

Documento de Requisitos Adopt.me

Ficha Técnica

Equipe Responsável pela Elaboração

João Pedro Ramalho de Sousa	Front-end
Matheus Bertoldo	Back-end
Renan Ribeiro Pereira	Product Owner

Público Alvo

Este documento de requisitos foi elaborado com o propósito de fornecer informações detalhadas sobre os requisitos funcionais e não funcionais, interface e dicionário de dados do sistema Adopt.me. Seu público-alvo inclui, mas não se limita a:

1. Equipe de Desenvolvimento: Este documento é destinado aos engenheiros de software, programadores e demais membros da equipe de desenvolvimento, responsáveis por criar, implementar e testar o sistema ou software. Ele fornece as diretrizes necessárias para a construção da solução.
2. Gerentes de Projeto: Os gerentes de projeto utilizam este documento para ter uma visão clara dos requisitos do projeto, a fim de planejar, coordenar e gerenciar o desenvolvimento de acordo com as expectativas e prazos.
3. Testadores: Equipes de teste utilizam este documento como base para a criação de casos de teste e planos de teste. Ele fornece os critérios para verificar se o sistema atende aos requisitos especificados.
4. Patrocinadores do Projeto: Os clientes ou patrocinadores do projeto são o público-chave que precisa entender os requisitos para validar se o sistema atenderá às suas necessidades e expectativas. Isso auxilia na tomada de decisões e na aprovação do projeto.
5. Usuários Finais: Caso aplicável, os usuários finais (administradores) do sistema podem utilizar este documento para entender como a solução atenderá às suas necessidades e como ela será utilizada no dia a dia.
6. Outras Partes Interessadas: Além dos grupos mencionados, outras partes interessadas, como consultores, reguladores, auditores, entre outros, podem consultar este documento para obter informações sobre os requisitos do projeto.

É importante notar que a compreensão clara dos requisitos é fundamental para o sucesso do projeto. Portanto, este documento foi projetado para ser acessível a uma ampla gama de públicos, incluindo aqueles com conhecimento técnico e não técnico, garantindo que todos os envolvidos no projeto possam colaborar de maneira eficaz.

Índice

INTRODUÇÃO.....1

Visão geral deste documento.....1

Glossário, Siglas e Acrogramas.....1

Definições e Atributos de Requisitos.....1

 Identificação dos Requisitos.....1

 Prioridades dos Requisitos.....2

DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA.....1

Abrangência e sistemas relacionados.....1

Relação de usuários do sistema.....2

 Administrador.....2

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário.....2

 Visão do Administrador.....2

 Figura 1: Casos de Uso: Animal.....3

 Figura 2: Casos de Uso: Tutor.....3

 Figura 3: Casos de uso: Adoção.....4

 Figura 4: Caso de Uso: Login.....4

REQUISITOS FUNCIONAIS (CASOS DE USO).....1

Animal.....1

 [RF001] Cadastrar animal.....1

 [RF002] Remover animal.....2

 [RF003] Listar animais.....3

 [RF004] Alterar animal.....3

Tutor.....4

 [RF005] Cadastrar tutor.....5

 [RF006] Remover tutor.....6

 [RF007] Listar tutores.....7

 [RF008] Alterar tutor.....7

Adoção.....8

 [RF009] Cadastrar adoção.....9

 [RF010] Remover adoção.....10

 [RF011] Listar adoções.....11

 [RF012] Alterar adoção.....12

Login.....	13
[RF013] Efetuar login.....	13
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	1
Usabilidade.....	1
[NF001] Geração de Token de Acesso.....	1
[NF002] Expiração do Token de Acesso.....	1
Segurança.....	1
[NF003] Oclusão de senha.....	1
Hardware e software.....	1
[NF004] Hospedagem do Software.....	1
DESCRIÇÃO DA INTERFACE COM O USUÁRIO.....	1
PROTOTIPAÇÃO.....	1
I_Login.....	1
Figura 5: Interface: I_Login.....	1
I_Principal.....	2
Figura 6: Interface: I_Principal.....	2
I_CadastrarAnimal.....	2
Figura 7: Interface: I_CadastrarAnimal.....	3
I_ExibirAnimais.....	3
Figura 8: Interface: I_ExibirAnimais.....	4
I_EditarAnimal.....	4
Figura 9: Interface: I_EditarAnimal.....	5
I_CadastrarTutor.....	5
Figura 10: Interface: I_CadastrarTutor.....	6
I_ExibirTutores.....	6
Figura 11: Interface: I_ExibirTutores.....	7
I_EditarTutor.....	7
Figura 12: Interface: I_EditarTutor.....	7
I_CadastrarAdocao.....	8
Figura 13: Interface: I_CadastrarAdocao.....	8
I_ExibirAdocoos.....	8
Figura 14: Interface: I_EditarAdocao.....	9
I_EditarAdocao.....	9
Figura 15: Interface: I_EditarAdocao.....	10

IE_TutorNaoEncontrado.....	10
Figura 16: Interface: IE_TutorNaoEncontrado.....	10
IC_ConfirmarExclusao.....	10
Figura 17: Interface: IC_ConfirmarExclusao.....	11
DICIONÁRIO DE DADOS.....	12
Tabela 1: Dicionário de dados: Animal.....	12
Tabela 2: Dicionário de dados: Tutor.....	13
Tabela 3: Dicionário de dados: Adoção.....	13
Tabela 4: Dicionário de dados: Login.....	14

Introdução

Este documento especifica o sistema Adopt.me, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto. As demais seções apresentam a especificação do sistema Adopt.me e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Capítulo 1** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Capítulo 2** – Requisitos funcionais (casos de uso): apresenta todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Capítulo 3** – Requisitos não funcionais: apresenta todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, segurança e requisitos de hardware e software.
- **Capítulo 4** – Descrição da interface com o usuário: apresenta um endereço eletrônico que redireciona para a prototipação da interface do sistema e imagens das telas de interface com a descrição de cada uma.
- **Capítulo 5** – Dicionário de Dados: apresenta a primeira versão do dicionário de dados especificado durante a elicitação de requisitos e prototipação de interface.

Glossário, Siglas e Acrogramas

ONG – Organização Não Governamental.

Animal – Qualquer bicho devidamente regulamentado e que é ou já foi mantido pela ONG Adopt.me em suas dependências.

Tutor – Pessoa que efetua a adoção de um animal.

Token de acesso – É uma credencial de autenticação temporária que é usada para conceder permissão a um usuário para acessar recursos do sistema.

Card – É uma representação visual ou contêiner de informações resumidas, geralmente usado em interfaces de usuário, organização de conteúdo ou para destacar informações essenciais. Os cards são frequentemente compostos por título, imagem e pequena quantidade de texto.

Definições e Atributos de Requisitos

Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vêm acompanhadas de um número que é o identificador único dos requisitos. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

Descrição geral do sistema

O sistema gerenciador de adoções de animais, Adopt.me, é um software web que opera em uma máquina local e possui funcionamento *offline*. Ele é voltado para a gestão e facilitação do processo de adoções de animais de estimação e possui apenas um potencial usuário: o Administrador do registro de adoções.

Para mais, seus propósitos principais são centralizar as informações sobre os animais disponíveis para adoção na ONG Adopt.me e manter registradas e monitoradas todas as adoções efetivadas no local. E, com esse intuito, o sistema possui uma conexão com um banco de dados que armazena as informações sobre os animais, os tutores e as adoções.

