



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
Bacharelado em Sistemas de Informação

ABRACE UM PET

Equipe:
Gabriele Pessoa
Lisandra Cruz
Paulo Roberto
Rodolfo Bispo

Recife, 06 de Novembro de 2014

Sumário

1. Apresentação	3
2. Introdução.....	4
3. Requisitos.....	5
3.1. Requisitos Funcionais	5
3.2. Requisitos Não Funcionais.....	5
4. Casos de Uso	6
4.1. Descrição dos casos de uso.....	7
5. Diagramas	27
5.1. Diagrama de Classes	27
5.2. Diagrama de Pacotes.....	27
5.3. Diagrama de Persistência	28
5.4. Diagrama de Sequência.....	28
5.4.1. Inserir	28
5.5. Diagrama de Service.....	29

1. Apresentação

A relação do homem com animais de estimação remonta de cerca de 10 mil anos atrás. Cães e gatos são os animais com capacidade de preencher as necessidades físicas e emocionais dos seres humanos e vêm gradativamente encontrando seu lugar dentro dos núcleos familiares. Os pets costumam encher as casas de alegrias e nos encantam com suas travessuras. São fofos, lindos e encantam a todos com sua inocência e alegria. Porém, também dão trabalho por não poderem ser independente com relação as suas necessidades básicas. Exige tempo disponível e dão gastos por precisarem de comida adequada, assistência médica veterinária, medicamentos além de necessitarem de uma educação/adestramento proveniente dos seus donos. Geralmente crescem mais do que o previsto ou seu temperamento não é exatamente o esperado. Por estes motivos, muitos cães e gatos, mesmo encantadores, acabam abandonados por seus guardiões quando filhotes por suas travessuras ou por não aprender o lugar certo de suas necessidades fisiológicas, nem sempre sendo sua culpa, geralmente não são ensinados ou ainda mais desumanamente por estarem ficando velho e não terem mais a mesma energia. Isto acarreta e agrava os maiores problemas que vivenciamos relacionado a animais de estimação atualmente: *o abandono e os maus tratos*.

Animais abandonados e soltos na rua tornam-se um grande problema para eles e para a saúde humana. Problema para eles, pois passam por problemas físicos e psicológicos e para os seres humanos, pois esses animais sem receber qualquer assistência ou higiene atraem insetos e doenças que podem trazer diversas consequências para a sociedade.

Geralmente juntam-se um grupo de pessoas que acabam formando ONGS a fim de ajudar esses amiguinhos, após recolhido das ruas, esses animais são tratados para serem alocados em lares temporários com tutores voluntários e após isso vão para a adoção.

No processo de adoção é cadastrado a pessoa e o animal. Ao escolher o animal algum voluntario do projeto vai com a pessoa fazer o processo de adoção. São colhidos dados do usuário e são feitas algumas perguntas. Cada animal recebe seu RGA e a partir daí em caso de abandono, perda ou morte o tutor responsável pelo animal pode responder legalmente por maus tratos, abandono de incapaz...

Sobre esse contexto, este documento tem o objetivo de apresentar a especificação de um sistema para adoção de animais. A modelagem deste sistema será desenvolvida utilizando a linguagem de modelagem unificada (UML). O documento é dividido em três seções:

- Apresentação – descreve a causa e os objetivos do projeto de adoção;
- Introdução – que descreve o problema que o sistema pretende solucionar, qual a consequência desse problema e uma possível solução para resolvê-lo;
- Requisitos – descreve as características do sistema, restrições que o sistema deve atender e os casos de uso do sistema.

2. Introdução

O sistema de cadastro de animais e adotantes é feito de forma manual o que deixa dados tão importantes de forma vulnerável à perda além da dificuldade de encontrar animal ou adotante que se deseja no momento por não ter uma organização ou separação adequada. Sem esses dados perde-se o controle entre animais e adotantes.

O intuito do sistema é contribuir com o projeto de adoção com intenção de migrar o sistema de cadastro dos usuários e de animais até então feito de forma manual para um lugar mais seguro e de melhor acesso evitando assim o risco da perda de informações tão importantes.

3. Requisitos

Nesta seção serão descritas as características do *ABRACE UM PET* juntamente com a prioridade que cada característica tem para o sistema.

