

UTFPR-UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

Bacharelado em Engenharia de Software - 6º Período

DISCIPLINA: *Oficina de Integração 2 - IF66K-ES41*

PROFESSOR: Gabriel Canhadas Genvigir

Documento de Projeto de Software

Digipets

Aparecido Polacchini Neto

Renan Steiger

Gustavo Henrique Ferreira de Albuquerque

João Henrique Rossato Filho

Cornélio Procópio

2021

Sumário

1	INTRODUÇÃO	2
1.1	Contexto.....	2
1.2	Justificativa	2
1.3	Proposta.....	2
1.4	Organização do Documento	2
2	DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA.....	4
2.1	Objetivos (Gerais e Específicos).....	4
2.2	Limites e Restrições	4
2.3	Descrição dos Usuários do Sistema.....	4
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	6
3.1	Tecnologias e ferramentas.....	6
3.2	Metodologia de desenvolvimento	6
3.3	Cronograma previsto.....	6
4	REQUISITOS DO SISTEMA.....	8
4.1	Requisitos Funcionais.....	8
4.2	Requisitos Não-funcionais	8
4.3	Diagramas de Casos de Uso.....	9
5	ANÁLISE DO SISTEMA	12
6	IMPLEMENTAÇÃO	16
6.1	Protótipos de Telas	16
6.2	Descrição do código.....	20
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
8	BIBLIOGRAFIA.....	23

1. Introdução

1.1. Contexto

Após uma observação nos nichos de mercado voltados para o mundo dos animais de estimação, viu-se uma nova linha de mercado ainda não explorada. A digitalização das carteirinhas de vacinação dos pets para uso tanto da clínica veterinária e do tutor do animal. O principal motivo da criação de tal software é a constante perda das carteirinhas de vacinação assim perdendo todo um histórico vacinal do animal. sobre isso decidimos adentrar esse nicho ainda não explorado.

1.2. Justificativa

Utilizar documentos em papel está se tornando algo ultrapassado e pouco seguro. Você pode facilmente ter seus documentos perdidos, rasgados ou em qualquer outra má condição que dificulte sua visualização. Atualmente existem diversas maneiras de você possuir esses documentos de maneira digital, facilitando e muito nossas vidas.

Entretanto, o cenário não é o mesmo quando falamos sobre nossos animais de estimação. Eles também precisam de documentos, principalmente quando falamos sobre vacinação. É de grande importância ter esses documentos em um local que seja de fácil acesso, seguro e bem organizado.

Pensando nisso, uma carteira digital para pets está sendo produzida. Nela, os tutores de seus animais poderão facilmente ficar de olho no progresso de vacinação, exibindo qual a vacina tomada, detalhes sobre ela, lotes e datas de vacinação. Facilitando sua organização para que seu pet sempre esteja protegido da melhor maneira contra doenças e possíveis problemas.

1.3. Proposta

Irá ser desenvolvido um software para gerenciamentos das vacinas que o animal de estimação do cliente já tomou, seria uma carteira digital, aonde ela mostrará o nome do animal, raça, sexo e exibirá o histórico de vacinação do animal e poderá de maneira simples e rápida de cadastrar mais vacinas

1.4. Organização do Documento

O documento será organizado em formas de tópicos, aonde o 1º tópico apresentará o contexto e a justificativa para tal tema ser escolhido

O 2º tópico descreverá como o sistema irá funcionar, seu objetivo e os limites (o que pode fazer e o que fará).

O 3º tópico descreverá as tecnologias que serão utilizadas para desenvolver o projeto e o cronograma previsto

O 4º tópico descreverá detalhado os requisitos funcionais e não funcionais e os diagramas de caso de uso

2. Descrição Geral do Sistema

2.1. Objetivos (Gerais e Específicos)

O projeto tem como objetivo a informatização das carteirinhas de vacinação no âmbito veterinário, promovendo um maior controle tanto para o médico quanto para o tutor.

O software deverá ser capaz de:

- Cadastrar tutores;
- Cadastrar animais (poderá conter mais de um animal para cada tutor);
- Registrar as vacinas que o animal tomou;
- Registrar as datas previstas para a renovação da vacina, caso necessário.

2.2. Limites e Restrições

2.2.1. Limites

- 1 O sistema não realiza previsão das vacinas automaticamente. Caso necessário, o responsável pela aplicação da vacina pode registrar no sistema a próxima data para aplicação.
- 2 O tutor do animal deve ter, no mínimo, 18 anos para poder realizar um cadastro no sistema.
- 3 O sistema não apresentará uma linha de contato direto com o veterinário responsável.