Ademais, o sistema é composto três módulos:

1. Módulo de Gerenciamento de Animais: Responsável pelo cadastro, atualização, remoção e listagem de dados dos animais disponíveis para adoção.
2. Módulo de Gerenciamento de Tutores: Responsável pelo cadastro, atualização, remoção e listagem de dados das pessoas que já adotaram animais da ONG.
3. Módulo de Gerenciamento de Adoção: Responsável por facilitar o processo de adoção, desde a seleção do animal até a sua conclusão. Esse é o módulo principal e também possui as funcionalidades de cadastrar, atualizar, remover e listar adoções.

Portanto, esse software visa desempenhar um papel fundamental para o bem-estar dos animais, pois armazena todas as suas informações importantes e possibilita o monitoramento daqueles que já conseguiram um novo lar. Além disso, o sistema Adopt.me tem o intuito de facilitar o controle sobre o registro dos animais, dos tutores e das adoções já feitas, facilitando, assim, o trabalho do administrador do local.

Abrangência e sistemas relacionados

O Sistema Adopt.me tem como principal objetivo facilitar e promover o registro do processo de adoção de animais de estimação. Dessa forma, abaixo, são apresentadas as funcionalidades centrais que o software possuirá:

- Login do administrador.
- Cadastro de animais.
- Alteração dos dados dos animais.
- Exclusão de animais do banco de dados.
- Listagem dos animais registrados no banco de dados.
- Cadastro de tutores.
- Alteração dos dados dos tutores.
- Exclusão de tutores do banco de dados.
- Listagem dos tutores registrados no banco de dados.
- Registro de adoções.
- Alteração dos dados dos referentes às adoções.

- Exclusão de registros de adoções do banco de dados.
- Listagem de todas as adoções registradas no banco de dados.

Além disso, é importante frisar o escopo negativo do sistema, levantando algumas funcionalidades que não serão contempladas, mas que estão presentes em outros softwares relacionados, sendo estas:

- Funcionalidades de agendamento de visitas ao Centro de Adoções.
- Gerenciamento de controles financeiros, transações ou arrecadações monetárias quaisquer feitas pela ONG Adopt.me. Sendo que as finanças serão tratadas fora do sistema, pela própria organização de adoção de animais.
- Implementação de um sistema de rastreamento GPS para animais após a adoção.
- Disponibilização de uma versão para que os usuários possam acessar o sistema e obter informações sobre os animais, enviar mensagens ou demais interações com a ONG.
- Gerar relatórios de adoções ou qualquer outro tipo de documento.
- Sistemas de filtros ou pesquisa nas telas de exibição de dados.

Contudo, todas essas funcionalidades e outras possíveis melhorias poderão ser implementadas em versões futuras.

Desse modo, a aplicação web Adopt.me será um sistema totalmente independente e autocontido, que não fará conexão com a internet e que será projetado para atender às necessidades específicas do local de adoções, além de não estar previsto para interagir diretamente com outros softwares relacionados. No entanto, ele poderá fazer uso de informações de clínicas veterinárias e organizações de proteção aos animais para manter atualizados os dados dos animais disponíveis para adoção. Sendo que essa integração será feita de forma passiva, ou seja, sem interação direta com os demais sistemas.

Relação de usuários do sistema

Foi identificado um usuário do sistema Adopt.me denominado Administrador, abaixo detalhado.

Administrador

O administrador é o funcionário da ONG Adopt.me responsável pelo uso do sistema. Ele possui acesso a todas as funcionalidades e é quem deve executar todas elas, para o bom funcionamento do software e para o povoamento do banco de dados. Além do mais, para que tenha acesso à aplicação, ele deverá efetuar login.

