



# Adotapp

Tecnologia no processo de adoção

Desenvolvimento de softwares para auxiliar no processo adotivo

Participantes:

- Anna Puga Campos Rodrigues
- Barbara Luiza Freitas Carmo
- Carlos Henrique Cury Ferreira Lima
- Luiza Ribeiro Parente Silva

Belo Horizonte  
2020

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>3</b>
<b>Problema</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos</b>	<b>3</b>
<b>Justificativa</b>	<b>4</b>
<b>Público alvo</b>	<b>4</b>
<b>Especificação do Projeto</b>	<b>5</b>
<b>Personas</b>	<b>5</b>
<b>Histórias de usuários</b>	<b>6</b>
<b>Requisitos do Projeto</b>	<b>7</b>
Requisitos Funcionais	7
Requisitos não funcionais	8
<b>Restrições</b>	<b>8</b>
<b>Projeto de Interface</b>	<b>9</b>
<b>Fluxo do Usuário</b>	<b>9</b>
<b>Wireframes</b>	<b>9</b>
<b>Metodologia</b>	<b>14</b>
<b>Gestão de Configuração</b>	<b>15</b>
Hospedagem	15
Controle do Código	15
<b>Gerenciamento do Projeto</b>	<b>16</b>
Método de controle: Kanban	16
Divisão da Equipe	18
<b>Implementação da Solução</b>	<b>18</b>
<b>Arquitetura da Solução</b>	<b>18</b>
<b>Estruturas de Dados</b>	<b>19</b>
<b>Funcionalidades do Sistema (Telas)</b>	<b>20</b>
<b>Instruções de acesso</b>	<b>27</b>
<b>Avaliação da Solução</b>	<b>28</b>
<b>Plano de Testes</b>	<b>28</b>
<b>Registros de Testes</b>	<b>29</b>
<b>Referências</b>	<b>32</b>

# Introdução

No país em que vivemos, o acesso a informações confiáveis é muitas vezes dificultado. Este pode ser um problema em contextos extremamente diversos, inclusive no processo de adoção, tendo em vista que muitos dos interessados em adotar não têm suporte suficiente para se orientarem de forma clara.

De acordo com entrevistas realizadas por essa equipe, saber quais são os documentos necessário para formalizar uma adoção no Brasil, onde obtê-los e suas funções no processo é algo complicado. Infelizmente, mesmo depois de tantos anos, as adoções no país continuam sendo demasiadamente burocráticas e demoradas, o que interfere diretamente no sucesso das mesmas. Considerando que a equipe não pode modificar diretamente os processos jurídicos que permeiam a formalização das adoções, foi necessário adotar uma nova perspectiva acerca do problema.

Desta forma, passou-se a propor um ambiente digital que facilite o acesso às informações necessárias, como, por exemplo, quais são os documentos e onde conseguí-los, juntamente com a possibilidade de um intercâmbio de experiências por meio de um fórum para que quem ainda esteja passando pelo processo consiga tirar dúvidas com quem já o finalizou.

## Problema

Conforme explicitado, no país em que vivemos, a burocracia e a ineficácia do sistema pelo qual é implementado o processo de adoção acaba forçando esses casais a esperar muito mais tempo do que seria necessário até que consigam algum avanço no procedimento.

Devido à má implementação, ao excessivo tempo de espera, à legislação precária e a muitos outros fatores, os cônjuges que têm a intenção de adotar sofrem com a morosidade do sistema proposto pelo governo brasileiro.

## Objetivos

Frente ao problema salientado, procurou-se utilizar os recursos tecnológicos a disposição para criar um ambiente online que ajude os futuros pais e mães a orientarem-se durante essa jornada burocrática. Ademais, empenhar-se-á na tarefa de oferecer recursos além dos oferecidos pelo programa governamental, permitindo aos usuários o usufruto de artifícios que permitam maior liberdade aos que buscam sucesso na adoção, inserindo-os diretamente no processo, e, permitindo maior transparência no procedimento.

Como objetivos específicos, ressaltam-se:

- Criar uma plataforma online que seja acessível de qualquer lugar e possa ser instalada em dispositivos móveis;
- Possibilitar interação personalizada entre o usuário e a plataforma, melhorando a visualização das etapas do processo.

## Justificativa

Considerando que o Brasil tem atualmente 4,9 mil crianças e adolescentes no sistema de adoção, de acordo com pesquisa realizada pela *Agência Brasil*, mas que cada processo iniciado pode demorar anos para ser efetivado, propôs-se a busca por soluções que possam facilitá-los por meio dos conhecimentos da equipe acerca da área de desenvolvimento de software.

## Público alvo

Embora a aplicação seja acessível a todos, ela é direcionada à um grupo majoritário de “possíveis pais adotivos”. Assume-se que pessoas entre 25 e 50 anos representam cerca de 76,82% dos pretendentes. Desta forma, estabeleceu-se como público-alvo os homens e as mulheres nesta faixa etária que possuam interesse em adotar uma criança e que tenham acesso a internet por meio de computadores e dispositivos móveis.

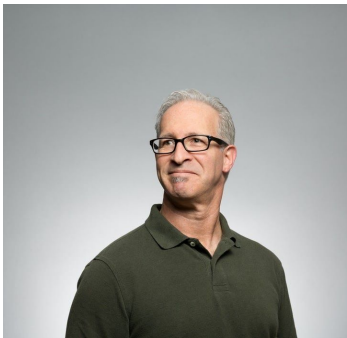
# Especificação do Projeto

A criação do projeto Adotapp baseou-se na interpretação dos problemas presentes no sistema de adoção brasileiro por meio de pesquisas e entrevistas. Durante o processo de desenvolvimento, todos os membros das equipes tiveram contato direto com pais que já haviam adotado e/ou casais que estavam interessados no assunto. Dessa maneira, a partir da análise das inúmeras dificuldades enfrentadas por esses pais, foi possível visualizar a realidade dura e cruel do atual procedimento de adoção. Os detalhes dessa investigação foram expressos por meio de personas e histórias de usuários.

## Personas

As personas levantadas durante o processo de entendimento do problema são apresentadas na Figuras que se seguem.

	<b>Juliana Ferreira</b>	
	<b>Nome:</b> Juliana Ferreira <b>Idade:</b> 30 <b>Estado Civil:</b> Solteira <b>Ocupação:</b> psicóloga, uma funcionária liberal, exercendo sua profissão em um consultório próprio e participa de ações solidárias.	<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Instagram</li><li>● LinkedIn</li><li>● Facebook</li></ul>
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Sempre desejou ter filhos</li><li>● Se preocupa com o grande número de crianças nos abrigos</li><li>● Se interessou pela adoção, por meio do contato que teve no seu trabalho com crianças adotadas</li></ul>	<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Medo constante de adotar sendo uma mãe solteira.</li><li>● Vida profissional bastante árdua e ocupada.</li><li>● Renda regrada.</li><li>● Medo da pressão social de adotar sozinha uma criança</li></ul>	<b>Hobbies, História</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Adora participar de trabalhos voluntários nos finais de semana.</li><li>● Muito ligada à família. Visita os pais frequentemente.</li></ul>

	<b>José Felipe</b>	
	<b>Nome:</b> José Felipe/ Renata Guimarães <b>Idade:</b> 41 <b>Estado civil:</b> Casado <b>Ocupação:</b> Professor de sociologia da rede pública, exercendo sua profissão em escolas no sul de Minas.	<b>Aplicativos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TED</li> <li>• Duolingo</li> <li>• Kindle</li> </ul>
<b>Motivações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distúrbios biológicos</li> <li>• Vontade de construir uma família</li> <li>• Ser capaz de ajudar outras crianças</li> </ul>	<b>Frustrações</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Não conseguir ter filhos biológicos.</li> <li>• Medo de não conseguir criar laços com a criança.</li> <li>• Medo de não construir uma família.</li> <li>• Falta de tempo.</li> </ul>	<b>Hobbies, História</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muito presente em encontros familiares.</li> <li>• Participa de encontros e trabalhos voluntários.</li> </ul>

## Histórias de usuários

A partir da compreensão do dia a dia das personas identificadas para o projeto, foram verificadas as seguintes histórias de usuários:

<b>Eu como ... [PERSONA]</b>	<b>... quero/desejo ... [O QUE]</b>	<b>... para .... [POR QUE]</b>
José Felipe	buscar informações sobre adoção	ter certeza da minha decisão
José Felipe	entrar em contato com pais que já adotaram	entender como funciona o processo de adoção
Juliana Ferreira	me organizar com os documentos do processo de adoção	facilitar o andamento burocrático da adoção
José Felipe	ser capaz de entender sobre o processo de adoção e os documentos requisitados	estar mais envolvido na adoção
Juliana Ferreira	ter acesso ao andamento do meu processo a todo momento	estar sempre atualizada para o próximo passo
Juliana Ferreira	saber antecipadamente o que fazer a cada nova etapa	organizar meus horários de forma prática e efetiva

## Requisitos do Projeto

Serão especificados a seguir os requisitos funcionais e não funcionais do projeto Adotapp. Os requisitos funcionais descrevem basicamente as necessidades que o sistema atende e suas funcionalidades, ou seja, “o que o sistema faz”. Já os requisitos não funcionais são tidos como as premissas e restrições do sistema, ou seja, “de que maneira o sistema executa suas tarefas”.

### Requisitos Funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos do projeto, identificando a prioridade de cada um..

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site apresenta uma versão clássica e outra otimizada especificamente para dispositivos móveis ( <i>web app</i> ).	Alta
RF-02	O site oferece uma plataforma de cadastro, que permite que cada usuário seja direcionado para a criação de seu perfil.	Alta
RF-03	O site oferece informações necessárias para o processo de adoção.	Alta
RF-04	O site permite a checagem do andamento do processo de adoção de cada usuário.	Alta
RF-05	O site, por meio das informações disponibilizadas pelo usuário, ilustra graficamente a porcentagem do andamento do processo.	Alta
RF-06	O site apresenta a documentação necessária para cada etapa do processo de adoção, explicando cada uma.	Alta
RF-07	O site indica os locais e os órgãos responsáveis pela emissão de cada documento.	Alta
RF-08	A cada etapa concluída, o site indica os próximos passos a serem seguidos em relação às documentações.	Alta
RF-09	O site apresenta veículos de comunicação em que o usuário pode expressar dúvidas.	Baixa
RF-10	O site permite que o usuário crie uma listagem personalizada de compromissos relacionados à adoção	Baixa

## Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais do projeto e suas prioridades indicadas.

