

Todo list

remover lista de todo da versão final...	1
1: colocar sua dedicatoria	2
2: colocar seus agradecimentos	3
fazer o seu resumo, ele só é feito depois que o documento está terminado	5
fazer tradução do resumo, não utilizar tradução automática	6
Remover lista de simbolos se não for necessário	10
3: remover indice remissivo se não for necessário	52
remover lista de todo da versão final...	

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

22 DE SETEMBRO 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

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

PDS - Prática de Desenvolvimento de Sistemas

São Paulo - SP - Brasil

22 DE SETEMBRO DE 2021

*Este trabalho é dedicado às crianças adultas que,
quando pequenas, sonharam em se tornar cientistas.*

1: colocar sua dedicatória

Agradecimentos

2: colocar seus agradecimentos

Os agradecimentos principais são direcionados à Gerald Weber, Miguel Frasson, Leslie H. Watter, Bruno Parente Lima, Flávio de Vasconcellos Corrêa, Otavio Real Salvador, Renato Machnievscz¹ e todos aqueles que contribuíram para que a produção de trabalhos acadêmicos conforme as normas ABNT com L^AT_EX fosse possível.

Agradecimentos especiais são direcionados ao Centro de Pesquisa em Arquitetura da Informação² da Universidade de Brasília (CPAI), ao grupo de usuários *latex-br*³ e aos novos voluntários do grupo *abnT_EX2*⁴ que contribuíram e que ainda contribuirão para a evolução do abnT_EX2.

¹ Os nomes dos integrantes do primeiro projeto abnT_EX foram extraídos de <<http://codigolivre.org.br/projects/abntex/>>

² <<http://www.cpai.unb.br/>>

³ <<http://groups.google.com/group/latex-br>>

⁴ <<http://groups.google.com/group/abntex2>> e <<http://abntex2.googlecode.com/>>

*“Não vos amoldeis às estruturas deste mundo,
mas transformai-vos pela renovação da mente,
a fim de distinguir qual é a vontade de Deus:
o que é bom, o que Lhe é agradável, o que é perfeito.”
(Bíblia Sagrada, Romanos 12, 2)*

Resumo

fazer o seu resumo, ele só é feito depois que o documento está terminado

Segundo a ABNT(2003, 3.1-3.2), o resumo deve ressaltar o contexto, o objetivo, o método, os resultados e as conclusões do documento (portanto deve ser escrito por ultimo). A ordem e a extensão destes itens dependem do tipo de resumo (informativo ou indicativo) e do tratamento que cada item recebe no documento original. O resumo **deve ter um paragrafo único** e deve **ter entre 150 e 500 palavras para trabalhos acadêmicos ou entre 100 e 250 para artigos de periódicos**. O resumo deve ser precedido da referência do documento, com exceção do resumo inserido no próprio documento. (...) As palavras-chave devem figurar logo abaixo do resumo, antecedidas da expressão **Palavras-chave:**, separadas entre si por ponto e finalizadas também por ponto.

Palavras-chaves: latex. abntex. editoração de texto.

Abstract

This is the english abstract.

fazer tradução do resumo, não utilizar tradução automática

Keywords: latex. abntex. text editoration.

Lista de ilustrações

Lista de tabelas

Lista de quadros

Quadro 1 – Requisitos funcionais	17
Quadro 2 – Requisitos não funcionais	17
Quadro 3 – Regras de negócio	18

Sumário

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Problema a ser solucionado	12
1.2	Justificativa	13
1.3	Objetivos	13
2	REVISÃO DA LITERATURA	14
2.1	Assunto X	14
3	DESCRIÇÃO FUNCIONAL DA APLICAÇÃO	15
3.1	Casos de uso	15
4	MODELAGEM E LEVANTAMENTO DE DADOS	16
4.1	Análise de Requisitos	16
4.1.1	Requisitos funcionais	16
4.1.2	Requisitos não funcionais	16
4.1.3	Regras de negócio	16
5	PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO	19
5.1	Organização da equipe	19
5.2	Tecnologias utilizadas	19
5.3	Ideia inicial	19
5.4	Mudanças e descartes	19
5.5	Problemas durante o desenvolvimento	19
6	RESULTADOS OBTIDOS	20
6.1	Repositório de controle de versão	20
6.2	Registros de desenvolvimento e resultado final	20
	GLOSSÁRIO	21
	APÊNDICES	23
	APÊNDICE A – PROPOSTA INICIAL	24