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Usuário

Visão do Administrador

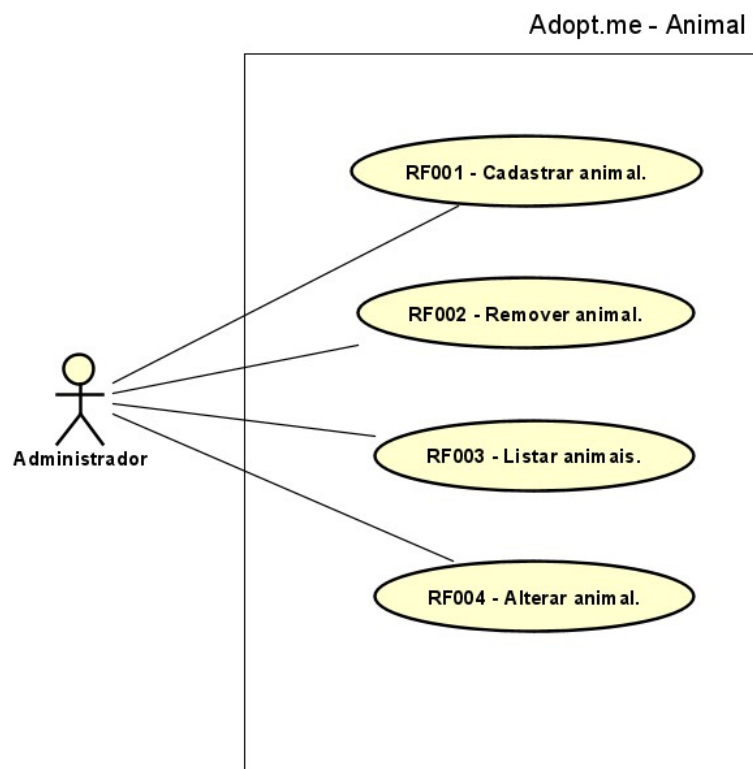


Figura 1: Casos de Uso: Animal

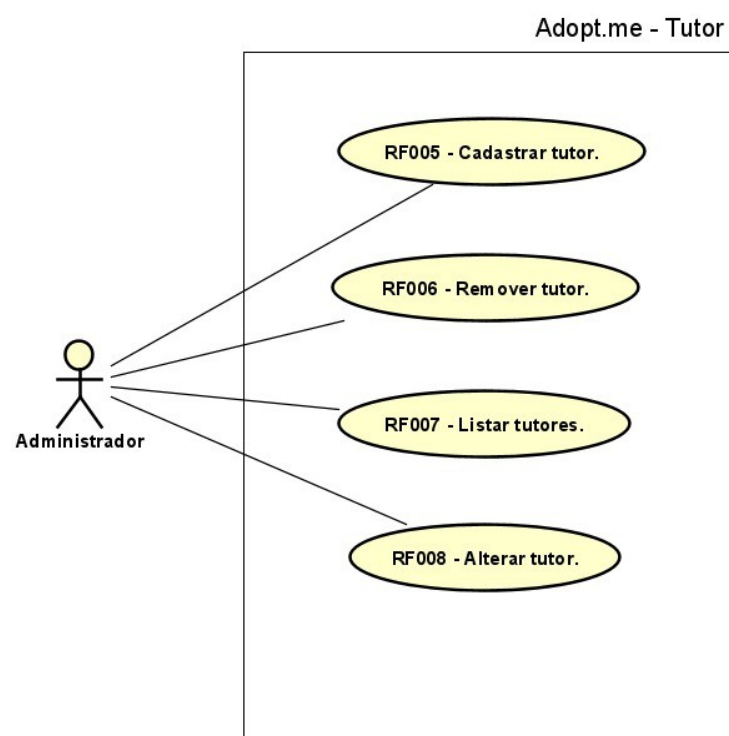


Figura 2: Casos de Uso: Tutor

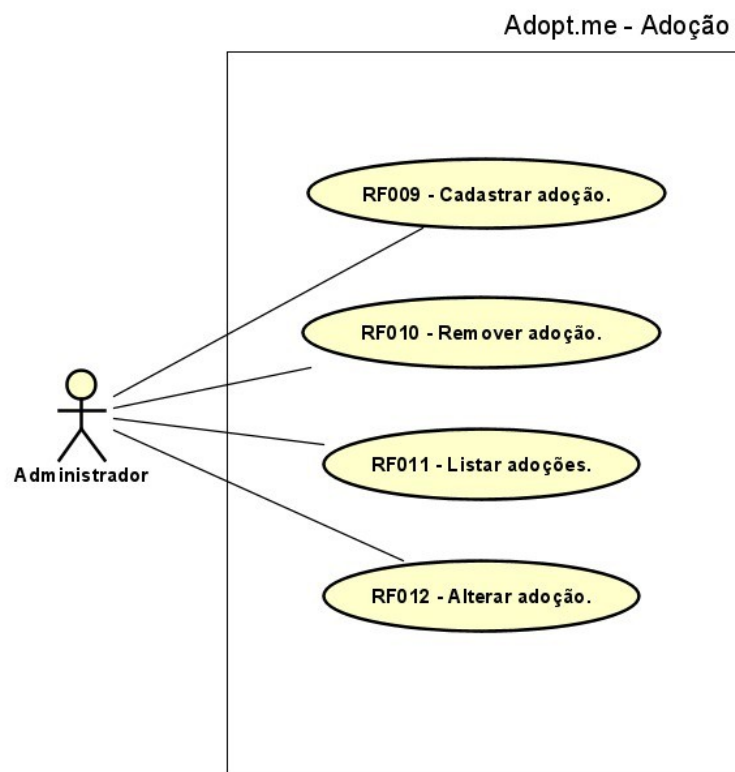


Figura 3: Casos de uso: Adoção

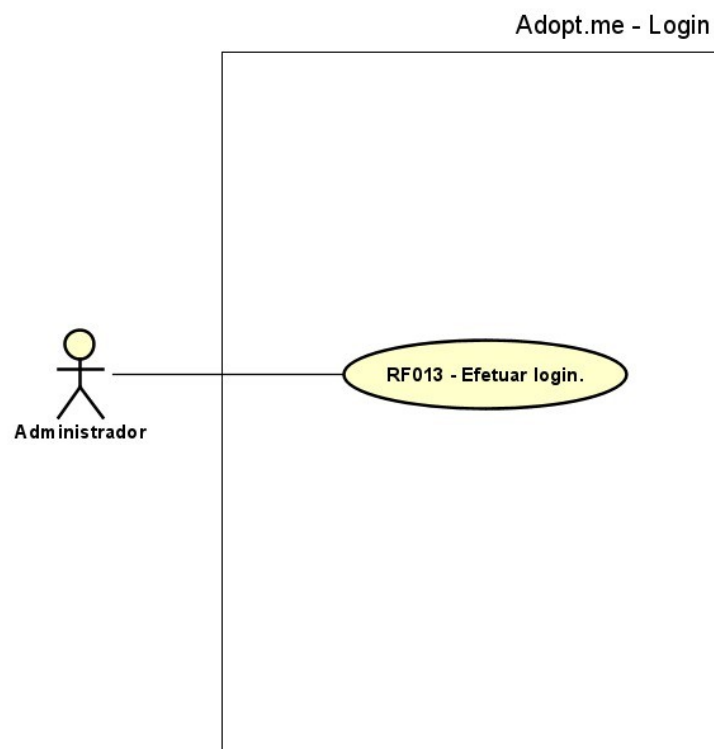


Figura 4: Caso de Uso: Login

Requisitos funcionais (casos de uso)

Animal

Esta seção abrange as funcionalidades relacionadas à gestão de animais no sistema de adoção de animais. Todas as funcionalidades aqui listadas são realizadas exclusivamente pelo ator “Administrador”, que é a única entidade autorizada a acessar e manipular informações. O motivo para agrupar essas funcionalidades em uma seção única é garantir uma abordagem consistente e centralizada para a gestão de animais, permitindo ao administrador executar operações de forma eficiente. Assim, a concentração de todas essas operações facilita a compreensão e a manutenção das funcionalidades relacionadas aos animais, garantindo a integridade e a consistência dos dados no software.

[RF001] Cadastrar animal

RF 001	Cadastrar animal	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de cadastrar um novo animal.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirAnimais”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirAnimais, I_CadastrarAnimal.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão “Adicionar”. 3. Preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão “Cadastrar”.	Sistema: 2. Exibe a tela “CadastrarAnimal”, com formulário de cadastro. 5. Cadastra o animal no banco de dados. 6. Atualiza os animais exibidos na tela “ExibirAnimais”, com o novo animal cadastrado. 7. Retorna para a tela “ExibirAnimais”. 8. Exibe a mensagem de confirmação “Cadastro realizado com sucesso!”, na própria tela.
	Fluxo alternativo: Administrador: 3. Não preenche todos os	Sistema:

	campos obrigatórios. 4. Selecciona o botão “Cadastrar”. 4. Selecciona o botão “Cancelar”.	5. Exibe a mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos corretamente!”, na própria tela. 6. Não permite o cadastro do animal até que todos os campos sejam preenchidos. 5. Retorna para a tela “ExibirAnimais”.
Regras de Negócio:		

[RF002] Remover animal

RF 002	Remover animal	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de remover um animal já cadastrado no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirAnimais”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirAnimais, I_EditarAnimal, IC_ConfirmarExclusao.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Selecciona um animal listado. 3. Selecciona o botão “Excluir”. 5. Selecciona o botão “Confirmar”.	Sistema: 2. Exibe a tela “EditarAnimal” 4. Exibe o pop-up de confirmação “ConfirmarExclusao”. 6. Remove o animal do banco de dados. 7. Fecha o pop-up. 8. Exibe a mensagem de confirmação “Exclusão realizada com sucesso!”, na própria tela. 9. Atualiza os animais exibidos na tela “ExibirAnimais”, removendo o animal excluído.
Fluxo alternativo:	Administrador	Sistema:

	5. Seleciona o botão “Cancelar”.	6. Caso o animal possua relação com alguma adoção, o sistema não realiza a sua exclusão e exibe a mensagem de erro “A exclusão deste animal não pode ser realizada!”, na própria tela. 6. Fecha o pop-up.
Regras de Negócio:	1 – O animal só pode ser excluído se ele não estiver relacionado a nenhuma adoção.	

[RF003] Listar animais

RF 003	Listar animais	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de visualizar todos os animais cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal”.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir a tela “ExibirAnimais”.	
Interfaces:	I_Principal, I_ExibirAnimais.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão “Animais”, no menu principal.	Sistema: 2. Exibe a tela “ExibirAnimais”, que contém cards com a imagem e o nome de cada animal cadastrado no banco de dados.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 2. Caso não exista nenhum animal cadastrado no banco de dados, exibe a tela “ExibirAnimais” com a mensagem “Nenhum animal cadastrado.”.
Regras de Negócio:		

[RF004] Alterar animal

RF 004	Alterar animal	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	

Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de alterar os campos desejados dos animais cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirAnimais”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirAnimais, I_EditarAnimal.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Clica no card do animal desejado. 3. Altera os dados nos campos desejados. 4. Seleciona o botão “Atualizar”.	Sistema: 2. Exibe a tela “EditarAnimal” com formulário de alteração de dados, que possui todas as informações referentes àquele animal já preenchidas. 5. Altera os dados do animal no banco de dados. 6. Retorna para a tela “ExibirAnimais”. 7. Exibe a mensagem “Dados atualizados com sucesso!”, na própria tela.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão “Cancelar”. 3. Deixa algum campo obrigatório em branco. 4. Seleciona o botão “Atualizar”.	Sistema: 4. Retorna para a tela “ExibirAnimais”. 5. Exibe a mensagem “Preencha todos os campos corretamente!”, na própria tela.
Regras de Negócio:		

Tutor

Esta seção abrange as funcionalidades relacionadas à gestão de tutores no sistema de adoção de animais. Todas as funcionalidades aqui listadas são realizadas exclusivamente pelo ator

“Administrador”, que é a única entidade autorizada a acessar e manipular informações. O motivo para agrupar essas funcionalidades em uma seção única é garantir uma abordagem consistente e centralizada para a gestão de tutores, permitindo ao administrador executar operações de forma eficiente. Assim, a concentração de todas essas operações facilita a compreensão e a manutenção das funcionalidades relacionadas aos tutores, garantindo a integridade e a consistência dos dados no software.

