

## SOSBichinhos - Guia de Apresentação Sprint 1

- **Slide 1** - Apresentação
- **Slide 2** - Tema: Patinhas Felizes
- **Slide 3** - Agenda
- **Slide 4** - Contexto: crescente número de animais abandonados
- **Slide 5** - Problema: aumento na procura por animais de estimação, instituições não muito divulgadas.
- **Slide 6** - Público alvo: pessoas que querem adotar, ongs, pessoas que encontram um animal.
- **Slide 7** - Nossa motivação e objetivo é ajudar os animais abandonados encontrarem um lar
- **Slide 8** - ...
- **Slide 9** - O impacto do nosso projeto será facilitar o processo de adoção para a ong e para o adotante
- **Slide 10** - Nosso diferencial é o match que irá pegar as características do animal e do adotante e indicar o animal ideal para a pessoa
- **Slide 11** - Entrando com o login da ONG é possível verificar os requerimentos e cadastrar um animal. Com login de adotante é possível ver os animais disponíveis, adotar ou fazer o match, e em seguida preencher o formulário. É possível também comentar sobre um animal, ver informações sobre a ONG, ver informações sobre nós que fizemos o projeto e, enviar e-mail para a ong caso encontre um animal abandonado.
- **Slide 12** - falando sobre como o projeto se sustentará imagino subverter um pouco as expectativas, pois o projeto tem no core da sua criação ser um trabalho voluntário a fim de resolver um problema que vemos não só na nossa região mas sim no país como um todo, então sua fonte de sustentação é vinda das ONG's parceiras que temos.

Inclusive pensando em uma expansão futura de até mesmo apresentar para uma instituição do governo que pudesse unificar e centralizar ONG's, veterinários, voluntários em um só lugar

- **Slide 13** - E já falando de tantas entidades, apresento para vocês também o nosso mini mundo onde descrevemos nele o processo do dia-a-dia, desde quando uma pessoa encontra um animal na rua, quer apresentá-lo em uma ONG, que esta vai registrar o animal que futuramente será adotado, vendo caso a caso dessa adoção e tornando-a mais interativa com nossas funcionalidades em especial o match e nosso chat-bot
- **Slide 14** - Aqui apresentamos o nosso diagrama de Entidades e Relacionamento que mostra graficamente essas interações que eu acabei de falar
- **Slide 15** - Falando dos nossos requisitos temos. Os funcionais como: o sistema de cadastros, exibição dos animais e nossa funcionalidade match, já os não funcionais temos: lidar com a quantidade de acessos simultâneos, as linguagens e o sistema de backup
- **Slide 16** - Agora na arquitetura de solução irei apresentar como o projeto foi desenvolvido em T.I 1 e sua evolução para o T.I 2 , Em T.I 1 tivemos o desenvolvimento do Front-End como HTML para a estruturação do conteúdo do site, o CSS para o designer, e o JavaScript para tornar o site interativo. Em T.I 2 teremos a ampliação do projeto com o desenvolvimento de um banco de dados mais robusto, diferente do JSON Server implementado anteriormente, agora utilizaremos o PostgreSQL para o armazenamento do banco de dados, o Java para fazer a comunicação, o Spark para as consultas e o Maven para o gerenciamento das dependências do projeto e com os conceitos da disciplina de Sistemas de Inteligente implementaremos um Chatbot através da plataforma Blip
- **Slide 17** - Aqui temos uma demonstração do Front-End desenvolvido em T.I 1
- **Slide 18** - E para finalizar, Agradecemos sua atenção e venha adotar sua patinha conosco!

