

PLANO DE PROJETO DE SOFTWARE

Cliente: Escola de Cães-Guias Helen Keller

Responsáveis no cliente: Elis Rejane Busanello

Responsáveis pelo projeto no IFSC: Túlio Gabriel Bitencourt Jorge

Ruan Teske

Projeto: Plataforma-Site Escola Cães-Guias Helen Keller

Versão: 1.0

Unidade Curricular: Atividades de Extensão II

Professor: Saulo Vargas

GASPAR

2022

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	3
1.1 OBJETIVO GERAL.....	3
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
2 LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS.....	3
2.1 VISÃO GERAL DO NEGÓCIO.....	3
2.2 REQUISITOS DE USUÁRIO.....	3
2.3 REQUISITOS DE SISTEMAS.....	3
3 MAPA DE RASTREABILIDADE ENTRE REQUISITOS E CASOS DE USO.....	4
4 MODELAGEM DO SISTEMA.....	4
4.1 DIAGRAMAS DE CASOS DE USO.....	4
4.1.1 ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO.....	4
4.2 DIAGRAMAS DE CLASSE.....	4
4.3 DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA.....	4
5 PROTOTIPAÇÃO.....	6
5.1 SUGESTÕES DE FERRAMENTAS DE PROTOTIPAÇÃO.....	6
6 TECNOLOGIAS E CRONOGRAMA.....	6
6.1 TECNOLOGIAS.....	6
6.2 CRONOGRAMA.....	6
REFERÊNCIAS.....	7

1 INTRODUÇÃO

A Escola de Cães-Guias Helen Keller é uma entidade filantrópica sem fins lucrativos de formação e treinamento de cães guias com sede em Balneário Camboriú - SC. Para suas finalidades, os colaboradores beneficiariam da habilidade de manter dados relevantes de cada cão de forma centralizada e acessível, sendo um sistema que permite manutenção e acesso aos processos da instituição como manutenção de histórico dos cães e registro de informações relevantes o apoio ideal ao seu funcionamento interno.

Desta forma, os discentes se propõem a projetar um sistema capaz de suprir as necessidades da fundação de forma simples e econômica, criando um modelo básico para o sistema que possa ser expandido e melhorado ao longo do tempo, de acordo com as estipulações e recursos disponíveis à organização.

1.1 Objetivo geral

Desenvolvimento de uma plataforma para a escola por meio de um site, permitindo cadastro e manutenção de registros para cães, bem como informações relevantes como vacina, atividades, histórico, etc. Estruturar a plataforma de acordo com a hierarquia e funcionalidades essenciais definidas em colaboração com a Escola, criando as fundações para um sistema mais abrangente no futuro.

1.2 Objetivos específicos

- Projeto e diagramação de um possível sistema-plataforma de apoio à Escola de Cães-Guias Helen Keller;
- Capacidade de registro de cães e informações relevantes;
- Sistema de usuário, permitindo a diferentes grupos o acesso à plataforma, tanto da administração da Escola como de colaboradores e terceiros;
- Capacidade de rastreamento de eventos e agendamentos;
- Cadastro de pessoal relevante, com informações de contato

2 LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS

Para levantamento dos requisitos do projeto, foi realizada uma entrevista com a diretora da Escola de Cães-Guias Helen Keller, a fim de compreender as

necessidades do sistema a serem desenvolvidos. Foi realizada entrevista via Whatsapp por falta de conciliação de tempo, onde a diretora enviou áudios descrevendo suas necessidades no sistema.

2.1 Visão geral do negócio

Implementar uma plataforma que permita o armazenamento e acesso de informações relevantes aos colaboradores de forma intuitiva e com alta disponibilidade. Preparar uma base para que o negócio possa expandir esta plataforma ao longo do tempo sem requisitar um investimento inicial alto. Facilitar operações do cotidiano.

2.2 Requisitos de usuário

- Plataforma de funcionalidade geral para a escola;
- Login restrito à grupos específicos, com permissões de acesso diferentes para cada;
- Registro de informações de cães, identificação, localização, calendário de vacinação, etc.;
- Organização de dados de cada cão, com registro dos eventos relacionados para uso dos colaboradores;
- Disponibilização de dados de usuários, como padrinhos de cães e terceiros relacionados.

2.3 Requisitos de sistemas

	Título	Descrição
RF01	Alertar evento	Adicionar evento de consulta veterinária ao cachorro, alertando seu tutor.
RF02	Desempenho do cão	De acordo com o plano de ensino estimulado, propor a possível formação do cão, se ele está adequado para o cargo de cão-guia ou não.