[RF005] Cadastrar tutor

RF 005		Cadastrar tutor	
Prioridade:	(X) Essencial	() Importante	() Desejável
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de cadastrar um novo tutor.		
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirAnimais”.		
Pós-condição:			
Interfaces:	I_ExibirTutores, I_CadastrarTutor		
Fluxo principal:	Administrador:	Sistema:	
	1. Seleciona o botão “Adicionar”. 3. Preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão “Cadastrar”.	2. Exibe a tela “CadastrarTutor”, com formulário de cadastro. 5. Cadastra o tutor no banco de dados. 6. Atualiza a tabela que contém todos os tutores cadastrados na tela “ExibirTutores”, com o novo tutor cadastrado. 7. Retorna para a tela “ExibirTutores”. 8. Exibe a mensagem de confirmação “Cadastro realizado com sucesso!”, na própria tela.	
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Não preenche todos os campos. 4. Seleciona o botão “Cadastrar”.	Sistema: 5. Exibe a mensagem “Todos os campos devem ser preenchidos corretamente!”, na própria tela.	

	4. Seleciona o botão “Cancelar”.	6. Não permite o cadastro do tutor até que todos os campos sejam preenchidos. 5. Retorna para a tela “ExibirTutores”.
Regras de Negócio:	1 – O CPF do tutor deve ser único no sistema. 2 – O CPF deve possuir formato válido para que o tutor seja cadastrado.	

[RF006] Remover tutor

RF 006		Remover tutor
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de remover um tutor já cadastrado no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirTutores”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirTutor, IC_ConfirmarExclusao.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de exclusão específico a um tutor. 3. Seleciona o botão “Confirmar”.	Sistema: 2. Exibe o pop-up de confirmação “ConfirmarExclusao”. 4. Remove o tutor do banco de dados. 5. Fecha o pop-up. 6. Exibe a mensagem de confirmação “Exclusão realizada com sucesso!”, na própria tela. 7. Atualiza a tabela que contém todos os tutores cadastrados na tela “ExibirTutores”, removendo o tutor excluído.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 4. Caso o tutor possua relação com alguma adoção, o

	3. Seleciona o botão “Cancelar”.	sistema não realiza a sua exclusão e exibe a mensagem de erro “A exclusão deste tutor não pode ser realizada!”, na própria tela.
		4. Fecha o pop-up.
Regras de Negócio:		

[RF007] Listar tutores

RF 007	Listar tutores	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de visualizar todos os tutores cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal”.	
Pós-condição:	O sistema deve exibir a tela “ExibirTutores”.	
Interfaces:	I_Principal, I_ExibirTutores.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão “Tutores”, no menu principal.	Sistema: 2. Exibe a tela “ExibirTutores”, que possui uma tabela com os dados de todos os tutores cadastrados no banco de dados.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 2. Caso não exista nenhum tutor cadastrado no banco de dados, exibe a tela “ExibirTutores” com a mensagem “Nenhum tutor cadastrado.”.
Regras de Negócio:		

[RF008] Alterar tutor

RF 008	Alterar tutor	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de alterar os campos desejados dos tutores	

	cadastrados no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirTutores”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirTutores, I_EditarTutor.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão edição do tutor desejado. 3. Altera os dados nos campos desejados. 4. Seleciona o botão “Confirmar”.	Sistema: 2. Exibe a tela “EditarTutor” com formulário de alteração de dados, que possui todas as informações referentes àquele tutor já preenchidas. 5. Altera os dados do tutor no banco de dados. 6. Retorna para a tela “ExibirTutores”. 7. Exibe a mensagem “Dados atualizados com sucesso!”, na própria tela.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão “Cancelar”. 3. Deixa algum campo em branco. 4. Seleciona o botão “Atualizar”.	Sistema: 4. Retorna para a tela “ExibirTutores”. 5. Exibe a mensagem “Preencha todos os campos corretamente!”, na própria tela.
Regras de Negócio:		

Adoção

Esta seção abrange as funcionalidades relacionadas à gestão de adoções no sistema de adoção de animais. Todas as operações listadas são destinadas ao ator “Administrador”, que detém a

autoridade exclusiva para acessar e manipular informações. A decisão de agrupar essas funcionalidades em uma seção específica visa assegurar uma abordagem consistente e centralizada para o gerenciamento de adoções, permitindo que o administrador execute operações de forma eficiente. A concentração dessas operações visa facilitar a compreensão e a manutenção das atividades relacionadas às adoções, garantindo, assim, a integridade e a coerência dos dados no software.

[RF009] Cadastrar adoção

RF 009 Cadastrar adoção		
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de cadastrar uma nova adoção.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_Principal, I_CadastrarAdocao.	
Fluxo principal:	Administrador: <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleciona um animal. 3. Preenche o campo CPF, referente ao tutor. 4. Seleciona o botão “Pesquisar”. 8. Seleciona o botão “Cadastrar”. 	Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Exibe a tela “CadastrarAdocao”, com formulário de cadastro já preenchido com os dados do animal selecionado. 5. Pesquisa o tutor que possui o CPF informado no banco de dados. 6. Encontra o tutor. 7. Preenche os campos “Nome” e “Telefone” com os dados correspondentes ao tutor encontrado. 9. Atualiza o campo “Adotado” do animal presente na adoção para Verdadeiro. 10. Atualiza a relação de animais apresentados na tela “Principal”, removendo o animal adotado da exibição. 11. Retorna para a tela “Principal”. 12. Exibe a mensagem de confirmação “Cadastro

		realizado com sucesso!”, na própria tela.
Fluxo alternativo:	Administrador: 8. Seleciona o botão “Confirmar”. 3. Não preenche o campo CPF, referente ao tutor. 4. Seleciona o botão “Cadastrar”. 3. Seleciona o botão “Cancelar”.	Sistema: 6. Não encontra o tutor. 7. Exibe o pop-up “TutorNaoEncontrado” com a mensagem “Ops! O tutor não está cadastrado no banco de dados.”. 9. Fecha o pop-up. 5. Exibe a mensagem “Informe o CPF do tutor!”, na própria tela. 4. Retorna para a tela “Principal”.
Regras de Negócio:	1 – Um animal só pode estar associado a uma adoção.	

[RF010] Remover adoção

RF 010	Remover adoção	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de remover uma adoção já cadastrada no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirAdocoas”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirAdocoas, IC_Confirmar_Exclusao.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de exclusão específico a uma adoção.	Sistema: 2. Exibe o pop-up de confirmação “ConfirmarExclusao”.