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site está acessível na Internet por meio da hospedagem na plataforma Heroku.	Alta
RNF-02	O site é compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta
RNF-03	O site é responsivo, se adequando há diferentes tamanhos de telas	Média
RNF-04	O site é instalável nos principais sistemas operacionais mobile (Android e IOS).	Alta

## Restrições

As questões que limitam o projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir

ID	Descrição
RE-01	O site não atua diretamente na burocracia do processo de adoção
RE-02	O site não tem controle dos prazos
RE-03	Mesmo servindo de apoio, o aplicativo não substitui a presença de um advogado.



# Projeto de Interface

Dentre as preocupações para a montagem da interface do sistema, estabeleceu-se o foco em questões como a simplicidade de uso no aplicativo e a disponibilidade de informação ao usuário, tendo em vista que o Adotapp não tem como público-alvo pessoas que necessariamente dominam o uso de tecnologias.

## Fluxo do Usuário

O diagrama apresentado na Figura 1 mostra o fluxo de interação do usuário pelas telas do sistema. Cada uma das telas deste fluxo é detalhada na seção de Wireframes que se segue. Para visualizar o wireframe interativo, acesse o [ambiente MarvelApp do projeto](#).

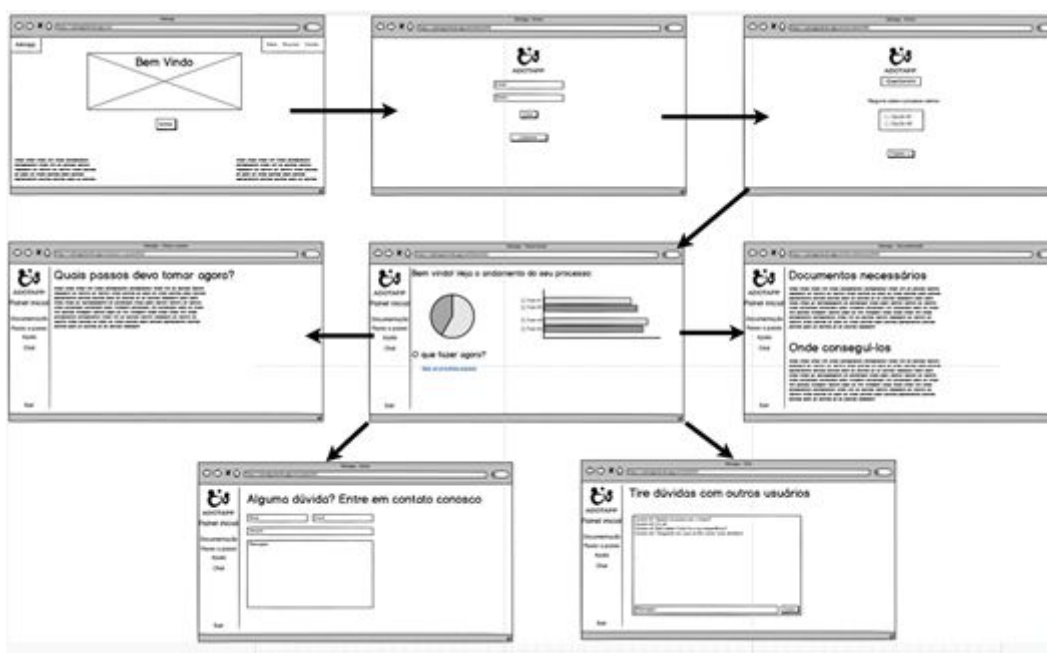


Figura 1 - Fluxo de telas do usuário

## Wireframes

Conforme o fluxo de telas do projeto, apresentado no item anterior, as telas do sistema são apresentadas em detalhes nos itens que se seguem.

### Tela Inicial do Adotapp

A tela inicial do sistema apresenta, de forma introdutória, o Adotapp, com alguns textos e imagens que o caracterizam, oferecendo, também, um botão que permite ao usuário ingressar com sua conta existente ou criando uma nova conta no website.

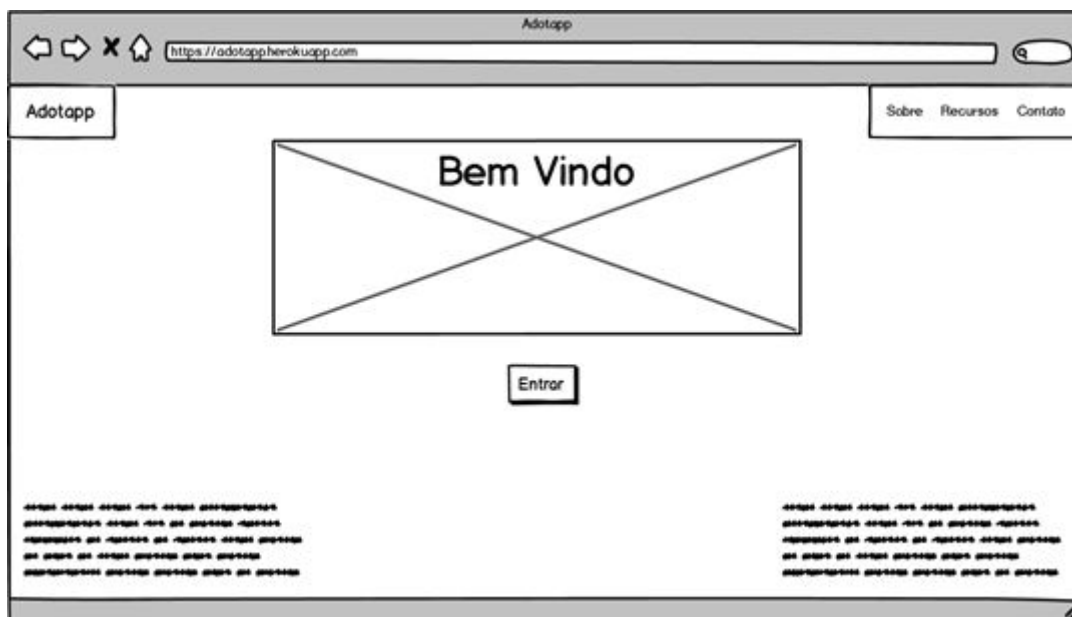


Figura 2 – Tela inicial do Adotapp

## Tela – Entrar

A tela de entrar permite ao usuário utilizar suas credenciais cadastradas para ingressar ao sistema e desfrutar das funcionalidades oferecidas. Caso ele ainda não as possua, o usuário é convidado a criar uma nova conta no Adotapp.

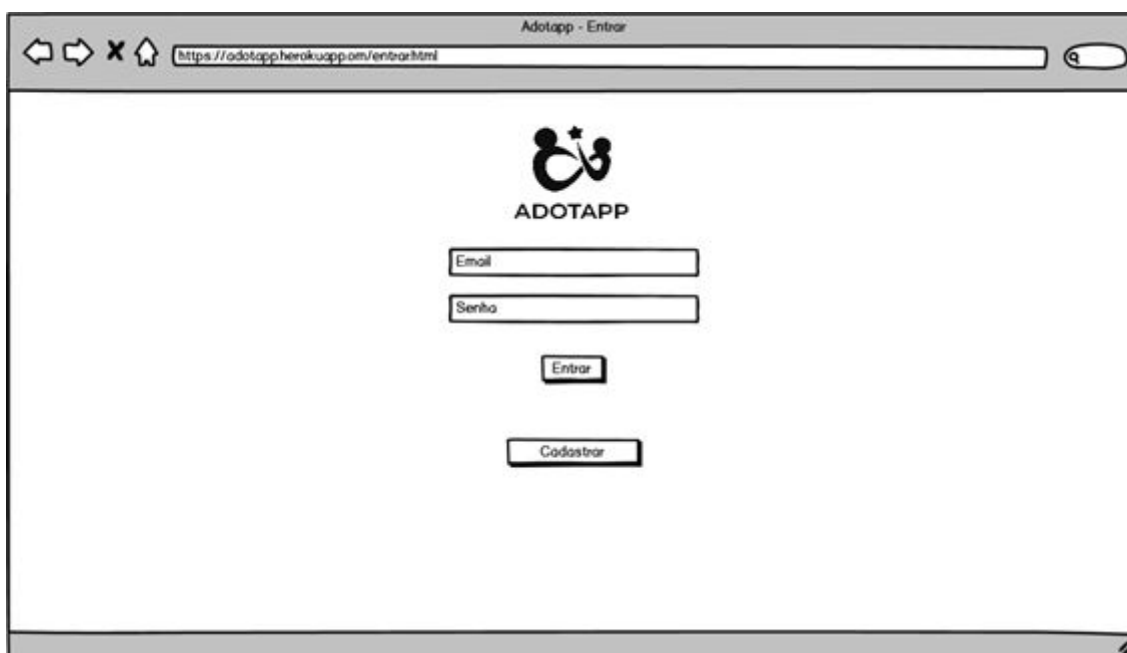


Figura 3 – Tela de login do Adotapp

## Tela de questionário

Assim que o usuário se cadastra e ingressa ao Adotapp pela primeira vez, ele é levado para a página do questionário, o qual pergunta sobre os estágios do processo adotivo em andamento do indivíduo.



The screenshot shows a web browser window titled "Adotapp - Entrar" with the URL "https://adotapp.herokuapp.com/processo.html". The page features the Adotapp logo (a stylized figure with a star) and the text "ADOTAPP" and "Questionário". Below this, it asks "Pergunta sobre o processo adotivo" and provides two options: "Opção #1" and "Opção #2", each with an unchecked checkbox. At the bottom, there is a "Próximo ->" button.

Figura 4 – Questionário sobre o processo adotivo

## Tela – Painel inicial

Após responder ao questionário, o usuário é levado ao painel inicial, no qual fica disponível o acesso às informações do processo corrente e aos recursos oferecidos pelo Adotapp.