3 MAPA DE RASTREABILIDADE ENTRE REQUISITOS E CASOS DE USO

Requisitos X Casos de Uso	Escola de cães	Consulta cão
Alertar evento		X

Desempenho do cão		X
-------------------	--	----------

4 MODELAGEM DO SISTEMA

4.1 Diagramas de casos de uso

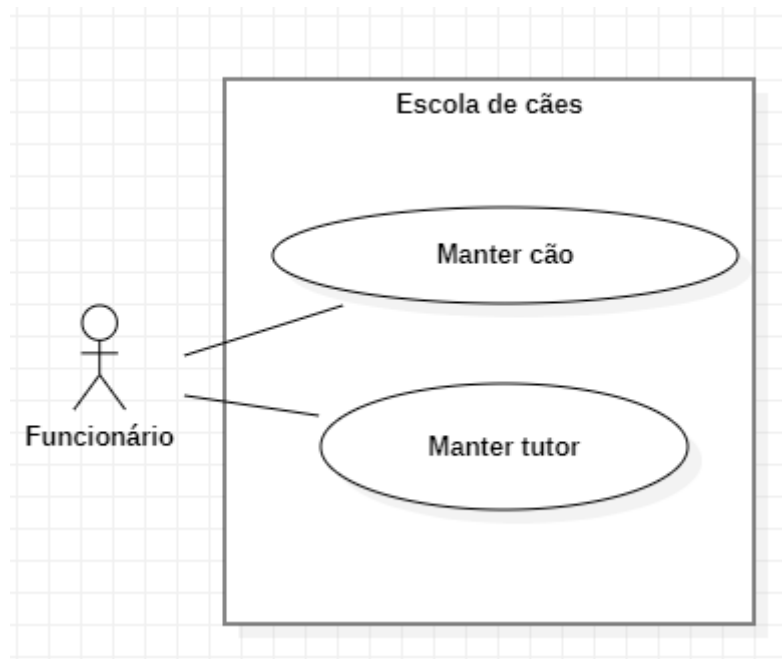


Imagem 1: Casos de uso

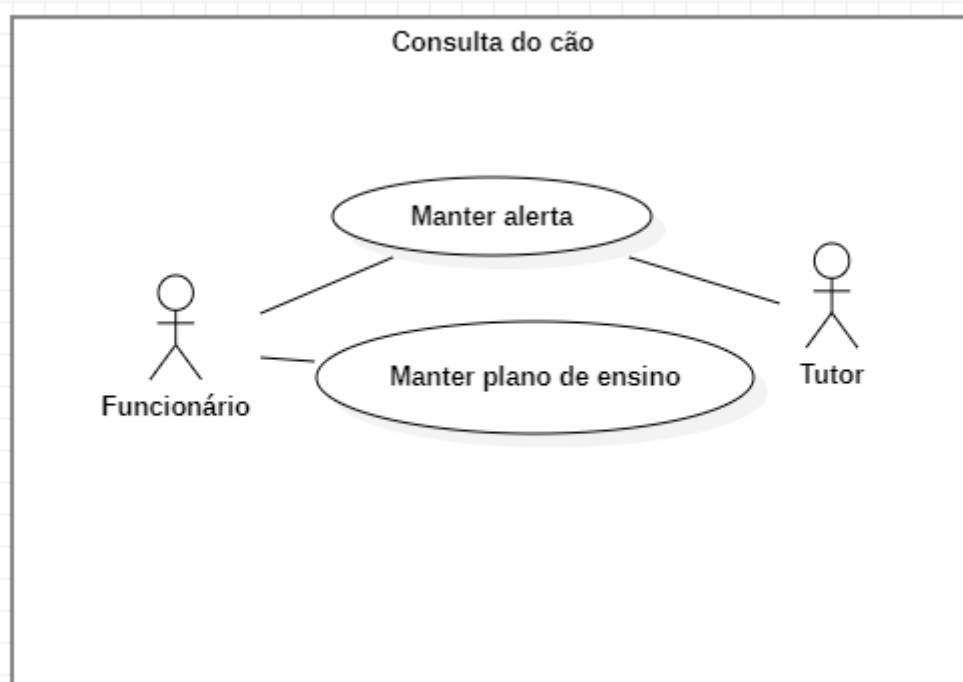


Imagem 2: Consulta do cão

Os atores são o Funcionário e Tutor, a ação do funcionário é manter eventos onde ele pode adicionar, deletar ou editar eventos do cão e com isso enviar uma notificação ao Tutor caso necessário. O funcionário pode acompanhar o plano de ensino do cão para acompanhar o desenvolvimento do cão de acordo com o esperado a cada época de vida do cão antes de sua formatura como cão-guia.