	3. Seleciona o botão “Confirmar”.	<p>4. Remove a adoção do banco de dados.</p> <p>5. Fecha o pop-up.</p> <p>6. Exibe a mensagem de confirmação “Exclusão realizada com sucesso!”.</p> <p>7. Atualiza a tabela que contém todas as adoções cadastradas na tela “ExibirAdocoas”, removendo a adoção excluída.</p>
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão “Cancelar”.	Sistema: 4. Fecha o pop-up.
Regras de Negócio:		

[RF011] Listar adoções

RF 011	Listar adoções		
Prioridade:	(X) Essencial	() Importante	() Desejável
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de visualizar todas as adoções cadastrados no banco de dados.		
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “Principal”.		
Pós-condição:	O sistema deve exibir a tela “ExibirAdocoas”.		
Interfaces:	I_Principal, I_ExibirAdocoas.		
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão “Adoções”, no menu principal.	Sistema: 2. Exibe a tela “ExibirAdocoas”, que possui uma tabela com os campos “Código”, “Pet”, “Tutor” e “Data de adoção”, referentes a todas as adoções cadastrados no banco de dados.	
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão “Cancelar”.	Sistema:	

		4. Fecha o pop-up.
Regras de Negócio:		

[RF012] Alterar adoção

RF 012	Alterar adoção	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de alterar os campos desejados das adoções cadastradas no banco de dados.	
Pré-condição:	O administrador deve estar logado no sistema Adopt.me e deve estar na tela “ExibirAdocoas”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_ExibirAdocoas, I_EditarAdocao.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Seleciona o botão de edição da adoção desejada. 3. Altera os campos desejados. 4. Seleciona o botão “Confirmar”.	Sistema: 2. Exibe a tela “EditarAdocao” com formulário de alteração de dados, que possui todas as informações referentes àquela adoção já preenchidas. 5. Altera os dados da adoção no banco de dados. 6. Retorna para a tela “ExibirAdocoas”. 7. Exibe a mensagem de “Dados atualizados com sucesso!”, na própria tela.
Fluxo alternativo:	Administrador: 3. Seleciona o botão “Cancelar”. 3. Deixa algum campo em branco. 4. Seleciona o botão “Atualizar”.	Sistema: 4. Retorna para a tela “ExibirAdocoas”. 5. Exibe a mensagem “Preencha todos os campos

		corretamente!”, na própria tela.
Regras de Negócio:	1 – Os dados referentes ao tutor devem permanecer consistentes. 2 – Os dados referentes ao animal devem permanecer consistentes. 3 – O CPF deve possuir formato válido.	

Login

Esta seção abrange a funcionalidade de login no sistema de adoção de animais. O motivo para centralizar essa funcionalidade em uma seção única é garantir uma abordagem consistente e centralizada para a tarefa de login, permitindo ao administrador acessar as funcionalidades do sistema de maneira eficiente.

[RF013] Efetuar login

RF 013	Efetuar login	
Prioridade:	(X) Essencial () Importante () Desejável	
Resumo:	O administrador DEVE ser capaz de acessar o sistema a partir do login.	
Pré-condição:	O administrador deve estar na tela “Login”.	
Pós-condição:		
Interfaces:	I_Login, I_Principal.	
Fluxo principal:	Administrador: 1. Preenche o formulário de login, com usuário e senha. 2. Seleciona o botão “Entrar”.	Sistema: 3. Valida os dados de login. 4. Redireciona para a tela “Principal”.
Fluxo alternativo:	Administrador:	Sistema: 3. Invalida os dados de login. 4. Exibe a mensagem “Usuário ou senha estão incorretos!”.
Regras de Negócio:		

Requisitos não funcionais

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

[NF001] Geração de Token de Acesso

O sistema DEVE gerar um token de acesso de 1 dia ao usuário, ao efetuar login.

Caso de uso associado: Efetuar Login.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF002] Expiração do Token de Acesso

O sistema DEVE exigir que o usuário efetue login caso o token de acesso tenha expirado.

Caso de uso associado: Efetuar login.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Segurança

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à integridade, privacidade e autenticidade dos dados do sistema.

[NF003] Oclusão de senha

O sistema DEVE ocultar com “*” os caracteres digitados pelo usuário ao inserir sua senha durante o login.

Caso de uso associado: Efetuar login.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Hardware e software

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados ao hardware e software usados para desenvolver ou para executar o sistema.

[NF004] Hospedagem do Software

O software DEVE ser hospedado em um servidor web.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Descrição da interface com o usuário

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IC_” para identificar uma interface com pergunta de confirmação. Assim, como exemplos, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”, a interface de erro ao pesquisar um tutor pelo seu CPF é nomeada como “IE_TutorNaoEncontrado” e a interface para confirmação de exclusão de itens possui identificador “IC_ConfirmarExclusao”.

PROTOTIPAÇÃO

Para o processo de prototipação de interface foi utilizada a ferramenta Figma e o resultado pode ser acessado a partir do seguinte link:

[Prototipação de Interface - Adopt.me](#)

I_Login

A interface I_Login apresenta um formulário com dois campos (Usuário e Senha) a serem preenchidos pelo usuário. A validação dos dados para acesso ao sistema é realizada ao clicar sobre o botão “Entrar”.

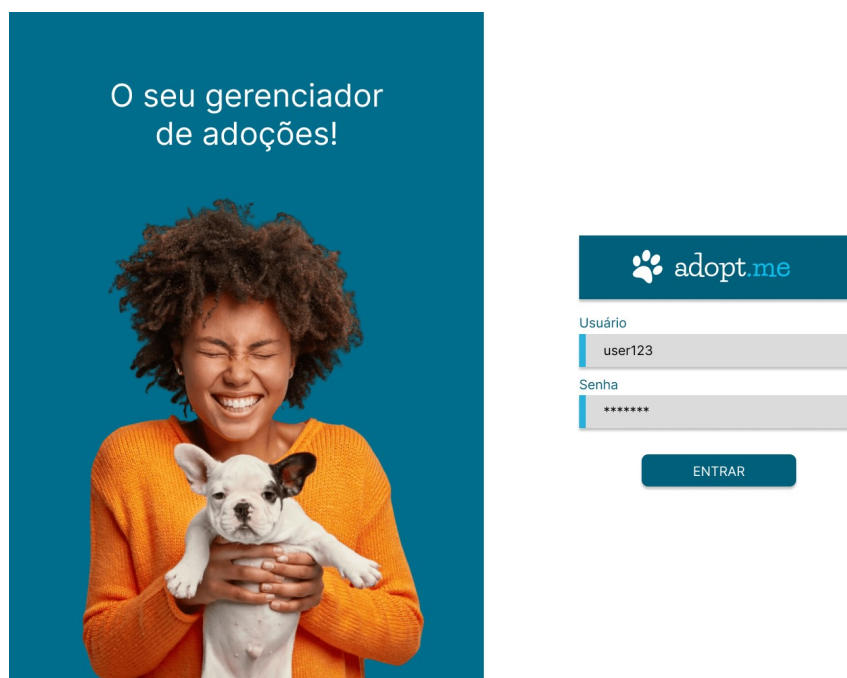


Figura 5: Interface: I_Login

Informações críticas da interface

- O campo Usuário deve ser um usuário válido.
- A senha deve ser idêntica à senha cadastrada pelos desenvolvedores no banco de dados.

- Caso os campos sejam preenchidos com dados incorretos ou não sejam preenchidos, não é permitido ao usuário o acesso às demais telas do software.

I_Principal

A interface Principal exibe os animais disponíveis para adoção em cartões clicáveis que contêm foto, nome e raça de cada um e que redirecionam o usuário à interface I_CadastrarAdocao. Além disso, na parte superior encontra-se o Menu principal, que apresenta botões de navegação para as interfaces I_ExibirTutores (Tutores), I_Exibir_Animais (Animais) e I_ExibirAdocoas (Adoções).

