

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF. ARMANDO JOSÉ FARINAZZO
CENTRO PAULA SOUZA

Lucas Moreira dos Santos
Vinicius Malaquias de Souza
Vinicius Marques Constantino
Thiago São Pedro Oliveira

DOGGERS
SISTEMA *ON-LINE* DE ADOÇÃO DE ANIMAIS

Fernandópolis
2022

Lucas Moreira dos Santos
Vinicius Malaquias de Souza
Vinicius Marques Constantino
Thiago São Pedro Oliveira

DOGGERS SISTEMA *ON-LINE* DE ADOÇÃO DE ANIMAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção da Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio, no Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor Josilene Franco Pacheco.

Fernandópolis
2022

Lucas Moreira dos Santos
Vinicius Malaquias de Souza
Vinicius Marques Constantino
Thiago São Pedro Oliveira

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção da Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio, no Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, à Escola Técnica Estadual Professor Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor Josilene Franco Pacheco.

Examinadores:

Nome completo do examinador 1

Nome completo do examinador 2

Nome completo do examinador 3

Fernandópolis
2022

DEDICATÓRIA

Aos amigos e professores que estiveram conosco nesse longo e difícil caminho.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos pais, irmãos, amigos e professores, que contribuíram sobremaneira para a realização de nossos estudos e para a nossa formação como futuros técnicos.

EPÍGRAFE

“A teoria também se converte em graça material uma vez que se apossa dos homens.”

KARL MARX

RESUMO:

Durante o período de pandemia, houve um grande aumento de adoção de pets, gerado pela necessidade de sanar o sentimento de solidão das pessoas. Contudo, com a atual situação do mundo pós pandêmico e a volta dos empregos presenciais, nota-se que houve um grande aumento no abandono de animais de estimação, causados principalmente pela falta de tempo para os pets. Essa realidade está mudando graças as redes sociais, onde é possível divulgar o animal para a adoção, entretanto, esse meio pode não ser considerado o mais viável, principalmente pela falta de alcance e a possível anonimidade dos futuros tutores. Todas as demais tecnologias são voltadas para grandes cidades e locais distantes, sendo inacessível para alguns usuários. Faz-se necessário a criação de um software específico para sanar o problema de abandono na região por meio da internet, para assim tornar mais viável para as pessoas que queiram realizar uma adoção consciente de um animal de estimação.

Palavras-Chave: Pandemia. Adoção. Tecnologia. Abandono. Praticidade.

ABSTRACT:

During the pandemic period, there was a huge increase in the adoption of pets, generated by the need to remedy people's feelings of loneliness. However, with the current situation of the post-pandemic world and the return of face-to-face jobs, it is noted that there is a large increase in the abandonment of pets, mainly caused by the lack of time for pets. This reality is changing thanks to social networks, where it is possible to advertise the animal for adoption, however, this means may not be considered the most viable, mainly due to the lack of reach and the possible anonymity of future tutors. All other technologies are aimed at large cities and distant locations, being inaccessible to some users. It is necessary to create specific software to solve the abandonment problem in the region through the internet, in order to make it more viable for people who want to consciously adopt a pet.

Keywords: Pandemic. Adoption. Technology. Abandonment. Practicality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –Acãochego.....	22
Figura 2 – Amigo não se compra.....	23
Figura 3 – Os 4 P's do marketing.....	25
Figura 4 – Análise SWOT.....	28
Figura 5 – Logomarca.....	29
Figura 6 – Logotipo	30
Figura 7 – RGB e CMYK	31
Figura 8 – Paleta de cores	32
Figura 9 – Alfabeto principal em fonte Inter Font Family, utilizado no design do site.	33
Figura 10 –Alfabeto principal em fonte League Spartan, utilizado no logotipo e logomarca.	33
Figura 11 – Diagramação da marca	34
Figura 12 – Versões monocromáticas	34
Figura 13 – Versões negativas.....	35
Figura 14 – Panfleto Eletrônico	36
Figura 15 - Diagrama de Caso de uso Geral	55
Figura 16 – Tecnologias utilizadas no desenvolvimento do projeto.....	66

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Avistamentos de animais em estado de rua.....	47
Gráfico 2 – Animais mais presentes nas residências	47
Gráfico 3 – Pessoas que já adotaram animais de rua.....	48
Gráfico 4 – Dificuldades em adotar	49
Gráfico 5 – Pessoas que adotariam animais mais velhos	50
Gráfico 6 – Índice de Utilidade do site de 0 a 5.....	50
Gráfico 7 - Possíveis usuários.....	51
Gráfico 8 –Apoio Financeiro	52

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –Tabela RGB e CMYK.....	32
Quadro 2 – Definição da persona	37
Quadro 3 – Lista de caso de uso	54
Quadro 4 – Dicionário de mensagens.....	55
Quadro 5 – Dicionário de Atributos.....	59

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PET – Animal de estimação.