	APÊNDICE B – PROVA CONCEITUAL	38
	APÊNDICE C – CRONOGRAMAS MENSAIS	48
C.1	Maio	48
C.2	Junho - Parte 1	49
C.3	Junho - Parte 2	50
C.4	Julho - Parte 1	51
C.5	Julho - Parte 2	52

1 Introdução

No Brasil temos muitos casos de abandonos de animais. Em 2019 o Instituto Pet Brasil realizou um levantamento a respeito de animais sob tutela de ONGs, e chegaram 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 situações de vulnerabilidade, levam para suas casas e fornecem lares temporários até encontrarem, então, uma família que possa oferecer todo cuidado que o pet necessita.

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 ONGs em busca de companhia animal, aumentando os números de adoções.

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.

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 OMS lançou uma nota que continha estimativas do número de animais vivendo nas ruas do Brasil, eram aproximadamente 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.

Com o início da pandemia e confinamento brasileiro, as ONG's passaram a reportar um aumento na procura de adoção de cães e gatos. De acordo com o médico veterinário que é gerente de vigilância de zoonoses do Distrito Federal, Rodrigo Menna Barreto, o número de adoções de animais registrados pelo órgão entre janeiro e setembro de 2020 foi maior do 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 ONG's superlotadas e recordes de abandono.

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 (Associação de Mulheres Protetoras dos Animais Rejeitados e Abandonados), cerca de 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.

Em vista de tais dados, nossa equipe se sensibilizou a criar um projeto que realize a doação e adoção de cães e gatos de forma prática e efetiva, e que contribua para a diminuição desses altos números de abandonos, de maneira consciente e solidária.

1.3 Objetivos

O website Petinder, desenvolvido pela equipe TI TI TI, tem como objetivo facilitar o processo de adoção e doação de animais oferecendo uma plataforma segura e que atende as necessidades dos usuários.

O projeto tem como objetivos específicos:

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

2 Revisão da Literatura

A revisão da literatura é a etapa do trabalho em que se reúne as fontes de pesquisa que vão fornecer embasamento teórico para o trabalho.

Além disso, serve para dialogar com essas referências e aplicar seus conceitos no tema da monografia.

Portanto, é na revisão da literatura onde deve-se apresentar um levantamento bibliográfico acerca do assunto que será tratado na monografia, com escopo definido e uma análise crítica sobre os autores selecionados.

2.1 Assunto X

3 Descrição funcional da aplicação

3.1 Casos de uso

4 Modelagem e levantamento de dados

4.1 Análise de Requisitos

Na engenharia de software, mais precisamente na engenharia de requisitos (comumente chamada apenas de Análise de Requisitos ou Levantamento de Requisitos) é a disciplina que identifica a “dor” do cliente, faz um “diagnóstico” sobre sua origem e propõem um “tratamento terapêutico” para curá-lo.

4.1.1 Requisitos funcionais

Requisitos funcionais são todas as necessidades, características ou funcionalidades esperadas em um processo que podem ser atendidos pelo software.

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.

4.1.2 Requisitos não funcionais

Um requisito não funcional, por sua vez pode ser definido como “de qual maneira” o sistema deve fazer algo. Por outro lado pode parecer muito vago e com pouco sentido, mas é muito simples assimilar o conceito.

Uma forma simples de entender o que é um requisito funcional é ter por base que todo requisito não funcional deve expressar uma premissa ou restrição do sistema. No [Quadro 2](#) estão os requisitos não funcionais da aplicação PETINDER.