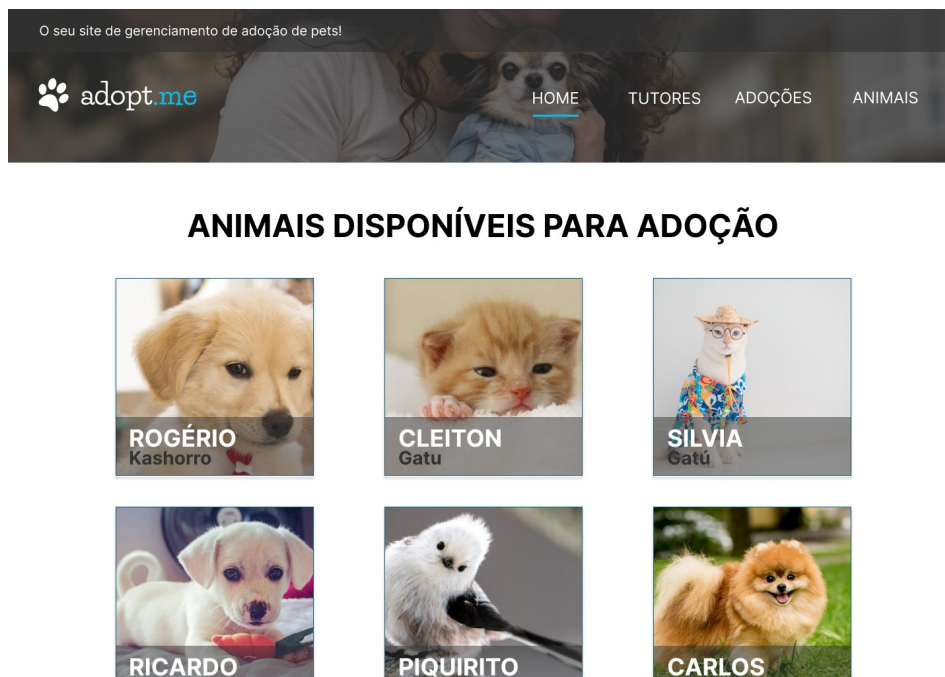


Figura 6: Interface: I_Principal

Informações críticas da interface

- Somente são exibidos na tela os animais que ainda estão disponíveis para adoção.

I_CadastrarAnimal

A interface I_CadastrarAnimal apresenta um formulário com campos referentes aos dados de um animal, a serem preenchidos pelo usuário, sendo eles: Nome, Idade, Raça, Tipo, Descrição e Foto. Os dados são salvos no banco de dados ao clicar sobre o botão “Cadastrar”. Caso o usuário deseje cancelar a ação basta clicar sobre o botão “Cancelar”.

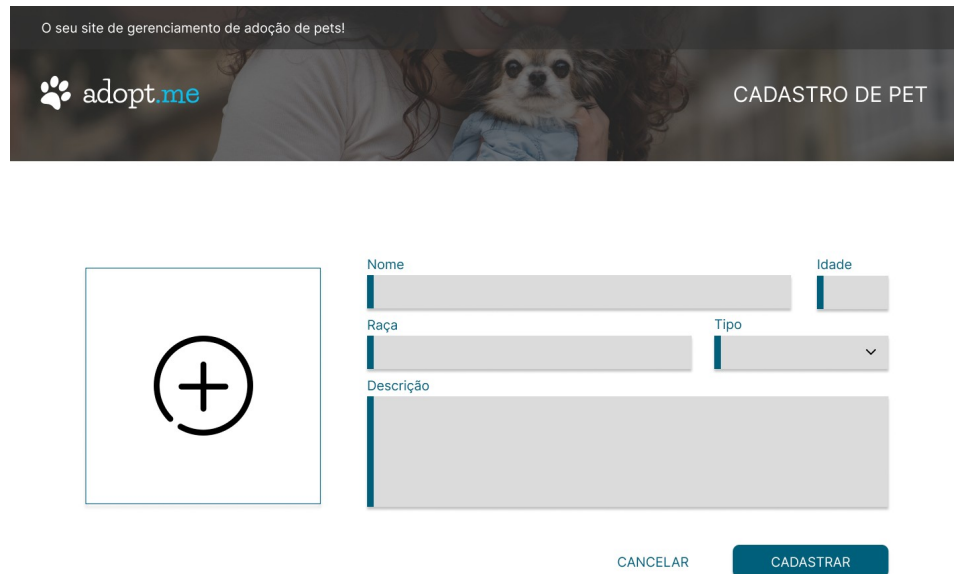


Figura 7: Interface: I_CadastrarAnimal

Informações críticas da interface

- Todos os campos, exceto o campo Descrição, devem ser obrigatoriamente preenchidos para que o cadastro do animal seja efetivado com sucesso.

I_ExibirAnimais

A interface I_ExibirAnimais apresenta os animais cadastrados no banco de dados, exibindo-os em cartões clicáveis com foto, nome e raça de cada um. Dessa forma, ao clicar sobre um animal, o usuário será direcionado à interface I_AlterarAnimal. Também, há um botão “Adicionar” que é responsável por exibir a interface I_CadastrarAnimal. Além disso, na parte superior encontra-se o Menu principal, que apresenta botões de navegação para as interfaces I_ExibirTutores (Tutores), I_ExibirAdocoos (Adoções) e I_Principal (Home).

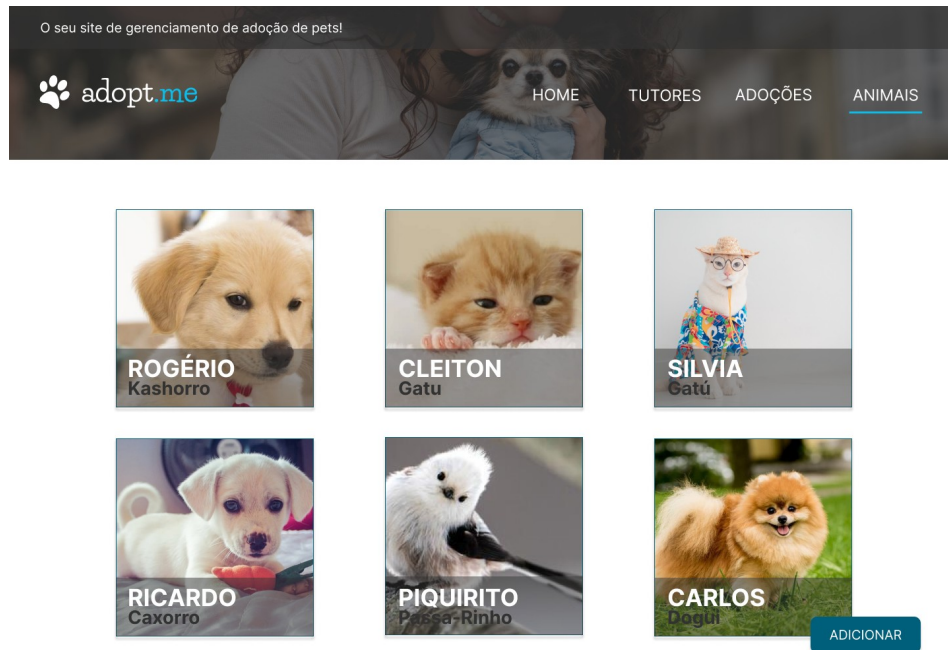



Figura 8: Interface: I_ExibirAnimais

I_EditarAnimal

A interface I_EditarAnimal apresenta, inicialmente, um formulário com os campos Nome, Idade, Raça, Tipo, Descrição e Foto, já preenchidos com os dados do animal selecionado. Todos os campos citados anteriormente podem ser editados e o processo de atualização dos dados é feito ao interagir com o botão “Cadastrar”. Caso o usuário deseje, é possível cancelar a edição, clicando sobre o botão “Cancelar”, o que fará com que ele seja redirecionado à interface I_ExibirAnimais. Através desta interface o usuário também pode excluir o animal do banco de dados, ao interagir com o botão “Excluir”, exibindo, assim a interface IC_ConfirmarExclusao.

