforme as preferências do usuário, exibe-se uma lista de animais compatíveis com as características estabelecidas pelo usuário no processo de filtragem; e a última, através da "Combinação Perfeita", onde o sistema lista os animais com características compatíveis com as informações fornecidas no formulário de adoção pelo adotante;
- Delimitar distância: o sistema lista apenas animais que possuem localização próxima ao adotante;
- [Match](#): quando o usuário encontra o animal de sua preferência ele pode curtir o perfil do mesmo. A curtida gera uma notificação para o doador que pode corresponde-la ou não. Caso ele corresponda, o sistema colocará ambos em contato através do *chat* disponível na plataforma, e mudará o status do animal de "disponível" para "em processo de adoção". Outros usuários ficarão impossibilitados de curti-lo, porém, poderão ficar em uma fila de espera, caso a adoção não ocorra;
- Monitorar *chat*: tal funcionalidade proporciona uma restrição de palavras ofensivas, ou seja, caso o usuário use uma linguagem inapropriada, ele comete uma infração, atingindo o limite de três infrações, este usuário pode ser banido do PETINDER.

Por fim, no início do desenvolvimento a equipe optou pelas seguintes tecnologias:

- Front-end: [HTML5](#), [CSS3](#) e [JavaScript \(JS\)](#);
- Framework: [Bootstrap 5](#);
- Back-end: [PHP](#);
- Banco de dados: [PostgreSQL](#) com a extensão [PostGIS](#);
- IDE: [Visual Studio Code](#) e [Eclipse](#);
- Documentos: [L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X](#);
- Controle de Versão: [Subversion](#);
- [Gource](#).

## 4.2 Primeiro Bimestre

No primeiro bimestre (meses maio e junho) houve a criação da equipe TI TI TI e a decisão de dar continuidade no projeto PETINDER, inicialmente desenvolvido pelas integrantes Brenda, Eduarda, Fernanda e Giovana na disciplina técnica [Teoria e Desenvolvimento de Sistemas \(TDS\)](#) no ano de 2020.

A delegação de tarefas deu-se no após a formação da equipe e a escolha do projeto. A equipe realizou reuniões semanais ao longo do projeto através do [Discord](#) uma plataforma de comunicação instantânea que permite a troca de mensagens por texto, áudio e vídeo e utilizaram um grupo no [WhatsApp](#) para atualizações informais do projeto.

Quando o projeto PETINDER foi oficialmente aprovado pelos professores da disciplina de [PDS \(Apêndice A\)](#), a equipe se reuniu para definir a divisão de tarefas de modo que cada integrante contribuisse ao máximo. Nessa reunião foi, também, escolhida como gerente a integrante Giovana Paz. As demais atividades desenvolvidas são mostradas detalhadamente nos Cronogramas Mensais presentes no [Apêndice C](#).

Nesse bimestre a equipe elaborou a Proposta Inicial, incluída no [Apêndice A](#), dedicando-se à documentação e à apresentação. Foi feito, também, o levantamento das tecnologias a serem utilizadas para o desenvolvimento do *website*.

As tarefas realizadas no primeiro bimestre contaram com a participação integral de todas as integrantes da equipe, assim como mostra os cronogramas mensais através das reuniões semanais realizadas pelo [Discord](#).

## 4.3 Segundo Bimestre

No segundo bimestre a equipe focou no avanço da aplicação e da documentação para a apresentação da [POC](#). Durante esse bimestre, a equipe definiu o servidor de hospedagem, depois de alguns testes e pesquisas explicados mais detalhadamente em [seção 4.6](#), que melhor atendia as necessidades do projeto, sendo este o Azure.

Durante o desenvolvimento, ocorreu um problema com o servidor de hospedagem e os créditos estudantis oferecidos pela plataforma para a conta de uma das integrantes da equipe, onde estava alocada a aplicação. Isso porque a configuração padrão do Azure, definida quando criada a aplicação, não era compatível com os serviços oferecidos pela plataforma de forma gratuita para contas de estudantes, assim como as horas de disponibilidade do banco de dados, que, gratuitamente são no máximo 750 horas, e, como a equipe não se atentou a isso, o tempo máximo foi atingido e o serviço ficou indisponível. Devido a isso, o site foi migrado para a conta de outra integrante, onde a aplicação foi criada com as configurações gratuitas da plataforma, e o servidor do banco de dados passou a ser desligado enquanto o site não estivesse sendo usado, ou seja, em manutenções ou apresentações.

Houve a conclusão da comunicação cliente-servidor e banco de dados, do diagrama de arquitetura do sistema, das regras de negócio, requisitos funcionais e não funcionais, também foi gravado e disponibilizado no [YouTube](#) o vídeo de aderência da [POC](#), como solicitado pela matéria.

A equipe concluiu a documentação, encontrada no [Apêndice B](#), e os *slides* para a apresentação da [POC](#). Após esta apresentação, a equipe começou a se reorganizar para dar início a documentação final e avançar com a aplicação. Assim, foi iniciado o agrupamento de informações sobre o que era solicitado para a presente documentação e a organização dos apêndices que precisariam ser apresentados.

A realização das tarefas relacionadas à [POC](#) contaram com a participação integral de todas as integrantes, seja nas reuniões ou na realização das tarefas. Após este momento a integrante Cecília Duarte não participou por mais de 2 semanas das atividades por problemas pessoais, passando a colaborar na realização das tarefas e da presente documentação uma semana antes da apresentação parcial.

## 4.4 Terceiro Bimestre

Ao decorrer do período de férias entre o primeiro e segundo semestre, estivemos reorganizando as tarefas para o terceiro bimestre, pois, seria necessário acelerar a finalização tanto do documento, quanto do *website*, em preparação para a apresentação final. Após nos reorganizarmos, além de fazer os reajustes que nos foi solicitado, voltamos de

fato ao desenvolvimento do projeto em busca de avanços, dos quais serão citados ao longo do capítulo.

Ao decorrer dos desdobramentos do projeto, a nossa equipe aprimorou a função de distâncias em quilometragem adicionando o mapa para facilitar a visualização. Ajustamos o [Mi-au-dorei](#) e [Des-au-gostei](#), do qual houve implementação do bate-papo, que é aberto após o [Match](#), também temos a adoção efetivada, após ocorrer a adoção, é registrado que a mesma ocorreu, para que os adotantes que ainda estão procurando o cão e/ou gato fiquem cientes. Além disso, assim como falado na apresentação do [Apêndice A](#), nós adicionamos ao nosso *website* a denúncia, porém, assim como mencionado na [seção 4.6](#), fizemos algumas alterações, em que, caso o usuário se sentir ameaçado e/ou provocado, aciona essa função, e sendo três denúncias, o usuário que foi denunciado sofre um banimento. Não menos importante, completamos a funcionalidade de combinação perfeita que é explicada no [Apêndice A](#).

Por fim, assim como foi sugerido pelos nossos orientadores, acrescentamos a opção de filtro. Sua função principal é que o usuário tenha mais facilidade ao procurar o cão e/ou gato, filtrando as suas preferências, podendo desfazer essa alteração futuramente também. Quanto a documentação, estivemos terminando as tabelas de métricas e o modelo de casos de uso, e finalizamos os textos que precisavam de informações que só poderiam ser obtidas ao fim do projeto. Assim, ao terminar a elaboração da apresentação inicial e ao finalizar o sistema conseguimos concluir a documentação.

## 4.5 Quarto Bimestre

Após as apresentações de todos os projetos nós desenvolvemos documentos de análise das aplicações de todas as equipes que se apresentaram no terceiro bimestre, contendo uma breve introdução sobre os projetos; pontos que achamos positivos; sugestões de melhoria que consideramos plausíveis; e um resumo sobre suas apresentações. Nós consultamos os documentos que discorriam sobre nossa apresentação e anotamos os pontos de sugestão de melhoria, discutimos a relevância deles em conjunto aos professores orientadores na primeira semana após apresentações.

Em seguida, nossa equipe realizou as alterações sugeridas pelos integrantes da banca na apresentação inicial. Na aplicação, os erros de [PHP](#) que apareciam durante o funcionamento da interface foram tratados, e foram adicionadas informações sobre a política de adoção, sobre o PETINDER e um vídeo a respeito de adoção de animais na própria plataforma. Nós também adicionamos um botão de direcionamento do usuário a uma página com informações sobre denúncias de maus tratos (como sugerido pela banca) e limitamos o cadastro de animais a usuários que permitam o acesso a sua localização. Por fim, na modelagem de dados do sistema, a tabela responsável por armazenar o *token*

correspondente à solicitação de recuperação de senha pelo usuário passou a se relacionar com a tabela de usuários.

Nesse bimestre também foi gerado o documento [latexdiff](#), o qual destaca as diferenças entre as versões do relatório de desenvolvimento entregue pela equipe no bimestre anterior e no atual. Outros requisitos obrigatórios da disciplina que a equipe cumpriu no quarto bimestre foi a gravação e postagem, no nosso canal do [YouTube](#), de um vídeo (com duração aproximada de 10 minutos) demonstrando o funcionamento da nossa aplicação após as alterações realizadas no bimestre, e a planilha de notas da equipe.

Ao final do desenvolvimento do projeto foi obtida a [Tabela 1](#), a qual registra as informações de desenvolvimento e apresenta a evolução do PETINDER durante o ano letivo.

Tabela 1 – Métricas

Item	Maio	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov
Arquivos	1	20	32	39	47	54	58
Atributos	0	9	64	77	82	90	90
Classes	0	1	11	12	20	25	26
Commits	2	14	28	42	43	46	49
Dados sobre análises estáticas	0	0	0	0	1	1	1
Entidades de banco de dados	0	8	11	13	17	18	18
Imagens	0	0	1	2	2	2	2
Interfaces	0	7	11	10	22	25	30
Linhas	0	610	1198	2633	4457	4602	4690
Métodos	0	9	34	43	117	125	129
Postagens do Blog	2	7	11	16	20	24	28
Requisitos	0	18	16	16	16	16	14
Reuniões	4	14	23	24	24	27	28
Tamanho do Projeto ( <i>MB</i> )	0	0	2	3.6	4.3	6.5	7.0
Testes	0	1	1	1	3	4	4
Testes Unitários/automatizados	0	0	0	0	1	1	1
Vídeos gerados	0	1	3	4	4	6	8

Fonte: Elaborado pelos autores

## 4.6 Mudanças e descartes

Durante o desenvolvimento foram necessários alguns ajustes e descartes de ideias, para melhor adequação ao tempo disponível e aos objetivos da equipe. Tais alterações estão detalhadas ao longo desta seção.

O monitoramento do *chat*, foi descartado, seguindo uma sugestão dos professores da disciplina, porque essa funcionalidade precisaria de uma "pré definição" de palavras consideradas ofensivas, o que agregaria mais trabalho do que o necessário para o projeto, sobretudo porque essa pré definição poderia trazer problemas futuramente, visto que algumas frases integram algumas das palavras consideradas ofensivas, por isso, essa função

poderia acabar punindo um usuário que não tivesse realmente cometido uma infração. Assim, ocorreram ajustes para que esse monitoramento fosse substituído por um sistema de denúncias, no qual, caso um usuário se sinta ameaçado e/ou provocado, ele aciona essa função, e em caso de três denúncias, o infrator seja devidamente banido da plataforma.

Além disso, a equipe optou por usar a tecnologia [CodeIgniter](#) no desenvolvimento do sistema, pois, além de diminuir o trabalho de fazer inúmeros códigos, facilita na organização deles.

Para o servidor de hospedagem, a escolha inicial foi o [000Webhost](#), um servidor gratuito que hospedava o site PETINDER, porém, ele não gerava o certificado [SSL](#) e não oferecia a segurança [Hypertext Transfer Protocol Secure \(HTTPS\)](#). A segunda opção testada pela equipe foi o [Heroku](#), um dos serviços de hospedagem sugeridos pelos professores, sendo uma plataforma gratuita - com a conta de estudantes - e que oferece a segurança [HTTPS](#), entretanto, o certificado [SSL](#) gerado era nível B.

Para atender a exigência da disciplina em relação ao certificado de segurança nível A, a equipe migrou para o Azure, uma plataforma em nuvem da empresa Microsoft que fornece um plano gratuito para os estudantes do [IFSP](#).

Também foi considerada a ideia de que as imagens seriam armazenadas no banco através do tipo de dados [Binary Large Object \(BLOB\)](#), entretanto, essa prática não é indicada devido à sobrecarga do banco que o armazenamento de dados tão grandes pode causar. Dessa forma, a equipe decidiu que o armazenamento seria feito em um diretório da aplicação e apenas os nomes das imagens no banco de dados.

Por fim, após a apresentação inicial, foram alterados os termos "Match Perfeito" para "Encontrar seu animal", devido à perfeição que o termo sugere não corresponder à funcionalidade, já que esta retorna ao usuário diferentes animais compatíveis com ele, e os termos [Mi-au-dorei](#) e [Des-au-gostei](#) em inglês, para *like* e *ignore* respectivamente, a fins de melhor entendimento por parte dos usuários.

## 5 Considerações Finais

O ano letivo de 2021 foi altamente imprevisível e exaustivo para todas as integrantes da equipe TI TI TI. Finalizar o último ano de um ensino técnico integrado ao ensino médio no método de Ensino Remoto Emergencial e realizar um projeto como o solicitado pela matéria de [PDS](#) exigiu muita maturidade e crescimento pessoal.