2.2.2. Restrições

- 4 O acesso ao sistema deve ser feito somente pelo agente de saúde.
- 5 O tutor do animal deve ter, no mínimo, 18 anos para poder realizar um cadastro no sistema.

2.3. Descrição dos Usuários do Sistema

O sistema conterà dois tipos de usuários:

Médico veterinário: Atuará como administrador do sistema, sendo responsável por todo tipo de cadastros, alterações e exclusões que vierem a se fazer necessárias.

Tutor: Caberá a ele única e exclusivamente a realização de consultas.

3. Desenvolvimento do Projeto

3.1. Tecnologias e ferramentas

O projeto será desenvolvido na linguagem de programação Java, o ambiente de desenvolvimento será utilizando a IDE NetBeans o banco de dados será desenvolvido no MySQL, os diagramas serão desenvolvidos na ferramenta Astah, o documento será editado pelo Word Online e a gerencia de projeto será realizada pelo Trello.

3.2. Metodologia de desenvolvimento

Por estarmos em um período mais curto que o normal, decidimos adotar a metodologia de desenvolvimento Scrum, porém com algumas alterações sendo elas, as reuniões do sprint será quinzenal, porém as sprints segue semanais, por motivos de alguns integrantes estarem em outros projetos, sendo decidido pela equipe que não haverá entrega de protótipo somente o produto final.

Em relação aos artefatos, se feito o básico, caso de uso, diagrama de classes, atividades e as atas das reuniões.

Os artefatos gerados serão os protótipos e as documentações. Todo o processo é iterativo e incremental, logo, o ciclo se encerra somente quando todos os Products Backlogs são implementados e verificados.

3.3. Cronograma previsto

7/10 - 13/10

- Reunião para a determinação do projeto
- Distribuição dos trabalhos

14/10 - 20/10

- Desenvolvimento dos tópicos 1 a 4
- Revisão dos tópicos 1 a 4

21/10 - 28/10

- Reunião para ajusta e finalização dos tópicos 1 a 4
- Criação da apresentação

4/11 - 10/11

- Modelagem do banco de dados

- Revisão da modelagem
- Criação dos diagramas de classe e atividade
- Revisão dos diagramas

11/11 - 17/11

- Reunião para ajuste e finalização da modelagem e dos diagramas
- Criação da apresentação

18/11 - 23/11

- Prototipação interna das telas
- Revisão e finalização dos protótipos internos

24/11 - 30/11

- Criação das telas
- Revisão das telas
- Reunião para ajuste e finalização das telas

31/11 - 8/12

- Reunião para discussão do projeto em geral
- Criação da apresentação

4. Requisitos do Sistema

4.1. Requisitos Funcionais

Apresentar os requisitos funcionais, que especificam ações que o sistema deve ser capaz de executar, ou seja, as funções do sistema. Classifique as funcionalidades quanto a prioridade:

Essencial – deve ser implementado para que o sistema funcione.

Importante – sem este requisito o sistema pode funcionar, mas não da maneira esperada.

Desejável – este tipo de requisito não compromete o funcionamento do sistema.

ID	Funcionalidade	Prioridade
RF01	O sistema deve permitir que o veterinário cadastre, altere e exclua tutores	Essencial
RF02	O sistema deve permitir que o veterinário consulte os tutores cadastrados	Importante
RF03	O sistema deve permitir que o veterinário cadastre, altere e exclua animais para um tutor previamente cadastrado	Essencial
RF04	O sistema deve permitir que o veterinário consulte os animais pertencentes ao tutor	Importante
RF05	O sistema deve permitir que o veterinário cadastre, altere e exclua uma vacina em um animal previamente cadastrado	Essencial
RF06	O sistema deve permitir que o veterinário informe uma data de renovação para vacina	Desejável
RF07	O sistema deve permitir que o veterinário consulte a carteira de vacinação de todos os animais	Importante
RF08	O sistema deve permitir que o tutor consulte a carteira de vacinação de seus animais	Essencial
RF09	O sistema deve permitir que o tutor altere seus dados cadastrais	Desejável
RF10	O sistema deve permitir que o veterinário e o tutor acessem o sistema por meio de login e senha	Essencial