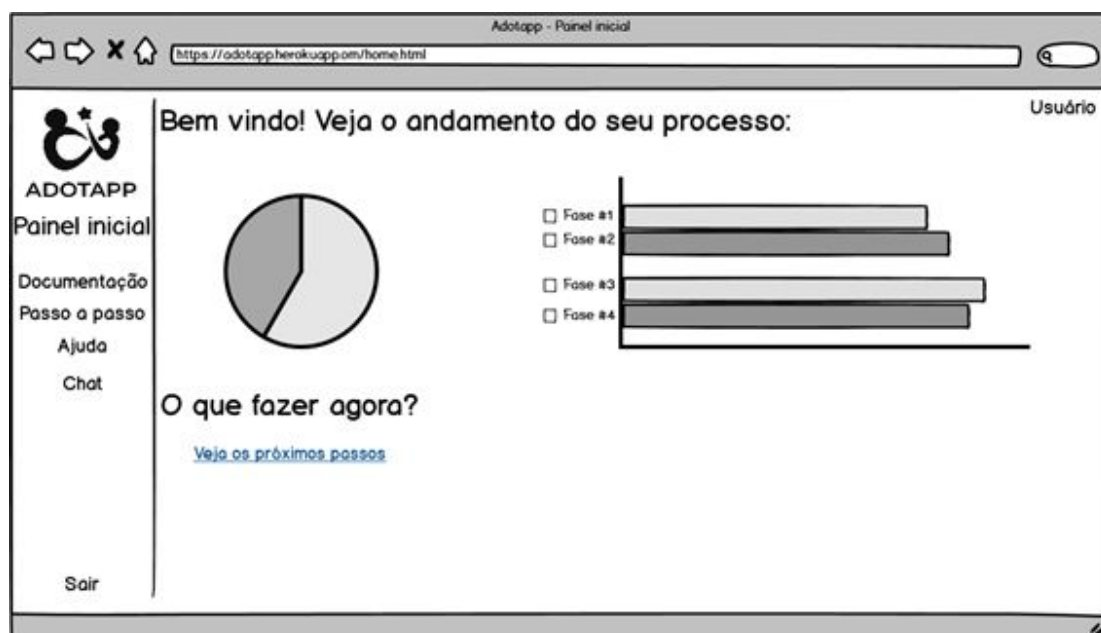


Figura 5 – Painel inicial do Adotapp

## Tela – Documentação

A tela de documentação permite ao usuário ter a ciência de todos os documentos que serão requisitados durante o processo adotivo, além de listar os locais onde podem ser obtidos.

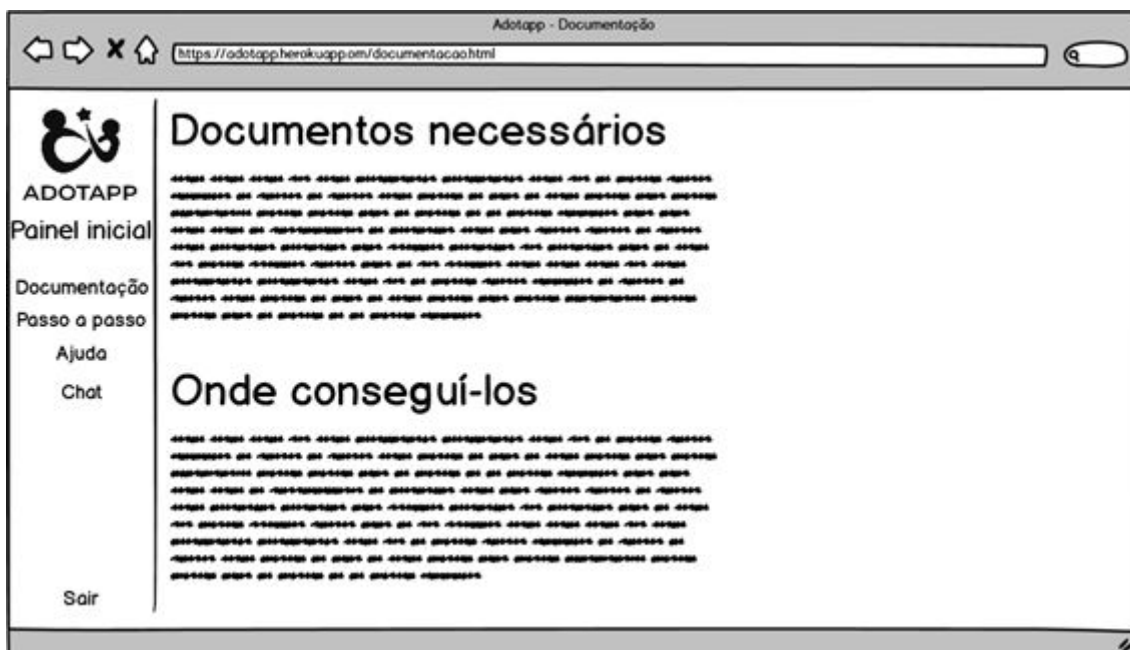


Figura 6 - Tela de documentação

## Tela – Passo a passo

A tela de passo a passo permite ao usuário instruir-se em qualquer etapa do processo adotivo, para que ele possa saber como proceder em determinada fase do procedimento.

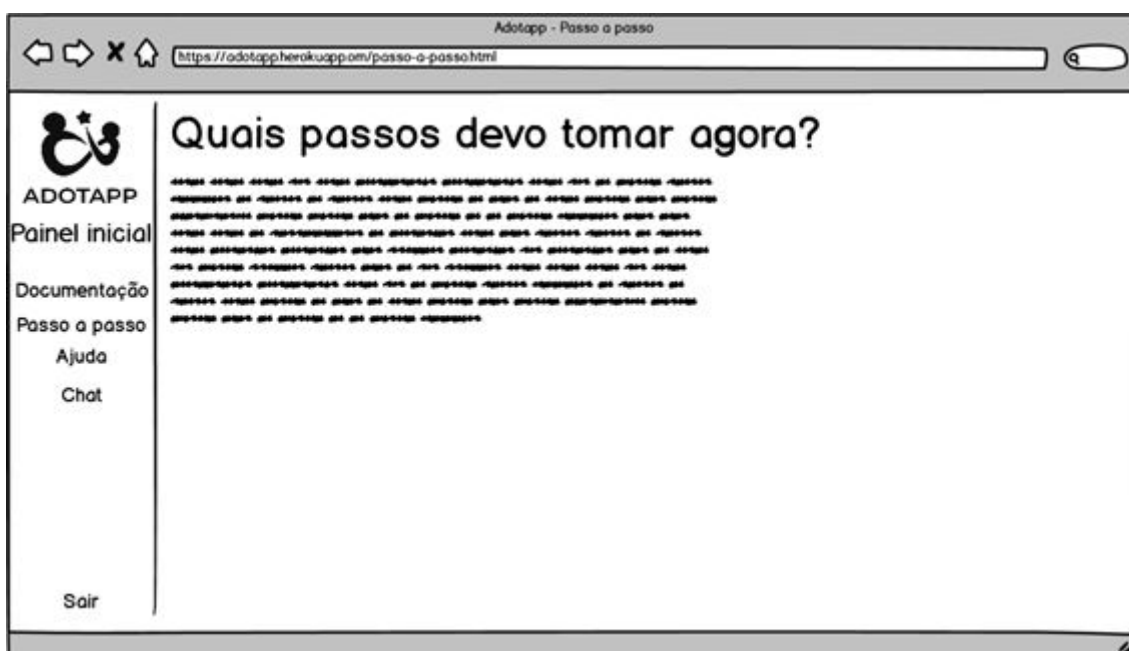
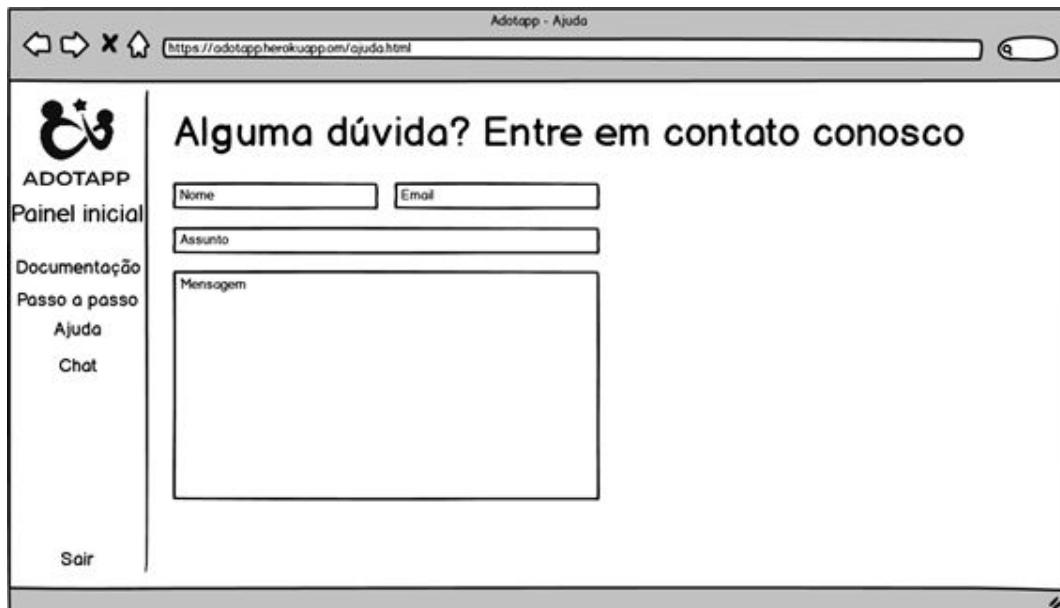


Figura 7 – Tela de passo a passo

## Tela - Ajuda

Na tela de ajuda, o usuário tem a sua disposição um sistema de mensagens por email, para que ele possa contatar a equipe do Adotapp em caso de dúvidas durante o seu uso, tanto em relação ao software quanto ao processo adotivo em si.