4.1.1 Especificação dos casos de uso

Caso de uso	Cadastro de cães e tutores
Atores	Funcionário.
Descrição	O sistema tem como objetivo principal cadastrar os cães e todo seu histórico de formação, tutor e etc.
Condições	Para conseguir cadastrar um evento do cão é necessário ter um cão e estar na página de consulta do cachorro.
Fluxo principal	1. Cadastrar cão 2. Consultar cão
Fluxo alternativo 1	1. Cadastrar tutor 1.1. Cadastrar cão

Caso de uso	Consulta do cão
Atores	Funcionário e tutor.
Descrição	Detalhamento na vida do cão, todo seu desenvolvimento e evolução na escola.
Condições	Para conseguir cadastrar um evento do cão é necessário ter um cão e estar na página de consulta do cachorro. Para a consulta de plano de ensino é necessário cadastrar um fluxo padrão de desenvolvimento de acordo com a média de outros cães
Fluxo principal	1. Manter alerta 2. Manter plano de ensino

4.2 Diagramas de classe

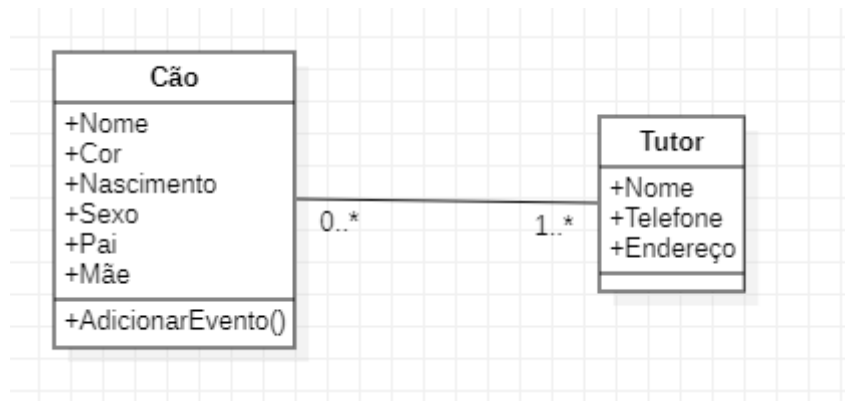


Imagem 3: Diagrama de classes

5 PROTOTIPAÇÃO

The screenshot shows a web interface for dog registration. At the top, there is a header with three logos: a green circular logo for '22 anos de amor e serviço HKeller', a green silhouette of a dog with the text 'HKELLER Escola de Cães-Guias', and a blue circular logo for 'International Guide Dog Federation'. To the right of the logos is a 'LOGOUT' link. Below the header, on a green background, is the title 'Registro de cães' with a back arrow icon to its left. The form contains four input fields: 'Nome do cão' (text), 'Gênero' (dropdown), 'Cor' (dropdown), and 'Data de nascimento' (text). Below these fields is a green checkmark icon.

Imagem 4.1: Protótipo tela, registro de cães.

22
anos de
amor e
serviço
HKeller



HKELLER
 Escola de Cães-Guias



LOGOUT

Nome do cão

Elvis

Pai

Vernon

Gênero

Masculino

Mãe

Gladys

Cor

Preto

Status

Trabalhando

Data de nascimento

09/2020



Histórico de eventos

+

29/07/2021

Começou a trabalhar oficialmente na **Lince Tech**

29/06/2021

Novo tutor: **Ronaldo**

26/05/2021

Formado como cão emocional

Imagem 4.2: Protótipo tela, consulta de cães.

22
anos de
amor e
serviço
HKeller



HKELLER
 Escola de Cães-Guias



LOGOUT

Nome do cão

Elvis

Pai

Vernon

Gênero

Masculino

Mãe

Gladys

Cor

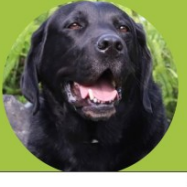
Preto

Status

Trabalhando

Data de nascimento

09/2020



Histórico de eventos

+

29/07/2021

Começou a trabalhar oficialmente na **Lince Tech**

29/06/2021

Novo tutor: **Ronaldo**

26/05/2021

Formado como cão emocional

Evento

Descrição

✓

✕

Imagem 4.3: Protótipo tela, registro de evento.