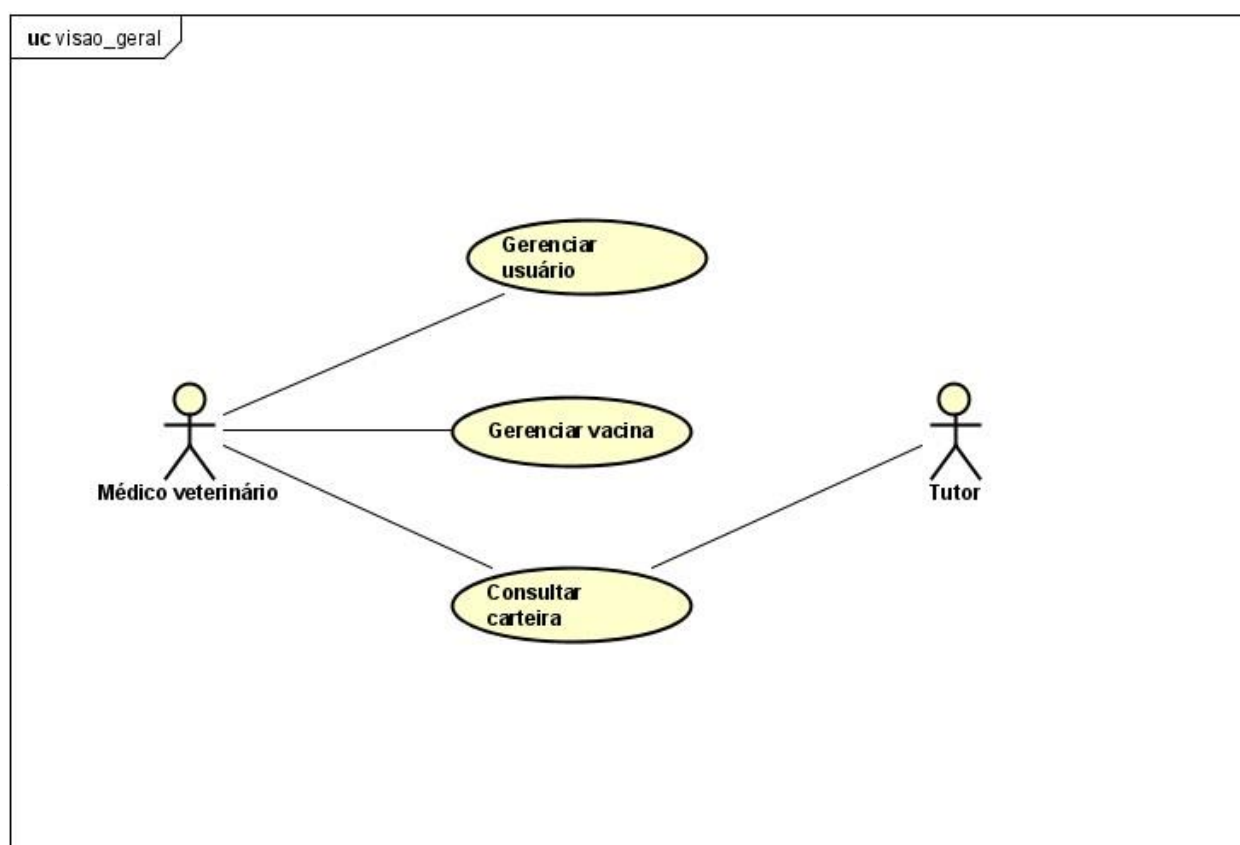
Criar aqui subitens do capítulo para descrever textualmente, com mais detalhes, as funcionalidades previstas.