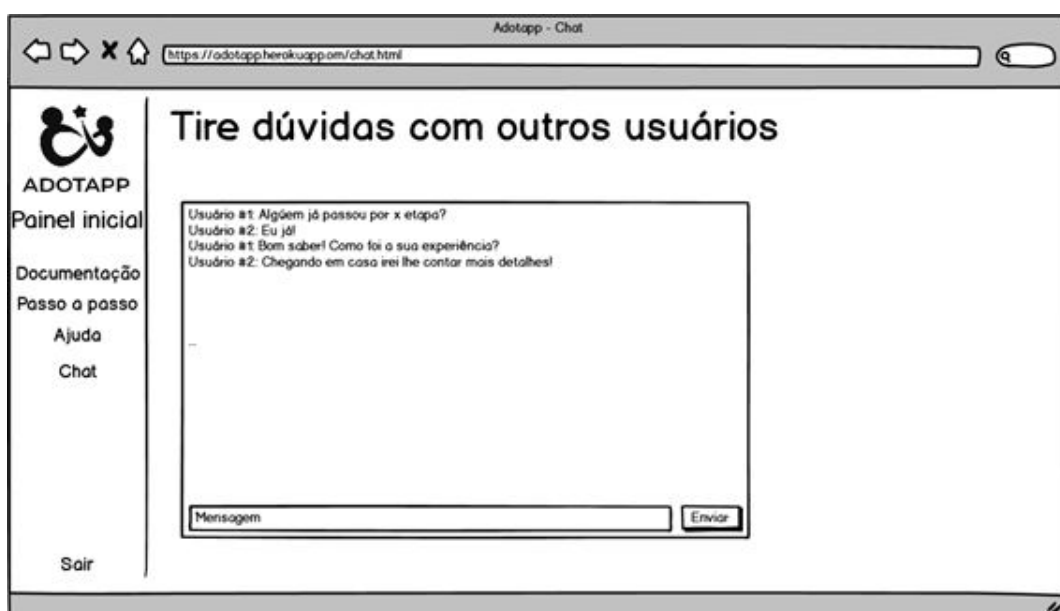


A captura de tela mostra a interface web da página de ajuda do Adotapp. No topo, há uma barra de endereço com o URL `https://adotapp.herokuapp.com/ajuda.html`. À esquerda, um menu lateral contém o logotipo do Adotapp e os links: "Painel inicial", "Documentação", "Passo a passo", "Ajuda" (destacado) e "Chat". O conteúdo principal da página tem o título "Alguma dúvida? Entre em contato conosco". Abaixo do título, há campos de formulário para "Nome", "Email" e "Assunto", seguidos por uma área grande para a "Mensagem". No canto inferior esquerdo do menu, há um link "Sair".

Figura 8 – Tela de ajuda

## Tela – Chat

Por fim, na tela de chat, o usuário pode entrar em contato com outros usuários do Adotapp, para ter opiniões e conselhos de outras pessoas que também passam pelo processo adotivo.



A captura de tela mostra a interface web da página de chat do Adotapp. No topo, há uma barra de endereço com o URL `https://adotapp.herokuapp.com/chat.html`. À esquerda, o menu lateral é idêntico ao da tela de ajuda, com "Ajuda" e "Chat" listados. O conteúdo principal tem o título "Tire dúvidas com outros usuários". Abaixo do título, há uma caixa de texto contendo mensagens de exemplo de outros usuários, como "Usuário #1: Alguém já passou por x etapa?". Na base da interface, há um campo de entrada para a "Mensagem" e um botão "Enviar".

Figura 9 – Tela de chat

# Metodologia

Neste projeto utilizou-se a metodologia Scrum, que consiste em dividir a equipe em pequenos grupos, sendo cada um responsável por uma parte predefinida do projeto, delimitando, assim, o que cada parte do grupo faz, simplificando os testes e desenvolvimento mais aperfeiçoado das funcionalidades. Além disso, para o desenvolvimento do sistema, partiu-se do ciclo sprint, que consiste em analisar o que precisa ser feito, implementá-las no produto, revisar e testar.

Outro pilar do Scrum, o Product Backlog foi aplicado no gerenciamento das tarefas, o qual consiste na criação de uma lista de funcionalidades necessárias para o projeto, tornando-se mais simples a análise de quais partes são mais importantes e que merecem maior enfoque.

## Ambientes de Trabalho

Cada aspecto do desenvolvimento da solução está dividida e é apresentada a seguir.

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	<a href="https://github.com/leonardovallem/adotapp/">https://github.com/leonardovallem/adotapp/</a>
Projeto de Interface e Wireframes	MarvelApp	<a href="https://marvelapp.com/66h53c4/screen/70836200">https://marvelapp.com/66h53c4/screen/70836200</a>
Gerenciamento do Projeto	Trello	<a href="https://trello.com/b/MSCFNcEA/adotapp">https://trello.com/b/MSCFNcEA/adotapp</a>

Com relação à gestão do código fonte, o grupo de desenvolvimento, após fazer suas alterações no projeto, faz a *commit* na *branch master* do repositório do GitHub. Após a confirmação de sucesso e isenção de falhas nessa *commit*, é feito o *push* para o Heroku, pelo qual será exibido o site ao usuário final.

# Gestão de Configuração

## Hospedagem

O site utiliza a plataforma do Heroku como ambiente de hospedagem do site do projeto. O site é mantido no ambiente da URL.

<https://adotapp.herokuapp.com/>

## Controle do Código

Para armazenar o código fonte do sistema, utilizou-se o GitHub, onde armazenou-se todos os arquivos desenvolvidos para o projeto, incluindo páginas HTML, folhas de estilo CSS, scripts JavaScript, imagens e outros.

Além do armazenamento, essa plataforma traz o recurso do controle de versão, pelo qual a equipe pôde desenvolver novas versões do sistema apenas adicionando as alterações ao código base presente no repositório.

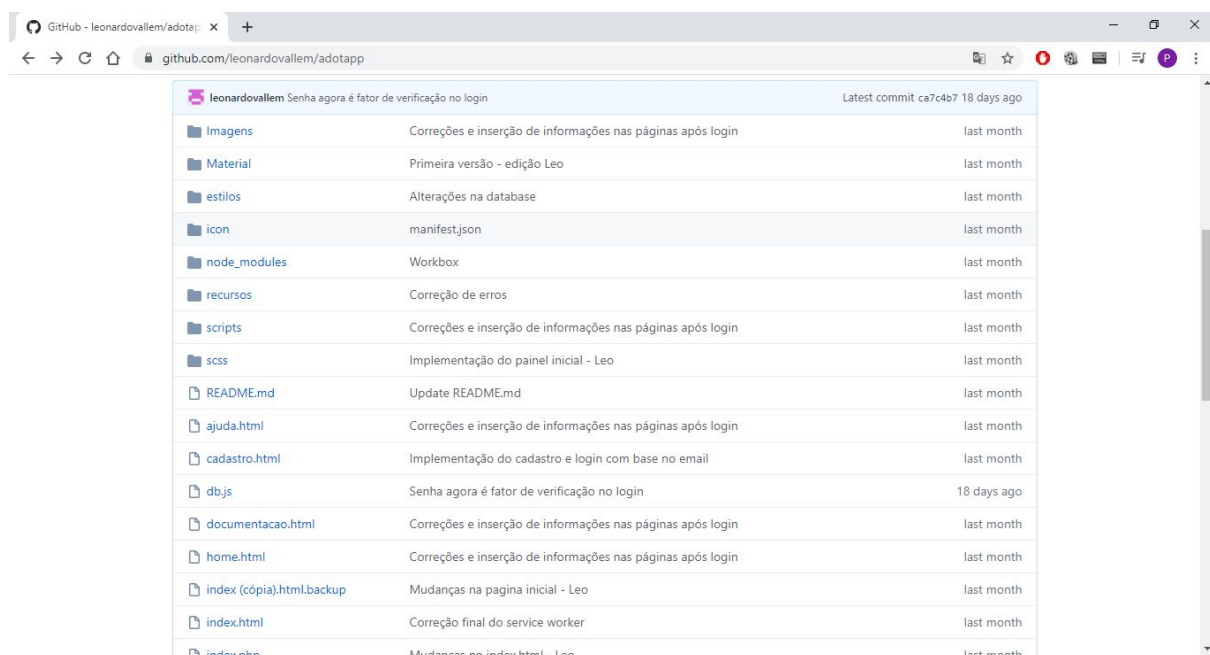


Figura 10 - Repositório do Adotapp no GitHub

Por meio desse repositório, onde se encontra todos os arquivos e códigos do sistema em um só ambiente, facilitou-se o acesso aos arquivos pelos membros do grupo de forma simplificada.

O código fonte é atualizado assim que são feitas e carregadas as mudanças de cada integrante. Após mudanças feitas, os outros integrantes da equipe sincronizam o código em sua máquina com o armazenado no repositório por meio do comando *git pull*, permitindo que cada mudança nova seja realizada com base na versão mais atualizada do produto.

## Gerenciamento do Projeto

A equipe utiliza metodologias ágeis, tendo escolhido o Scrum como base para definição do processo de desenvolvimento.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- Scrum Master: Luiza Parente
- Product Owner: Leonardo Valle
- Equipe de Desenvolvimento
  - Matheus Ribeiro
  - Lucas Cardoso
  - Paulo Edmar
- Equipe de Design
  - Bárbara Carmo

### Método de controle: Kanban

O quadro kanban do grupo no Trello está disponível através da URL <https://trello.com/b/MSCFNcEA/adotapp> e é apresentado, no estado atual, na Figura 1.



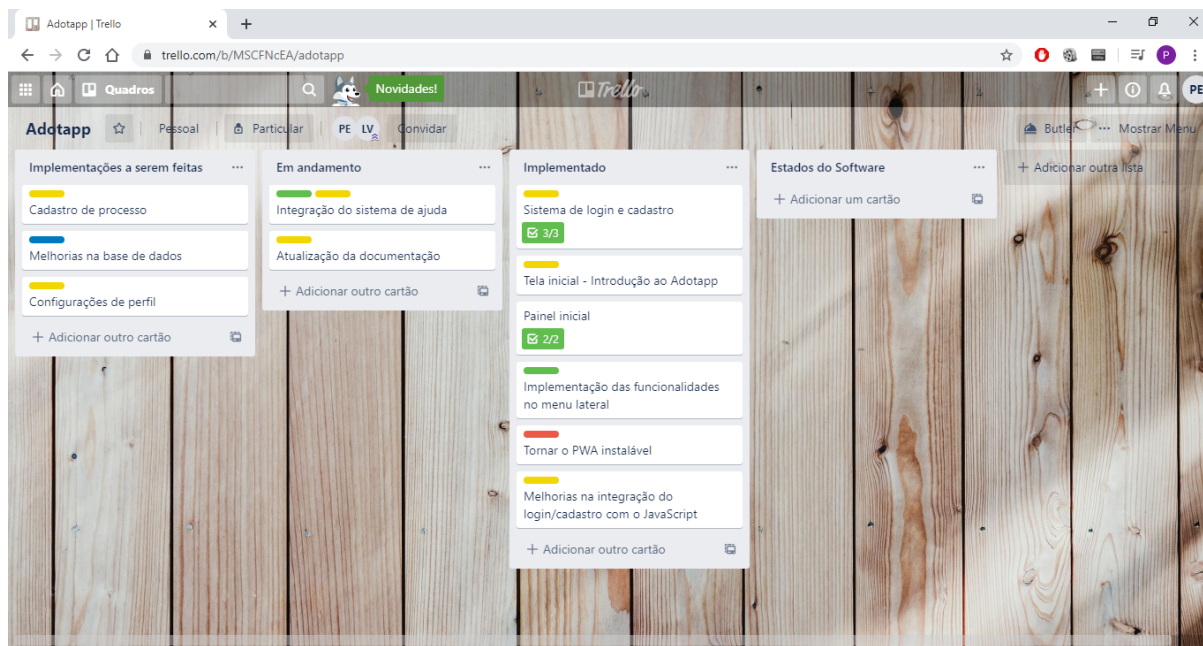


Figura 11 - Tela do Trello, demonstrando os passos do trabalho.