4.1.3 Regras de negócio

Regras de negócio servem para definir ou restringir alguma ação nos processos de sua empresa.

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.

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 miau-dorei.	
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 miau-dorei.	
RF08	Quando o miau-dorei é mútuo entre doador e adotante o sistema deve notificar o match.	RF05
RF09	O sistema deve permitir a interação entre doador e adotante através do chat após o match.	
RF10	O chat do sistema deve mostrar hora e data das mensagens trocadas entre usuários.	RF09
RF11	Os adotantes que demonstrarem interesse em um animal com status “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 a uma rede Wi-Fi ou dados móveis.
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 website.

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 dentro do sistema.
RN04	O chat 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 des-au-gostei.
RN12	Caso um usuário não-logado tente interagir com as funções de adoção e/ou doação ele será redirecionado a tela de login.

Fonte: Elaborada pelos autores

5 Processo de desenvolvimento

5.1 Organização da equipe

5.2 Tecnologias utilizadas

5.3 Ideia inicial

5.4 Mudanças e descartes

5.5 Problemas durante o desenvolvimento

6 Resultados obtidos

6.1 Repositório de controle de versão

6.2 Registros de desenvolvimento e resultado final

Item	Maio	Junho	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Arquivos	1	20						
Atributos	0	9						
Classes	0	1						
Commits	2	12	14					
Dados sobre análises estáticas	0	0	0					
<i>Base de dados de Entidades (DB)</i>	0	8	11					
Imagens	0	0						
Interfaces	0	7						
Linhas	0	610						
Métodos	0	9						
Postagens do Blog	2	5	4					
Requisitos	0	18	16					
Reuniões	4	10	9					
Sons	0	0	0					
Tamanho do Projeto <i>Megabyte (MB)</i>	0	0,0531						
Testes	0	0	0					
Testes Unitários / Automatizados	0	0	0					
Vídeos gerados	0	1	2					