4.2. Requisitos Não-funcionais

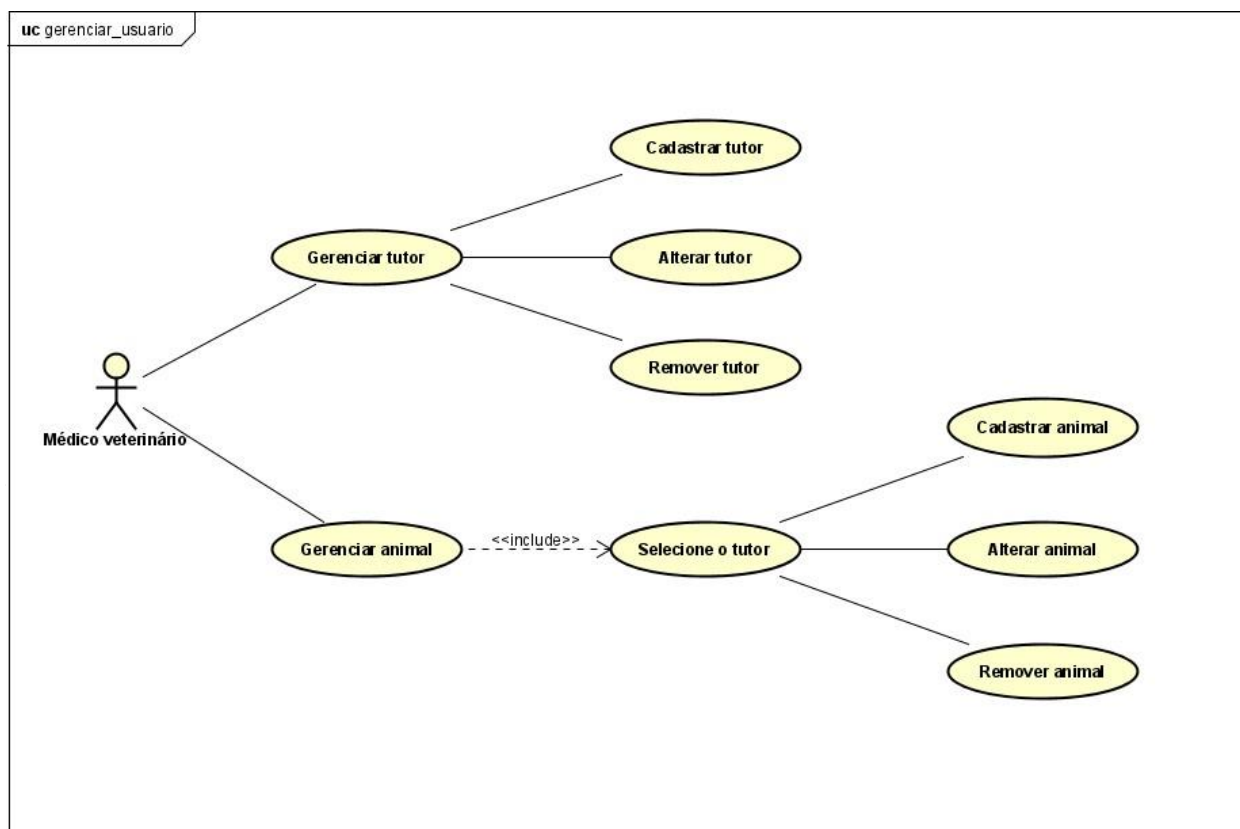
Descrever os requisitos não-funcionais do sistema, que especificam restrições sobre os serviços ou funções providas pelo sistema, categorizando de acordo com a característica envolvida, como: Usabilidade, Padronização, Ambiente, Compatibilidade, Recursos, etc.

ID	Requisito	Categoria
RNF01	O sistema deve conter o nome do aplicativo	legais
RNF02	Ao cadastrar uma vacina serão requisitos obrigatórios os dados referentes ao lote de fabricação da vacina	legais
RNF03	O sistema deve permitir cadastros alterações e exclusões apenas ao login do veterinário	Segurança
RNF04	O sistema deve conter telas diferentes para veterinários e tutores	Usabilidade
RNF05	O sistema deve ser executado em ambientes desktop	Compatibilidade
RNF06	O sistema deve ser executado em ambientes com JVM instalado	Compatibilidade