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando o Trello estruturado com as seguintes listas: .

**Implementações a serem feitas:** Contém os processos que estarão incluídos no produto final mas que ainda não começaram a ser feitos.

**Em andamento:** Processos já em desenvolvimentos, mas que ainda precisam ser finalizados ou testados.

**Implementado:** Processos completamente desenvolvidos e testados. Já podendo ser utilizados.

Além disso, há uma divisão por cores que demonstra o grau de dificuldade da aplicação ser construída e adicionada no produto final, sendo elas:

**Verde** - Processos simples de serem implementados.

**Amarelo** - Processos com dificuldade média de serem construídos..

**Vermelho** – Processos árduos de serem implementados.

**Azul** – Processos para serem realizados a longo prazo.

Com esta divisão fica mais fácil dividir e escolher em quais partes terá mais foco e mais tempo para poderem ser desenvolvidas.

## Divisão da Equipe

Pela escolha de utilizar o Scrum como método de trabalho, a equipe se dividiu com o objetivo de facilitar o desenvolvimento do projeto, colocando cada um onde se sentia mais confortável e tivesse mais familiarizado com a área. Aqui mostra as divisões e o objetivo de cada um:

**Scrum Master: Luiza Parente.** Mantém a equipe em uma sintonia e fiscaliza o andamento do produto e do segmento do Scrum.

**Product Owner: Leonardo Valle.** Chefe de criação do software. Coordena o desenvolvimento sugere melhorias a serem feitas no produto, além de identificar os problemas da aplicação.

**Equipe de Desenvolvimento:** Estes não têm um papel fixo, trabalhando no desenvolvimento do produto em todas as partes, principalmente onde cada um tem mais facilidade.

- **Paulo Edmar**
- **Mateus Ribeiro**
- **Lucas Cardoso**

**Equipe de Design:** Trabalham no design das páginas e do aplicativo do produto, tendo em base suas funcionalidades e como estas devem ficar no distribuídos no seu produto, sendo extremamente necessárias do início ao fim, tanto como base para o desenvolvimento como a parte final do mesmo.

- **Bárbara Carmo**

## Implementação da Solução

### Arquitetura da Solução

A solução implementada conta com os seguintes módulos:

- **Navegador** - Interface básica do sistema
  - **Páginas Web** - Conjunto de arquivos HTML, CSS, JavaScript e imagens que implementam as funcionalidades do sistema.
  - **Local Storage** - armazenamento mantido no Navegador, onde são implementados bancos de dados baseados em JSON. São eles:
    - **Usuários** - dados cadastrais dos usuários
    - **Processo** - registro do andamento procedimental de cada usuário
- **Hospedagem** - local na Internet onde as páginas são mantidas e acessadas pelo navegador.

O código pode ser visualizado por meio do repositório destinado ao projeto na URL: <https://github.com/leonardovallem/adotapp>. Neste link encontram-se todos os recursos presentes no sistema, incluindo os arquivos de estilo CSS e os scripts em JavaScript.

Tecnologias utilizadas:

- Linguagens de desenvolvimento web *front-end* (HTML, CSS e JavaScript);
- Frameworks CSS (Bootstrap e MDB);
- Armazenamento local do navegador (Local Storage);
- Service Worker para permitir ao smartphone reconhecer o site como app;
- IDE: Microsoft Visual Studio Code.

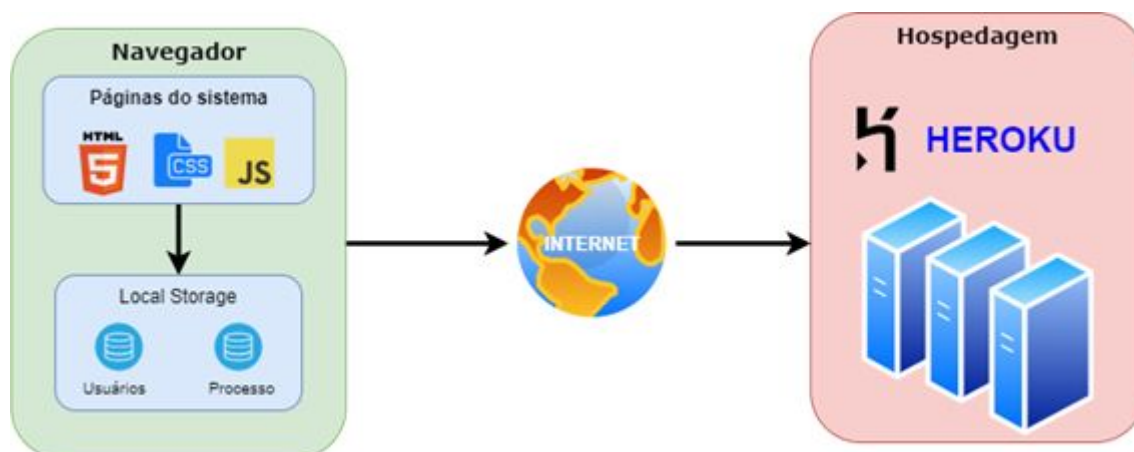


Figura 12 – Arquitetura da solução

Utilizando o Microsoft Visual Studio Code como a IDE para o projeto, desenvolveu-se a solução com base nas linguagens de desenvolvimento web *front-end* HTML5, CSS3 e JavaScript.

Para sua parte visual, foram usados os frameworks Bootstrap e MDB, os quais, além de estenderem os limites para a criação de designs responsivos e amigáveis ao usuário, simplificam essa tarefa. No que tange à parte com a qual os usuários interagem, o potencial do JavaScript permitiu a criação de formulários de login e de cadastramento do processo adotivo integrados com o recurso Local Storage, o qual serviu de base de dados para o sistema, sendo manipulado e tratado por meio de comandos JSON.

Ao acessar o site do *Adotapp*, o usuário é convidado a fazer login ou criar uma conta, e após esse processo, os dados inseridos são verificados no Local Storage, e a partir disso, o sistema irá se redirecionar de acordo com a validação ou não das informações fornecidas. Em seu primeiro acesso, será requisitado ao cliente que ele responda a um formulário de cadastramento, para que o software registre em que fase está seu processo de adoção, que, após ser tratada, será armazenada no Local Storage.

## Estruturas de Dados

As estruturas de bancos de dados baseados em JSON, armazenadas no Local Storage do navegador, das quais o sistema faz uso, são apresentadas a seguir.

## Usuários

```
{
  "usuarios": [
    {
      "nome": "Usuário",
      "progresso": ["true", "true", "false", "false"],
      "sobrenome": "Exemplo",
      "email": "exemplo@email.com",
      "senha": "senha123"
    }
  ]
}
```

## Funcionalidades do Sistema (Telas)

As telas para cada uma das funcionalidades do sistema, bem como o respectivo endereço (URL) e forma de acesso são apresentadas a seguir.

### Tela inicial do sistema

A tela inicial do *Adotapp* fornece aos usuários breves informações sobre a aplicação e os permitem fazer login ou integrar-se ao sistema.



Figura 13 – Tela inicial do *Adotapp*

Disponível em: <http://adotapp.herokuapp.com>

## Tela de login

Após clicar no botão “Entrar”, na tela inicial, o usuário será redirecionado para a página de login. A tela de login permite o usuário seguir dois caminhos, a do cadastramento, caso o usuário não tenha uma conta criada ainda, e a entrada de fato no aplicativo.

Para a criação da tela de login foi utilizado uma página HTML ([link para o código](#)), CSS para a estilização da tela ([link para o código](#)) e JavaScript para deixá-la funcional ([link para o código](#)). Além disso, dentro dos arquivos JavaScript utilizou-se também um arquivo JSON para a criação de um banco de dados capaz de interagir com as credenciais de acesso e o localStorage.

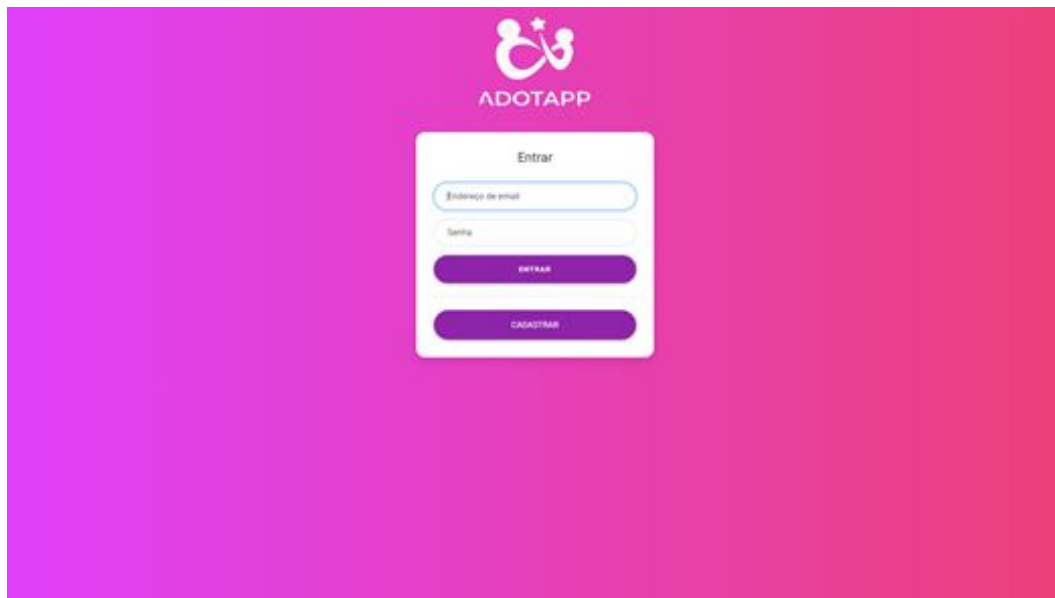


Figura 14 – Tela de login do Adotapp

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/login.html>

## Tela de cadastro

Após clicar no botão “Entrar”, na tela inicial, o usuário será redirecionado para a página de login, permitindo a ele criar uma conta na aplicação, para salvar as suas informações, permitindo a adaptação do site para as sua conta.