A conclusão do PETINDER demandou coisas como a habilidade de trabalhar em grupo e respeitar os colegas de equipe (no sentido de não faltar com responsabilidade e sobrecarregar outro integrante), a capacidade de organização, envolvendo equilibrar as demais matérias do [IFSP](#), vida pessoal, preparação para o vestibular e o desenvolvimento do projeto e da documentação. Foi necessário o aprimoramento de capacidades técnicas relacionadas a programação que iam além do conteúdo ministrado em aula, nos forçando a buscar sempre mais conhecimento em fontes externas.

Com o tempo a equipe se aprimorou, reconhecemos que o aprendizado resultante dessas dificuldades será uma grande ajuda no nosso futuro profissional e no nosso desenvolvimento como cidadãs contribuintes em uma sociedade. Aprendemos que nem sempre o que foi planejado no início será executado com perfeição, mas que há espaço para melhorias, aprendemos também que quando direcionamos um integrante para a área com a qual ele tem mais afinidade, o resultado tenderá a ser melhor. Em conclusão, saímos dessa experiência gratas e mais preparadas para o futuro.

## Referências

- AGAFONKIN, V. Leaflet. 2010. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/\\*/https://leafletjs.com/index.html](https://web.archive.org/web/*/https://leafletjs.com/index.html)>. Citado na página 26.
- AGENCIA DE NOTICIAS DE DIREITOS DE ANIMAIS - ANDA. Brasil tem 30 milhões de animais abandonados. 2013. Disponível em: <<https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100681698/brasil-tem-30-milhoes-de-animaes-abandonados>>. Citado na página 15.
- AZEVEDO, S. V. de. A problemática do abandono de animais domésticos frente à pandemia do coronavírus no brasil. 2020. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210805195703/https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1285/1/ARTIGOCIENTÍFICO-SAMUELVIANADEAZEVEDO.pdf>>. Citado na página 15.
- BATISTA, R. Tudo o que você precisa saber antes de adotar um animal de estimação. 2018. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20180524100602/http://www.gazetadopovo.com.br/viver-bem/animal/adocao-consciente-de-animaes-de-estimacao>>. Citado 2 vezes nas páginas 19 e 20.
- BOZZA, C. O que é o html5? 2018. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20201024091125/https://www.devmedia.com.br/o-que-e-o-html5/25820>>. Citado na página 25.
- BRITO, E. O que é blogger? 2016. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20200924092055/https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/08/o-que-e-blogger.html>>. Citado na página 27.
- CABRAL, A. de L.; GYENGE, F.; BIANCHI, M. A. *Glossário de Termos Técnicos de T.I.* [S.l.]: Senac São Paulo, 2018. v. 1. Citado na página 25.
- CALLIARI, M. Brasil fica em 1º lugar entre 28 países, em ranking dos que mais sentem solidão. 2021. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210902210617/https://www.ipos.com/pt-br/brasil-fica-em-1o-lugar-entre-28-paises-em-ranking-dos-que-mais-sentem-solidao>>. Citado na página 17.
- DANTAS, T. Youtube. 2010. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210414022809/https://brasilescola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>>. Citado na página 27.
- EQUIPE BOOTSTRAP. Bootstrap. 2021. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20211130145810/https://getbootstrap.com/>>. Citado na página 25.
- ESTRELLA, C. O que é php? guia básico de programação php. 2021. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210302101359/https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico>>. Citado na página 25.
- GARRETT, F. O que é microsoft azure? 2020. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/2020\\*/https://www.techtudo.com.br/listas/2020/07/o-que-e-microsoft-azure-veja-como-funciona-e-precos-do-servico-de-nuvem.ghtml](https://web.archive.org/web/2020*/https://www.techtudo.com.br/listas/2020/07/o-que-e-microsoft-azure-veja-como-funciona-e-precos-do-servico-de-nuvem.ghtml)>. Citado na página 26.

- GORAYEB, J. Adoção de animais: entenda porque o ato de amor faz bem para todos. 2017. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/2017\\*/https://g1.globo.com/mg/grandeminas/eobicho/noticia/adocao-de-animaes-entenda-porque-o-ato-de-amor-faz-bem-para-todos.shtml](https://web.archive.org/web/2017*/https://g1.globo.com/mg/grandeminas/eobicho/noticia/adocao-de-animaes-entenda-porque-o-ato-de-amor-faz-bem-para-todos.shtml)>. Citado na página 19.
- IBGE. Tabela 4930: Domicílios com algum cachorro, por situação por domicílio. 2019. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/2017\\*/https://sidra.ibge.gov.br/tabela/4930#resultado](https://web.archive.org/web/2017*/https://sidra.ibge.gov.br/tabela/4930#resultado)>. Citado na página 19.
- KRAMER, C. Circulation: Cardiovascular quality and outcomes. 2019. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210928100049/https://www.ahajournals.org/doi/10.1161/CIRCOUTCOMES.119.005554>>. Citado na página 18.
- LEE, R. C.; TEPFENHART, W. M. *UML e C++: guia prático de desenvolvimento orientado a objeto*. [S.l.]: Pearson, 2001. v. 1. Citado na página 24.
- LEMONS, S. Cresce o número de adoções e de abandono de animais na pandemia. 2021. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210617222754/https://jornal.usp.br/atualidades/cresce-o-numero-de-adocoes-e-de-abandono-de-animal-na-pandemia/>>. Citado na página 15.
- LEMONS, S. Cresce o número de adoções e de abandono de animais na pandemia. 2021. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210618134312/https://jornal.usp.br/atualidades/cresce-o-numero-de-adocoes-e-de-abandono-de-animal-na-pandemia/>>. Citado na página 18.
- LEVINE, G. Pet ownership and cardiovascular risk. 2013. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/\\*/https://www.ahajournals.org/doi/10.1161/CIR.0b013e31829201e1](https://web.archive.org/web/*/https://www.ahajournals.org/doi/10.1161/CIR.0b013e31829201e1)>. Citado na página 18.
- MARS PETCARE. New report on addressing the loneliness crisis through the power of pets. 2020. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/\\*/https://habri.org/pressroom/20200220](https://web.archive.org/web/*/https://habri.org/pressroom/20200220)>. Citado na página 19.
- MARTINS, M. M. Passo a passo de como fazer revisão de literatura. 2020. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210902180621/https://viacarreira.com/como-fazer-revisao-da-literatura/>>. Citado na página 17.
- MEDEIROS, A. 7 motivos para usar o postgis em seus projetos. 2013. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210306142121/https://www.clickgeo.com.br/motivos-para-usar-postgis/>>. Citado na página 26.
- MEDEIROS, L. F. de. *Banco de Dados: princípios e prática*. [S.l.]: Intersaberes, 2013. v. 1. Citado na página 27.
- MENTAL HEALTH FOUNDATION. Pets and mental health. 2021. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/\\*/https://www.mentalhealth.org.uk/a-to-z/p/pets-and-mental-health](https://web.archive.org/web/*/https://www.mentalhealth.org.uk/a-to-z/p/pets-and-mental-health)>. Citado na página 19.
- MICROSOFT. Visão geral. 2021. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210916124140/https://code.visualstudio.com/docs>>. Citado na página 26.

MORAIS, I. S. de. *Engenharia de Software*. [S.l.]: Pearson, 2017. v. 1. Citado na página 21.

MORELL, V. Lobos primitivos que brincavam com humanos possivelmente evoluíram para os amigáveis cães de hoje. 2020. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210306172127/https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2020/10/caes-domesticos-lobos-primitivos-brincavam-com-humanos-evolucao>>. Citado na página 18.

MUNARI, A. B. O isolamento humano e a relação com os não humanos. 2020. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20201227082748/http://repositorio.unesc.net/handle/1/7804>>. Citado na página 18.

MURAL. Abandono de animais aumenta em sp durante a pandemia; saiba como adotar e ajudar. 2021. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/20210430042617/https://www.agenciamural.org.br/abandono-de-animais-aumenta-em-sp-durante-a-pandemia-saiba-como-adotar-e-ajudar](https://web.archive.org/web/20210430042617/https://www.agenciamural.org.br/abandono-de-animais-aumenta-em-sp-durante-a-pandemia-saiba-como-adotar-e-ajudar/)>. Citado na página 16.

OLIVEIRA, W. O que são regras de negócio e quais as vantagens de aplicá-las em uma empresa. 2018. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210414083520/https://www.heflo.com/pt-br/automacao-processos/o-que-sao-regras-de-negocio>>. Citado na página 21.

PAULO, C. de S. Adoção de cães e gatos no ccz. 2021. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/2017\\*/https://www.capital.sp.gov.br/cidadao/animais/animais-domesticos/adocao-de-caes-e-gatos-no-ccz](https://web.archive.org/web/2017*/https://www.capital.sp.gov.br/cidadao/animais/animais-domesticos/adocao-de-caes-e-gatos-no-ccz)>. Citado na página 20.

REDAÇÃO OFICINA. Postgresql o que é? 2008. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/20080214232519/https://www.oficinadanet.com.br/artigo/746/postgresql\\_o\\_que\\_e](https://web.archive.org/web/20080214232519/https://www.oficinadanet.com.br/artigo/746/postgresql_o_que_e)>. Citado na página 26.

SERRÃO, V. Animais sencientes, você sabe o que isso significa? 2015. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210209164111/https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/251287543/animais-sencientes-voce-sabe-o-que-isso-significa>>. Citado na página 18.

SILVA, G. O que é e como funciona a linguagem javascript? 2015. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20171020001152/https://canaltech.com.br/internet/O-que-e-e-como-funciona-a-linguagem-JavaScript>>. Citado na página 25.

SOUZA, I. de. Javascript: o que é, como funciona e por que usá-lo no seu site. 2019. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20200814220155/https://rockcontent.com.br/blog/javascript>>. Citado na página 25.

TEIXEIRA, J. R. Introdução ao framework php codeigniter. 2013. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210817122412/https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-framework-php-codeigniter/27346>>. Citado na página 25.

VEIGA, E. A 'epidemia de abandono' dos animais de estimação na crise do coronavírus. 2020. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53594179>>. Citado na página 16.

VELASCO, C. Brasil tem mais de 170 mil animais abandonados sob cuidado de ongs, aponta instituto. 2019. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210123161908/>>

[<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/08/18/brasil-tem-mais-de-170-mil-animais-abandonados-sob-cuidado-de-ongs-aponta-instituto.ghtml>](https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/08/18/brasil-tem-mais-de-170-mil-animais-abandonados-sob-cuidado-de-ongs-aponta-instituto.ghtml). Citado na página 15.

VIEIRA, T. Como usar latex para escrever artigos científicos. 2020. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20210224205128/https://tecnoblog.net/384832/como-usar-latex-para-escrever-artigos-cientificos/>>. Citado na página 26.

# Glossário

L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X	Sistema de preparação de documentos baseado no uso de texto simples. - Citado em <a href="#">32</a>
000Webhost	Plataforma gratuita de criação e hospedagem de sites. - Citado em <a href="#">36</a> , <a href="#">81</a>
AMPARA Animal	Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP) sem fins lucrativos que ajuda abrigos e protetores independentes com ração, medicamentos e atendimento veterinário. - Citado em <a href="#">16</a>
Bootstrap	Framework de front-end para desenvolvimento web. - Citado em <a href="#">32</a>
CodeIgniter	Framework de código aberto para desenvolvimento de aplicações web com PHP. - Citado em <a href="#">25</a> , <a href="#">36</a>
COVID-19	Infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2. - Citado em <a href="#">5</a> , <a href="#">6</a> , <a href="#">15</a> , <a href="#">16</a> , <a href="#">20</a>
Des-au-gostei	Termo definido para quando um usuário não gostou do perfil de um animal e/ou não tem interesse em adotar o animal do perfil que está interagindo, semelhante ao dislike (termo em inglês para desgostei). - Citado em <a href="#">5</a> , <a href="#">23</a> , <a href="#">34</a> , <a href="#">36</a> , <a href="#">85</a> , <a href="#">100</a> , <a href="#">101</a> , <a href="#">104</a>
Discord	Aplicativo de comunicação por voz ou texto. - Citado em <a href="#">32</a> , <a href="#">80</a> , <a href="#">81</a> , <a href="#">83</a> , <a href="#">84</a> , <a href="#">89</a> , <a href="#">90</a> , <a href="#">91</a> , <a href="#">92</a> , <a href="#">93</a> , <a href="#">94</a>
Eclipse	Ambiente de desenvolvimento multilinguagem, mais popularmente usada para Java. - Citado em <a href="#">32</a>
E-mail	Correio eletrônico; recurso que torna possível o envio e recebimento de mensagens pela Internet. - Citado em <a href="#">26</a> , <a href="#">99</a> , <a href="#">100</a> , <a href="#">103</a>
GitHub	É uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git. - Citado em <a href="#">81</a>
Google Meet	Serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google. - Citado em <a href="#">88</a> , <a href="#">89</a>
Source	Ferramenta de visualização de controle de versão. - Citado em <a href="#">32</a> , <a href="#">80</a> , <a href="#">83</a> , <a href="#">86</a>
Heroku	Plataforma de desenvolvimento e execução de aplicações na nuvem. - Citado em <a href="#">36</a> , <a href="#">81</a>
Hostname	É um rótulo que identifica um dispositivo de hardware ou hospedeiro. - Citado em <a href="#">81</a>
Instagram	Rede social de fotos para usuários de Android e iPhone. - Citado em <a href="#">78</a> , <a href="#">79</a>

latexdiff	Ferramenta que permite gerar um documento indicando as diferenças entre duas versões de um documento L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X. - Citado em <a href="#">35</a>
log	Processo de registro de eventos relevantes num sistema computacional. - Citado em <a href="#">25</a>
Loom	Ferramenta para fazer vídeos, gravando a tela do computador e a voz, conforme a necessidade - Citado em <a href="#">80</a>
Match	Termo definido para simbolizar o miau-dorei mútuo entre tutor do animal e adotante. - Citado em <a href="#">5, 6, 22, 31, 34, 36, 85, 100, 105</a>
Mi-au-dorei	Termo definido para quando um usuário demonstra interesse em adotar um animal, semelhante ao like (termo em inglês para gostei). - Citado em <a href="#">5, 22, 34, 36, 85, 100, 101, 104, 105</a>
PostGIS	Extensão espacial de código livre do PostgreSQL. - Citado em <a href="#">26, 32, 83</a>
PostgreSQL	Sistema de gerenciamento de banco de dados objeto-relacional. - Citado em <a href="#">26, 32, 43</a>
Subversion	Sistema de controle de versão open-source. - Citado em <a href="#">32, 80, 86</a>
Tinder	Aplicativo de relacionamento social baseado em combinações ( <i>matches</i> ). - Citado em <a href="#">31</a>
TortoiseSVN	TortoiseSVN é um cliente do Subversion para Microsoft Windows. - Citado em <a href="#">89</a>
Visual Studio Code	Editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web. - Citado em <a href="#">32</a>
WhatsApp	Serviço de mensagens e chamadas. - Citado em <a href="#">32, 82, 83, 84</a>
YouTube	Plataforma de compartilhamento de vídeos. - Citado em <a href="#">30, 33, 35, 80, 82, 83, 86, 87, 88</a>

# Apêndices

# APÊNDICE A – Proposta Inicial

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

## Listas 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>
1.1	Objetivos	5
1.2	Justificativa	5
<b>2</b>	<b>FUNCIONALIDADES</b>	<b>6</b>
2.1	Delimitar distância	6
2.2	Adotar	6
2.3	Match	6
2.4	Monitorar chat	7
<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 agradar 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

*Capítulo 2. Funcionalidades*

7

"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.

