

**Documentação de um**

**Produto de Software**

**Nome do Projeto**

**Nome dos Alunos:**

Maria Eduarda Medeiro Porto - 824144948

Matheus Alves Santana - 824144952

Erick Domingues Saoares - 82414486

Wellington de Oliveira Sousa - 825240209

Matheus henrique da costa e silva - 82410661

**2025**

**ÍNDICE DETALHADO**

**1.** **Introdução 3**

1.1. Tema 3

1.2. Objetivos a serem alcançados 3

1.3. Escopo principal 3

**2.** **Definição do Modelo de Processo 4**

**3.** **Requisitos do Sistema de Software 4**

3.1. Requisitos Funcionais 4

3.2. Requisitos Não-Funcionais 4

**4.** **Projeto 5**

4.1. Arquitetura Lógica 5

4.2. Arquitetura Física 5

**5.** **Protótipo de Interface 6**

**6.** **Critérios de Qualidade de Software 7**

**7. Testes 8**

7.1. Plano de Testes 8

7.2. Roteiro de Testes 8

**Anexo I 9**

1. **Introdução**
   1. **Tema**

O projeto consiste no desenvolvimento de uma solução tecnológica inovadora para transporte seguro e eficiente de animais domésticos. Essa solução poderá ser implementada na forma de aplicativo mobile (Android e iOS) e/ou plataforma web responsiva, com foco em conectar tutores de pets a prestadores de serviços especializados em transporte animal, de maneira rápida, confiável e acessível.

A proposta visa resolver problemas comuns enfrentados por tutores, como a dificuldade em encontrar transportadores de confiança, falta de transparência nos preços e ausência de recursos que permitam acompanhamento em tempo real da viagem. O sistema oferecerá funcionalidades que vão desde cadastro de pets e transportadores, geolocalização, rastreio de rotas em tempo real, até pagamento online seguro e avaliações de prestadores, garantindo um processo prático e confiável.

Além disso, a plataforma buscará automatizar processos que hoje são manuais, como agendamento via telefone ou redes sociais, e introduzir recursos que tragam inovação, como filtros inteligentes (por porte do animal, distância e preço), notificações push, integração com APIs de mapas (Google Maps) e suporte a múltiplas formas de pagamento (cartão, Pix, carteira digital).

* 1. **Objetivos a serem alcançados**
* Criar uma plataforma intuitiva que permita ao tutor solicitar transporte para seu pet de forma simples e rápida.
* Integrar sistema de geolocalização para localizar transportadores mais próximos e calcular tempo estimado de chegada.
* Oferecer diferentes formas de pagamento (cartão de crédito, Pix, pagamento no app) de maneira segura e acessível.
* Permitir o agendamento de transportes com antecedência.
* Disponibilizar histórico de pedidos e avaliações de transportadores.
* Implementar funcionalidades de comunicação entre tutor e transportador via chat interno.
* Garantir segurança para os pets com cadastro obrigatório de transportadores e veículos adequados.
  1. **Escopo principal**

Nossa empresa oferece um serviço especializado de transporte seguro, confortável e humanizado para animais de estimação, atendendo donos, clínicas veterinárias, pet shops e organizações de resgate. Contamos com veículos adaptados e profissionais treinados para garantir o bem-estar dos animais durante todo o trajeto, seja para consultas, mudanças, viagens ou emergências. O agendamento é feito de forma prática por aplicativo, telefone ou site, com rastreamento em tempo real para que os tutores acompanhem o transporte.

Nosso foco é proporcionar uma experiência confiável e acessível, com atendimento personalizado e compromisso total com a segurança e conforto dos pets. Atuamos inicialmente em [cidade/região], planejando expansão para outras localidades, sempre respeitando as normas legais e práticas de proteção animal. A empresa busca se consolidar como referência regional em transporte de animais, contribuindo para o bem-estar dos bichinhos e facilitando a vida dos seus donos.

1. **Definição do Modelo de Processo**

Neste item deve-se descrever o modelo de processo a ser utilizado para realização do projeto, como por exemplo: cascata, incremental, SCRUM, entre outros.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Requisitos do Sistema de Software**
   1. **Requisitos Funcionais**

Neste item devem ser descritos os requisitos a serem atendidos funcionalmente pelo sistema de uma forma simples, possibilitando a compreensão do comportamento do sistema pela perspectiva do usuário. Os requisitos funcionais podem ser representados por meio de modelo de caso de uso ou user stories (cartão de histórias).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

* 1. **Requisitos Não-Funcionais**

Neste item devem ser apresentados os requisitos não funcionais, que especificam restrições sobre os serviços ou funções providas pelo sistema.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Projeto**
   1. **Arquitetura Lógica**

Neste item deve ser apresentada a arquitetura lógica de implementação, descrever arquitetura em camadas, padrão de projeto, linguagem de programação, banco de dados, componentes externos, ....

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

* 1. **Arquitetura Física**

Neste item deve ser apresentada a arquitetura de infraestrutura do sistema, demonstrando o tipo de arquitetura física, a configuração de hardware, de rede... Para a representação da arquitetura de infraestrutura pode-se utilizar o diagrama de implantação.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Protótipo de Interface**

Neste item deve ser apresentado o protótipo do projeto. O protótipo é um recurso que deve ser adotado como estratégia para levantamento, detalhamento, validação de requisitos e modelagem de interface com o usuário (usabilidade).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Critérios de Qualidade de Software**

Neste item devem ser listados e descritos os critérios de garantia da qualidade do processo que serão considerados no Projeto.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**7. Testes**

**7.1. Plano de Testes**

Neste item deve ser criado o plano de testes do sistema, permitindo a validação do sistema por parte do desenvolvedor, através da verificação dos requisitos do sistema desenvolvido.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**7.2. Roteiro de Testes**

Neste item devem ser registrados os testes realizados no sistema tendo como base o Plano de Testes do Sistema. O roteiro de testes deve ser elaborado com base nos casos de uso ou user stories (cartão de histórias) de forma manual ou automatizada.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**Anexo I**

Neste item deve ser anexado o roteiro de entrevista ou questionário respondido, caso tenha sido aplicado.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software