3.1. Requisitos Funcionais

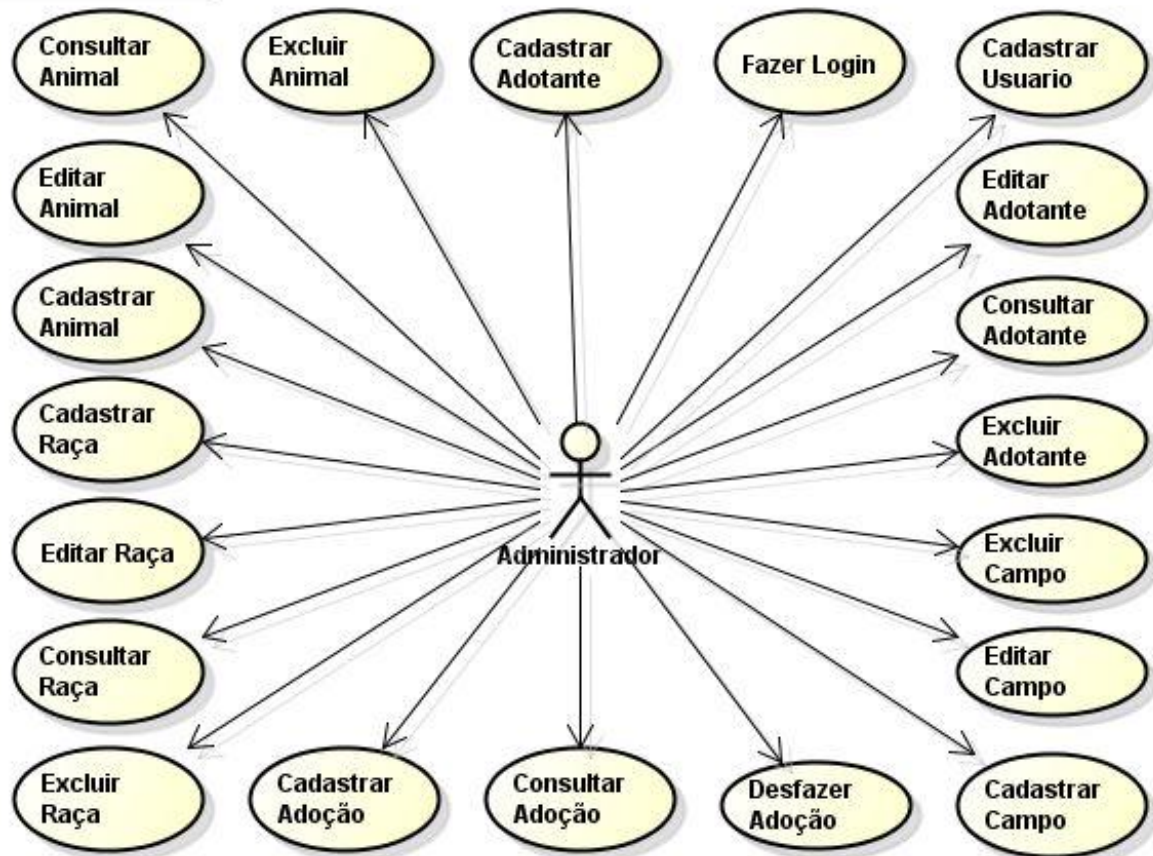
ID	DESCRIÇÃO	PRIORIDADE
REQ01	O sistema deverá ser capaz de cadastrar, consultar, editar excluir os dados de um animal.	13
REQ02	O sistema deverá ser capaz de cadastrar, consultar, editar excluir as informações das raças.	3
REQ03	O sistema deverá ser capaz de cadastrar, consultar, editar excluir os dados de um adotante.	13
REQ04	O sistema deverá ser capaz de cadastrar, consultar, editar excluir pessoa jurídica.	5
REQ05	O sistema deverá fazer uma relação entre adotante e animal ou animal e excluir pessoa jurídica.	13
REQ06	O sistema deverá ser capaz de cadastrar, consultar, editar excluir questionário.	5
REQ07	O sistema deverá ser capaz de cadastrar usuário.	13
REQ08	O sistema deverá ser capaz de fazer login de usuário previamente cadastrado no sistema.	13

3.2. Requisitos Não Funcionais

RQNF01	O sistema projetado deve ter uma interface gráfica para interação entre o usuário e o sistema no processo de adoção.	13
RQNF02	O sistema deve ser escrito usando o padrão Java para executar no sistema operacional Windows.	8

4. Casos de Uso

uc abraceUmAmigo



4.1. Descrição dos casos de uso

UC001 – Cadastrar Animal

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar o cadastro do animal no sistema.