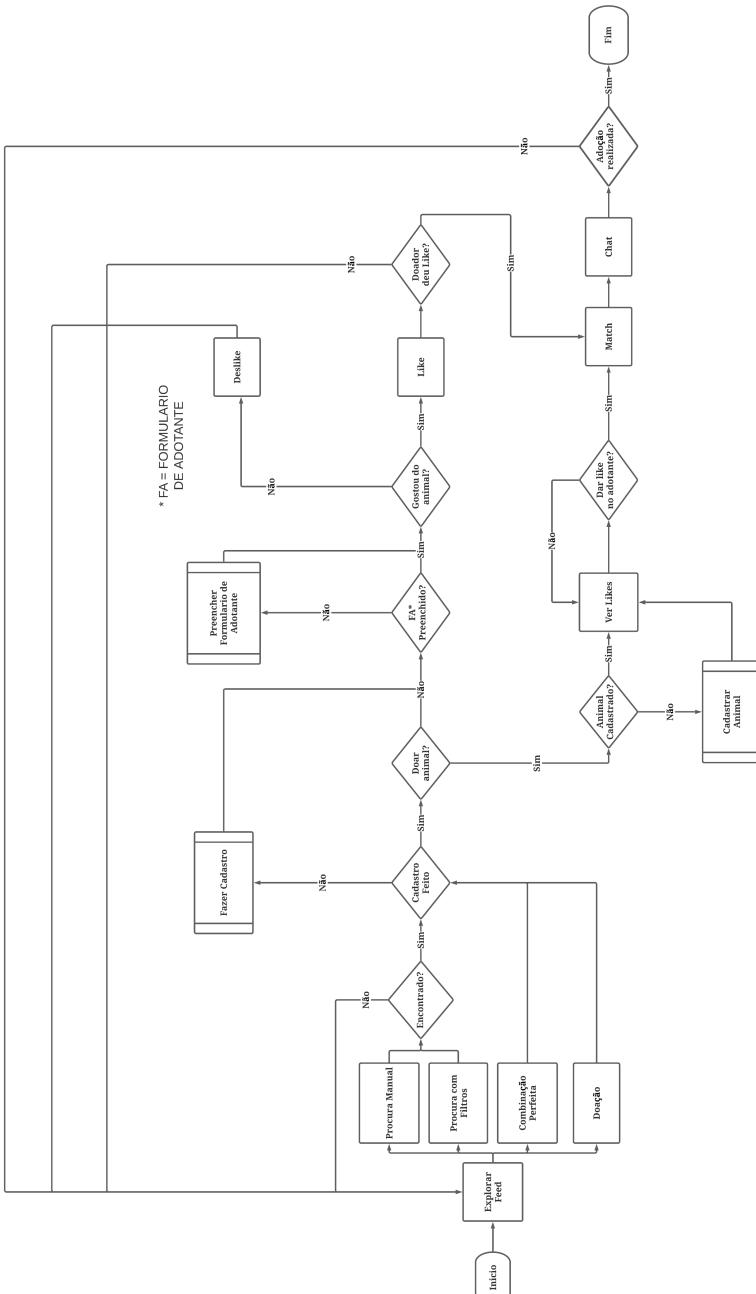
*Capítulo 2. Funcionalidades*

Figura 1 – Diagrama Virado - Exemplo

Fonte: Autoral

8

*Capítulo 2. Funcionalidades*

9

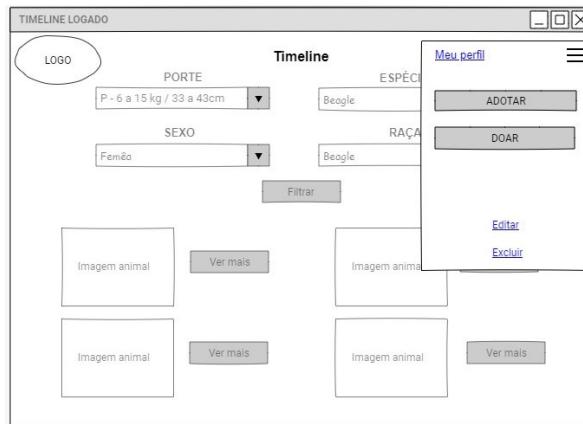


Figura 2 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Timeline

Fonte: Autoral

Figura 3 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Cadastro do Animal

Fonte: Autoral

*Capítulo 2. Funcionalidades*

10

**FORMULÁRIO BÁSICO PARA ADOÇÃO**

**Formulário**

1. Qual o seu tipo de moradia?  
 Casa  
 Apartamento

2. Sua residência tem acesso direto à rua?  
 Sim       Não

3. Você tem outros cães 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**

**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 PosGIS;
- IDE: Visual Studio Code e Eclipse;
- Documentos: L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X;
- Controle de Versão: Subversion;
- Gource;

12

## 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

13

## 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-animal-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/columnas/coluna-do-veterinario/2021/03/11/abandono-de-animais-bate-recorde-na-pandemia-e-problema-nao-e-so-brasileiro.htm>>. Citado na página 5.

# APÊNDICE B – Prova Conceitual

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

BRENDA OLIVEIRA DE SOUSA	SP1851551
CECÍLIA DUARTE GAMA	SP1852639
EDUARDA BOMFIM DA CONCEIÇÃO	SP1852281
FERNANDA APARECIDA FIGUEIREDO DA SILVA	SP1852124
GABRIELA GONÇALVES MENDONÇA LINO	SP1850814
GIOVANA PAZ PEDROZO	SP185089X

## PETINDER

São Paulo - SP - Brasil  
07 DE JULHO DE 2021

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

BRENDA OLIVEIRA DE SOUSA	SP1851551
CECÍLIA DUARTE GAMA	SP1852639
EDUARDA BOMFIM DA CONCEIÇÃO	SP1852281
FERNANDA APARECIDA FIGUEIREDO DA SILVA	SP1852124
GABRIELA GONÇALVES MENDONÇA LINO	SP1850814
GIOVANA PAZ PEDROZO	SP185089X

**PETINDER**

Prova conceitual da aplicação 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

07 DE JULHO DE 2021

## **Lista de ilustrações**

Figura 1 – Diagrama de arquitetura do sistema . . . . .	7
---	---

## Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>TECNOLOGIAS</b>	<b>5</b>
<b>2.1</b>	<b>Desenvolvimento</b>	<b>5</b>
<b>2.2</b>	<b>Hospedagem Cloud</b>	<b>6</b>
<b>2.3</b>	<b>Organização e Gerenciamento</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>DIAGRAMA DE ARQUITETURA</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>8</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>9</b>

## 1 Introdução

Este documento tem por finalidade apresentar a Prova de Conceito e Arquitetura (PoC), visando demonstrar a viabilidade do projeto PETINDER, uma aplicação web que tem por objetivo facilitar o processo de adoção de, inicialmente, cães e gatos de modo que, no futuro, o índice de abandono desses animais possa diminuir.

A realização deste documento tem por objetivo apresentar as tecnologias, pre-estabelecidas na proposta inicial, que serão utilizadas no desenvolvimento da aplicação paralelamente à diagramação da arquitetura do sistema web, validando a sua aderência com o funcionamento para o sucesso da aplicação final.

As tecnologias adotadas foram definidas, através de reuniões entre os membros da equipe TI TI TI, para sanar as necessidades no processo de desenvolvimento do projeto.

## 2 Tecnologias

A escolha da maior parte das tecnologias deriva dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso técnico de informática integrado ao ensino médio paralelamente à escolha de tecnologias proveniente de pesquisas independentes realizadas pelas integrantes da equipe. Consequentemente, tais tecnologias, quando usadas em conjunto, cumprem as necessidades e agregam positivamente no desenvolvimento do projeto.

### 2.1 Desenvolvimento

As tecnologias adotadas que serão utilizadas no desenvolvimento da aplicação são:

1. Para o desenvolvimento do back-end será utilizada a linguagem de programação PHP. PHP Hypertext Preprocessor, mais conhecida como PHP, é uma linguagem interpretada e open source, amplamente utilizada na criação de websites dinâmicos conjuntamente ao HTML ([GROUP, 2021](#));
2. A IDE Visual Studio Code será utilizada como ferramenta de desenvolvimento do back-end. É um ambiente de desenvolvimento integrado da Microsoft que combina ferramentas comuns de desenvolvimento em uma única interface gráfica do usuário (GUI) ([HAT, 2020](#)) para a construção e/ou manutenção de softwares, podendo-se ser utilizado em variadas plataformas (Windows, Linux e macOS) ([NOLETO, 2020](#));
3. A linguagem de marcação HTML5 será utilizada para o desenvolvimento do front-end. Conforme o blog rockcontent, HTML ou Hyper Text Markup Language é a linguagem de marcação padrão da internet com textos em blocos interconectados contendo palavras, imagens, sons, tabelas e outros elementos; é utilizada em conjunto das tecnologias CSS e JavaScript para criar páginas webs ([XAVIER, 2019](#));
4. A linguagem Cascading Style Sheet (CSS) será utilizada em conjunto ao HTML para o desenvolvimento do front-end. O CSS é uma folha de estilos em cascadas utilizada para estilizar elementos escritos pela linguagem de marcação ([G., 2021](#));
5. A linguagem de programação JavaScript (JS) será utilizada paralelamente ao HTML e ao CSS para o desenvolvimento do front-end e para obter a localização atual de um usuário pelo uso do objeto *geolocation*. De acordo com o site MDN Web Docs, o JS permite a implementação de itens complexos em páginas web permitindo a criação de conteúdos que atualizam-se dinamicamente e controlar multimídias, mapas interativos, gráficos 2D/3D animados, etc ([DOCS, 2021](#));

6. O framework Bootstrap 4 será utilizado em conjunto do HTML, CSS e JavaScript para o desenvolvimento do front-end. É um framework que de código-aberto que possui integração com qualquer linguagem de programação tornando possível uma otimização do desenvolvimento da plataforma através da adoção de uma estrutura única, reduzindo inconsistências entre as diversas formas de se codificar, que variam de profissional para profissional ([CAMPOS, 2017](#));
7. A ferramenta PostgreSQL será utilizada para as configurações do banco de dados. Segundo o blog rockcontent, é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacionados que tem por objetivo permitir a implementação da linguagem SQL em estruturas, garantindo um trabalho com os padrões desse tipo de ordenação dos dados ([SOUZA, 2020a](#)).

## 2.2 Hospedagem Cloud

Inicialmente, para a hospedagem em nuvem da aplicação, a equipe optou pelo uso do 000Webhost, um serviço de hospedagem gratuito controlado pela empresa Hostinger por ser um serviço que disponha de mais informações disponíveis. ([SOUZA, 2020b; PRACIANO, 2013](#)).

A segunda opção testada da equipe foi o Heroku, uma dica dos professores Ivan Martinez e Leonardo Motta, sendo é uma plataforma em nuvem gratuita que oferece uma gama de serviços que permitem aos desenvolvedores a implementação, escalonamento e gerenciamento de aplicações. Entretanto, o Heroku estava gerando certificado SSL (Secure Sockets Layer) nota B. ([CLARK, 2020](#)).

Para atender, assim, o requisito dos professores da disciplina técnica Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS) em relação ao certificado SSL com nota A, a equipe passou a utilizar o Azure – a plataforma em nuvem da empresa Microsoft. Este fornece um plano gratuito pela parceria do Instituto Federal de São Paulo (IFSP) com a Microsoft.

## 2.3 Organização e Gerenciamento

Os professores da disciplina técnica PDS definiram, como repositório oficial, o sistema de controle de versão Subversion (SVN) – cuja funcionalidade é gerenciar diferentes versões no desenvolvimento de um documento. A ferramenta open-source Gource será utilizada para a visualização do desenvolvimento do projeto, a qual tem base no SVN.