Para a criação da tela de cadastro utilizou-se o HTML e, para sua estilização, o CSS. Além disso, utilizou-se JavaScript para tornar a página interativa, sincronizando as credenciais do usuário com o banco de dados em JSON, o qual armazena os dados do usuário no Local Storage do navegador.

Código fonte da funcionalidade:

- HTML: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/cadastro.html>
- CSS: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/estilos/style.css>
- JavaScript: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/db.js>

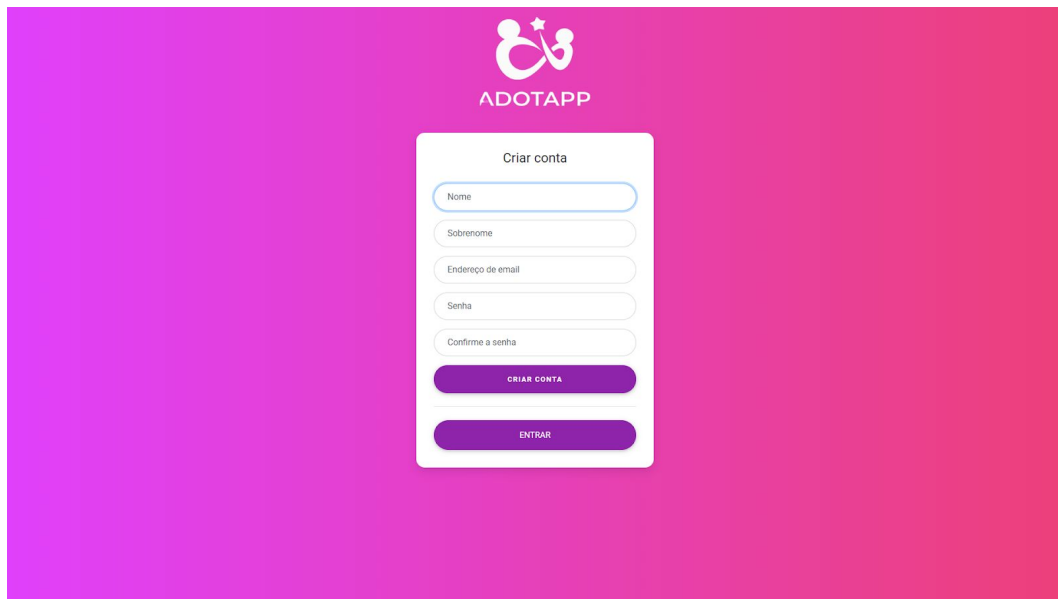


Figura 15 – Tela de cadastro do *Adotapp*

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/cadastro.html>

## Questionário sobre o processo

Após concluir o cadastro, o usuário é redirecionado para um questionário acerca do processo adotivo, a partir do qual será feita a primeira checagem da situação do usuário perante o processo de adoção, permitindo que o aplicativo forneça um gráfico ilustrativo e informações sobre os próximos passos no painel inicial do sistema.

Neste questionário, o usuário responde a 4 perguntas, tendo duas opções de respostas, as quais são manipuladas por meio de JSON, armazenando os resultados em valores booleanos (true e false) no espaço dedicado a cada usuário no Local Storage.

Para a constituição dessa funcionalidade do sistema, utilizou-se:

- HTML ([clique aqui para ver o código](#));
- CSS ([clique aqui para ver o código](#));
- JAVASCRIPT ([clique aqui para ver o código](#)).

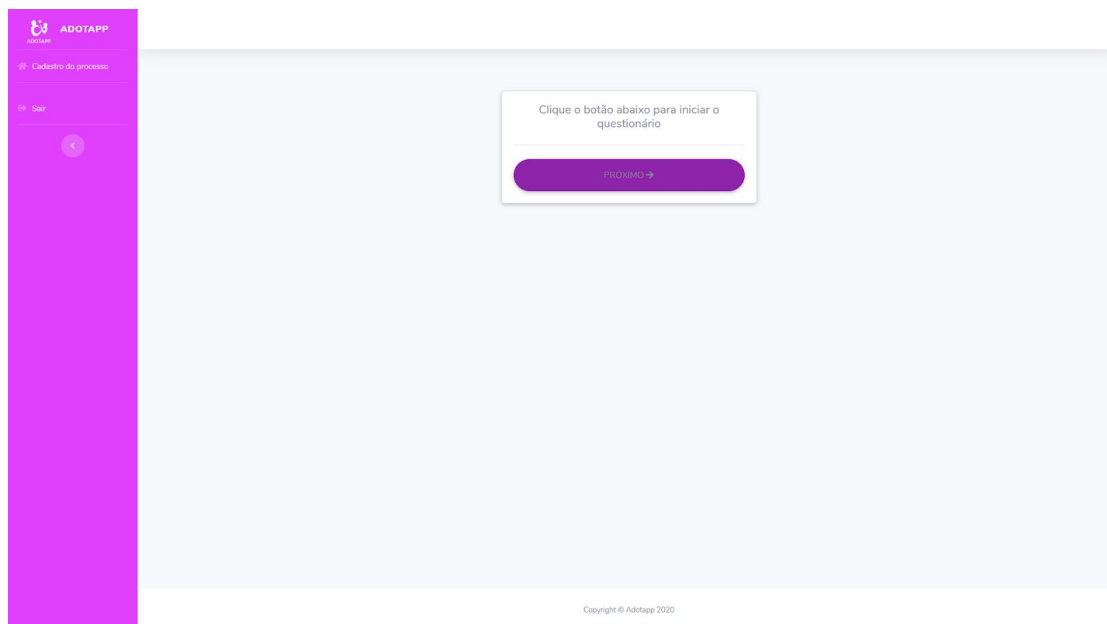


Figura 16 – Questionário acerca do processo

## Painel inicial do sistema

Sendo o principal recurso da solução proposta, a tela a seguir mostra a interface inicial de controle do usuário. Nela é exibido um relatório visual em barras, o qual reflete o progresso do procedimento adotivo do usuário.

Cada aspecto é integrado com o Local Storage, buscando os resultados do questionário feito no momento do cadastro e exibindo no painel. Caso o usuário tenha completado uma fase, a barra preenche-se completamente e avisa que a tarefa foi realizada; caso contrário, a barra fica vazia e oferece um botão para a pessoa confirmar se tal tarefa foi posteriormente realizada, e, assim, seu valor é alterado no Local Storage.

Código fonte da funcionalidade:

- HTML: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/home.html>
- CSS: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/estilos/styles.css>
- JavaScript: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/db.js> ;  
[https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/scripts/db\\_cadastro.js](https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/scripts/db_cadastro.js)

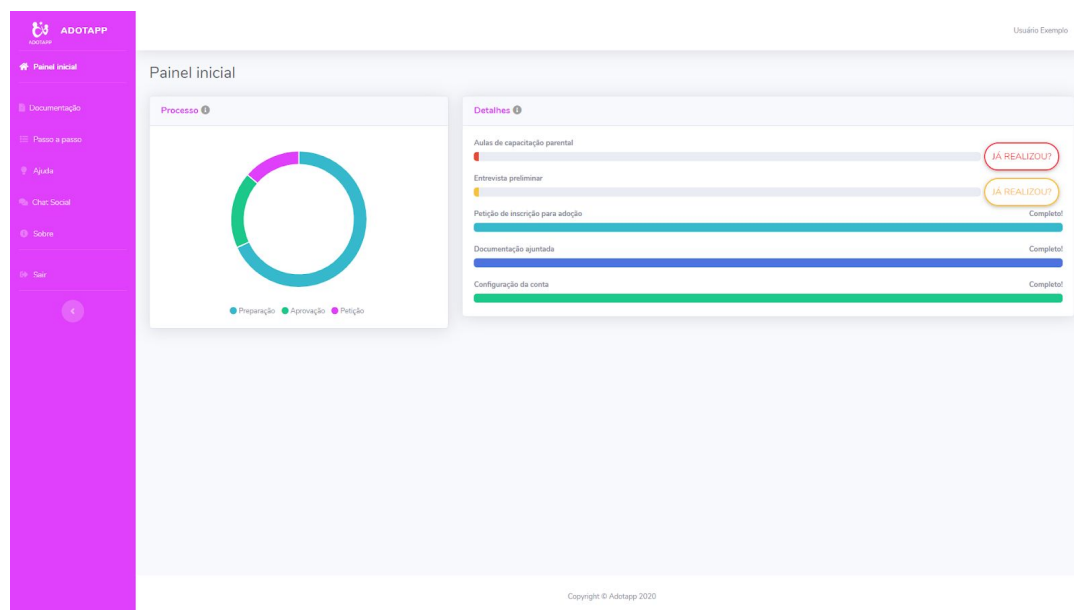


Figura 17 – Painel inicial do *Adotapp*

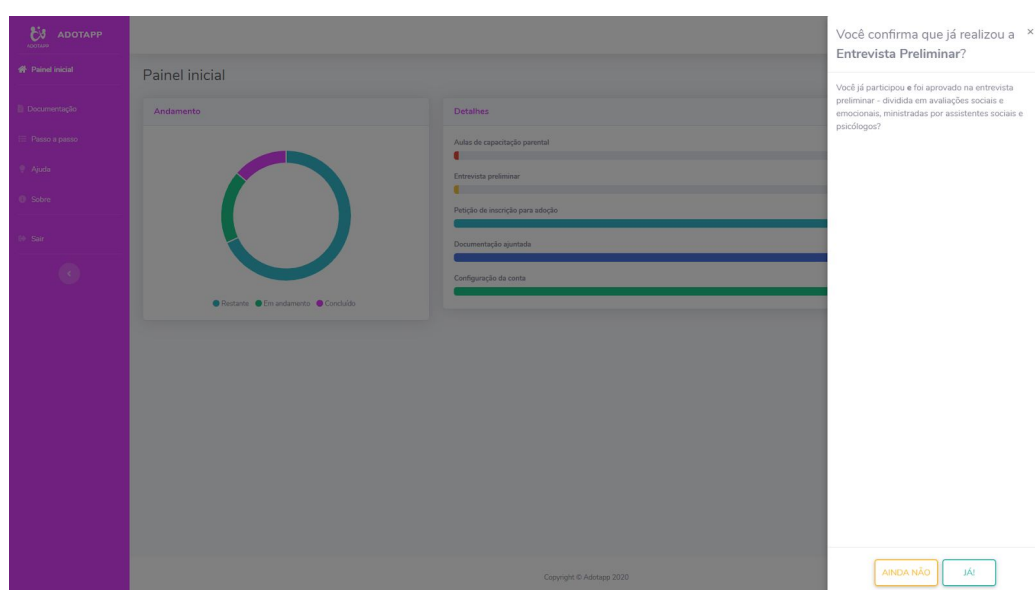


Figura 18 – Confirmação de tarefa realizada

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/home.html>

## Tela de informação a respeito de documentos necessários

Outro recurso da solução, a tela em questão apresenta ao usuário qual a documentação necessária por parte dele, além da sugestão de locais onde esses documentos podem ser obtidos.