O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

 EDIÇÃO DE PET



Nome
Silvia

Idade
5

Raça
Ashera

Tipo
Gato

Descrição
Gato simpático e tranquilo.

EXCLUIR

CANCELAR

CADASTRAR

Figura 9: Interface: *I_EditarAnimal*

Informações críticas da interface

- Nenhum campo, exceto o campo Descrição, pode ser deixado em branco ao se realizar a atualização dos dados.
- Um animal que possui relacionamento com a tabela Adoção não poderá ser excluído.

I_CadastrarTutor

A interface I_CadastrarTutor apresenta um formulário com campos referentes aos dados de um tutor, a serem preenchidos pelo usuário, sendo eles: Nome, CPF, Telefone, CEP, Rua, Bairro e Número. Os dados são salvos no banco de dados ao clicar sobre o botão “Cadastrar”. Caso o usuário deseje cancelar a ação basta clicar sobre o botão “Cancelar”.

O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

adopt.me

CADASTRO DE TUTOR

Nome

CPF

Telefone

ENDEREÇO

CEP

Rua

Bairro

Número

CANCELAR

CADASTRAR

Figura 10: Interface: I_CadastrarTutor

Informações críticas da interface

- Todos os campos devem ser preenchidos corretamente para que o cadastro do tutor seja efetivado com sucesso.
- O campo CPF deve ser preenchido com formato válido.
- O CPF de um tutor deve ser único no banco de dados.





















I_ExibirTutores

A interface I_ExibirTutores apresenta os tutores cadastrados no banco de dados, exibindo-os em uma tabela que contém as colunas CPF, Nome, Rua e Telefone. Além do mais, para cada linha da tabela há dois botões de ação: Editar e Excluir, sendo que o primeiro exibe a interface I_EditarTutor e o segundo exibe a interface IC_ConfirmarExclusao. Também, há um botão “Adicionar” que é responsável por exibir a interface I_CadastrarTutor. Ademais, na parte superior encontra-se o Menu principal, que apresenta botões de navegação para as interfaces I_ExibirAnimais (Animais), I_ExibirAdocoes (Adoções) e I_Principal (Home).

O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

adopt.me

HOME TUTORRES ADOÇÕES ANIMAIS

CPF	NOME	RUA	TELEFONE	AÇÕES
12345678910	João Pedro Ramalho	Rua Astolfo Dias	(01)1234-5678	 
12345678911	Ricardo Dias da Silva	Av. Cláudio Manuel	(02)1230-5678	 
12345678912	Rogério Amado	Rua Dr. Letício Pereira	(03)2414-5678	 
12345678913	Gislaine Ferreira	Rua Sete	(04)1764-5678	 
12345678914	Maurício Rodrigues	Rua Maria Lima	(05)1908-5678	 
12345678915	Mariana de Campos	Rua 7 de Setembro	(06)1234-7423	 
12345678916	Letícia Dias	Rua São João	(07)1962-5678	 
12345678917	Carlos Alberto Souza	Rua Tiradentes	(08)3221-5678	 
12345678918	Amanda Duarte	Rua Vitória Amado	(09)8476-5678	 
12345678919	Felipe Gabriel Oliveira	Rua 21 de Abril	(10)2512-7564	 

Página 14

+ adicionar

Figura 11: Interface: I_ExibirTutores

I_EditarTutor

A interface I_EditarTutor apresenta, inicialmente, um formulário com os campos Nome, CPF, Telefone, CEP, Rua, Bairro e Número, já preenchidos com os dados do tutor selecionado. Todos os campos citados anteriormente podem ser editados e o processo de atualização dos dados é feito ao interagir com o botão “Cadastrar”. Caso o usuário deseje, é possível cancelar a edição, clicando sobre o botão “Cancelar”, o que fará com que ele seja redirecionado à interface I_ExibirTutores.

O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

adopt.me

EDIÇÃO DE TUTOR

Nome

João Pedro Ramalho

CPF

123.456.789-10

Telefone

(01)1234-5678

ENDEREÇO

CEP

12365-478

Rua

Rua Astolfo Dias

Bairro

Santa Cruz

Número

102

CANCELAR

CADASTRAR

Figura 12: Interface: I_EditarTutor

Informações críticas da interface

- Nenhum campo pode ser deixado em branco ao se realizar a atualização dos dados.

I_CadastrarAdocao

A interface I_CadastrarAdocao apresenta um formulário dividido em duas partes, a primeira com os campos (não editáveis) Nome, Idade, Raça, Tipo e Foto referentes aos dados do animal selecionado e a segunda com os campos CPF, Nome e Telefone referentes a um tutor e sendo os dois últimos não editáveis. O usuário deverá informar o CPF do tutor no campo adequado e utilizar o botão “Pesquisar” para serem preenchidos os demais campos com os dados do respectivo tutor, caso o CPF informado seja de um tutor cadastrado no banco de dados. Os dados são salvos no banco de dados, caso sejam válidos, ao clicar sobre o botão “Cadastrar”. Caso o usuário deseje cancelar a ação basta clicar sobre o botão “Cancelar”, o que fará com que ele seja redirecionado à interface I_Principal. Além do mais, se o CPF informado não for encontrado no banco de dados, a interface IE_TutorNaoEncontrado será exibida.

O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

adopt.me CADASTRO DE ADOÇÃO

DADOS DO PET

Nome: Silvia Idade: 5

Raça: Ashera Tipo: Gato

ESCOLHA O NOVO TUTOR DO PET!

CPF: [] PESQUISAR

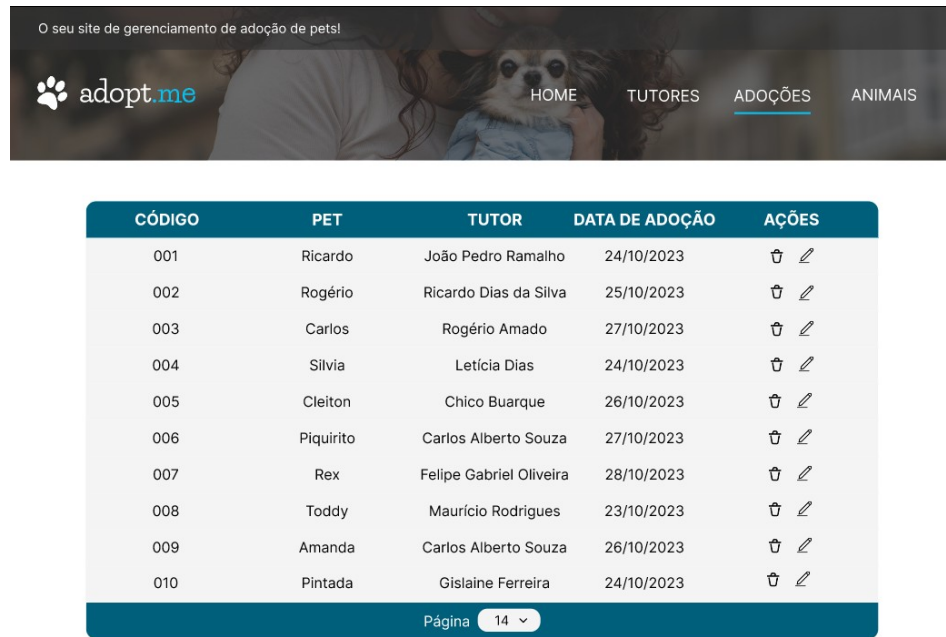
Nome: [] Telefone: []