A equipe fará uso do LaTeX – um programa de marcação para a edição de documentos de alta qualidade tipográfica – para que o corpo do documento mantenha-se padronizado. Este programa também foi predefinido pelos professores da disciplina técnica PDS.

7

### 3 Diagrama de arquitetura

De acordo com Ionut Balosin em seu artigo *Por que precisamos de diagramas de arquitetura?* – traduzido por Marcelo Costa, o principal objetivo dos diagramas arquiteturais é facilitar a colaboração, comunicação, visão e orientação dentro da equipe, ou seja, os diagramas de arquitetura devem ajudar a todos a ver o panorama e entender o ambiente (BALOSIN, 2019). Na Figura 1 é possível observar o diagrama de arquitetura da aplicação web PETINDER.

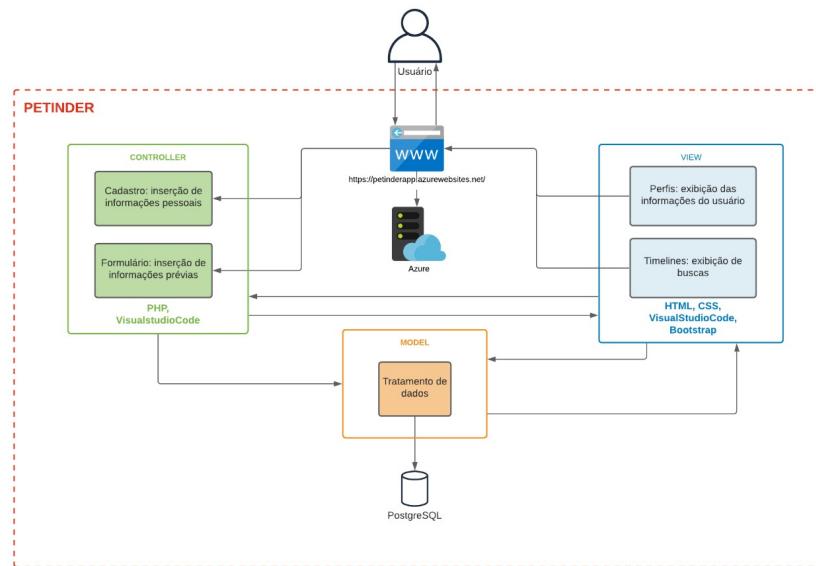


Figura 1 – Diagrama de arquitetura do sistema

Fonte: Elaborada pelos autores

## 4 Conclusão

A Prova de Conceito proporcionou a decisão final da escolha das tecnologias, algumas preestabelecidas na Proposta Inicial, as quais se mostraram eficientes e agregaram positivamente na aplicação web PETINDER. O uso da linguagem PHP, por ser uma linguagem de código aberto, proporcionou maior facilidade no desenvolvimento, assim como o uso da hospedagem Azure.

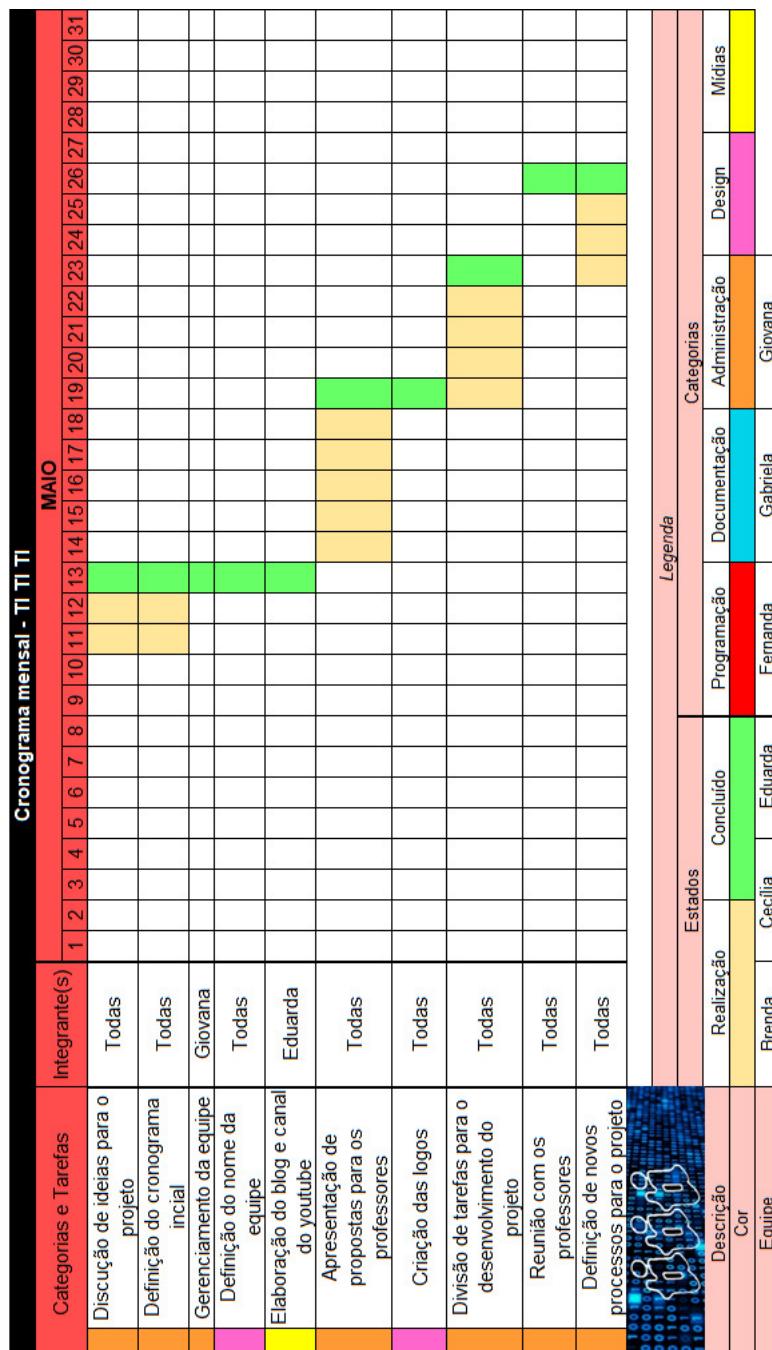
## Referências

- BALOSIN, I. Por que precisamos de diagramas de arquitetura? 2019. Disponível em: <<https://www.infoq.com/br/articles/why-architectural-diagrams/>>. Citado na página 7.
- CAMPOS, T. Bootstrap: O que é bootstrap e para que serve? 2017. Disponível em: <<https://www.ciawebsites.com.br/sites/o-que-e-bootstrap/>>. Citado na página 6.
- CLARK, J. O que é heroku? 2020. Disponível em: <<https://blog.back4app.com/pt/o-que-e-o-heroku/>>. Citado na página 6.
- DOCS, M. W. O que é javascript? 2021. Disponível em: <[https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/First\\_steps/What\\_is\\_JavaScript](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript)>. Citado na página 5.
- G., A. O que é css? guia básico para iniciantes. 2021. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>>. Citado na página 5.
- GROUP, T. P. O que é php ? 2021. Disponível em: <[https://www.php.net/manual/pt\\_BR/intro-whatis.php](https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-whatis.php)>. Citado na página 5.
- HAT, R. O que é ide? - ambiente de desenvolvimento integrado. 2020. Disponível em: <<https://www.redhat.com/pt-br/topics/middleware/what-is-ide>>. Citado na página 5.
- NOLETO, C. O que é ide? - ambiente de desenvolvimento integrado. 2020. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/desenvolvimento-web/php/>>. Citado na página 5.
- PRACIANO, E. Minha análise sobre a hospedagem grátis php e mysql do 000webhost. 2013. Disponível em: <<https://elias.praciano.com/2013/10/hospedagem-gratis-php-e-mysql-ruby-e-perl-tambem/>>. Citado na página 6.
- SOUZA, I. Postgresql: saiba o que é, para que serve e como instalar. 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/postgresql/>>. Citado na página 6.
- SOUZA, I. de. Saiba agora como hospedar um site no 000webhost. 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/000webhost/>>. Citado na página 6.
- XAVIER, T. O que é html e qual sua funcionalidade? 2019. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/html/>>. Citado na página 5.

# APÊNDICE C – Cronogramas Mensais

C.1 Maio

Figura 9 – Cronograma - Maio



Fonte: Elaborado pelos autores

## C.2 Junho - Parte 1

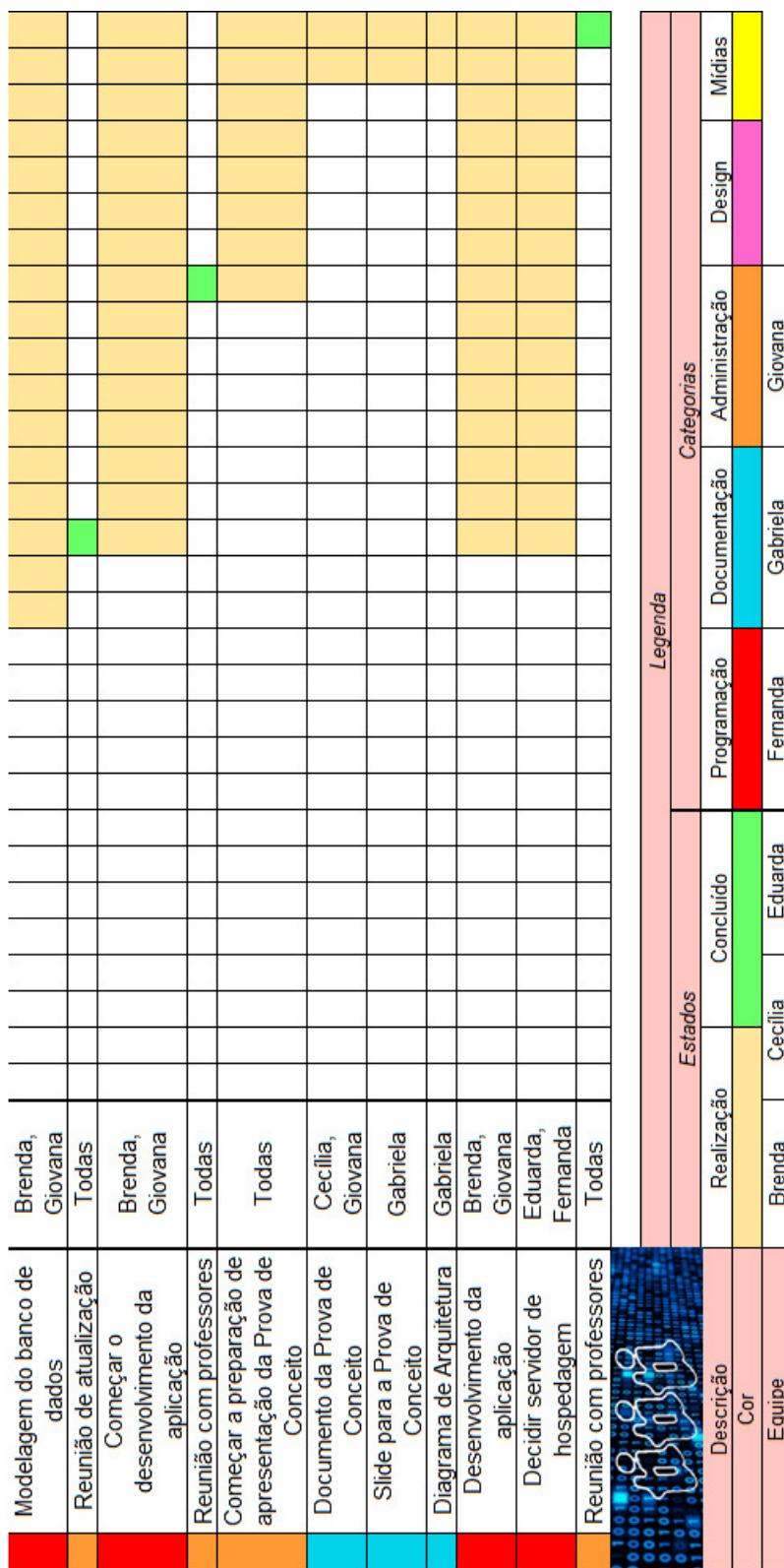
Figura 10 – Cronograma - Junho (I)

Categorias e Tarefas	Integrante(s)	JUNHO																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Reunião com professores	Todas																														
Separação de tarefas para a apresentação da proposta inicial	Todas																														
Reunião para detalhamento de processo do projeto	Todas																														
Desenvolvimento do fluxograma da aplicação	Giovana																														
Documento da proposta inicial	Cecília, Giovana																														
Slides da apresentação da proposta inicial	Brenda, Gabriela																														
Desenvolvimento dos protótipos de baixa fidelidade	Gabriela																														
Documento de análise de projetos anteriores	Eduarda, Fernanda																														
Apresentação da proposta inicial	Todas																														
Reunião para decidirmos próximos passos	Todas																														
Reunião com professores	Todas																														
Pesquisa sobre servidores de hospedagem	Eduarda, Fernanda																														
Pesquisa sobre a prova de conceito	Cecília																														
Pesquisa, testes e produção: vídeo do Gource	Gabriela																														

Fonte: Elaborado pelos autores

### C.3 Junho - Parte 2

Figura 11 – Cronograma - Junho (II)