## **SOSBichinhos - Guia de Apresentação Sprint 2**

- **Slide 1 - Apresentação**
- **Slide 2 - Tema SOS Bichinhos**
- **Slide 3 - Agenda**
- **Slide 4 - Requisitos Funcionais e Não Funcionais**
  - **Requisitos Funcionais:**
    - Cadastro de Usuários
    - Imagens dos animais encontrados e reportados para ONG.
    - Comentários sobre os animais
    - Funcionalidade de Match
  - **Requisitos Não Funcionais:**
    - Lidar com volumes de acessos simultâneos
    - Backup de dados
    - Linguagens HTML, CSS, JavaScript, Java, PostgreSQL
- **Slide 5 - Nosso frontend passou por algumas mudanças, mantendo o fluxo de usuário com algumas adições. Agora, na tela do usuário, há a opção "Encontrei um animal", onde ele pode tirar uma foto, e as características do animal serão extraídas automaticamente. Além disso, foi incluída a página "Ajude a ONG", com opções de doação financeira ou voluntariado para brincar com os animais. Na tela da ONG, nós possuímos o reporte de animais encontrados, onde todos os encaminhados serão exibidos, e as informações serão preenchidas automaticamente caso o funcionário opte por cadastrá-los.**
- **Slide 6 - Apresento para vocês também o nosso mini mundo onde descrevemos nele o processo do dia-a-dia, desde quando uma pessoa encontra um animal na rua, quer apresentá-lo em uma ONG, a ONG registra o animal que futuramente será adotado, vendo caso a caso dessa adoção e tornando-a mais interativa com nossas funcionalidades em especial o nosso match.**
- **Slide 7 - Para entendermos isso de forma mais estruturada e como representar o que precisa ser modelado no sistema, fazemos o Diagrama de Entidade Relacionamento, cujo o foco é entender o**

domínio do problema, sem considerar aspectos técnicos de implementação.

- **Slide 8** - Já o Diagrama de Esquema o foco é na estruturação lógica dos dados, já mapeando as entidades para tabelas e relacionamentos para chaves estrangeiras, este diagrama transforma o modelo conceitual em uma estrutura relacional, onde entidades e relacionamentos são mapeados para tabelas e relacionamentos no banco de dados.
- **Slide 9** - Por fim, o Diagrama de Entidade e Relacionamento Estendido em Notação Pé de Galinha concentra-se na concretização física do banco de dados. Nesse estágio, são definidos de forma técnica as tabelas, atributos e restrições, estabelecendo as bases para sua implementação no sistema de gerenciamento de banco de dados.
- **Slide 10** - Agora vou apresentar para vocês um pouco dos comandos SQL usados para a criação de cada uma das tabelas contidas em nosso Banco de Dados, aqui temos os comandos relacionados a tabela dos animais, que conterá um id como chave primária e seus respectivos atributos
- **Slide 11** - Aqui temos a tabela pessoa, que servirá para os logins e cadastro de cada usuário na plataforma
- **Slide 12** - Agora as tabelas de tags tanto relacionadas aos animais quanto as pessoas, que servirão para o sistema de MATCH
- **Slide 13** - A tabela dos comentários onde cada usuário poderá fazer à alguma animal apresentado na plataforma
- **Slide 14** - A tabela de Endereço que conterá endereço de cada um dos usuário
- **Slide 15** - E pra finalizar a tabela formulário onde será enviada as informações necessárias a ONG para a adoção do animal
- **Slide 16** - Agradeço a sua atenção e lembre-se ajude uma ONG, ajude uma vida, ajude um animal!
-

## SOSBichinhos - Guia de Apresentação Sprint 3

- **Slide 1** - Apresentação
- **Slide 2** - Tema SOS Bichinhos
- **Slide 3** - Agenda
- **Slide 40** - Organização das Pastas
- **Slide 5** - Tela Principal
- **Slide 6** -
  - O primeiro CRUD que será apresentado é o de cadastro de usuário. Após o preenchimento dos dados, o endereço será encaminhado para uma tabela separada, chamada “endereço”, que possui uma chave estrangeira vinculada ao ID da pessoa. O processo segue o mesmo fluxo dos dados do usuário: o JavaScript aciona a aplicação
- 
- **Slide 7** -
  - que chama o service responsável por invocar o PessoaDAO
- **Slide 8** -
  - que por sua vez insere as informações no banco de dados e esse é o print da tela mostrando o resultado desse processo.

Na tela de perfil, o usuário pode ser editado ou excluído, seguindo o mesmo fluxo de interação.