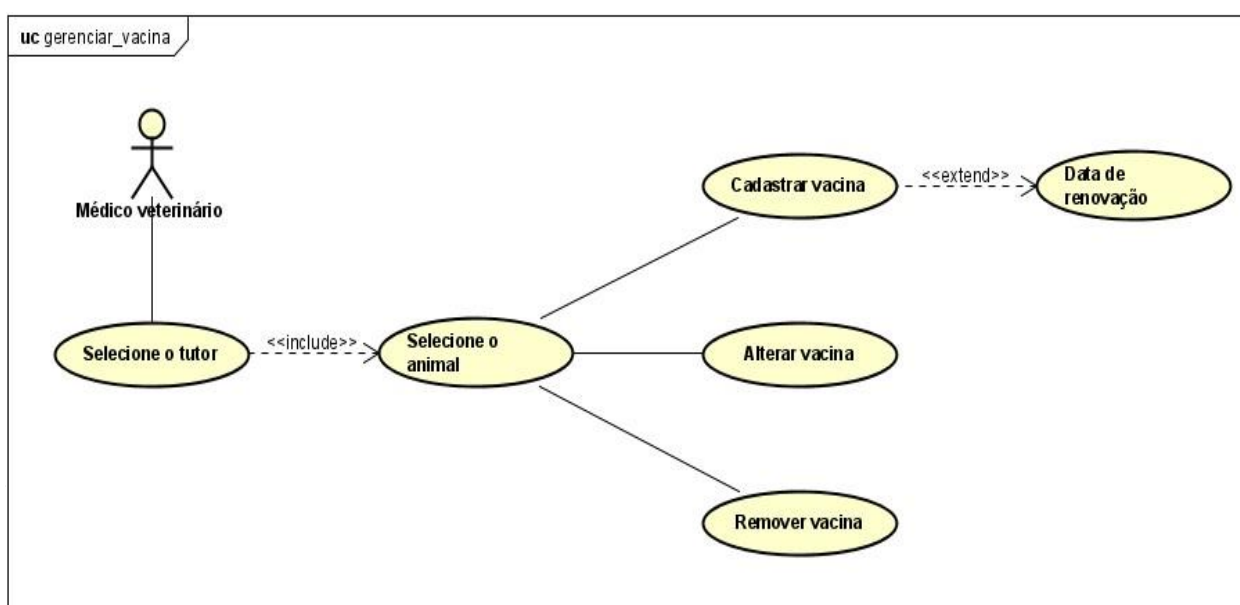
4.3. Diagramas de Casos de Uso



uso visão geral



uso gerenciar usuário

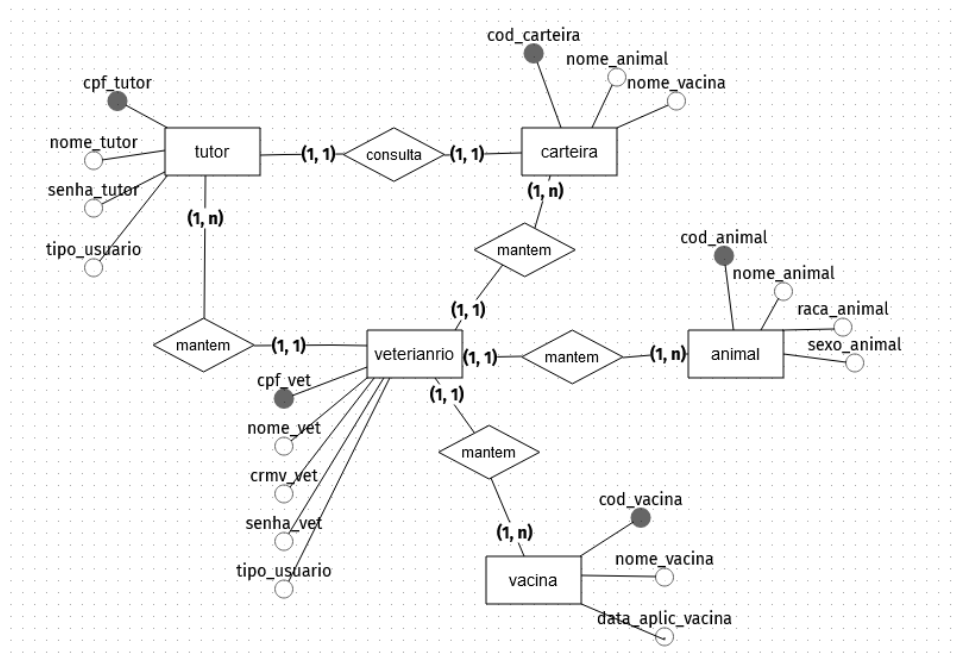


aso de uso gerenciar vacina

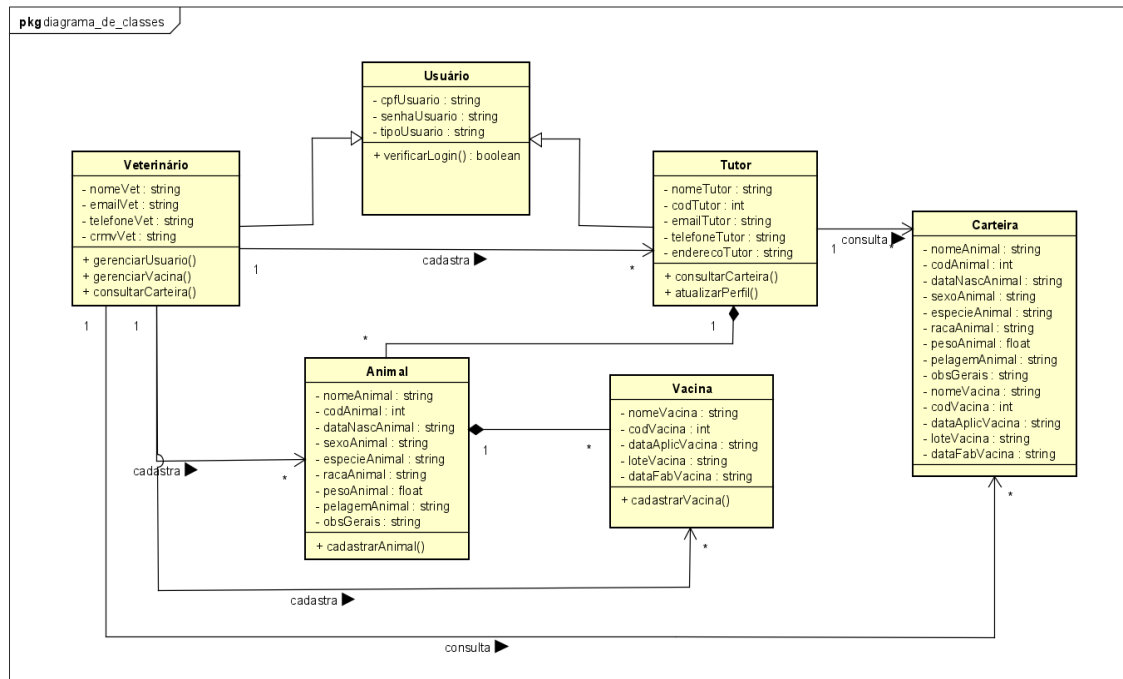
5. Análise do Sistema

Este item deve apresentar a documentação da análise do sistema conforme o processo ou ciclo de vida descrito no capítulo 3. Organize o capítulo para apresentar os artefatos previstos e o que mais for necessário (protótipos, implementação, versões, telas, etc.), **incluindo no mínimo**:

