

**Escola Superior de Tecnologia e Gestão**  
**Instituto Politécnico de Viana do Castelo**

# **Documento de especificação e requisitos**

TRABALHO DE COMPUTAÇÃO MÓVEL  
CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

**PROJETO: LOCALIZADOR DE ANIMAIS**

Aluno: Nelson Rodrigues 16921

Helder Ferreira 16932

Data: 20/03/2017

## INTRODUÇÃO

O principal objetivo desta aplicação é localizar um determinado numero de animais num raio definido pelo utilizador, de modo a este ser informado se os animais se encontram, ou não no espaço indicado.

## OBJETIVOS

Definir zona de perimetro onde os animais se vao poder movimentar.

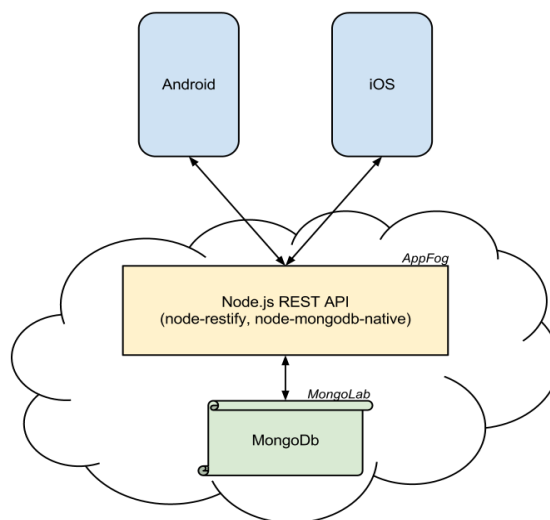
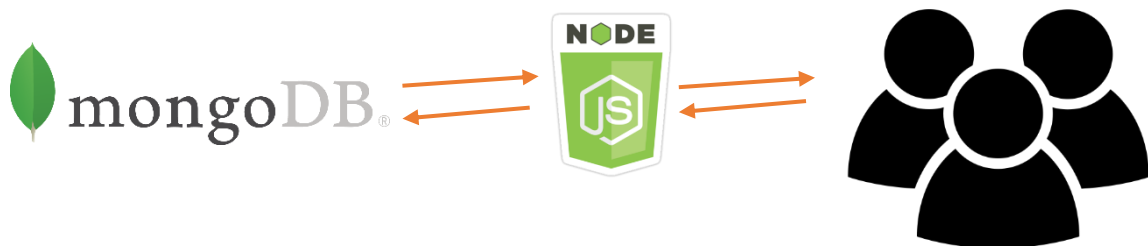
Saber em tempo real a localização dos animais.

Receber alertas sobre algum acontecimento especifico.

## ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

Node js – Backend;

Mongo – Base de Dados Central;



Utilizamos o node para formar uma camada restfull api para comunicar com a base de dados, e os utilizadores da aplicação.

## **FUNCIONALIDADES**

A principal funcionalidade desta aplicação é a delimitação das zonas dos animais. Permite ao utilizador definir o espaço onde os seus animais vão poder andar.

Outra funcionalidade é perceber em tempo real a localização dos animais. No mapa aparecem sinalizados de alguma forma os animais, sabendo onde eles se encontram.

Por fim, o utilizador é notificado se algum animal monitorizado sair da area definida.

## **MOCKUPS**

Ficheiro externo.

## **QUESTÕES E PRESSUPOSTOS**

Vamos ter de criar duas aplicações diferentes, uma para apenas enviar sinais “gps” para base de dados com a localização.

E a outra, sendo ela a principal, é onde se trata a informação recebida.