Ator: Administrador

Prioridade: Alta

Pré-Condição: O animal não estar cadastrado no sistema

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Cadastrar Animal”
2. O sistema deve abrir uma tela de “Cadastro Animal”
3. O administrador deve passar as seguintes informações: nome do animal, tipo de animal, RGA (registro geral do animal), data de nascimento, data de resgate, raça, gênero, deficiência, vacinado, castrado, tamanho, peso, temperamento e por fim um campo de observações.
4. O usuário clica no botão “OK”
5. O sistema valida as informações
6. Exibe uma mensagem “Animal cadastrado com sucesso”
7. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. RGA já existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que o animal já existe no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Animal cadastrado no sistema.

UC002 – Consultar Animal

Descrição: Esse caso de uso descreve a busca de um animal através do seu RGA.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: Animal estar cadastrado no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Pesquisar animal”.
2. O sistema deve abrir uma tela de “Pesquisa de animal”
3. O administrador deve digitar o RGA no animal no campo de texto.
4. O usuário deve clicar no botão “Pesquisar”.
5. O sistema deve exibir as informações do animal

Fluxo de evento secundário:

1. RGA já existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que o animal já existe no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações do animal visualizadas no sistema.

UC003 – Editar Animal

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a edição das informações de um animal.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: Consultar animal no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Editar Animal”
2. O sistema deve abrir uma tela onde as informações do animal poderão ser editadas.
3. O usuário deverá clicar no botão “Salvar”.
4. Exibe uma mensagem “Animal Editado com Sucesso”.
5. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Animal não ter sido consultado no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que é necessário fazer a consulta do animal para editá-lo.
2. Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações do animal alteradas com sucesso.

UC004 – Excluir Animal

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a exclusão do animal no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: O usuário precisa consultar o animal.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Excluir Animal” após consulta-lo.
2. O sistema deve abrir uma janela para o administrador confirmar exclusão.
3. Depois de confirmada exclusão, o sistema exibe uma mensagem “Animal Excluído com Sucesso”.
4. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Animal possui um adotante.
 - 1.1 O sistema exibe uma mensagem de erro informando que o animal possui um adotante e não pode ser excluído.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Animal excluído do sistema com sucesso com sucesso.

UC005 – Cadastrar Adotante

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar o cadastro do adotante no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: Adotante não estar cadastrado no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Cadastrar Adotante”.
2. O sistema deve abrir uma tela de “Cadastro de Adotante”
3. O administrador deve passar as seguintes informações: nome, telefone fixo, telefone celular, email, endereço, impedimento e motivo impedimento.
 - 1.1 Caso o adotante seja uma pessoa física também deverá passar as seguintes informações: CPF, RG, gênero.
 - 1.2 Caso o adotante seja uma pessoa jurídica também deverá passar a seguinte informação: CNPJ.
4. O usuário deverá responder um questionário.
5. O usuário deve clicar no botão “OK”.
6. Exibe uma mensagem “Adotante cadastrado com sucesso”.
7. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. CPF já existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que o adotante já existe no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Adotante cadastrado no sistema.

UC006 – Consultar Adotante

Descrição: Esse caso de uso descreve a busca de o adotante.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: Animal estar cadastrado no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Pesquisar Adotante”.
2. O sistema deve abrir uma tela de “Pesquisa de adotantes”
3. O administrador deve digitar no campo de pesquisa:
 - 3.1 Caso seja um adotante pessoa física deverá digitar o CPF.
 - 3.2 Caso seja um adotante pessoa jurídica deverá digitar o CNPJ.
4. O usuário deve clicar no botão “Pesquisar”.
5. O sistema deve exibir as informações do adotante

Fluxo de evento secundário:

1. Adotante não existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que o adotante não está cadastrado no sistema.
2. Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações do adotante visualizadas no sistema.

UC007 – Editar Adotante

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a edição das informações de um adotante.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: Consultar adotante no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Editar Adotante”
2. O sistema deve abrir uma tela onde as informações do adotante poderão ser editadas.
3. O usuário deverá clicar no botão “Salvar” após concluir a edição.
4. Exibe uma mensagem “Adotante Editado com Sucesso”.
5. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. CPF já existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que o adotante já existe no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações do adotante alteradas com sucesso.

