

Marcos Vinicius
Vinicius da Costa
Vinicius Viana
Rafael Tagliaferro

RELAÇÃO DE ARTEFATOS
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

CARROCINHA DO BEM



Curitiba

2024

SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	4
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	5
ARTEFATO 3: Relação de Requisitos	7
ARTEFATO 4: Modelo Relacional	9
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	10

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”	4
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.	5
Figura 3 – Requisitos do Produto.	8
Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa. ..	9

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: CARROCINHA DO BEM	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Facilitar a visibilidade e a adoção de animais de estimação (PETs), atendendo às necessidades do público interessado em adotar ou ajudar animais em situação de rua.
2	Cooperar com trabalho de ONG's dedicadas a proteção animal, garantindo transparência no processo de adoção e legalidade em ambas as partes.
3	Criar uma linha de comunicação entre o interessado na adoção e a ONG, cultivando uma comunidade interessada no bem-estar animal.

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO: Carrocinha do bem	
É <ul style="list-style-type: none"> - Um aplicativo Web. - Facilitador de adoção de animais. - Facilitador de tutoria e doação animal. - Vitrine para ONG com pouca visibilidade. - Facilitador do contato de adotantes com organização doadora de animais. 	Não é <ul style="list-style-type: none"> - E-commerce. - Petshop. - Veterinário. - Rede Social.
Faz <ul style="list-style-type: none"> - Exibe uma lista de animais em situação de rua e/ou vulnerabilidade que necessitam de um lar e acolhimento. - Envia um formulário por e-mail ou mensagem de WhatsApp pelo Contate-nos. - Fornece a opção de doação para a Organização. - Opção para apadrinhar um Pet em específico, para fazer doações e mimos. - Ações beneficentes aos animais ou animal em específico. - Busca de animais por categoria. - Obtém informações sobre determinado animal. 	Não faz <ul style="list-style-type: none"> - Venda de animais ou produtos relacionados à pets. - Cadastro de organizações. - Contato direto por meio chats ou mensagens. - Divulgação ou eventos relacionados a organização ou pessoas. - Artigos ou posts. - Atendimento veterinário ou relacionados. - Lar temporário à animais.

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.



ARTEFATO 3: Relação de Requisitos

ARTEFATO 3: Relação de Requisitos	
#	Requisito
1	<p>Criar a interface responsiva das seguintes telas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cadastro e controle de usuários (Adotante); - Cadastro e controle de animais; - Registro de apadrinhamento e doação;
2	<p>Validar campos de entrada para todos os cadastros do site: Usuário, Apadrinhamento, Animais, Doações; (Utilizando biblioteca "Validator" do Angular Regex)</p>
3	<p>Autenticação e autorização de usuários através da WEB Api .NET, com senha criptografada mantida no BD: Usuário e Admin.</p>
4	<p>Exigir autenticação, caso o usuário acesse uma URL da aplicação quando não estiver autenticado. Telas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adoção - Registrar Adoção Excluir Adoção. - Apadrinhamento - Adicionar Apadrinhamento Visualizar os apadrinhamentos Remover Apadrinhamento. - Doação - Criar Doação Visualizar Doação. - Perfil do usuário - Visualizar Perfil Editar Perfil Remover Perfil.
5	<p>Controlar e gerenciar a sessão com os dados do usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Admin – Controlar Adoções, apadrinhamentos e cadastro e gerenciamento de animais (se já foi adotado ou não) - Usuário – Adotar, apadrinhar, doar e administrar o perfil do usuário
6	<p>Identificar, na interface, o usuário autenticado na barra de navegação, indicando o avatar, nome e opção de acessar o perfil. As telas que serão exibidas estão indicadas no requisito 4.</p>
7	<p>Expirar a sessão do usuário através da barra de navegação, em quaisquer telas onde o usuário esteja autenticado.</p>
8	<p>Fazer upload da imagem do avatar do usuário, e do Animal para o servidor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tela de edição de perfil do usuário. - Perfil do Animal a partir do login do Admin
9	<p>Persistir em BD Relacional todos os dados do sistema, como imagens, formulários e ENTIDADES, sendo as entidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usuários - Endereço - Contato - Animais - Raças - Doações - Apadrinhamentos
10	<p>Criação de filtros de pesquisa para as informações do sistema: Filtro para Animal (Raça, idade, cor, porte,) Filtro de Doação (Data). Filtro de Apadrinhamento.</p>