Considerações Finais

Glossário

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

Lista de ilustrações

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

Lista de quadros

Quadro 1 – Divisão de Tarefas 12

Sumário

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

1 Introdução

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

1.1 Objetivos

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

1.2 Justificativa

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

2 Funcionalidades

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

2.1 Delimitar distância

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

2.2 Adotar

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

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

2.3 Match

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

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

2.4 Monitorar chat

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

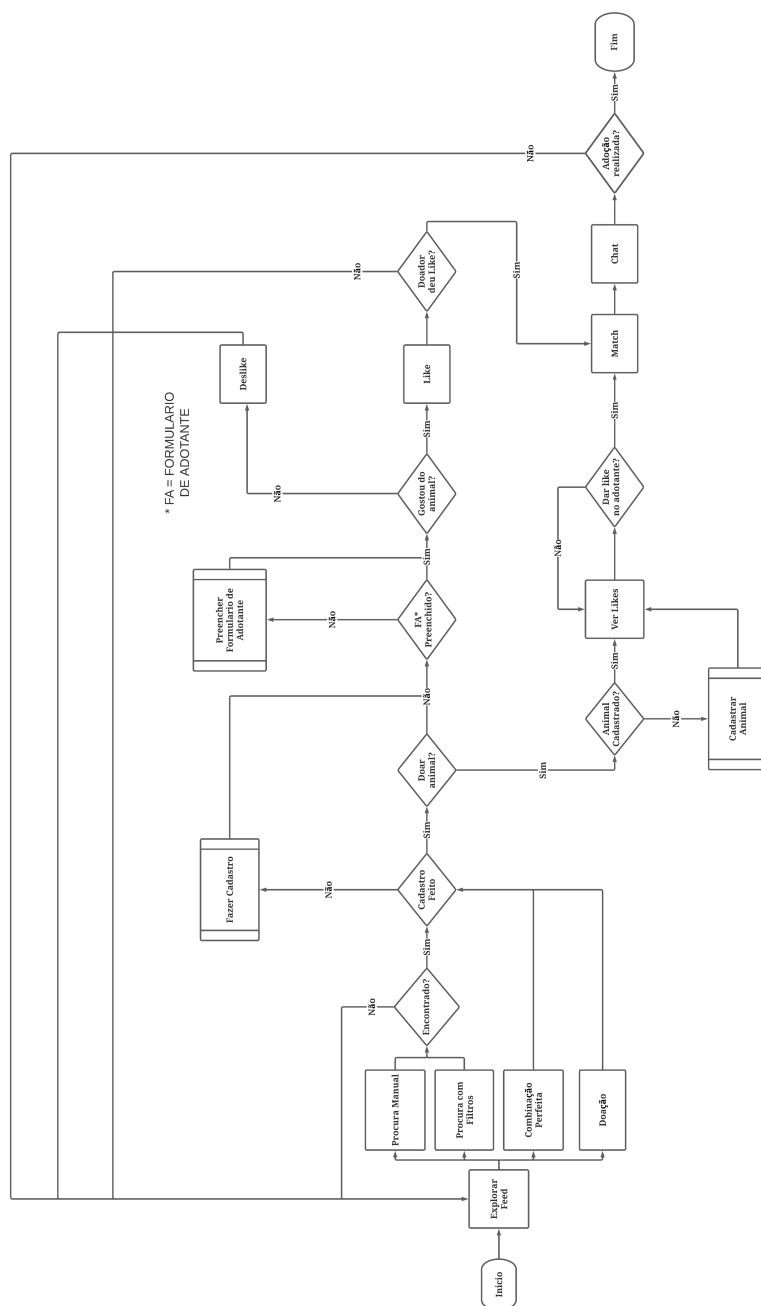
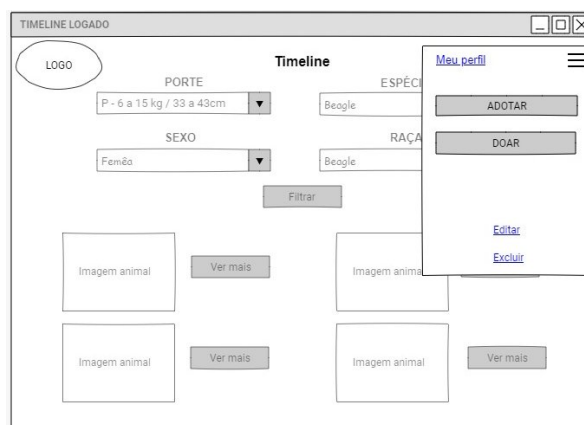


Figura 1 – Diagrama Virado - Exemplo

Fonte: Autoral



Timeline LOGADO

LOGO

Timeline

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

SEXO: Fêmea

ESPÉCIE: Beagle

RAÇA: Beagle

Filtrar

Imagem animal

Ver mais

Imagem animal

Ver mais

Imagem animal

Ver mais

Imagem animal

Ver mais

Mais perfil

ADOTAR

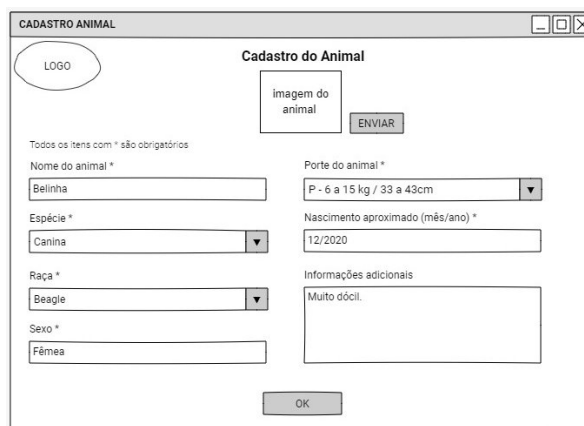
DOAR

Editar

Excluir

Figura 2 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Timeline

Fonte: Autoral



CADASTRO ANIMAL

LOGO

Cadastro do Animal

imagem do animal

ENVIAR

Todos os itens com * são obrigatórios

Nome do animal *

Belinha

Porte do animal *

P - 6 a 15 kg / 33 a 43cm

Espécie *

Canina

Nascimento aproximado (mês/ano) *

12/2020

Raça *

Beagle

Informações adicionais

Muito dócil.