UC008 – Excluir Adotante

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a exclusão do adotante no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: O usuário precisa consultar o adotante.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Excluir Animal” após consulta-lo.
2. O sistema deve abrir uma janela para o administrador confirmar exclusão.
3. Depois de confirmada exclusão, o sistema exibe uma mensagem “Adotante Excluído com Sucesso”.
4. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Adotante possui um animal.
 - 1.1 O sistema exibe uma mensagem informando que o adotante possui um animal e não pode ser excluído.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Animal excluído do sistema com sucesso com sucesso.

UC009 – Cadastrar Raça

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar o cadastro de raças no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta.

Pré-Condição: Raça não estar cadastrado no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Cadastrar Raça”.
2. O sistema deve abrir uma tela de “Cadastro de Raça”
3. O administrador deve passar as seguintes informações: origem, tamanho Maximo, tamanho mínimo, expectativa de vida e temperamento.
4. O usuário deve clicar no botão “OK”.
5. Exibe uma mensagem “Raça cadastrada com sucesso”.
6. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Raça já existe no sistema
2. O sistema exibe uma informação de que a raça já existe no sistema.
3. Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Raça cadastrada no sistema.

UC010 – Consultar Raça

Descrição: Esse caso de uso descreve a busca de uma raça através do seu nome.

Ator: Administrador.

Prioridade:

Pré-Condição: A raça estar cadastrado no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Pesquisar raça”.
2. O sistema deve abrir uma tela de “Pesquisa de raça”
3. O administrador deve digitar o nome da raça no campo de texto.
4. O usuário deve clicar no botão “Pesquisar”.
5. O sistema deve exibir as informações da raça

Fluxo de evento secundário:

1. Raça não existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que a raça não está cadastrada no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações da raça visualizadas no sistema.

UC011 – Editar Raça

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a edição das informações de uma raça.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta

Pré-Condição: Consultar raça no sistema.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Editar Raça”
2. O sistema deve abrir uma tela onde as informações da raça poderão ser editadas.
3. O usuário deverá clicar no botão “Salvar” após concluir a edição.
4. Exibe uma mensagem “Adotante Editado com Sucesso”.
5. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Raça já existe no sistema
2. O sistema exibe uma informação de que a raça já existe no sistema.
3. Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações do adotante alteradas com sucesso.

UC012 – Excluir Raça

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a exclusão da raça no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade:

Pré-Condição: O usuário precisa consultar a raça.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Excluir Raça” após consultá-lo.
2. O sistema deve abrir uma janela para o administrador confirmar exclusão.
3. Depois de confirmada exclusão, o sistema exibe uma mensagem “Raça Excluída com Sucesso”.
4. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Raça já está associada a um animal.
 - 1.1 O sistema exibe uma mensagem que a raça já está associada a um animal por isso não pode ser excluída.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

2. Raça excluída do sistema com sucesso.

UC013 – Cadastrar Adoção

Descrição: Esse caso de uso descreve como efetuar a adoção no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta

Pré-Condição: Animal não pode está adotado.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Cadastrar Adoção”.
2. O sistema deve abrir uma tela de “Cadastro de Adoção”
3. O administrador deve passar as seguintes informações:
 - 3.1 Se for pessoa física CPF e RGA (Registro Geral do Animal).
 - 3.2 Se for pessoa jurídica CNPJ e RGA (Registro Geral do Animal).
4. O usuário deve clicar no botão “OK”.
5. Exibe uma mensagem “Adoção Realizada com Sucesso”.
6. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Adotante tem um impedimento
 - 1.1 O sistema exibe uma mensagem de que a adotante tem um impedimento e o motivo do impedimento.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial
2. Adotante/Animal não existem no sistema
 - 1.1 Adotante/animal não estão cadastrados no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Adoção realizada com sucesso.

UC014 – Consultar Adoção

Descrição: Esse caso de uso descreve a busca de uma adoção através da relação adotante e animal.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta

Pré-Condição: Deve existir a relação. O animal ser adotado por aquela pessoa.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Consultar Adoção”.
2. O sistema deve abrir uma tela de com dois campos:
 - 1.1 Se for pessoa física será preenchido com CPF e RGA
 - 1.2 Se for pessoa jurídica preenchido com CNPJ e RGA.
3. O usuário deve clicar no botão “Pesquisar”.
4. O sistema deve exibir a relação de adoção.

Fluxo de evento secundário:

1. Animal/Adotante não existente no sistema.
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que a animal/adotante não estão cadastrado no sistema.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Informações da relação visualizadas no sistema.