Fonte: Elaborado pelos autores

## C.4 Julho - Parte 1

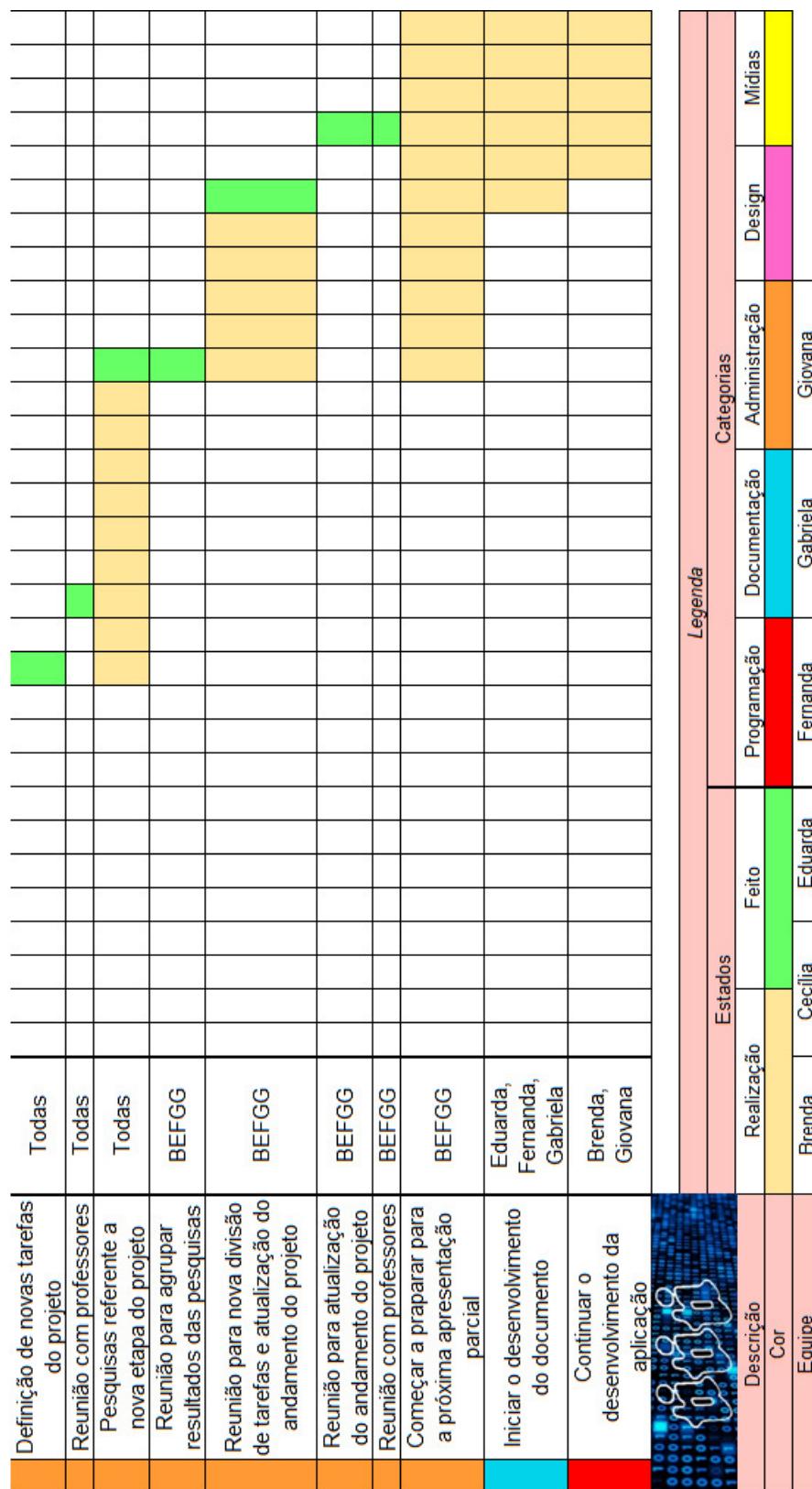
Figura 12 – Cronograma - Julho (I)

Categorias e Tarefas	Integrante(s)		JULHO																																	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Reunião para decidir a apresentação da Prova de Conceito	Todas																																			
Discussão sobre a implementação do http funcional com certificado SSL nota A	Eduarda, Fernanda, Giovana																																			
Revisão dos documentos da Prova de Conceito	Todas																																			
Organização da apresentação	Todas																																			
Pesquisa, testes e produção: vídeo do Gource	Gabriela																																			
Modelagem do banco de dados	Brenda, Giovana																																			
Documento da Prova de Conceito	Cecília, Giovana																																			
Slide para a Prova de Conceito	Gabriela																																			
Diagrama de Arquitetura Desenvolvimento da aplicação	Gabriela																																			
Decidir servidor de hospedagem	Eduarda, Fernanda																																			
Apresentação da Prova de Conceito	Todas																																			
Reunião para revisar os pontos comentados pelos professores	Todas																																			

Fonte: Elaborado pelos autores

C.5 Julho - Parte 2

Figura 13 – Cronograma - Julho (II)



Fonte: Elaborado pelos autores

## C.6 Agosto

Figura 14 – Cronograma - Agosto

Categorias e Tarefas	Integrante(s)	BEFGG	Cronograma mensal - TI TI TI AGOSTO																																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Preparação para a apresentação parcial	BEFGGG																																		
Continuar o desenvolvimento do documento	Cecilia, Eduarda e Fernanda																																		
Continuar o desenvolvimento da aplicação	Brenda e Giovana																																		
Gerar vídeo do Gource	Gabriela																																		
Entrega da apresentação parcial	BEFGGG																																		
Desenvolvimento de slides	Brenda e Gabriela																																		
Preparação para a apresentação parcial	Todas																																		
Reunião para preparação da apresentação	Todas																																		
Atencipação da apresentação	Todas																																		
Repescagem das apresentações (optado pela equipe em não apresentar)	Todas																																		
Período de recesso escolar	Todas																																		

Fonte: Elaborado pelos autores

## C.7 Setembro

Figura 15 – Cronograma - Setembro

Categorias e Tarefas	Integrante(s)	Período de recesso escolar	SETEMBRO																														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Período de recesso escolar	Todas																																
Desenvolvimento da documentação	Cecília, Eduarda, Fernanda e Gabriela																																
Desenvolvimento da aplicação	Brenda, Giovana																																
Reunião de reorganização da equipe	Todas																																
Reunião com os professores	Todas																																
Desenvolvimento dos tópicos apresentados na reunião	Todas																																
Reunião com os professores	BEFGG																																
Desenvolvimento dos tópicos apresentados na reunião	Todas																																
Reunião com os professores	Todas																																
Reunião para desenvolvimento da documentação	Eduarda, Fernanda e Gabriela																																
Reunião para desenvolvimento da aplicação	Brenda, Giovana																																

Fonte: Elaborado pelos autores

## C.8 Outubro

Figura 16 – Cronograma - Outubro

Categorias e Tarefas	Integrante(s)	Cronograma mensal - T1 T1 T1																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Ler as análises sobre nosso projeto feita pelas outras equipes	Todas																														
Ler os comentários feito pelos professores na documentação	Todas																														
Fazer consentos e melhorias na aplicação	Brenda, Giovana																														
Fazer consentos e melhorias na documentação	Cecília, Eduarda, Fernanda e Gabriela																														
Reunião com os professores	Todas																														
Reunião com os professores	Todas																														
Reunião para organização	Brenda, Cecília, Eduarda, Fernanda e Gabriela																														
Reunião com os professores	Todas																														
Vídeo do Gource	Gabriela																														
Preparação para a apresentação	Todas																														

Fonte: Elaborado pelos autores

## C.9 Novembro

Figura 17 – Cronograma - Novembro

Categorias e Tarefas	Integrante(s)	Cronograma mensal - TI TI TI																													
		NOVEMBRO																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
Ler as análises sobre nosso projeto feita pelas outras equipes	Todas																														
Ler os comentários feito pelos professores na documentação	Todas																														
Fazer consentos e melhorias na aplicação	Brenda, Giovana Cecília, Eduarda, Fernanda e Gabriela																														
Reunião com os professores	Todas																														
Reunião com os professores	Todas																														
Reunião para organização	Brenda, Cecília, Eduarda, Fernanda e Gabriela																														
Reunião com os professores	Todas																														
Vídeo do Gource	Gabriela																														
Vídeo da aplicação	Eduarda																														
Preparação para a apresentação	Todas																														

Fonte: Elaborado pelos autores

# APÊNDICE D – Publicações do blog

## D.1 Semana 01 - 12/05 até 18/05

Nesta primeira semana nós nos reunimos e realizamos uma reunião com a participação de todas as integrantes para abordar e desenvolver os seguintes temas:

- Explicamos sobre o que o projeto PETINDER (desenvolvido nas disciplinas anteriores de [Projeto Integrado \(PJI\)](#) e [TDS](#)) se tratava para as duas novas integrantes que não tinham afinidade com o tema, e pensamos juntas sobre melhorias a serem feitas nele;
- Discutimos sobre novas ideias que poderiam se tornar tema do projeto;
- Discutimos nomes que se encaixariam nessas novas ideias;
- Definimos o nome da equipe;
- Criamos a pasta do projeto no repositório da escola;
- Definimos a gerente da nossa equipe.

## D.2 Semana 02 - 19/05 até 25/05

Nesta semana nós realizamos a primeira pré-apresentação de temas para os professores

Antes disso fizemos uma reunião por video-chamada para filtrar os possíveis temas de projeto que tínhamos (7 que criamos na reunião da semana anterior)

Desses 7 temas apresentamos os únicos 2 que conseguimos pensar em processos: o Petinder e um aplicativo de auxílio para estudo para vestibular

A integrante do grupo (Gabriela) fez um logo com o nome da equipe e a integrante (Brenda) fez uma conta no [Instagram](#) para o projeto

Em uma segunda reunião durante esta semana nós dividimos as seguintes tarefas entre nossas integrantes:

- 1- Checar aplicativos semelhantes ao PETINDER
- 2- Checar aplicativos de namoro
- 3- Comparar projetos semelhantes no repositório
- 4- Revisar protótipos de baixa fidelidade
- 5- Revisar os casos de uso do ano passado
- 6- Melhorar as entidades dos usuários

Planejamos uma reunião em breve para discutir os resultados das pesquisas

[Instagram](#) do PETINDER: @petinder\_ti

### D.3 Semana 03 - 26/05 até 01/06

Nesta semana nosso grupo continuou focando no desenvolvimento da proposta do sistema PETINDER

Apresentamos em reunião de grupo na quarta-feira passada (26/05/21) os resultados das nossas pesquisas individuais (tarefas distribuídas na semana anterior) para todas e pensamos em mais processos que poderiam ser implantados e verificamos se eles eram válidos em apresentação para os professores

A integrante do grupo (Giovana) realizou a inclusão do documento equipe.yaml no repositório

### D.4 Semana 04 - 02/06 até 08/06

Nesta semana nosso grupo fez quatro reuniões para discutir os próximos passos quanto ao projeto.

Na primeira definimos as tecnologias que serão utilizadas para desenvolver o projeto.

Na segunda a equipe analisou os protótipos de baixa fidelidade.

Na terceira reunião realizamos a divisão de tarefas que seguiremos ao longo do ano (sempre levando em consideração a necessidade de manter todas atualizadas sobre todos os avanços e ofertar ajuda quando aparecerem dificuldades ou dúvidas), participamos também da aula no dia 02/06 e apresentamos os avanços que tínhamos até aquele momento, anotamos todas as observações e críticas e discutimos sobre como prosseguir deste ponto.

Nós também separamos a equipe para realizar a documentação para a apresentação que ocorrerá nesta quarta-feira 09/06

Documentação da proposta inicial (Giovana)

Slides (Brenda e Gabriela)

Análise de propostas anteriores (Eduarda e Fernanda)

Nossa quarta reunião (08/06) aconteceu para que todas acompanhassem o progresso dessas atividades e para que pudéssemos treinar para a próxima apresentação

A integrante Giovana subiu o esqueleto das pastas no repositório.

## D.5 Semana 05 - 09/06 até 15/06

Nesta semana nós realizamos 2 reuniões

A primeira na quarta-feira passada (08/06) para treinarmos as falas para a apresentação da proposta inicial antes da reunião com a turma e os professores

A segunda reunião foi nesta segunda-feira (14/06), onde nós discutimos sobre quais seriam os próximos passos em relação ao projeto

Voltamos para a área de pesquisa com o objetivo de reunir informações sobre os seguintes tópicos:

Pesquisar sobre o nicho que nossa aplicação se encaixa, pesquisar sobre a prova de conceito, pesquisar sobre o funcionamento do [Gource](#) e sobre o servidor de hospedagem

Também pretendemos começar a modelar o banco de dados nesta semana

Nós indicamos o aplicativo [Loom](#) para gravar o vídeo de proposta inicial dos grupos.

## D.6 Semana 06 - 16/06 até 22/06

Nesta semana nós fizemos uma reunião no [Discord](#) para discutir os próximos passos em relação ao projeto, estamos reunindo informações e nos preparando para apresentação da prova de conceitos.

O vídeo da proposta inicial já está disponível em nosso canal no [YouTube](#).

Durante a aula de quarta-feira apresentamos a primeira versão do modelo de banco de dados, estamos revisando nossos requisitos funcionais, não-funcionais, regras de negócio e casos de uso, também estamos no processo de desenvolvimento dos modelos de classe e começando de fato o desenvolvimento da aplicação.

## D.7 Semana 07 - 23/06 até 29/06

Nesta semana nós realizamos 2 reuniões

Uma na quarta-feira (23/06) antes do encontro com os professores para atualizarmos todas as integrantes do grupo quanto ao andamento do projeto.