ONG's – Organizações não governamentais.

4 P's – Produto, praça, preço e promoção.

SWOT - Strengths, Weaknesses, Opportunitys and Threat (forças, fraquezas, oportunidades e ameaças).

RGB – Red, Green and Blue (vermelho, verde e cinza). CMYK – Cyan, Magenta, Yellow and Black (ciano, magenta, amarelo e preto).

CANVAS - Business Model Canvas (Quadro do Modelo de Negócios).

UML - Unified Modeling Language (Linguagem de Modelagem Unificada)

SEO – Motor de Otimização de Busca (Search Engine Optimization).

UML - Unified Modeling Language (Linguagem de Modelagem Unificada).

ADS – Advertising (Publicidade)

SUMÁRIO

Sumário

DEDICATÓRIA	4
AGRADECIMENTOS.....	5
EPÍGRAFE	6
CAPÍTULO I.....	19
1. Fundamentação Teórica.....	19
1.2 Pesquisas Relacionadas.....	20
1.3 O Que é um Sistema Web	21
1.4 Pesquisa em Softwares Similares.....	22
PLANO DE MARKETING	23
Produto.....	24
Preço.....	24
Praça.....	24
Promoção	25
Análise SWOT	26
Identidade Visual.....	29
Cores:.....	30
Tipografia.....	33
Reprodução da marca:	34
Versões Monocromáticas:.....	34
Versão negativa:.....	35
Panfleto Eletrônico:.....	35
Publicidade	36
O que é Publicidade Digital?.....	36
O que é uma rede social?.....	37
Definição de persona:	37
Quais mídias/redes sociais vamos utilizar:.....	37
O que é propaganda Digital?.....	38

Tráfego pago:	38
Tráfego orgânico:	38
ADS (Mídias Gerais):.....	39
Impulsionar publicações:.....	39
Criar publicação:.....	39
SEO Definição:	39
Técnicas que serão utilizadas:.....	39
Modelo de Negócio	40
Proposta de valor	42
Segmentos de clientes.....	42
Canais de distribuição	42
Relacionamentos com clientes.....	42
Atividades-chave	43
Recursos-chave.....	43
Parcerias-chave	43
Estrutura de custo	43
Fontes de renda.....	44
CAPÍTULO II.....	45
Explicação do Levantamento de Requisitos	45
Levantamento de Requisitos	45
Controle de Animais	46
Questionário de viabilidade de software	46
Frequência de avistamentos de animais em estado de rua.....	47
Animais mais presentes nas residências	47
Quantidade de pessoas que já adotaram animais em situação de rua	48
Principais dificuldades em adotar animais em estado de rua.....	49
Porcentagem de pessoas que adotariam animais mais velhos.....	49
Índice de utilidade do site de 0 a 5	50
Possíveis usuários.....	51
Possíveis apoiadores financeiros do projeto.....	51
CAPÍTULO III.....	53
Modelagem de requisitos.....	53
Diagrama de atores do sistema.....	53
Lista de caso de uso.....	53
Diagrama de Casos de Uso Geral	54
Dicionário de mensagens	55

Diagrama entidade relacionamento	56
CAPÍTULO IV	57
Análise orientada a Objeto.....	57
Diagrama de Classes.....	57
Dicionário de atributos.....	59
Definição.....	59
CAPÍTULO V	62
CAPÍTULO VI	66
6.1.1 Tecnologias utilizadas:.....	66
6.1.1 Tecnologias utilizadas para documentação:	66
6.1.2 Tecnologias utilizadas para programação:.....	67
6.1.3 Tecnologias utilizadas para criação e edição de imagens:	67
REFERÊNCIAS	68

INTRODUÇÃO

É evidente, hoje em dia, nos centros urbanos o grande e crescente número de animais de rua que foram abandonados ou nasceram e cresceram sem um tutor para fornecer os cuidados necessários relativos à saúde. Nesse ponto de vista, propomos uma ferramenta *Web* de gestão dos processos de adoção de animais abandonados, de forma a promover qualidade de vida aos animais e consequentemente evitar problemas junto a população local.