Código fonte da funcionalidade:

- HTML: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/documentacao.html>
- CSS: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/estilos/estiloHome.css>
- JavaScript: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/scripts/documentacao.js>



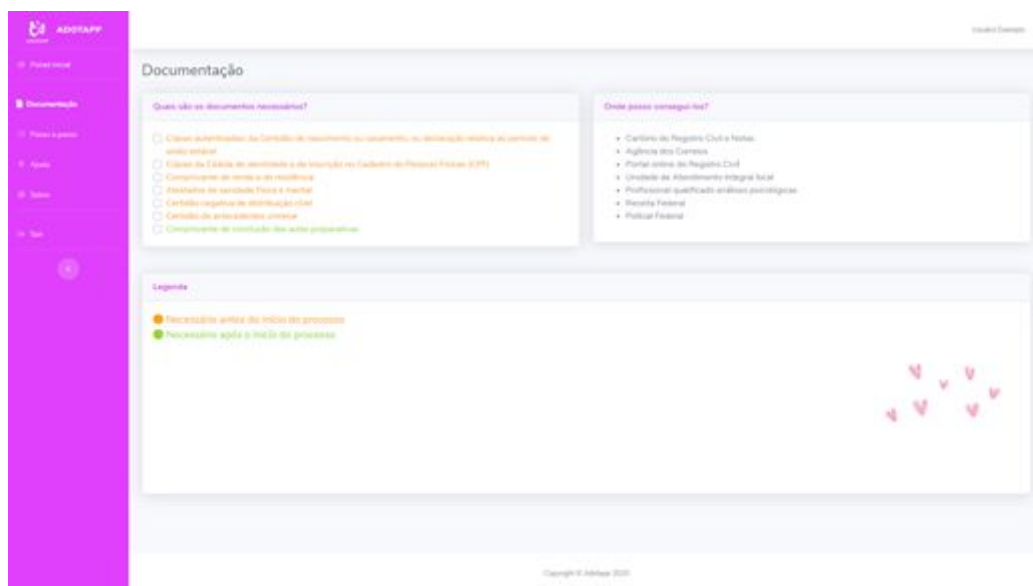


Figura 19 – Recurso do Adotapp: “Documentação”

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/documentacao.html>

## Tela de informação a respeito do passo-a-passo

Essa funcionalidade permite aos usuários instruir-se em qualquer etapa de seu processo, para que eles saibam o que fazer e como proceder em determinada fase do procedimento.

Para a criação desta página utilizou-se um HTML para a constituição da página, um arquivo CSS para o design e estilização da tela e o JavaScript para manipular e exibir na tela os passos a serem seguidos.

HTML: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/passo-a-passo.html>

CSS: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/estilos/style.css>

JS: <https://github.com/leonardovallem/adotapp/blob/master/scripts/passopasso.js>

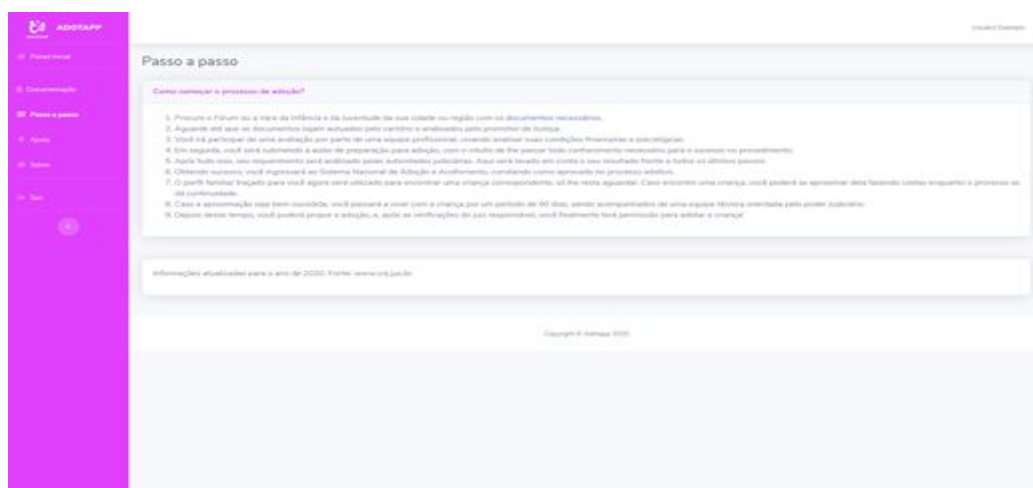


Figura 20 – Recurso do Adotapp: “Passo a passo”

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/passos-a-passo.html>

## Tela de ajuda

O recurso em discussão tem por objetivo disponibilizar ao usuário uma forma de sanar suas dúvidas em relação ao processo e/ou ao aplicativo. Para isso, utilizou-se de uma API provida pelo serviço Formspree, realizando requisições Ajax por meio do formulário da página, permitindo, dessa forma, que os usuários possam contatar a equipe diretamente, sem a necessidade de sair do site.

Para a constituição dessa funcionalidade do sistema, utilizou-se:

- 1- HTML ([clique aqui para ver o código](#));
- 2- CSS ([clique aqui para ver o código](#));
- 3- JAVASCRIPT ([clique aqui para ver o código](#));

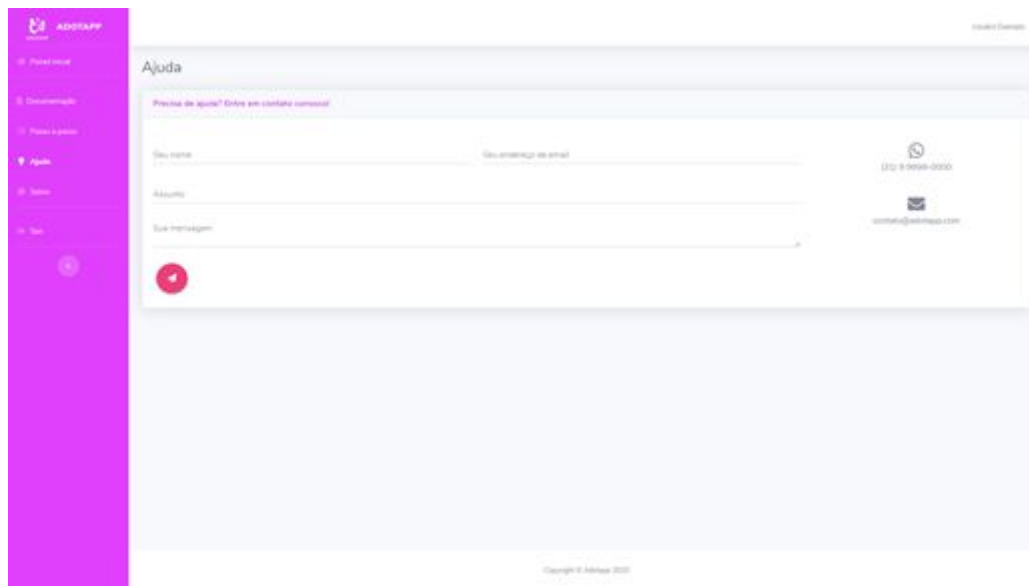


Figura 21 – Recurso do *Adotapp*: “Ajuda”

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/ajuda.html>

## Tela de chat e perguntas frequentes

A tela de chat e perguntas frequentes (FAQ) contempla duas partes a primeira da possibilidade de interação dos usuários entre si e com algum membro representante da empresa e a outra a navegação pelas respostas das questões mais constantes.

O chatbox foi criado a partir de um recurso externo inserido ao código da página, o [Chatango](#). Esse recurso permite com que os usuários logados se comuniquem, trocando dúvidas e experiências.

Já o FAQ foi desenvolvido utilizando-se de JavaScript e de dados em JSON. Assim, as perguntas mais frequentes são colocadas em formato JSON e são extraídas e exibidas na página por meio de JavaScript.