Nós preenchemos e colocamos no [Subversion](#) a tabela de notas referente ao primeiro bimestre.

O grupo revisou e produziu novos requisitos funcionais, não-funcionais, regras de negócio e casos de uso.

Produzimos o diagrama de arquitetura, estamos os revisando e pretendemos apresentar aos professores no próximo encontro.

Nossa segunda reunião (29/06) também foi para atualizações quanto ao andamento do projeto, essas foram as informações que compartilhamos:

Nós definimos o [000Webhost](#) como servidor de hospedagem para nossa aplicação.

Estamos pesquisando formas gratuitas para conseguir o certificado [HTTPS](#), [SSL](#) e um [Hostname](#).

As telas que temos foram internacionalizadas, agora elas podem ser exibidas em inglês e português.

Quanto a integração das telas com o banco de dados: conseguimos rodar uma versão teste, avanços futuros também serão relatados.

Também estamos avançando com o script do banco de dados e iniciamos o relatório e os slides para apresentação da prova de conceitos.

## D.8 Semana 08 - 30/06 até 06/07

Nesta semana nós aceleramos o andamento do projeto para a apresentação da [POC](#).

Nós nos deparamos com alguns problemas ao longo da semana relacionados ao servidor de hospedagem e certificado [SSL](#), testamos o [000Webhost](#) com um domínio próprio e o [SSL](#) não deu um retorno, testamos a aplicação no [Heroku](#) porém o certificado [SSL](#) emitido foi um com nota b. Finalmente hospedamos a aplicação na azure e o certificado [SSL](#) veio com nota a.

Temos o relatório e os slides para a apresentação da [POC](#) prontos.

A comunicação cliente-servidor e banco esta concluída, assim como o diagrama de arquitetura.

Nosso grupo usou o [Discord](#) diversas vezes para se reunir, as integrantes se apoiaram bastante para conseguir resultados positivos.

Uma dica para os próximos alunos nessa matéria: pesquisem todas as alternativas que o [IFSP](#) fornece de graça, com o [GitHub](#) no pacote estudantil nós temos acesso a muitas opções (nomes de domínio de graça, contas na azure e [Heroku](#), entre outros), escolham o melhor servidor para a aplicação de vocês e aprendam como usar, leiam as instruções dos documentos que os professores orientadores fornecem e sigam a partir deste ponto.

## D.9 Semana 09 - 07/07 até 13/07

Nesta semana nós apresentamos a [POC](#).

Aqui vai um tutorial para as turmas futuras: durante a apresentação da prova de conceitos você precisa ter os slides (o nosso continha as tecnologias que estamos usando, o diagrama de arquitetura do sistema e os problemas que enfrentamos enquanto desenvolvíamos o sistema até o ponto atual) e a aplicação funcionando em algum servidor de hospedagem.

Trabalhem com esse diagrama de arquitetura pelo menos durante 2 reuniões com os professores, isso irá ajudar vocês a o desenvolver mais corretamente.

Vocês também irão precisar apresentar a aplicação. Atenção nisso, vocês precisam demonstrar que as tecnologias funcionam, vocês não precisam de um processo funcionando 100%, só precisam provar que tudo que citaram que iriam usar pode realmente funcionar.

Sejam atenciosos com isso, coloquem uma parte de todas as tecnologias que vocês falaram que iriam usar nessa apresentação.

Também não esquecem de postar o vídeo da aderência da aplicação no [YouTube](#) ANTES da apresentação, isso irá custar pontos ao grupo.

Nesta semana nós fizemos apenas uma reunião, dividimos tarefas para reunir documentos e informações para a primeira versão da documentação final, todas as integrantes estavam presentes e estamos mantendo todas atualizadas sobre cada avanço no projeto.

## D.10 Semana 10 - 14/07 até 20/07

Realizamos uma reunião dia 14/07 para redistribuir tarefas relacionadas ao projeto e reunir mais informações sobre os próximos passos que temos que tomar.

Estamos recolhendo informações para nos prepararmos para iniciar a documentação da primeira versão da entrega final do projeto.

Seguimos revisando requisitos funcionais, não funcionais, regras de negócio e modelagem do banco, além de reunir as atas das reuniões anteriores, métricas do projeto e transcrevendo os cronogramas que usamos anteriormente.

Mantivemos as demais integrantes informadas pelo [WhatsApp](#).

## D.11 Semana 11 - 21/07 até 27/07

Nesta semana nós realizamos duas reuniões. A integrante Cecília não compareceu a nenhuma destas.

Na primeira revisamos os avanços da aplicação e das tarefas distribuídas anteriormente, tivemos um atraso em relação a documentação pois a mesma integrante que não compareceu as reuniões não entregou sua parte da documentação.

A segunda reunião foi feita para redistribuição de tarefas, pretendemos ter avanços suficientes até a próxima semana.

## D.12 Semana 12 - 28/07 até 03/08

Nesta semana nós realizamos apenas uma reunião por chamada no [Discord](#), nela discutimos o avanço da aplicação e da documentação e redistribuímos tarefas relacionadas ao projeto.

Infelizmente a integrante Cecília não pode comparecer novamente, ela também não deu nenhum retorno quando tentamos contato pelo [WhatsApp](#). O grupo entrou em acordo quanto a tirar o nome dela da planilha de notas em decorrência dessa falta de comunicação e presença.

Estamos nos preparando para a próxima entrega, esperamos ter avanços significativos para apresentar.

## D.13 Semana 13 - 04/08 até 10/08

Nesta semana nossa equipe colocou ainda mais esforços na documentação para entrega parcial e no desenvolvimento da aplicação.

Criamos e postamos o vídeo do [Gource](#) sobre a evolução do projeto até agora no nosso canal do [YouTube](#).

A integrante Cecília explicou que teve problemas pessoais durante as 3 semanas em que não manteve contato com o grupo, ela participou de uma parte do desenvolvimento do documento para entrega parcial.

Tivemos uma reunião para atualizações sobre o avanço da documentação e da aplicação no dia 10/08, finalizamos os slides e treinamos as falas para a apresentação.

A integrante Giovana conseguiu implementar o [PostGIS](#) na aplicação, agora os animais aparecem dentro de um raio de distância determinado. Na aplicação nós já temos disponível também cadastro de perfil e de animais, listagem dos animais cadastrados e

login.

## D.14 Semana 14 - 11/08 até 17/08

Nesta semana a equipe participou da apresentação parcial.

Tivemos uma reunião para repassar as falas e divisões que fizemos.

Agora estamos seguindo em frente com os avanços na documentação, o desenvolvimento da aplicação e como montando o roteiro para o vídeo solicitado referente a aplicação.

## D.15 Semana 15 - 18/08 até 24/08

Nesta semana a equipe manteve o contato e a organização do projeto por meio de mensagens instantâneas utilizando a plataforma [WhatsApp](#).

Assistimos na quarta-feira (18/08) a repescagem das apresentações de nossos colegas de sala.

Estamos avançando em um ritmo mais calmo para aproveitarmos um pouco das férias.

## D.16 Semana 16 - 25/08 até 31/08

Nesta semana o grupo entrou em pausa de acordo com as férias escolares do [IFSP](#).

Esperamos retornar com mais foco e determinação para manter o projeto no ritmo que temos definido ao longo dessas semanas.

## D.17 Semana 17 - 01/09 até 07/09

Durante esta semana o grupo manteve um ritmo mais lento de avanços e baixa comunicação.

Ainda estamos nos organizando para dar continuidade ao projeto sem ignorar nosso período de férias.

Em nosso planejamento estamos gradualmente avançando.

## D.18 Semana 18 - 08/09 até 14/09

Nesta semana a equipe realizou uma reunião no dia (14/09) através da plataforma [Discord](#).

Contamos com a presença de todas as intrigantes.

Durante a reunião citada repassamos atualizações implementadas na aplicação e realizamos uma nova redistribuição de tarefas.

Com essa reunião as integrantes conseguiram se manter atualizadas com o andamento do projeto.

## D.19 Semana 19 - 15/09 até 21/09

Nesta semana a aplicação recebeu grandes avanços como: implementação de mapa no perfil do usuário, chat funcional e Match por [Mi-au-dorei](#).

A documentação teve como foco o desenvolvimento da revisão de literatura e dos casos de uso, aproveitamos desta semana para revisar as fontes bibliográficas que estávamos referenciando.

## D.20 Semana 20 - 22/09 até 28/09

Nesta semana a equipe está focando novamente em formular uma revisão de literatura ([Capítulo 2](#)) e casos de uso congruentes com os solicitados pela disciplina.

Continuamos com os avanços referentes a aplicação e estamos remanejando o nosso tempo de acordo com o prazo disponível.

## D.21 Semana 21 - 29/09 até 05/10

Nesta semana a equipe focou totalmente na finalização da documentação, nos testes referente a programação e em avançar com a aplicação.

Na aplicação adicionamos uma listagem de interações referentes ao [Mi-au-dorei](#) e ao [Des-au-gostei](#), o usuário pode editar as informações cadastradas referentes aos animais que ele gerencia e quanto ao próprio perfil.

Na documentação nos concluímos o manual do usuário, o manual técnico ([Apêndice F](#)), métricas ([Tabela 1](#)), as atas de reuniões([Apêndice E](#)) e reunimos as publicações do blog ([Apêndice D](#)), concluímos a revisão de literatura ([Capítulo 2](#)) e estamos finalizando o resumo disponível na [seção](#) .

## D.22 Semana 22 - 06/10 até 12/10

Nesta semana a equipe se preparou para a apresentação do projeto.

Revisamos as informações dispostas na nossa documentação, fizemos os slides e separamos as falas.

Geramos o vídeo do [Gource](#) e postamos no nosso canal do [YouTube](#). Subimos no [Subversion](#) outra planilha de notas referente ao nosso desenvolvimento.

## D.23 Semana 23 - 13/10 até 19/10

Nesta semana a equipe realizou a apresentação da aplicação para nossos colegas de classe e para a banca avaliadora, a última sendo constituída pelos nossos professores orientadores (Ivan e Leonardo), e pela professora Ana.

Nossa apresentação enfrentou diversos contratemplos. A plataforma azure, em sua versão gratuita, não conseguiu atender aos múltiplos acessos e deixou a aplicação instável, por muitas vezes fora do ar.

Foi um momento estressante, nossos planos de backup (os famosos "plano b") também falharam, apresentamos o nosso vídeo que já havia sido postado e aproveitamos alguns momentos em que a aplicação conseguia ficar online.

Estávamos preparadas para um massacre da banca, mas fomos surpreendidas favoravelmente. Nossos professores orientadores reconheceram e elogiaram nossa vontade de concluir o projeto ao longo de todo esse ano, nossa dedicação e carinho pelo projeto.

A equipe TI TI TI ficou imensamente grata, ainda temos um 4º bimestre pela frente para consertar nossos erros e melhorar nosso projeto, mas a sensação de reconhecimento foi gratificante.

## D.24 Semana 24 - 20/10 até 26/10

Nesta semana nós assistimos a última apresentação da nossa classe.

Realizamos anotações referentes a todas as apresentações para servirem de auxílio ao desenvolvermos os relatórios na próxima semana.

## D.25 Semana 25 - 27/10 até 02/11

Nesta semana utilizamos as anotações realizadas durante as duas semanas anteriores para desenvolvermos os relatórios solicitados pela disciplina referentes às apresentações das outras equipes.

Analisamos as sugestões de mudança que nossos colegas de classe apontaram como necessárias e as mudanças sugeridas pela própria banca, anotamos as primeiras e

pretendemos discuti-las no próximo encontro com os professores orientadores.

### D.26 Semana 26 - 03/11 até 09/11

Nesta semana a equipe compareceu à reunião semanal referente à matéria de PDS após entregar os relatórios de análise das apresentações das outras equipes e o resumo tratando do mesmo tema que também foi solicitado.

Nós revisamos os apontamentos anotados ao longo da documentação entregue para banca e discutimos a pertinência de cada um deles com nossos professores orientadores.

### D.27 Semana 27 - 10/11 até 16/11

Nesta semana a equipe dividiu as atualizações necessárias, tanto na aplicação quanto na documentação, em seções de prioridade e começamos o trabalho.

Levamos aos professores algumas mudanças visuais referente a aplicação, e consultamos mais dúvidas referentes aos comentários contidos na documentação.

### D.28 Semana 28 - 17/11 até 23/11

Durante esta semana a equipe TI TI TI ficou todos os seus esforços na correção de erros presentes na aplicação e em implementar as sugestões que foram consideradas funcionais em nossa aplicação.

A documentação também vem recebendo atenção, principalmente na reformulação de textos.

### D.29 Semana 29 - 24/11 até 30/11

Nesta semana a equipe continuou focando em melhorar e corrigir as falhas apontadas na documentação e aplicação.

Também criamos o roteiro para a gravação do vídeo, exigido pela disciplina, que deverá ser postado no [YouTube](#) amanhã (01/12/2021).

Fizemos testes referentes a criação do documento diff, que apontará as diferenças editadas pela equipe aos professores.

# APÊNDICE E – Atas das Reuniões

A equipe TI TI TI realizou diversas reuniões ao longo do ano letivo para organizar questões sobre o projeto PETINDER, nestas reuniões foram definidas metas, atualizações sobre o andamento da aplicação e pesquisas voltadas a matéria. Sendo assim apresentamos as atas das reuniões divididas por mês, data, integrantes, local e pautas.

## E.1 Maio

13/05/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Google Meet](#).