Sexo *

Fêmea

OK

Figura 3 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Cadastro do Animal

Fonte: Autoral

FORMULÁRIO BÁSICO PARA ADOÇÃO

Formulário

LOGO

1. Qual o seu tipo de moradia?

☐ Casa

☐ Apartamento

2. Sua residência tem acesso direto à rua?

☐ Sim

☐ Não

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

☐ Sim, animais.

☐ Não

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

pessoas.

☐ Sim

☐ Não

5. Há crianças na sua residência?

☐ Sim

☐ Não

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

7. Por quais motivos deseja adotar um animal doméstico?

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

☐ Sim, aproximadamente horas.

☐ Não

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

☐ Sim

☐ Não

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

☐ Levar junto

☐ Outro:

☐ Doar

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

☐ Sim

☐ Não

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

0 km

50 km

SALVAR

Figura 4 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Formulário de Adoção

Fonte: Autoral

PERFIL ANIMAL - visto pelo adotante

Perfil do animal

LOGO

Imagem do animal

DESG-AU-STEI

MI-AU-DOREI

Nome: Belinha

Nascimento aprox.: 12/2020

Espécie: Canina

Idade aproximada: 06 meses

Raça: Beagle

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

Sexo: Fêmea

Informações adicionais:

Muito dócil.

Figura 5 – Protótipo de Baixa Fidelidade - Perfil do animal

Fonte: Autoral

3 Tecnologias

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

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

4 Equipe

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

Quadro 1 – Divisão de Tarefas

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

Fonte: Autoral

Referências

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

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

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

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

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 cascatas 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 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.

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.

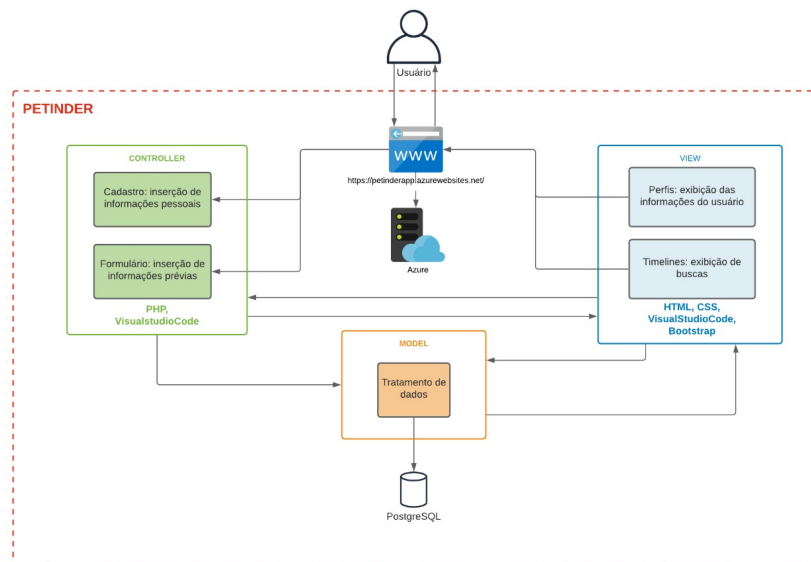


Figura 1 – Diagrama de arquitetura do sistema

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>. 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-what-is.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.

C.1 Maio

[illegible]

C.2 Junho - Parte 1

[illegible]

C.4 Julho - Parte 1

[illegible]

C.5 Julho - Parte 2

[illegible]

3: remover índice remissivo se não for necessário