Em primeiro plano, faz-se necessário realçar o cenário em que o site se baseará. Na maioria das vezes, muitos animais - principalmente cachorros e gatos - são encontrados com uma saúde muito prejudicada. A precariedade desses animais domésticos se dá, principalmente, por anos e anos de uma lenta mudança genética e de seus costumes, onde cada vez mais esses animais foram se tornando “pets” (termo em inglês usado para designar bichos que estão acostumados com um ambiente mais doméstico, “caseiro”). Tendo em vista essas mudanças em seus costumes e a grande presença desses animais na sociedade, é possível observar uma grande taxa de mortalidade desses seres, seja por atropelamento ou por uma saúde precária; também é notório a busca desses animais por alimento, onde rasgam sacos de lixo, o que, não só agrava ainda mais a saúde desses animais; como ainda degrada os centros urbanos, deixando um ambiente mais poluído e desasseado.

Considerando a quantidade de pessoas em busca de animais domésticos, e animais necessitados de um tutor que possa cuidá-los, é apresentado uma solução que una os dois por meio de um website focado na adoção de animais, comunicando pessoas dispostas a fazê-lo. Os cuidados seriam realizados por entidades “parceiras”, onde dessas, também viria o sustento monetário da plataforma. Tal renda também viria da publicidade que seria feita para nossos parceiros, além da possibilidade de os usuários doarem para contribuir com a causa.

O principal objetivo desse sistema web é auxiliar a diminuição de animais nas ruas, dando aos mesmos abrigos com tutores aptos a darem os cuidados necessários. Para isso, seria proposto:

- A fácil comunicação entre as pessoas que desejam adotar e as que tem indicações de animais para serem adotados;
- O registro dessas pessoas (usuários), assim como o de animais a serem adotados para melhor gestão das informações;
- O cadastro de possíveis apoiadores dessa causa e suas doações.

Uma das principais contribuições desse projeto para a sociedade seria dado pela melhoria da infraestrutura dos centros urbanos, assim como o aumento na estimativa de vida de diversos animais de rua, e a ampliação das relações tutor-animal. Nessa linha, o diferencial essencial se daria na inovação, devido à falta/rara presença de sites para a adoção de animais, sendo essa temática muitas vezes mal executada ou não muito utilizada. Essa observação é feita baseada em pesquisas com poucos resultados, sendo possível concluir que essa ainda é uma área mal explorada. Em contrapartida, uma das principais desvantagens desse site é vista com a carência de um lugar físico para a gestão desses animais, tal qual a ausência de remuneração ao adquirir o “produto”, dando-se por dependente de terceiros.

Para a fundamentação da metodologia do projeto serão utilizados alguns métodos de levantamento de informações, sendo eles: a pesquisa de levantamento; pesquisa bibliográfica; estudo de caso; questionário e métodos de UML.

A respeito da Pesquisa de Levantamento, se trata de uma maneira de pesquisa que consiste na obtenção de informações e opiniões de um grupo selecionado de indivíduos ou de um representante de um acerca do tema em pauta. O método será utilizado pois se trata de uma maneira eficaz de determinar a opinião da população sobre nosso projeto, visando adequá-lo cada vez mais às pessoas que utilizarão de nosso website. De acordo com Guedes (2009, p. 21) "Uma das principais fases de um processo de desenvolvimento de software consiste no Levantamento de Requisitos"

Sobre a pesquisa bibliográfica, consiste no estudo de obras publicadas. É o principal tipo de pesquisa, tendo em vista que direcionará a base teórica de todo o projeto, caracterizando-se, muitas vezes, por introduzir boa parte dos dados de todo o TCC. Para Gil (2002, p. 17) “A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação

disponível se encontra em tal estado de desordem que não pode ser adequadamente relacionada ao problema”

Acerca do questionário, é definido como uma maneira de definir seu público-alvo, assim como a consistência/importância do seu projeto, e como ele impactaria na sociedade. Escolhemos utilizar desse método porque se mostra fundamental para determinar a viabilidade do website e, também, determinar a como o público reagiria a nosso site.

Tratando-se de UML, consiste em uma linguagem para fundamentar a estrutura de um website, utilizando diversos tipos de ferramentas, sendo elas com o propósito de gestão, armazenamento de dados, reuniões virtuais, socialização e até gerenciamento das atividades do grupo. Na análise de Guedes (2009, p. 21) "A UML é uma linguagem de modelagem de propósito geral que pode ser aplicada a todos os domínios de aplicação."

CAPÍTULO I

1. Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica, como capítulo de extrema importância em uma monografia, representa a [...]revisão das pesquisas e das discussões de outros autores sobre o que será abordado em seu trabalho. Ou seja: é a contribuição das teorias de outros autores para a sua pesquisa., evidenciando, assim, o domínio que os pesquisadores tem sobre o tema pesquisado. (Coelho, Beatriz 2021) A fundamentação teórica é constituída inteiramente pelo levantamento de dados, fazendo uma pesquisa objetiva e com poucas divergências.