11	<p>Criação de usuário administrador, com interface própria para manipular informações do sistema:</p> <ul style="list-style-type: none">- Admin – Controlar Adoções, apadrinhamentos e cadastro e gerenciamento de animais (se já foi adotado ou não)- Admin terá tela de cadastro e gerenciamento de animais, apadrinhamento e adoções- Usuário poderá alterar dados, foto de perfil e começar ou parar de apadrinhar animais
12	<p>Ativação do HTTPS no servidor Web e WebApi, aceitando somente requisições autenticadas e em HTTPS.</p>
13	<p>Criação e finalização dos modelos lógicos, relacional e físico do banco de dados MySQL.</p>

Figura 3 – Requisitos do Produto.

ARTEFATO 4: Modelo Relacional

Um Modelo Relacional ilustra como “entidades” (como p. ex.: pessoas, objetos ou conceitos), se relacionam dentro de um sistema.

A figura a seguir apresenta uma instância exemplo, como padrão para entrega.

ARTEFATO 6: Modelo Relacional

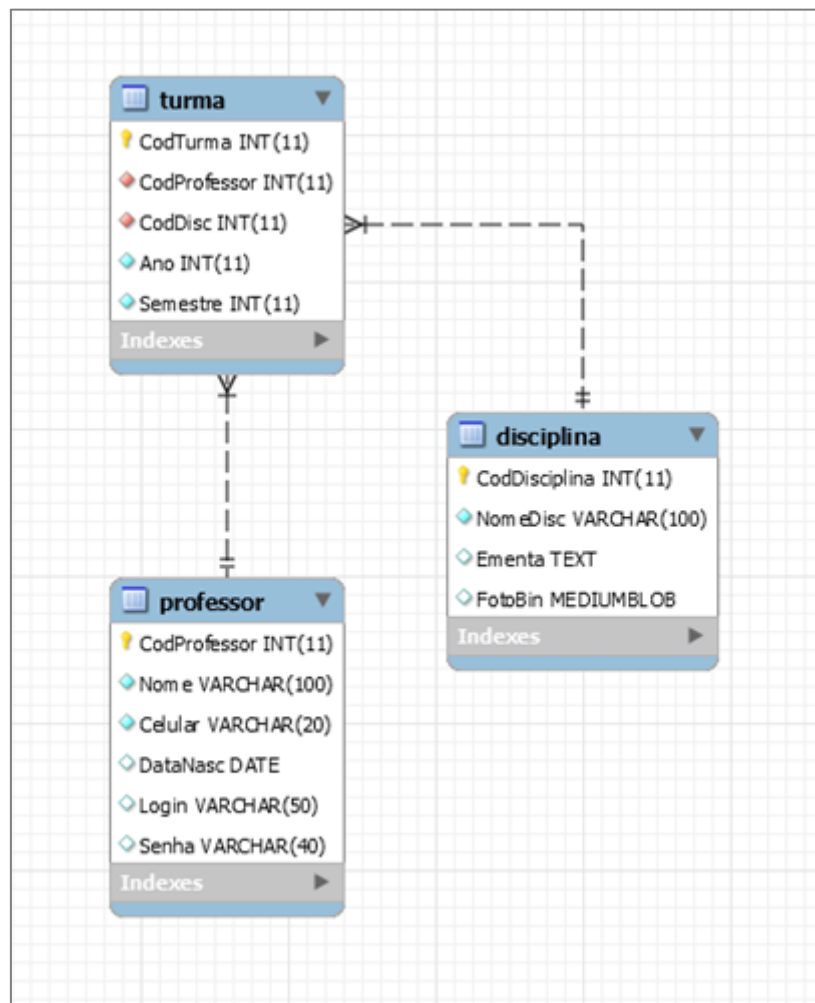


Figura 4 – Exemplo: Projeto Lógico – Modelo Relacional construído com engenharia reversa.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.