Pauta: Reunião pra discutir ideias para o projeto e definir um cronograma de início, elaboração do blog e canal do [YouTube](#).

19/05/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Google Meet](#).

Pauta: Reunião para repassar as ideias que selecionamos para apresentar aos professores, criação de logos.

23/05/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Google Meet](#).

Pauta: Definimos a ideia que desenvolveríamos (PETINDER), dividimos tarefas para planejar a proposta inicial, pensamos em processos que poderíamos implementar no sistema.

26/05/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino

e Giovana Paz Pedrozo

Local: [Google Meet](#).

Pauta: Revisamos os tópicos que seriam levados para discussão com os professores e pensamos em mais processos que poderiam ser implementados no sistema.

## E.2 Junho

02/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Definimos o [Discord](#) para reuniões, separamos tarefas relacionadas a elaboração dos documentos para proposta inicial.

04/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Discutimos sobre o projetos e os processos que pretendemos implementar nele.

07/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Realizamos mais pesquisas sobre quais informações eram necessárias para a proposta inicial.

08/08/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Atualizamos todas as integrantes sobre como os documentos para a apresentação inicial estavam indo e aprendemos em grupo a utilizar o [TortoiseSVN](#).

09/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da

Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para treinar as falas para a apresentação da proposta inicial.

14/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para discutir os próximos passos quanto ao projeto depois da apresentação da proposta inicial, dividimos a equipes em áreas para pesquisa de nichos, pesquisas mais aprofundadas sobre a prova de conceitos, pesquisa sobre o servidor de hospedagem e modelagem do banco.

16/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para atualizar todas as integrantes sobre o andamento das pesquisas distribuídas na semana anterior, definição da nova distribuição de tarefas em levantamento de requisitos, formulação dos casos de uso e modelos de classe, além de termos discutido sobre como começar de fato o desenvolvimento da aplicação.

23/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para atualizar todas as integrantes sobre o avanço do projeto e para revisar as informações que discutiríamos com os professores na aula desta semana, começamos a nos organizar para a apresentação da prova de conceitos.

29/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Utilizamos desta reunião para nos aprofundarmos nos requisitos da prova de

conceitos, distribuímos tarefas relacionadas a mesma e atualizamos todas as integrantes do grupo sobre o andamento da aplicação.

30/06/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para atualizações sobre o desenvolvimento da aplicação e para verificar o avanço de todas quanto as atividades distribuídas na semana anterior, discutimos sobre o servidor e hospedagem e revisamos o slide e o documento desenvolvidos para a [POC](#).

### E.3 Julho

04/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para discutir os elementos que faltavam para apresentação da prova de conceitos.

05/07/2021

Integrantes: Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para realizar mais pesquisas sobre como implementar um http que funcionasse com certificado [SSL](#) nota a.

06/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para revisar os documentos elaborados para prova de conceitos, atualizar todas as integrantes sobre os avanços na aplicação e dividir as falas para a apresentação.

07/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino

e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para treinar a ordem das falas para a apresentação da [POC](#).

12/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para discutir os próximos passos quanto ao projeto e revisar os erros apontados durante a apresentação da [POC](#).

14/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para reorganizar as direções que o grupo pretende seguir quanto ao projeto.

21/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para atualizar todas as integrantes quanto ao andamento do projeto e redistribuir tarefas.

26/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para redistribuir tarefas, analisar ritmo dos avanços até este ponto e para avaliarmos o andamento da aplicação e documentação.

28/07/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para analisar o resultado das tarefas distribuídas anteriormente e para anotarmos as dúvidas que tínhamos para perguntar aos professores.

## E.4 Agosto

04/08/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para desenvolvimento da documentação e aprendizado em conjunto sobre as funções do overleaf.

10/08/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para revisar slides e documentação que seriam apresentados aos professores e colegas de turma

11/08/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para revisar slides, documentação e falas para a apresentação referente ao segundo bimestre.

## E.5 Setembro

14/09/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para reorganizarmos o andamento do projeto e para que todas as integrantes ficassem atualizadas sobre o avanço da documentação e da aplicação.

29/09/2021

Integrantes: Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva e Gabriela Gonçalves Mendonça Lino.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para reorganizarmos o andamento da documentação.

## E.6 Outubro

09/10/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para popular banco de dados da aplicação e para verificarmos possíveis erros.

11/10/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para treinar falas e conteúdo da apresentação.

12/10/2021

Integrantes: Brenda Oliveira de Sousa, Cecília Duarte Gama, Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva, Gabriela Gonçalves Mendonça Lino e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para revisar falas treinadas para apresentação.

12/10/2021

Integrantes: Eduarda Bomfim da Conceição, Fernanda Aparecida Figueiredo da Silva e Giovana Paz Pedrozo.

Local: [Discord](#).

Pauta: Reunião para gravação do vídeo de demonstração da aplicação exigido pela matéria.

# APÊNDICE F – Manual Técnico

## F.1 Modelagem do Banco de Dados

O [MER](#) correspondente ao projeto PETINDER pode ser encontrado na [Figura 3](#), enquanto o [DER](#) pode ser visto na [Figura 4](#).

## F.2 Dicionário de Dados

Quadro 4 – Tabela Porte

Tabela Porte		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Porte	Entidade	Armazenamento de porte.
id_porte	Serial	Identificador do Porte.
porte_pt	Varchar	Informação de porte em português.
porte_en	Varchar	Informação de porte em inglês.

Quadro 5 – Tabela Pelagem

Tabela Pelagem		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Pelagem	Entidade	Armazenamento de informações da pelagem.
id_pelagem	Serial	Identificador da pelagem.
pelagem_pt	Varchar	Informação de pelagem em português.
pelagem_en	Varchar	Informação de pelagem em inglês.

Quadro 6 – Tabela Status Animal

Tabela Status Animal		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Status Animal	Entidade	Armazenamento de informações do status animal.
id_status	Serial	Identificador do status animal.
status_pt	Varchar	Informação do status animal em português.
status_en	Varchar	Informação do status animal em inglês.

Quadro 7 – Tabela Temperamento

Tabela Temperamento		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Temperamento	Entidade	Armazenamento de informações do temperamento.
id_temperamento	Serial	Identificador do temperamento.
temperamento_pt	Varchar	Informação do temperamento em português.
temperamento_en	Varchar	Informação do temperamento em inglês.

Quadro 8 – Tabela Gênero

Tabela Gênero		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Genero	Entidade	Armazenamento de informações do gênero.
id_genero	Serial	Identificador do temperamento.
genero_pt	Varchar	Informação do gênero em português.
genero_en	Varchar	Informação do gênero em inglês.

Quadro 9 – Tabela Espécie

Tabela Espécie		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Especie	Entidade	Armazenamento de informações da espécie.
id_especie	Serial	Identificador da espécie.
especie_pt	Varchar	Informação da espécie em português.
especie_en	Varchar	Informação da espécie em inglês.

Quadro 10 – Tabela Raça

Tabela Raça		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Raca	Entidade	Armazenamento de informações da raça.
id_raca	Serial	Identificador da raça.
raca_pt	Varchar	Informação da raça em português.
raca_en	Varchar	Informação da raça em inglês.
fk_especie	Integer	Chave estrangeira de Espécie.

Quadro 11 – Tabela Animal

Tabela Animal		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Animal	Entidade	Armazenamento de informações do animal.
id_animal	Serial	Identificador do animal.
imagem	Varchar	nome da imagem do animal.
nome	Varchar	Nome do animal.
datanascli	Data	Data de nascimento do animal.
castrado	Boolean	Se o animal é castrado, ou não.
especial	Boolean	Se o animal necessita tratamentos especiais.
infoAdicional	Varchar	Espaço para informações adicionais.
fk_genero	Integer	Chave estrangeira de Gênero.
fk_raca	Integer	Chave estrangeira de Raça.
fk_porte	Integer	Chave estrangeira de Porte.
fk_status	Integer	Chave estrangeira de Status Animal.
fk_pelagem	Integer	Chave estrangeira de Pelagem.
fk_temperamento	Integer	Chave estrangeira de Temperamento.
fk_doador	Integer	Chave estrangeira de Doador.
fk_adotante	Integer	Chave estrangeira de Adotante.

Quadro 12 – Tabela Mensagem

Tabela Mensagem		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Mensagem	Entidade	Armazenamento de mensagens.
id_mensagem	Serial	Identificador de mensagens.
conteudo	Varchar	Conteúdo da mensagem.
datahora	Timestamp	Data e hora de envio das mensagens.
status	Boolean	Mensagem lida ou não lida.
fk_remetente	Integer	Chave estrangeira de Remetente.
fk_destinatario	Integer	Chave estrangeira de Destinatário.
fk_animal	Integer	Chave estrangeira de Animal.

Quadro 13 – Tabela Status Solicitação

Tabela Status Solicitação		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Status Solicitação	Entidade	Armazenamento de Status de Solicitação.
id_status	Serial	Identificador do Status Solicitação.
statusSolicitacao	Varchar	Estado da solicitação.

Quadro 14 – Tabela Avaliação

Tabela Avaliação		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Avaliacao	Entidade	Armazenamento de informações da avaliação.
id_avaliacao	Serial	Identificador da avaliação.
avaliacao	Boolean	Detalhamento da avaliação.
fk_usuario	Integer	Chave estrangeira de Usuário.
fk_animal	Integer	Chave estrangeira de Animal.
fk_statussolicitacao	Integer	Chave estrangeira de Status Solicitação.
fk_statusadocao	Integer	Chave estrangeira de Status Adoção.

Quadro 15 – Tabela Motivos

Tabela Motivos		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Motivos	Entidade	Armazenamento de informações do motivo.
id_motivos	Serial	Identificador de motivos.
motivos_pt	Varchar	Motivos, em português.
motivos_en	Varchar	Motivos, em inglês.

Quadro 16 – Tabela Denúncia

Tabela Denúncia		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Denuncia	Entidade	Armazenamento de informações de denúncias.
id_denuncia	Serial	Identificador de denuncia.
fk_denuncia	Integer	Chave estrangeira de Denuncia.
fk_denunciante	Integer	Chave estrangeira de Denunciante.
fk_denunciado	Integer	Chave estrangeira de Denunciado.

Quadro 17 – Tabela Outros Animais

Tabela Outros Animais		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Outros Animais	Entidade	Armazenamento de informações dos outros animais.
id_outrosAnimais	Serial	Identificador de outros animais.
outrosAnimais_pt	Varchar	Informações de outros animais em português.
outrosAnimais_en	Varchar	Informações de outros animais em inglês.

Quadro 18 – Tabela Horas Sozinho

Tabela Horas Sozinho		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Horas Sozinho	Entidade	Armazenamento de informações das horas sozinho.
id_horassozinho	Serial	Identificador das horas sozinho.
horas_pt	Varchar	Informações das horas sozinho em português.
horas_en	Varchar	Informações das horas sozinho em inglês.

Quadro 19 – Tabela Moradia

Tabela Moradia		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Moradia	Entidade	Armazenamento de informações de moradia.
id_moradia	Serial	Identificador de moradia.
moradia_pt	Varchar	Informações de moradia em português.
moradia_en	Varchar	Informações de moradia em inglês.

Quadro 20 – Tabela Usuário

Tabela Usuário		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Usuario	Entidade	Armazenamento de informações do usuário.
id_usuario	Serial	Identificador do usuário.
nome	Varchar	Nome do usuário
email	Varchar	Endereço eletrônico do usuário.
senha	Char	Senha de acesso do usuário.
datanascli	Date	Data de Nascimento do usuário.
localizacao	Point	Local do usuário.
criancas	Boolean	Se há ou não há crianças na residência do usuário.
acesso	Boolean	Se a rua é de fácil acesso.
gastos	Boolean	Se os gasto já estão previstos no orçamento.
alergia	Boolean	Se há alguém na residência com alergia.
disponivel	Boolean	Torna-se "falso" quando sua conta é banida por ser denunciado três vezes.
qntMoradores	SmallInt	Quantos moradores há na residência.
fk_moradia	Integer	Chave estrangeira de Moradia.
fk_genero	Integer	Chave estrangeira de Gênero.
fk_horassozinho	Integer	Chave estrangeira de Horas Sozinho.
fk_outrosanimais	Integer	Chave estrangeira de Outros Animais.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 21 – Tabela Reset Senha

Tabela Reset Senha		
Atributo/Entidade	Tipo	Descrição
Reset_senha	Entidade	Armazenamento de informações de reset senha.
id_reset	Serial	Identificador de reset senha.
token	Varchar	Enviado no <a href="#">E-mail</a> junto com o <i>link</i> para confirmação.
email	Varchar	Endereço eletrônico do usuário.
datahora	Timestamp	Data e hora que foi requisitado o reset de senha.

### F.3 Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso, correspondente ao projeto PETINDER, pode ser encontrado na [Figura 18](#).