- **Slide 9** -
- **Slide 10** - Além do cadastro de usuário, também há outros CRUDs, como comentários
- **Slide 11** -
- **Slide 12** -
- **Slide 13** - formulários e
- **Slide 14** -
- **Slide 15** -

- **Slide 16 -**
- **Slide 17 - cadastro de animais, que utilizam o mesmo processo descrito anteriormente**
- **Slide 18 -**
- **Slide 19 -**
  
- **Slide 20 -** Quanto a nossa escolha de Sistema Inteligente, optamos pela Gemini Vision, devido à sua ótima performance em uma variedade de tarefas, como compreensão visual, classificação, resumo e criação de conteúdo a partir de imagem e vídeo. Sendo capaz entre muitas funcionalidades como: busca de informações visuais, reconhecimento de objetos, geração de conteúdo de respostas multimodais em formatos como JSON.
  
- **Slide 21 -** Já o valor agregado pela a aplicação do sistema escolhido, podemos citar a agilidade para o cadastro e disponibilização para a adoção, pois como o animal normalmente precisa passar por uma análise de um veterinário, já tendo passado previamente por uma feita pela IA, fica mais rápido disponibilizar em fim o animal para adoção.
  
- **Slide 22 -** Recursos e técnicas, o nosso sistema inteligente possui como entrada um arquivo de imagem png ou jpg que é acessível a partir de uma url que é guardada na nuvem, essa imagem chegando ao back end é baixada a partir de uma ofstream e convertida para base64 que é o tipo de dado exigido pela gemini, a partir disso é feito uma análise através de um prompt personalizado que exige informações como espécie, raça, possível idade e temperamento e algumas características gerais.
  
- **Slide 23 -** Aqui mostro a vocês um teste da api feito no postman, o qual foi essencial para validar o seu uso
  
- **Slide 24 -** E após as validações foi feito o seu teste em java, a partir de uma requisição HTTP, onde nesse testes foi se comparado às respostas da Gemini Vision e da Azure Vision, onde foi possível observar que a Gemini teve como resultado uma resposta mais detalhada e precisa o que é garantido graças a sua grande base de dados já previamente treinada, a caracterizando como de aprendizado offline
  
- **Slide 25 -**
  
- **Slide 26 -** Para concluir, gostaria de falar sobre o fornecedor do sistema que implementamos. Estamos falando da Google, uma das maiores empresas do mercado. Essa parceria traz benefícios significativos para o usuário que

adota a tecnologia, pois, além de contar com uma das melhores IAs gratuitas para análise visual disponível, também tem o respaldo de uma empresa renomada e amplamente reconhecida. Para a Google, os benefícios incluem o fortalecimento de sua posição no mercado, a expansão da coleta de dados e a consolidação de sua presença em um setor cada vez mais competitivo.

- **Slide 27** - Para finalizar, agradeço a atenção de todos e lembrem-se, ajude uma ONG, ajude uma vida, ajude um animal.

## SOSBichinhos - Guia de Apresentação Sprint 4

- **Slide 1 -Tema SOS Bichinhos**
- **Slide 2 - Apresentação**
- **Slide 3 - Agenda/Tópicos**
- **Slide 4** - No Brasil, o número de animais abandonados cresce a cada ano, como mostram diversas notícias que destacam a importância da adoção para transformar a vida desses animais.
- **Slide 5** - Ao mesmo tempo que há uma grande parcela de animais abandonados, há também o aumento na demanda por animais de estimação, sendo que os programas de adoção existentes não recebem a devida divulgação. Inspirados pelo **ODS 15** (Proteger a Vida Terrestre),
- **Slide 6** - Nosso objetivo é aproximar adotantes, ONGs e abrigos, a fim de promover lares seguros para os animais e oferecer apoio a essa causa, permitindo reportar animais abandonados.
- **Slide 7** - Nosso projeto foi pensado para pessoas interessadas em adotar um animal de estimação, ongs e abrigos que cuidam dos animais e indivíduos que encontram animais abandonados.
- **Slide 8** - Com o SOS Bichinhos queremos facilitar a conexão entre adotantes, ongs e pessoas interessadas, oferecer suporte e visibilidade às ongs e superar as dificuldades que ainda existem no processo de adoção.
- **Slide 9** - O projeto será mantido por meio de uma parceria com a ONG, além de uma pequena porcentagem das doações realizadas no site.
- **Slide 10** - O "mini mundo" foi elaborado para refletir a essência do sistema, incorporando as funcionalidades necessárias de forma prática e clara.
- **Slide 11** - Os diagramas foram revisados com base no feedback recebido, incluindo agora a representação do animal encontrado. Todos os diagramas seguem um padrão.
- **Slide 12** -
- **Slide 13** -
- **Slide 14** -