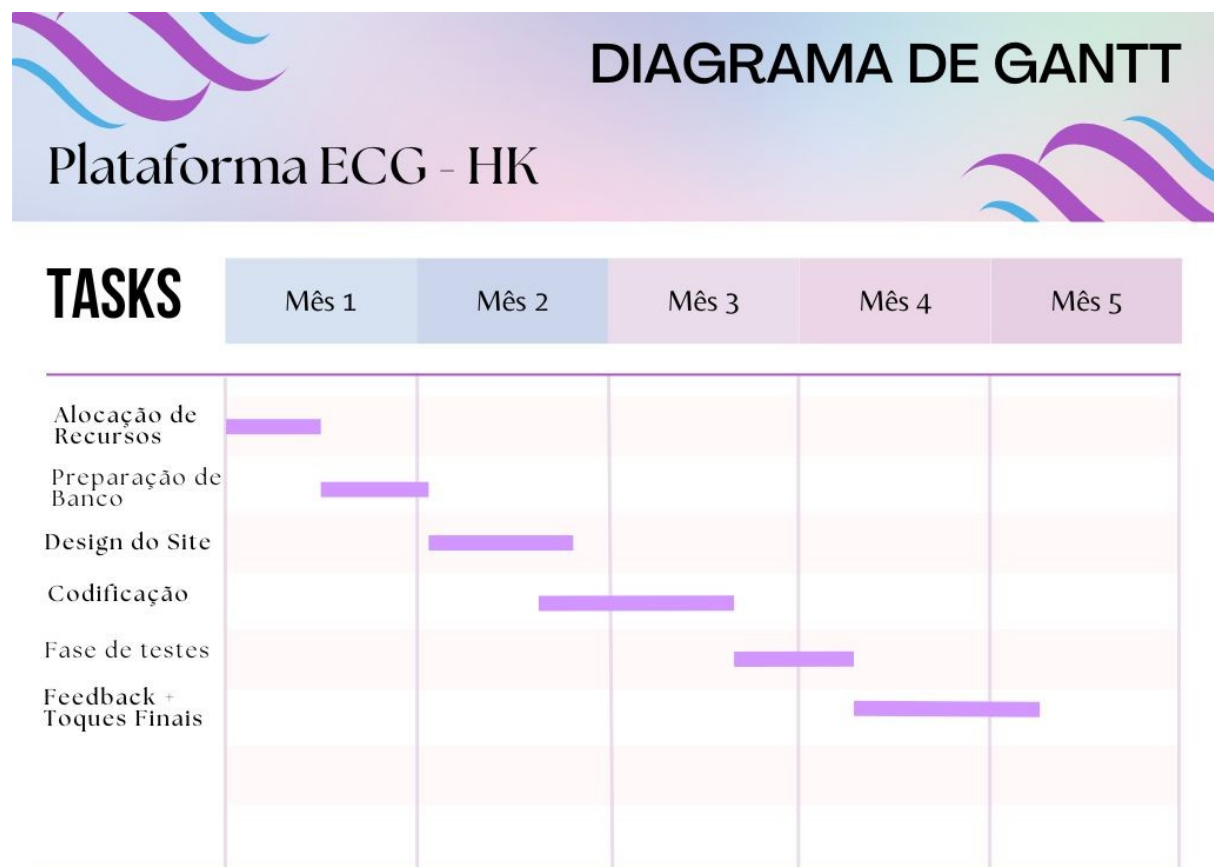
O objetivo principal do sistema é manter o registro dos cães e suas formações, na imagem 4.1 é possível ver o protótipo de registro de cães, onde serão fornecidas as informações básicas do cão. Na imagem 4.2 é possível observar um exemplo de consulta de um cão e na imagem 4.3 é demonstrado o registro de adição de eventos onde o usuário irá adicionar acontecimentos do cão para manter o histórico dos cães.

6 TECNOLOGIAS E CRONOGRAMA

6.1 Tecnologias

As linguagens de programação utilizadas serão Java, HTML, CSS e JavaScript por serem de comum conhecimento e utilizados no trabalho de ambos os desenvolvedores e compatíveis para desenvolvimento de página web.

6.2 Cronograma



1. Alocação de recursos

- Orçamento e definição das tecnologias a serem utilizadas, bem como possibilidades imediatas e futuras de desenvolvimento (servidores, sistemas de banco de dados, licenças de software, etc.)

2. Preparação de Banco:

- Definição da estrutura do banco de dados, estrategicamente para desenvolvimento futuro.

3. Design do Site

- Desenho da estrutura gráfica e interativa da plataforma-site, definindo acesso à páginas e estrutura interna.

4. Codificação

- Em conjunto com a fase de design do site, produzir o código back-end necessário para o funcionamento eficiente do site.

5. Fase de testes

- Em conjunto com a codificação, testar o código produzido para detecção e correção de eventuais imprevistos.

6. Feedback + Toques Finais

- Consultas com o cliente para melhoras de experiência do usuário e outras sugestões ou possibilidades de implementação antes da entrega do produto finalizado

7. Entrega