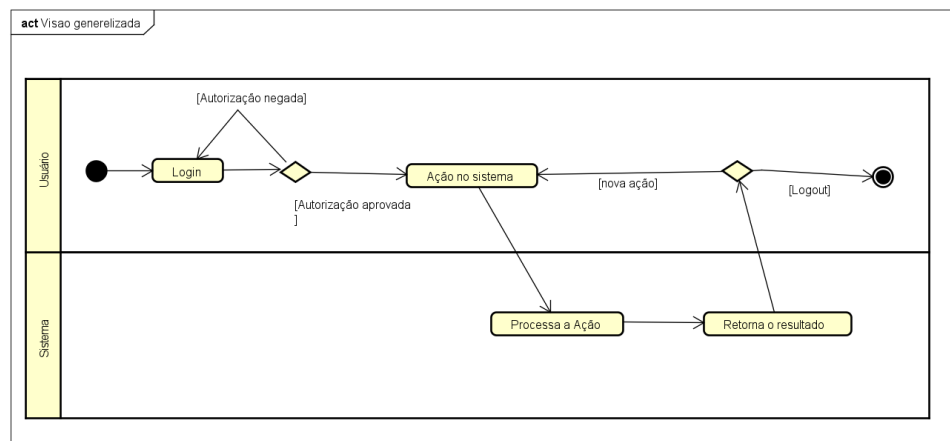
- Modelo Conceitual

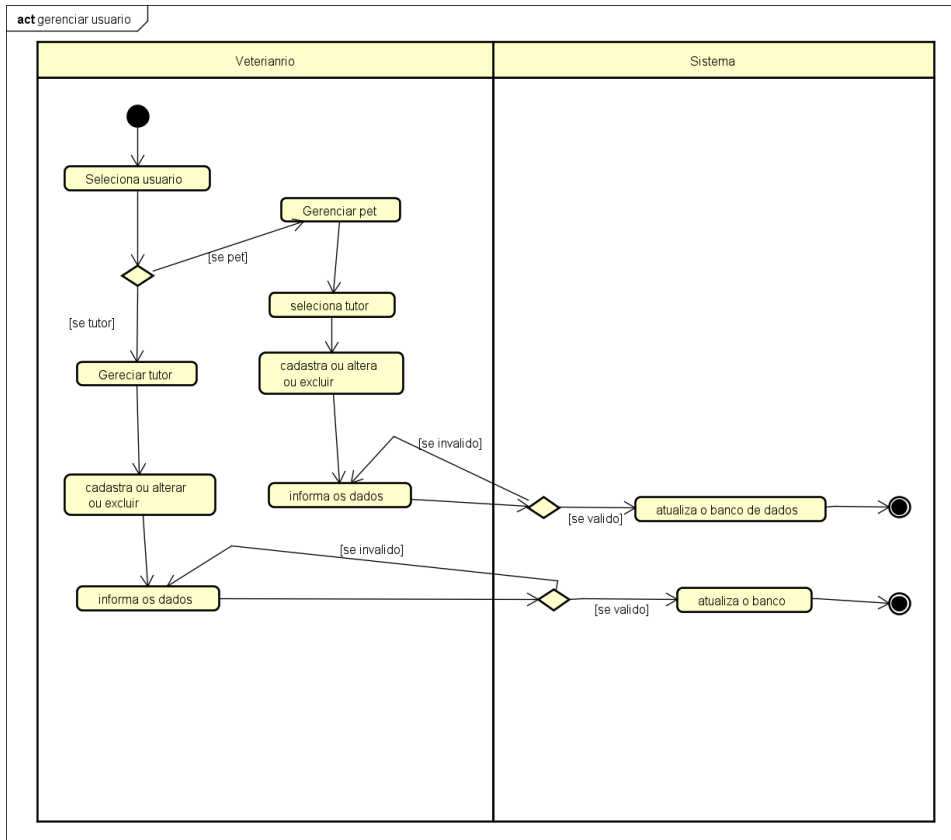


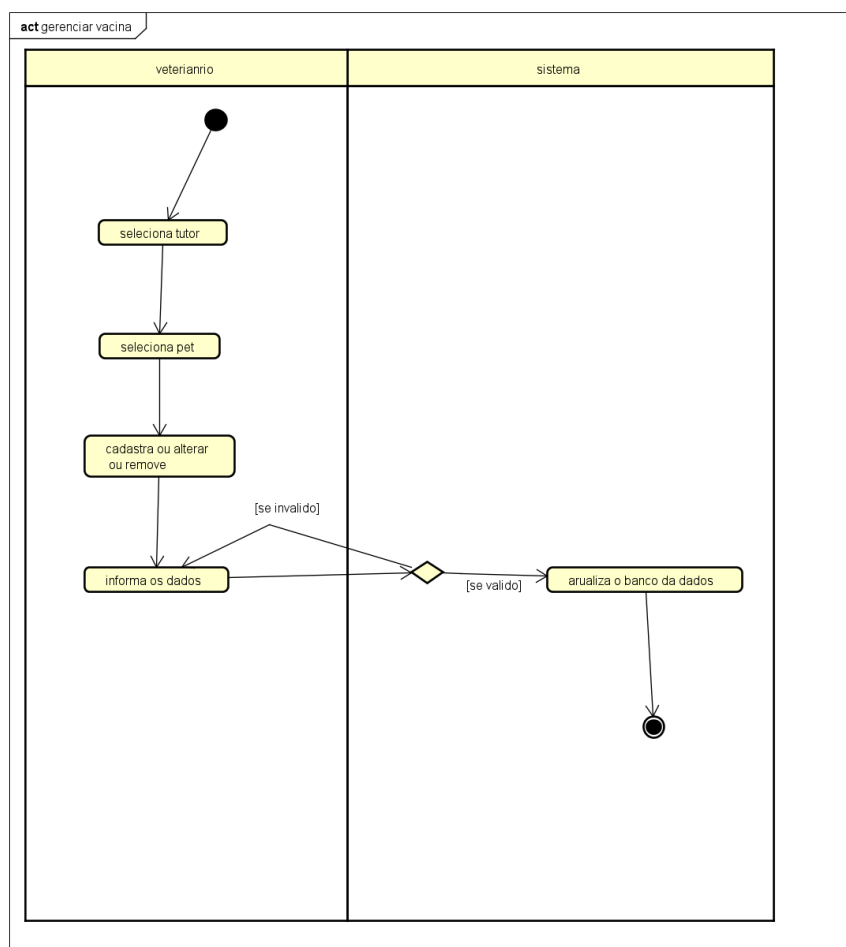
- Diagrama de Classes



- Diagrama de Atividades







6. Implementação

6.1. Protótipos de Telas

Cadastrar animal

Nome:

Raça:

Sexo: ☐ femea ☐ macho

Espécie:

Obsevações gerais:

A imagem acima se refere as telas de cadastro, tendo como base a de animal. Com o preenchimento dos totais dos campos, é salvo no banco após a confirmação no botão cadastrar.

Alterar animal

Nome	Raça	Espécie

Nome:

Data nascimento:

Sexo:
☐ macho ☐ fema

Espécie:

Raça:

Peso:

Pelagem:

Obsevações gerais:

A imagem acima se refere as telas de alteração de dados, tendo como base a de animal. Primeiramente é selecionado o animal na lista na parte superior, após é preenchido os campos abaixo para que o usuário possa identificar melhor o erro e após a correção é confirmada a atualização dos dados via o botão de confirmação.

Remover Animal

Código Animal	Nome

Código do animal:

A imagem acima se refere as telas de remoção de dados, tendo como base a de animal. Primeiramente é selecionado na lista o personagem que será excluído, após a confirmação do código no campo preenchido automaticamente do personagem, é removido no botão “confirmar”.

Selecione o animal

Código	Nome	Espécie

Código do animal:

A imagem acima se refere a tela de seleção de dados, tendo como base a de animal. Primeiramente é selecionado na lista, então é mostrado o código do personagem então é confirmado no botão abaixo.