UC015 – Desfazer Adoção

Descrição: Esse caso de uso descreve como desfazer uma adoção no sistema.

Ator: Administrador.

Prioridade: Alta

Pré-Condição: O usuário precisa consultar a adoção.

Fluxo de evento principal:

1. O caso de uso começa quando o administrador clicar no botão “Desfazer Adoção” após consulta-la.
2. O sistema deve abrir uma janela para o administrador com dois campos a serem preenchidos:
 - 2.1 Se for pessoa física será: CPF e RGA
 - 2.2 Se for pessoa jurídica será: CNPJ e RGA
3. Depois de confirmada exclusão, o sistema exibe uma mensagem “Adoção Desfeita”.
4. O sistema volta à tela inicial.

Fluxo de evento secundário:

1. Relação animal/adotante não encontrada no sistema:
 - 1.1 O sistema exibe uma informação de que não existe uma relação entre esse animal e esse adotante.
 - 1.2 Fluxo do programa volta à tela inicial

Pós-Condição:

1. Adoção desfeita no sistema com sucesso com sucesso.

UC016 – Cadastrar Campo

Descrição: Esse caso de uso descreve como cadastrar perguntas no questionário;

Ator: Administrador

Prioridade: Alta

Pré-condição: Está na tela de visualização do questionário.

Fluxo do evento principal:

1. Clicar no botão “Adicionar”
2. Digitar a pergunta no campo de texto.
3. Escolher o tipo de resposta
 - Texto;
 - ComboBox;
 - CheckBox;
 - RadioButton.
4. O administrador confirma sua solicitação clicando em “OK”;
5. O sistema volta à tela de visualização de questionário.

Fluxo do evento secundário:

1. Caso o campo da pergunta ou o tipo de resposta não sejam preenchidos adequadamente
 - 1.1 O sistema deve exibir uma mensagem informando que faltam dados a ser preenchidos

Pós-condição: Pergunta inserida no questionário.

UC017 – Editar Campo

Descrição: Esse caso de uso descreve como editar perguntas e tipo de resposta no questionário;

Ator: Administrador

Prioridade: Alta

Pré-condição: Está na tela de visualização do questionário.

Fluxo do evento principal:

1. Clicar no botão “+”
2. O sistema irá liberar o campo para edição
3. O administrador deve ir à opção “Salvar”
4. O sistema volta à tela de visualização de questionário.

Pós-condição: Pergunta editada no questionário.

UC016 – Excluir Campo

Descrição: Esse caso de uso descreve como excluir perguntas e no questionário;

Ator: Administrador

Prioridade: Alta

Pré-condição: Está na tela de visualização do questionário.

Fluxo do evento principal:

1. Clicar no botão “-” localizado ao lado da pergunta desejada.
2. O sistema solicitará a confirmação da exclusão do campo
3. O sistema volta à tela de visualização de questionário.

Fluxo do evento secundário:

1. Caso exista uma resposta associada ao campo
 - 1.1 O sistema retornará a tela de questionário.

Pós-condição: Pergunta removida do questionário.

UC017 – Fazer Login

Descrição: Esse caso de uso descreve como o administrador faz login no sistema;

Ator: Administrador

Prioridade: Alta

Pré-condição: Está com o programa inicializado.

Fluxo do evento principal:

1. O administrador deverá digitar seu nome de usuário no campo “Login”;
2. O administrador deverá digitar sua senha no campo “Senha”;
3. O usuário deverá apertar no botão “OK”

Fluxo do evento secundário:

1. Caso o usuário/senha não consigam ser encontrados
2. O sistema exibirá uma mensagem informando que o usuário ou a senha são inválidos.

Pós-condição: Administrador logado com sucesso.

UC018 – Cadastro de Login

Descrição: Esse caso de uso descreve como o administrador cadastra o login no sistema;

Ator: Administrador

Prioridade: Alta

Pré-condição: Clicar no botão cadastrar Usuário.