CANCELAR CADASTRAR

Figura 13: Interface: I_CadastrarAdocao

I_ExibirAdocoas

A interface I_ExibirAdocoas apresenta as adoções cadastradas no banco de dados, exibindo-as em uma tabela que contém as colunas Código, Pet, Tutor e Data de Adocção. Além do mais, para cada linha da tabela há dois botões de ação: Editar e Excluir, sendo que o primeiro exibe a interface I_EditarAdocao e o segundo exibe a interface IC_ConfirmarExclusao. Também, na parte superior encontra-se o Menu principal, que apresenta botões de navegação para as interfaces I_ExibirAnimais (Animais), I_ExibirTutores (Tutores) e I_Principal (Home).



O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

adopt.me

HOME TUTORRES ADOÇÕES ANIMAIS

CÓDIGO	PET	TUTOR	DATA DE ADOÇÃO	AÇÕES
001	Ricardo	João Pedro Ramalho	24/10/2023	
002	Rogério	Ricardo Dias da Silva	25/10/2023	
003	Carlos	Rogério Amado	27/10/2023	
004	Sílvia	Letícia Dias	24/10/2023	
005	Cleiton	Chico Buarque	26/10/2023	
006	Piquirito	Carlos Alberto Souza	27/10/2023	
007	Rex	Felipe Gabriel Oliveira	28/10/2023	
008	Toddy	Maurício Rodrigues	23/10/2023	
009	Amanda	Carlos Alberto Souza	26/10/2023	
010	Pintada	Gislaine Ferreira	24/10/2023	


Página 14


Figura 14: Interface: I_EditarAdocao

I_EditarAdocao

A interface I_EditarAdocao apresenta um formulário dividido em duas partes, a primeira com os campos Nome, Idade, Raça, Tipo e Foto referentes aos dados do animal relacionado na adoção selecionada e a segunda com os campos CPF, Nome e Telefone referentes ao tutor também presente na relação da adoção. Todos os campos são exibidos, inicialmente, já preenchidos com os dados do tutor e do animal e podem ser editados. O processo de atualização dos dados é feito ao interagir com o botão “Cadastrar”, que será efetuado com sucesso desde que os dados sejam consistentes. Caso o usuário deseje, é possível cancelar a edição, clicando sobre o botão “Cancelar”, o que fará com que ele seja redirecionado à interface I_ExibirAdocoas.

O seu site de gerenciamento de adoção de pets!

 EDIÇÃO DE ADOÇÃO



DADOS DO PET

Nome Idade

Raça Tipo

DADOS DO TUTOR

CPF

Nome Telefone

Figura 15: Interface: I_EditarAdocao

Informações críticas da interface

- Nenhum campo pode ser deixado em branco ao se realizar a atualização dos dados.
- Caso seja alterado, o campo CPF deve ser preenchido com formato válido.

IE_TutorNaoEncontrado

A interface IE_TutorNaoEncontrado é exibida quando o usuário, na interface I_CadastrarAdocao, insere um CPF referente a um tutor que não está cadastrado no banco de dados e, posteriormente, clica no botão “Pesquisar”. Para fechá-la, basta interagir com o botão “Confirmar”.

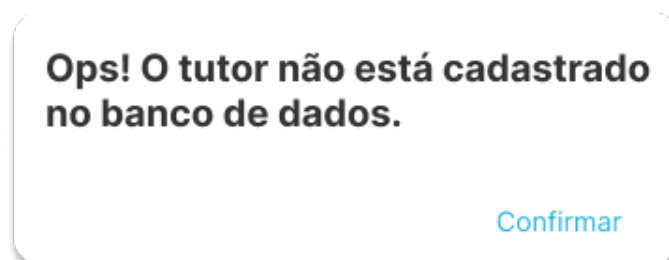


Figura 16: Interface: IE_TutorNaoEncontrado

IC_ConfirmarExclusao

A interface IC_ConfirmarExclusão é exibida quando uma exclusão é requisitada através da interação com o botão “Excluir” das interfaces I_EditarAnimal, I_ExibirTutores ou I_ExibirAdocoes. Para confirmar a exclusão do item, basta interagir com o botão “Confirmar”

ou, caso contrário, deve-se interagir com o botão “Cancelar”, sendo que ambas opções encerrarão a exibição da interface.

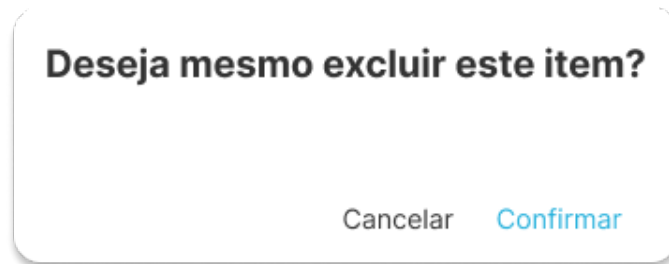


Figura 17: Interface: IC_ConfirmarExclusao

Capítulo 5

Dicionário de Dados

Tabela	Animal			
Descrição	Armazenará as informações dos animais			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default, Identify)
id	Código de identificação da tabela	int		PK / identity
nome	Nome do animal	Varchar	100	Not Null
idade	Idade do animal	int		Not Null
tipo	Tipo do animal	Varchar	20	Not Null
raca	Raça do animal	Varchar	20	Not Null
descricao	Comentários ou observações sobre o animal	Varchar	300	
foto	Endereço de armazenamento da foto do animal	Varchar	100	Not Null
adotado	Indica se o animal está adotado ou não	Booleano		Not null

Tabela 1: Dicionário de dados: Animal

Tabela	Tutor				
Descrição	Armazenará as informações dos tutores				
Observações					
Campos					
Nome	Descrição	Tipo de	Tamanho	Restrições	

		dado		de domínio(PK, FK, Not Null, Check, Default, Identify)
id	Código de identificação da tabela	int		PK / identity
nome	Nome do tutor	Varchar	100	Not Null
telefone	Telefone do tutor	Varchar	14	Not Null
cpf	CPF do tutor	Varchar	11	Unique / Not Null
cep	CEP do endereço	Varchar	8	Not Null
rua	Rua do endereço	Varchar	50	Not Null
bairro	Bairro do endereço	Varchar	30	Not Null
numero	Número do endereço	Varchar	5	Not Null

Tabela 2: Dicionário de dados: Tutor

Tabela	Adoção			
Descrição	Armazenará as informações das adoções			
Observações	Essa tabela possui chaves estrangeiras das tabelas Animal e Tutor			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK , FK,Not Null, Check, Default, Identify)
id	Código de identificação da tabela	int		PK / identity
id_animal	Código de identificação do animal	int		FK
id_tutor	Código de identificação do tutor	int		FK

data	Data da adoção	Data		Not Null
------	----------------	------	--	----------

Tabela 3: Dicionário de dados: Adoção

Tabela	Login			
Descrição	Armazenará as informações de login			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK , FK,Not Null, Check, Default, Identify)
usuario	Nome de usuário	Varchar	20	PK / identity
senha	Senha do usuário	Varchar	20	Not Null

Tabela 4: Dicionário de dados: Login