Para acessar os códigos utilizados basta clicar nos links a seguir:

- 1- HTML ([clique aqui](#));
- 2- CSS ([clique aqui](#));
- 3- JavaScript com JSON inserido ([clique aqui](#));

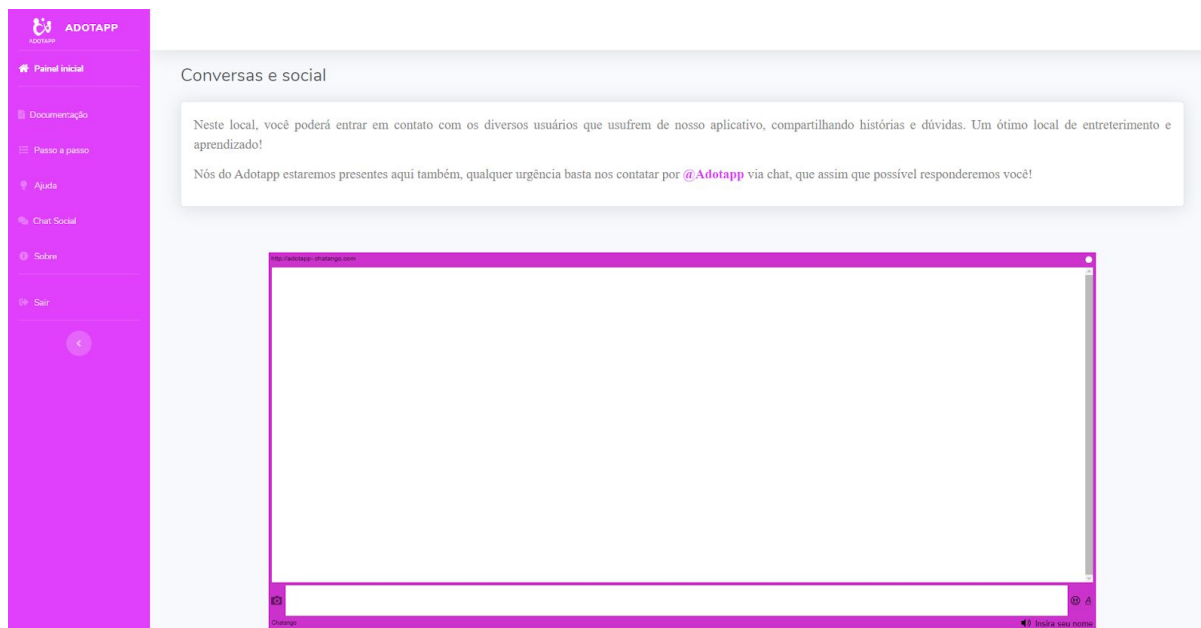


Figura 22 – Recurso do *Adotapp*: “chat”

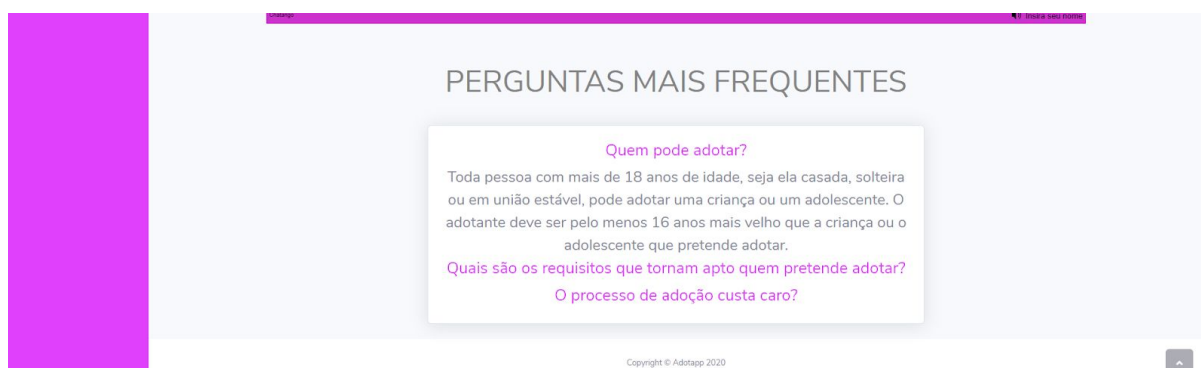


Figura 23 – Recurso do *Adotapp*: “Perguntas mais frequentes”

Disponível em: <https://adotapp.herokuapp.com/chat.html>

## Instruções de acesso

1. Acessar a URL: <http://adotapp.herokuapp.com> pelo navegador de preferência do usuário;
2. Clicar em “Entrar” para fazer uso do sistema;
3. Escolher entre “Já tenho conta” ou “Não tenho conta”;
4. Fornecer os dados para fazer login ou para se cadastrar;
5. Responder as perguntas em relação ao andamento do seu processo adotivo;
6. Escolher o recurso desejado.

# Avaliação da Solução

O processo de realização dos testes da solução foi desenvolvida fazendo o uso da metodologia “Rápida e Suja”, sendo essa uma forma simples e breve, porém eficaz, de realizar testes em uma aplicação, baseando-se na técnica de observação do usuário.

## Plano de Testes

Item	Condições	Resultado Esperado
Home-Page	Pré Condições: 1. Deve haver conexão de Internet Passos 2. Abrir o site do sistema	Exibir a opção de ingressar no sistema pelo login
Login / Cadastro	Pré Condições: 3. Deve haver conexão de Internet Passos 4. Abrir o site do sistema 5. Clicar em “Entrar” 6. Fazer login ou cadastro	Realização do cadastro ou do login do usuário
Cadastro do processo adotivo	Pré Condições: 7. Deve haver conexão de Internet Passos 8. Fazer login ou cadastro 9. Iniciar o questionário 10. Responder todas as perguntas	Questionário sendo realizado, com todas as perguntas sendo respondidas
Ingresso ao sistema	Pré Condições: 11. Deve haver conexão de Internet Passos 12. Responder o questionário 13. Escolher o que fazer no sistema	Usuário tendo acesso ao sistema após entrar com suas credenciais e fazer o questionário

Resultado obtido				
Usuário	Home-page	Login / Cadastro	Questionário	Ingresso ao sistema
Usuário #1 ~ 50 anos	Sucesso	Houve dificuldade por parte do usuário em saber como criar o	Sucesso	Sucesso

		cadastro		
Usuário #2 - menos de 20 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso
Usuário #3 - entre 20 e 30 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso
Usuário #4 - entre 50 e 60 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Apresentou certa dificuldade em relação aos passos para tomar inicialmente, já que era seu primeiro contato com a plataforma.
Usuário #5 - menos de 20 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso
Usuário #6 - entre 20 e 30 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso
Usuário #7 ~ 50 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso
Usuário #8 ~ 40 anos	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso

## Registros de Testes

Usuário	Registro dos resultados
Usuário #1 ~ 50 anos	O resultado dos testes do sistema foram satisfatórios, com o usuário obtendo sucesso em quase todas as tarefas do sistema, tendo apenas dificuldades em saber quando fazer login ou quando cadastrar.
Usuário #2 - menos de 20 anos	O teste obteve resultados satisfatórios. O usuário não apresentou nenhuma dificuldade em realizar o cadastro pelo site ou em responder o questionário, conseguindo compreender o que foi solicitado com clareza.
Usuário #3 - entre 20 e 30 anos	O teste realizado obteve resultados positivos. O usuário foi capaz de realizar todo o procedimento necessário para ingressar ao

	sistema sem nenhuma dificuldade.
<p>Usuário #4</p> <p>- entre 50 e 60 anos</p>	O teste apresentou resultados positivos, mas o usuário teve certo impasse ao navegar pela primeira vez nas funcionalidades propostas pelo aplicativo, ficando com dúvidas de como prosseguir a navegação. No entanto, o usuário foi capaz de usufruir da aplicação.
<p>Usuário #5</p> <p>- menos de 20 anos</p>	O teste obteve resultados satisfatórios, o usuário foi capaz de realizar o cadastro e responder todo o questionário sem nenhuma dificuldade, compreendendo o objetivo proposto pela site.
<p>Usuário #6</p> <p>- entre 20 e 30 anos</p>	O teste obteve excelentes resultados. O usuário conseguiu realizar seu cadastro com clareza sem nenhuma dúvida. Elogiou o site e seu manejo e conseguiu realizar todas as funções pedidas.
<p>Usuário #7</p> <p>~ 50 anos</p>	A utilização do site foi bem sucedida, tendo sido bem explicado o que fazer no cadastro e perguntas de fácil entendimento no questionário.
<p>Usuário #8</p> <p>~ 40 anos</p>	O usuário realizou seus primeiros passos de maneira lenta mas depois se adaptou e entendeu como funcionava a plataforma e conseguiu de maneira clara realizar seu cadastro. Fez comentários positivos sobre o site e conseguiu navegar por ele sem dificuldades.

A equipe optou por realizar teste de desempenho com voluntários tendo um contato direto com o sistema, porém, sem nenhum tipo de conhecimento prévio sobre as funcionalidades. Foram considerados o caminho a ser percorrido, os apontamentos dos usuários, suas dificuldades e sugestões.

Após a realização de testes com 8 usuários de diferentes faixas etárias, obtiveram-se resultados bastante satisfatórios no que se refere às funcionalidades até então apresentadas pelo sistema *Adotapp*. Muitos dos voluntários de teste elogiaram a interface e os mais novos não apontaram nenhum tipo de dificuldade em entender o contexto e as etapas a serem seguidas, mesmo sem explicação prévia.

Entretanto, foi possível perceber que para usuários mais velhos, alguns pontos precisavam ser melhor detalhados. Levando em conta a opinião do público, as devidas mudanças foram realizadas no software em discussão, tornando a Interface de Login mais amigável e mais fácil de ser compreendida. Tais alterações podem ser percebidas a seguir:



Figura 24 - Novo menu de designação para login ou cadastro

Figura 25 - Tela de login reformulada

Figura 26 - Tela de cadastro reformulada

## Referências

A lista a seguir traz as referências utilizadas nesse trabalho. são elas:

- Littlefield, A. **Guia da metodologia ágil e scrum para iniciantes**. 2016. Disponível em: <https://blog.trello.com/br/scrum-metodologia-agil>. Acessado em 26/05/2020.
- Gigante, E. A. **Como funciona o processo de adoção no brasil?**. 2018. Disponível em: <https://www.politize.com.br/adocao-no-brasil/>. Acessado em 24/03/2020.
- Albuquerque, F. **Adoção sempre foi difícil no Brasil, diz advogada**. 2016. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2016-10/tema-da-adocao-s-empres-foi-dificil-no-brasil-cadastros-dificultam>. Acessado em 05/04/2020.
- Pignato, C.; Zanlorenssi, G.; Ostetti, V. **Adoção no Brasil: perfil de crianças e pretendentes e como funciona o processo**. 2018. Disponível em <https://www.nexojornal.com.br/grafico/2017/08/11/Ado%C3%A7%C3%A3o-no-Brasil-perfil-de-crian%C3%A7as-e-pretendentes-e-como-funciona-o-processo>. Acessado em 05/04/2020
- Reis, T. **Demora da Justiça faz criança perder chance de adoção, mostra estudo**. 2015. Disponível em: <http://g1.globo.com/bemestar/noticia/2015/06/demora-da-justica-faz-crianca-perder-chance-de-adocao-mostra-estudo.html>. Acessado em 08/04/2020.