Fluxo do evento principal:

1. O administrador deverá digitar o nome de usuário escolhido no campo “Login”;
2. O administrador deverá digitar sua senha escolhida no campo “Senha”;
3. O administrador deverá digitar sua senha escolhida novamente no campo “Confirmar Senha”;
4. O usuário deverá apertar no botão “OK”

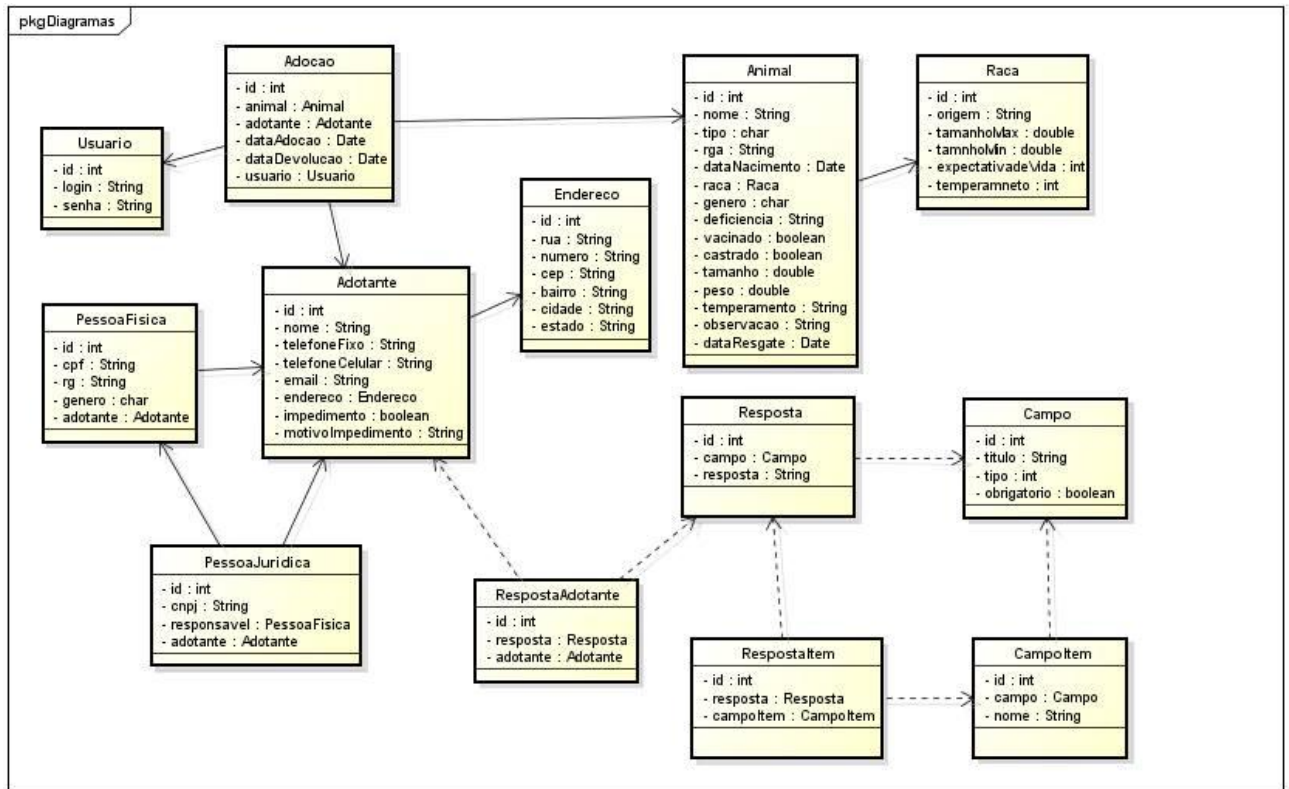
Fluxo do evento secundário:

1. Caso login já exista no sistema
2. O sistema retornará uma mensagem de login existente

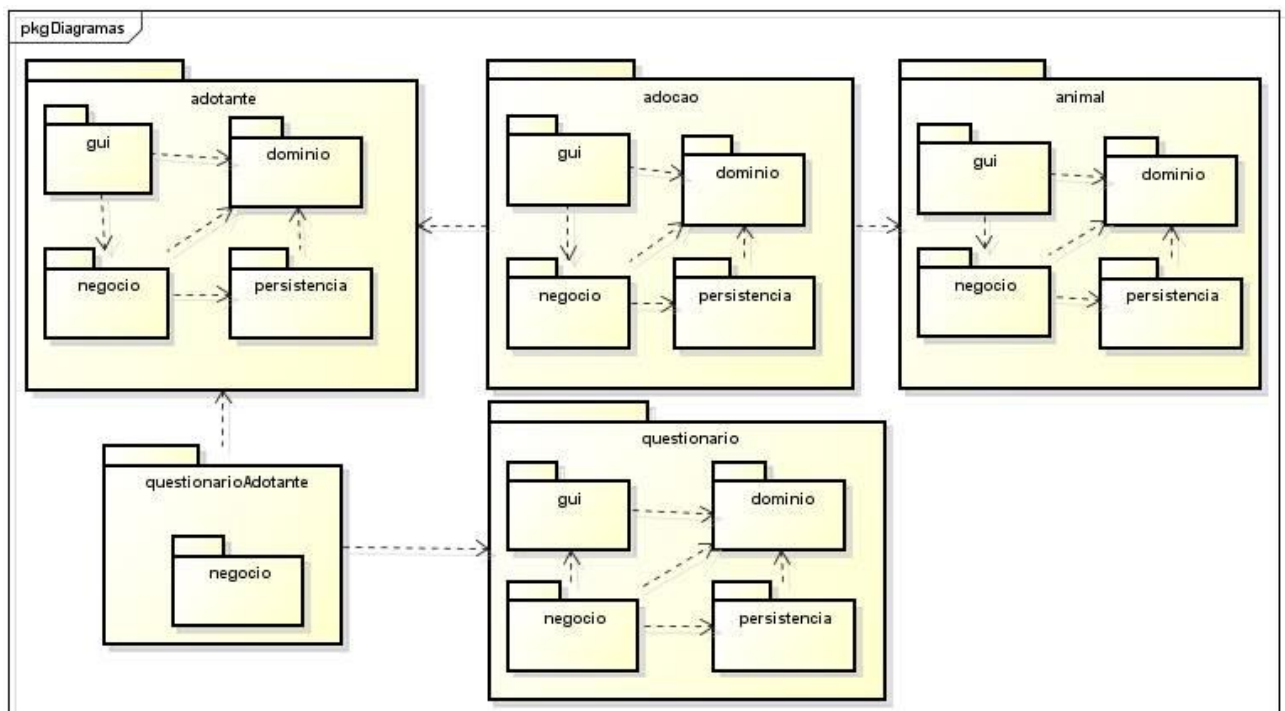
Pós-condição: Cadastro de login efetuado com sucesso.