Quadro 22 – Casos de Uso (UC)

UC	Nome	Descrição
01	Visualizar perfil do animal	Acesso ao perfil de um animal, sem ser necessário o cadastro.
02	Interagir com perfil do animal	Dar <a href="#">Mi-au-dorei</a> ou <a href="#">Des-au-gostei</a> no perfil de um animal.
03	Gerenciar animal	Usuário responsável por alterações no perfil do animal.
04	Gerenciar perfil	Usuário fazer alterações no seu perfil.
05	Solicitar recuperação de senha	Solicitação do usuário para envio de <a href="#">E-mail</a> para ação de recuperar senha.
06	Recuperar senha	Criação de nova senha.
07	Ver histórico de interação	Acesso a uma lista de interações feitas.
08	Retirar <a href="#">Des-au-gostei</a>	Desfazer a interação de desgostar no perfil de um usuário ou animal.
09	Retirar <a href="#">Mi-au-dorei</a>	Desfazer a interação de gostar no perfil de um usuário ou animal.
10	Dar <a href="#">Mi-au-dorei</a> no perfil do adotante	Interação feita pelo doador de gostar no perfil do adotante.
11	Utilizar <i>chat</i>	Disposto apenas quando há o <a href="#">Match</a> entre adotante e doador. Utilizado para conversa e troca de informações.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 23 – Caso de Uso - Atores

Ator	Nome	Descrição
01	Usuário	Pessoa que faça uso do site, podendo ou não ser cadastrado.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 24 – Detalhamento 1º Caso de Uso

Detalhamento do 1º Caso de Uso	
Nome	Visualizar perfil do animal
Objetivo	O acesso à informações do animal.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Alta.
Pré-Condição	Acessar o <i>link</i> da página web.
Pós-Condição	Cadastrar-se ou logar-se. No caso de já estar logado, o usuário pode interagir com o perfil do animal.
Fluxo Principal	1) Escolher um animal na página inicial; 2) Abrir o perfil do animal escolhido.
Fluxo Alternativo	-

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 25 – Detalhamento 2º Caso de Uso

Detalhamento do 2º Caso de Uso	
Nome	Interagir com perfil do animal
Objetivo	Dar <i>Mi-au-dorei</i> ou <i>Des-au-gostei</i> o perfil do animal.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Alta.
Pré-Condição	Estar logado e estar na página do perfil do animal.
Pós-Condição	Acessar histórico de interação ou interação do doador com o perfil do adotante.
Fluxo Principal	1) Fazer cadastro ou <i>login</i> ; 2) Acessar o perfil do animal; 3) Dar <i>Mi-au-dorei</i> ou <i>Des-au-gostei</i> no perfil.
Fluxo Alternativo	1) Não é necessário realizar o passo 1 caso o usuário já esteja logado.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 26 – Detalhamento 3º Caso de Uso

Detalhamento do 3º Caso de Uso	
Nome	Gerenciar animal
Objetivo	Usuário responsável possa fazer alterações no perfil do animal.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Alta.
Pré-Condição	Ser um usuário cadastrado e ter um animal cadastrado.
Pós-Condição	No caso de mais de um animal cadastrado, o usuário responsável escolherá o perfil que será gerenciado; e edições das informações.
Fluxo Principal	1) Acessar o perfil; 3) Acessar o perfil do animal que será gerenciado; 4) Fazer as alterações; 5) Salvar as alterações.
Fluxo Alternativo	1) Em caso de erro, refazer as alterações

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 27 – Detalhamento 4º Caso de Uso

Detalhamento do 4º Caso de Uso	
Nome	Gerenciar perfil
Objetivo	Usuário fazer alterações em seu perfil.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Alta.
Pré-Condição	Estar logado.
Pós-Condição	Visualizar, doar ou adotar.
Fluxo Principal	1)Acessar o perfil; 2) Editar; 3) Salvar alterações.
Fluxo Alternativo	1) Em caso de erro, refazer a edição.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 28 – Detalhamento 5º Caso de Uso

Detalhamento do 5º Caso de Uso	
Nome	Solicitar recuperação de senha
Objetivo	Iniciar o pedido de recuperação de senha.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Média.
Pré-Condição	Ter cadastro.
Pós-Condição	Fazer a alteração por meio do <a href="#">E-mail</a> enviado ao que foi cadastrado.
Fluxo Principal	1) Iniciar o pedido de recuperação de senha; 2) Verificar se o <a href="#">E-mail</a> cadastrado está certo; 3 Verificar a caixa de entrada.
Fluxo Alternativo	1) Se o <a href="#">E-mail</a> cadastrado não estiver certo, o usuário deve fazer a alteração; 2) Caso o <a href="#">E-mail</a> não esteja na caixa de entrada, o usuário deve verificar o spam.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 29 – Detalhamento 6º Caso de Uso

Detalhamento do 6º Caso de Uso	
Nome	Recuperar senha
Objetivo	Criação de nova senha.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Média.
Pré-Condição	Ter feito a solicitação de recuperação de senha e ter aberto o <i>link</i> enviado.
Pós-Condição	Fazer e salvar a nova senha, e <i>login</i> .
Fluxo Principal	1) Abrir <i>link</i> enviado ao <a href="#">E-mail</a> ; 2) Inserir a nova senha e a confirmação; 3) Salvar as alterações.
Fluxo Alternativo	-

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 30 – Detalhamento 7º Caso de Uso

Detalhamento do 7º Caso de Uso	
Nome	Ver histórico de interação
Objetivo	Acesso a lista de interações.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Médio.
Frequência de Uso	Média.
Pré-Condição	Estar logado, e já ter interagido com algum perfil.
Pós-Condição	Acesso as interações.
Fluxo Principal	1) Acessar o perfil; 2) Clicar em "Histórico de interação";
Fluxo Alternativo	-

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 31 – Detalhamento 8º Caso de Uso

Detalhamento do 8º Caso de Uso	
Nome	Retirar <a href="#">Des-au-gostei</a>
Objetivo	Desfazer a interação de <a href="#">Des-au-gostei</a> do perfil de um usuário ou animal.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Média.
Pré-Condição	Já ter dado <a href="#">Des-au-gostei</a> .
Pós-Condição	Poder trocar a interação, ou não fazer outra interação.
Fluxo Principal	1) Acessar o histórico de interação; 2) Abrir o perfil do animal ou usuário; 3) Retirar a interação.
Fluxo Alternativo	1) Acessar direto o perfil do animal ou usuário.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 32 – Detalhamento 9º Caso de Uso

Detalhamento do 9º Caso de Uso	
Nome	Retirar <a href="#">Mi-au-dorei</a>
Objetivo	Desfazer a interação de <a href="#">Mi-au-dorei</a> do perfil de um usuário ou animal.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Média.
Pré-Condição	Já ter dado <a href="#">Mi-au-dorei</a> .
Pós-Condição	Poder trocar a interação, ou não fazer outra interação.
Fluxo Principal	1) Acessar o histórico de interação; 2) Abrir o perfil do animal ou usuário; 3) Retirar a interação.
Fluxo Alternativo	1) Acessar direto o perfil do animal ou usuário.

Fonte: Elaborado pelos autores

Quadro 33 – Detalhamento 10º Caso de Uso

Detalhamento do 10º Caso de Uso	
Nome	Dar <b>Mi-au-dorei</b> no perfil do adotante.
Objetivo	Interação de gostar do doador no perfil do adotante.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Alta.
Pré-Condição	O adotante ter dado <b>Mi-au-dorei</b> no perfil de algum animal cadastrado por esse doador.
Pós-Condição	<b>Match</b> e <i>chat</i> .
Fluxo Principal	1) Acessar a notificação da interação; 2) Acessar o perfil do adotante; 3) Fazer a interação.
Fluxo Alternativo	1) Não haver interação.

Fonte: Elaborado pelos autores

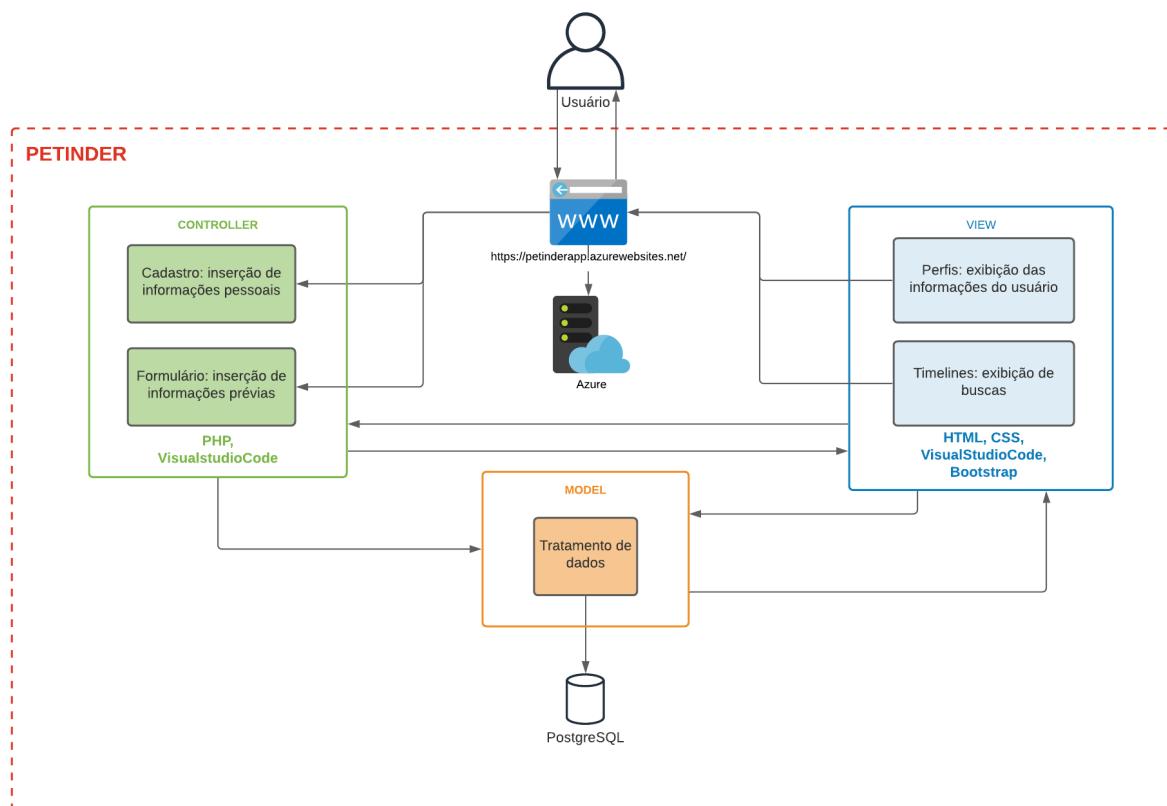
Quadro 34 – Detalhamento 11º Caso de Uso

Detalhamento do 11º Caso de Uso	
Nome	Utilizar <i>chat</i>
Objetivo	Espaço de conversa entre doador e adotante para trocas de informações.
Atores	Usuário.
Grau de Importância	Alto.
Frequência de Uso	Alta.
Pré-Condição	<b>Match</b> entre adotante e doador.
Pós-Condição	Espaço para conversa.
Fluxo Principal	1) <b>Match</b> ; 2) Disponibilização do chat.
Fluxo Alternativo	-

Fonte: Elaborado pelos autores

## F.4 Diagrama de Arquitetura

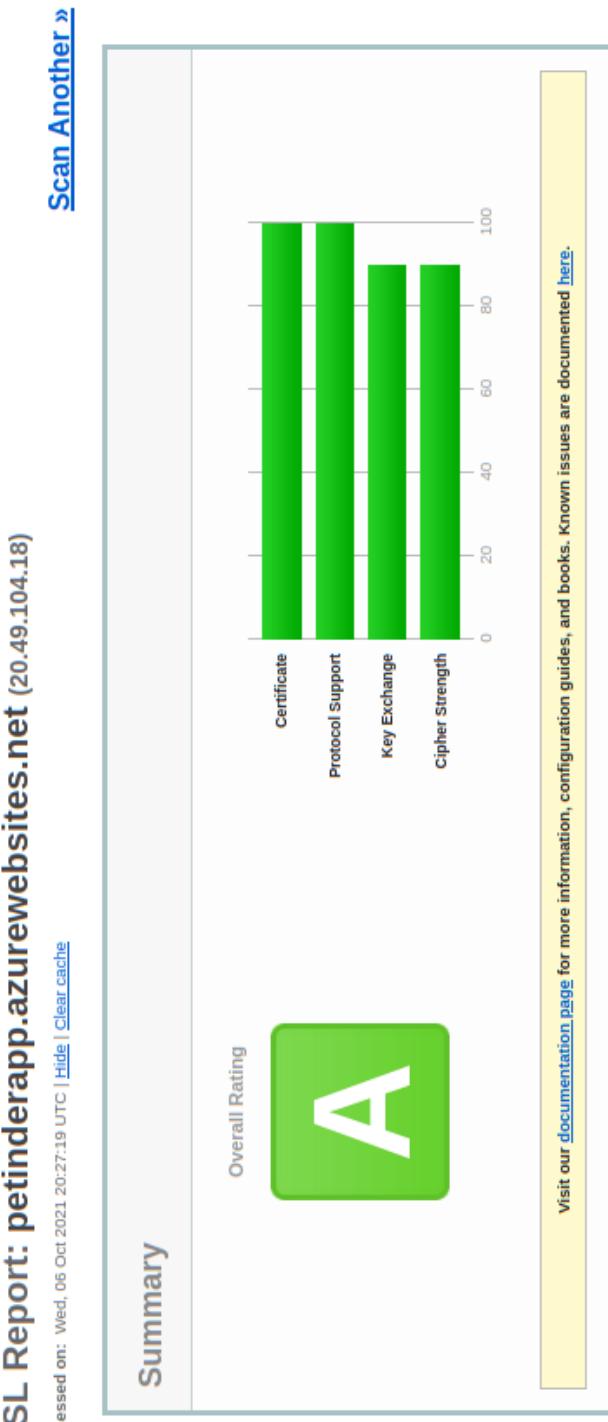
Figura 18 – Diagrama de Arquitetura



Fonte: Elaborado pelos autores

# APÊNDICE G – Teste de confiabilidade SSL

Figura 19 – Certificado SSL nota A



Fonte: Elaborado pelos autores