Consultar Carteira

Nome do animal:

Data de nascimento:

Sexo:

☐ macho ☐ fêmea

Espécie:

Raça:

Peso:

Pelagem:

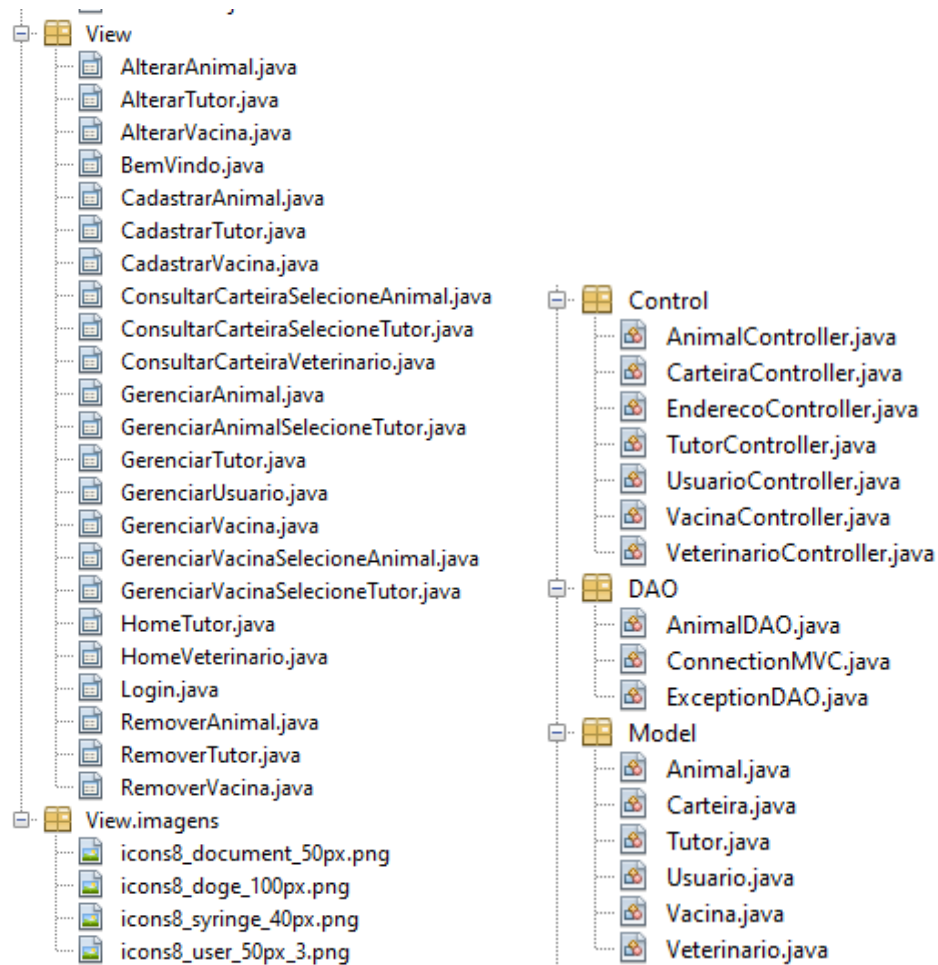
Observações gerais:

Nome da vacina	Data de aplicação	Lote	Data de fabricação

Confirmar

A imagem acima se refere a carteirinha de vacinação do pet. Após a seleção do animal, na tela anterior, é mostrado os dados do pet e suas vacinas na lista.

6.2. Descrição do código



O projeto foi com base no modelo MVC

O pacote control é responsável por fazer a ligação entre a view e model

O pacote DAO é responsável por fazer a conexão com o bando de dados

O pacote Model é responsável por armazenar as classes e objetos

O pacote view é responsável por armazenar as telas

O pacote view.imagens é responsável por armazenar as imagens usadas nas telas

7. Considerações Finais

O resultado do trabalho foi bem satisfatório, visto a limitação do tempo de produção super curto, devido a forças externas, e a disposição dos participantes foi parcialmente comprometida.

O sistema não apresenta os requisitos funcionais RF06 e RF09 consideráveis desejáveis, sendo eles, permitir o veterinário marcar uma data de renovação e permitir o tutor alterar seus dados, respectivamente.

Essencialmente o RF05 não foi implementado, sendo ele, o cadastro, alteração e remoção da vacina.

O projeto inicialmente foi pensado para ser compatível com outros softwares, porém devidos a erros internos optamos por eliminar essa ideia.

8. Bibliografia

Projetos passados