5. Diagramas

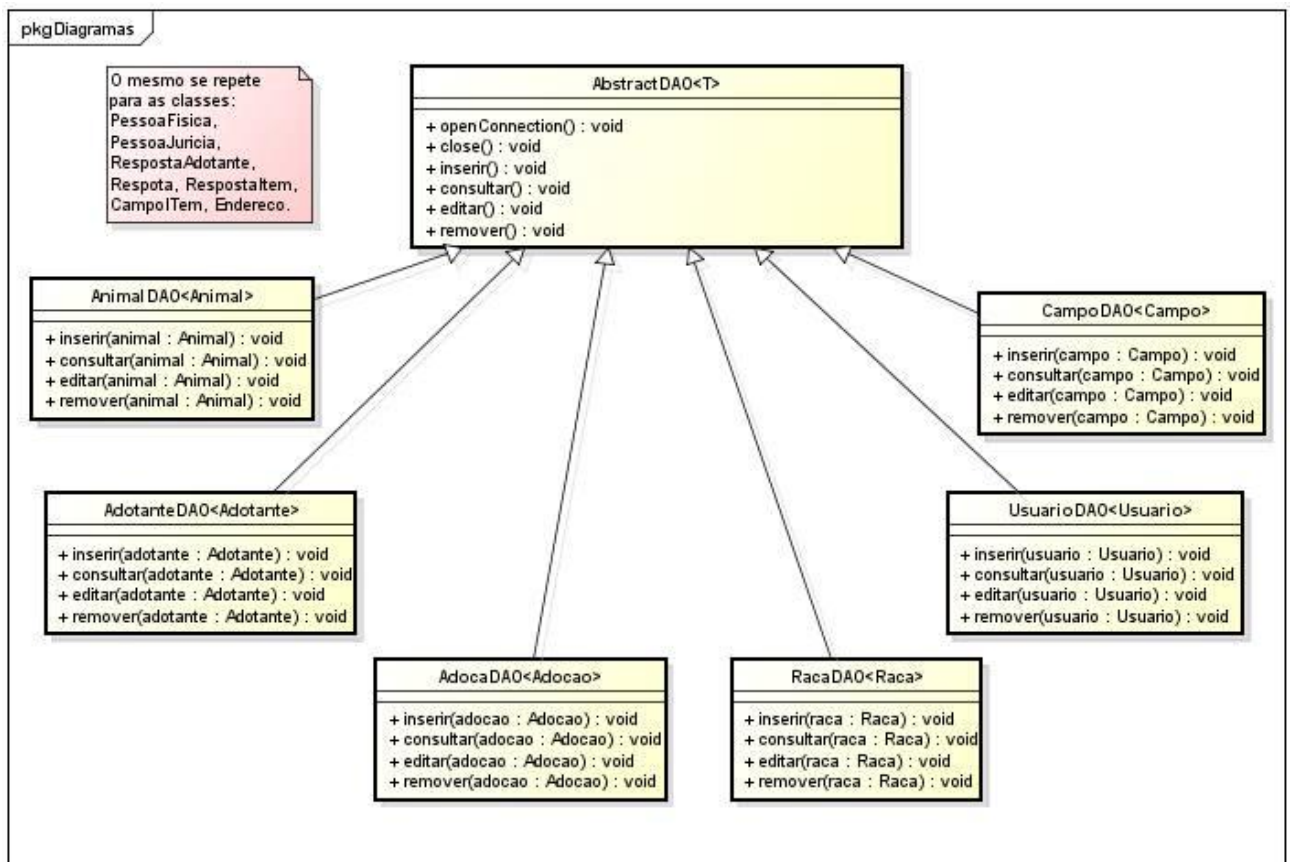
5.1. Diagrama de Classes



5.2. Diagrama de Pacotes

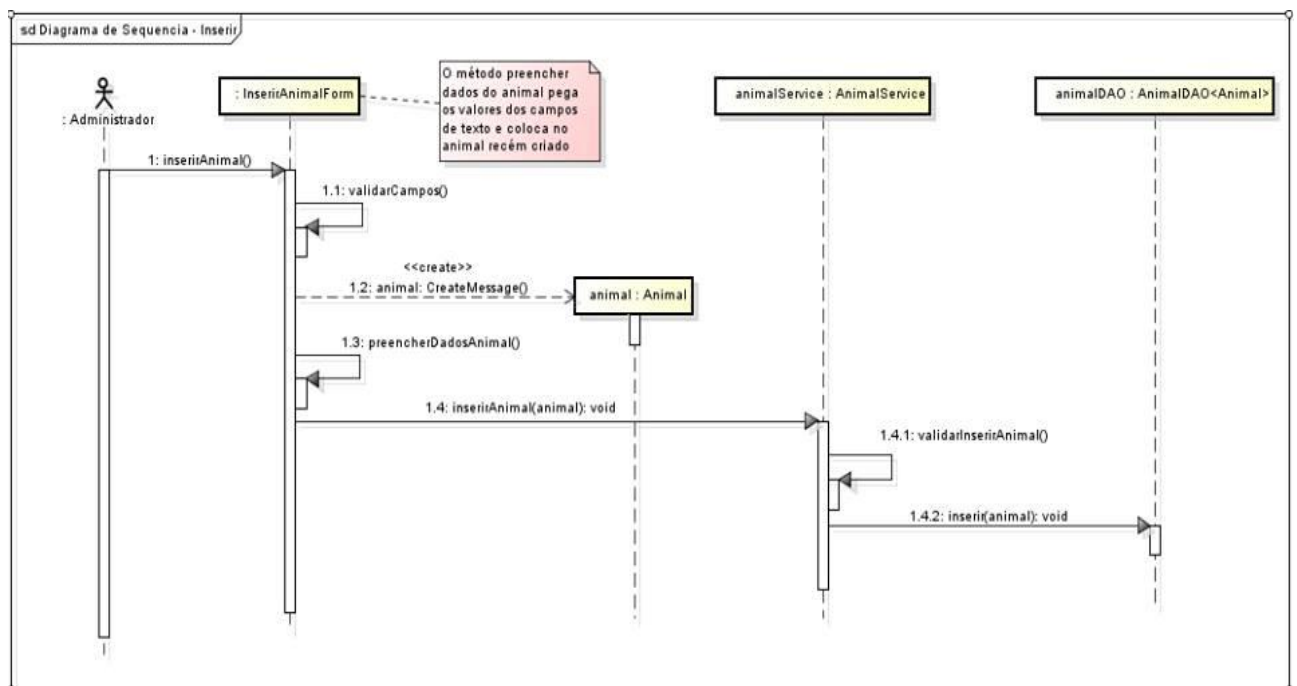


5.3. Diagrama de Persistência



5.4. Diagrama de Sequência

5.4.1. Inserir



5.5. Diagrama de Service

