

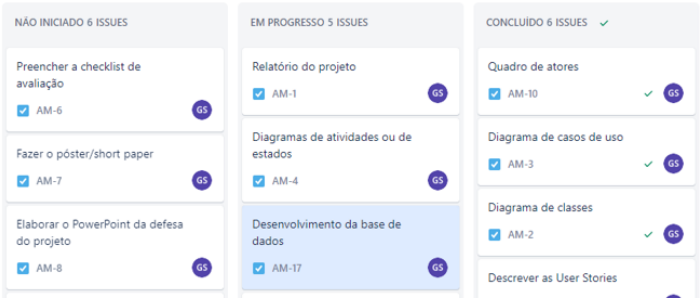
Introdução

O projeto Adota.me consiste num sistema *web*, onde tem como principal objetivo, adotar, apadrinhar e fazer pedidos sobre: animais domésticos que tenham desaparecido ou que sejam encontrados e ainda, adicionar animais ao catálogo do tipo canídeos e felinos. Para a elaboração deste projeto, utilizaram-se tecnologias atuais, sendo as principais o Node.js, PostgreSQL e a *framework* Bootstrap.

- Objetivos do sistema**
- Consultar catálogo de animais para adotar/apadrinhar e animais desaparecidos;
 - Consultar as características dos animais disponíveis para adoção/apadrinhamento e dos animais desaparecidos;
 - Fazer pedidos sobre: adoção/apadrinhamento, adicionar animais ao catálogo, reportar animal desaparecido e comunicar animal desaparecido caso avistado;
 - Ver dados bancários para contribuir para as despesas dos animais;
 - O gestor é o responsável pela análise e validação dos pedidos propostos;
 - Critérios de acessibilidade;
 - *Site* responsivo;
 - Base de dados do sistema *web* preparada para implementação de novas funcionalidades;

Metodologia Kanban

A metodologia ágil utilizada no desenvolvimento do sistema Adota.me foi a Kanban, do *software* Jira. A metodologia Kanban consiste na criação das diversas tarefas impostas pelo projeto Adota.me, que no decorrer do projeto, as tarefas criadas vão sendo distribuídas conforme o estado da tarefa pelas seguintes colunas nomeadas de: “Não iniciado”, “Em progresso” e “Concluído”.



Tecnologias e ferramentas

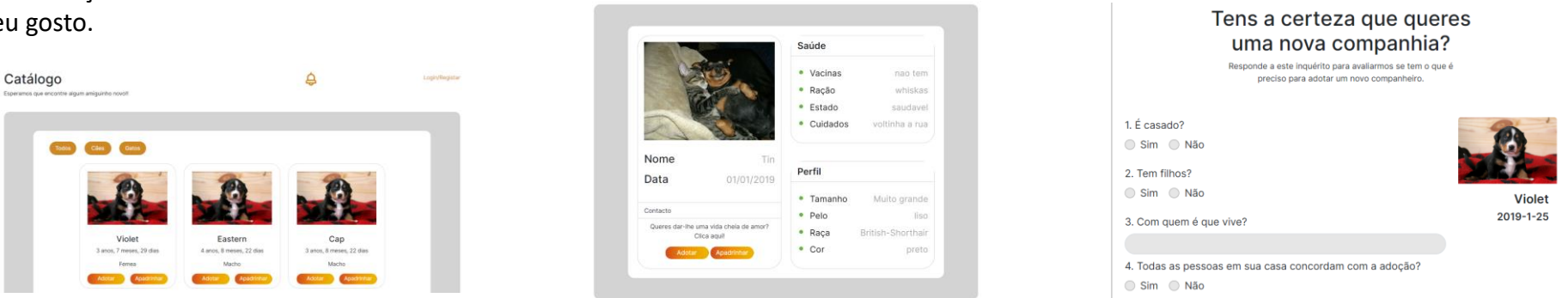


Implementações

Um dos principais objetivos do sistema Adota.me, é fazer o pedido do tipo adoção. Primeiro, o utilizador terá de consultar o catálogo referente aos animais dispostos para adoção e escolher um dos animais a seu gosto.

De seguida, o utilizador poderá consultar as características sobre o animal que selecionou. Se o utilizador estiver convencido sobre a adoção do animal escolhido, aciona o botão adotar.

Por fim, o utilizador preenche os dados relativos ao pedido de adoção e submete o formulário para avaliação.



Conclusão

Este projeto desenvolvido em contexto de estágio foi muito importante porque permitiu ter um conhecimento mais aprofundado sobre as diversas tecnologias e ferramentas que podem ser utilizadas para o desenvolvimento sobre sistemas *web*. Durante o estágio também se adotou uma metodologia ágil, para tornar o processo de desenvolvimento do sistema *web* mais organizado. Nem todas as funcionalidades propostas para o sistema Adota.me foram implementadas no entanto, todos os desafios propostos durante o estágio foram realizados com sucesso.