- O frontend foi desenvolvido com JavaScript, CSS e HTML.
- Já o backend foi implementado em Java e integrado ao banco de dados PostgreSQL hospedado na Azure.
- Utilizamos o Spark e Maven para gerenciamento e execução do projeto.
- Análise de Imagem foi realizada com a Gemini
- **Slide 15** - Aqui está a estrutura de pastas do projeto, organizada em conformidade com todas as orientações fornecidas.
- **Slide 16** - Já como nossos requisitos, nós temos os funcionais, entre os principais podemos citar:
  - a capacidade de cadastrar tanto usuários quanto os animais,
  - a visualização e manipulação dos status dos animais a serem adotados,
  - E o preenchimento de dados em formulários e comentários sobre os animais.

Já nos requisitos não funcionais temos:

- o desenvolvimento do sistema nas linguagens JAVA, CSS, HTML e JavaScript, além do gerenciador de banco de dados PostgreSQL,
- a capacidade de lidar com alto volume de acessos simultâneos,
- E ser intuitivo e fornecer suporte técnico eficiente para os usuários.

- **Slide 17** - Apresento para vocês a tela inicial do nosso site, onde o usuário inicia a sua navegação, como no cadastro, clicando nessa opção na navbar...
- **Slide 18** - ...o usuário será direcionado para a seguinte tela, onde ele pode preencher os seus dados. Apresento em paralelo para vocês o fluxo através dos códigos, mostrados nos slides pelo HTML e o JavaScript.
- **Slide 19** - A partir disso, uma ação será solicitada pela Aplicação que encaminhará para o Service que chamará a DAO para realizar a inserção no Banco de Dados.
- **Slide 20** - E ao finalizar esse passo a passo temos enfim uma pessoa cadastrada no nosso banco de dados, que utiliza da proteção SQL Injection por PreparedStatement e tem a sua senha criptografada com a CriptografiaAES.

- **Slide 21** - Para demonstrar esse processo que eu descrevi acontecendo, temos o seguinte vídeo, onde ele passa por todo o site, realizando os principais requerimentos como a inserção, o deletar, o atualizar e o pesquisar.
- **Slide 22** - Quanto à nossa escolha de Sistema Inteligente, optamos pela Gemini Visión oferecido pelo Google, devido à sua ótima performance em compreensão visual, classificação, resumo e criação de conteúdo a partir de imagens.
- **Slide 23** - O nosso sistema inteligente possui como entrada um arquivo de imagem png ou jpg essa imagem chegando ao back end é baixada e convertida para base64, e a partir disso é feito uma análise através de um prompt personalizado que exige informações como espécie, raça, possível idade, temperamento e algumas características gerais.
- **Slide 24** - Toda essa documentação de nosso Sistema inteligente pode ser observada aqui no nosso Intelligent System Canvas, onde teremos em mão um detalhamento de nossa API, como suas entradas e saídas, sua proposição de valor, clientes, stakeholder, equipe, custos e receitas
- **Slide 25** - Agora temos aqui em exemplo do promp passado para o gemini, contendo uma descrição detalhada do que será pedido, contendo consigo um exemplo de resultado esperado, bem como seus possíveis tratamentos de erro
- **Slide 26** - Fiquem agora com um vídeo de demonstração da IA aplicada em nosso projeto
- **Slide 27** - Agradeço a todos e lembre Ajude uma ONG, ajude uma vida, ajude um animal