De modo geral, ele é uma síntese escrita da literatura sobre o(s) tema(s), organizada de acordo com a perspectiva crítica do autor (AZEVEDO, D. 2016, p. 7).

Modelos e conceitos são abordagens feitas ao final do Referencial, onde o(os) autor(es) irá expressar seu posicionamento, baseados em suas pesquisas e considerando o objetivo do projeto.

De início, é importante entender-se do que se trata o website, e para que foi criado. Para compreender o tema, é necessário esclarecer o significado da palavra “abandono”. Abandono se trata do ato de deixar algo ou alguém, e alguns de seus sinônimos são: “desistência”, “desabrigo”, “renúncia” e muitos outros.

Assim, quando aplicamos esse conceito a seres vivos temos formas de vida deixadas completamente de lado, sem cuidados ou supervisão. De acordo com o site “Conceito.de”, o abandono “quando se trata de um ser vivo, é uma questão de desamparo”, sendo esse termo, também, um dos sinônimos de abandono. Em suma, o ato de abandono destinado a animais se trata da ação desumana, considerando que deixa uma forma de vida completamente indefesa.

1.2. Pesquisas Relacionadas

Existem várias causas, por mais que injustificáveis, de abandono de pets em nossa sociedade, sejam elas por condições financeiras, mudanças de residência ou por simples “Falta de tempo” para cuidá-los.

Segundo o site “Jusbrasil” (2015), a quantidade de abandonos ocasionados:

14% dos brasileiros que já tiveram um cão ou gato justificaram a separação por causa da mudança de endereço, sendo que grande parte dessas famílias teria condições de adequar o animal à mudança, mas se negaram.

Outros 14% justificam o abandono alegando motivos facilmente contornáveis, alguns deles como: não ter tempo para cuidar como gostaria; porque o comportamento era inadequado; porque o filho nasceu; porque era muito caro. Entre os que já tiveram animais e não tem mais, 67% dos entrevistados responderam que o animal morreu, 5% que foi envenenado e 2% que foi roubado.

Os animais, principalmente cães e gatos, se mostram de suma importância na vida do homem, tanto hoje em dia quanto no passado. A história da relação entre cachorro-humano começou a milhares de anos, onde colaborávamos com tais seres para caçar e sobreviver. Essa relação, com o tempo, foi evoluindo; nos dias de hoje não se trata mais de uma questão de sobrevivência, mas sim de um amor mútuo e correspondido entre animal e homem.

Essa coexistência entre ambos os seres é estudada até hoje por diversos cientistas, onde grande parte conclui que se faz vantajosa para ambos os lados.

Segunda a página do site “Cidade de São Paulo Saúde” (2021) “80% das pessoas se sentem menos sozinhas na companhia de um pet. Ou seja, além da troca de carinho, cães e gatos também ajudam a lidar com problemas como a depressão”.

O site também menciona que essa relação também ajuda a desenvolver uma melhor capacidade de comunicação, diminuindo em o grau de timidez.

De acordo com pesquisas feitas pelo site “Unilavras”:

A explicação mais científica para essa convivência ser tão vantajosa se dá que ela reduz os níveis de cortisol em nosso corpo -

hormônio responsável pelo nível de estresse do corpo, e pelo funcionamento do sistema imunológico -; assim como aumenta os níveis de endorfina – que é responsável pela sensação de prazer e bem-estar -. Isso explica as quase instantâneas sensações de felicidade quando estamos na companhia desses seres.

De maneira sucinta, nosso amor e amizade por cães e gatos é antiga e nos apresenta apenas vantagens. É uma relação de lealdade e até dependência entre homem e animal.

Com a pandemia o Brasil obteve tanto um aumento no número de adoções quanto no número de abandono, isso se dá pois com o trabalho a distância e o isolamento social, as pessoas se viam sozinhas em suas residências. Também por conta da pandemia, o desemprego aumentou e os salários diminuíram, logo, muitas pessoas já não se viam nas condições de cuidar de um animal.

Ademais, ocorreu o aumento de doenças mentais, e as pessoas começaram a tratar os animais como um "remédio" para combater essa doença e a solidão, segundo "Pedro Peduzzi" (2020) "Ter, em casa, a companhia de um animal doméstico pode representar, para muitos, uma forma de espantar a solidão que afeta boa parte da população em meio à pandemia e ao isolamento social dela decorrente."

1.3. O Que é um Sistema *Web*

O Sistema *web* é criado com o propósito de encontrar a solução de um problema, sendo diferente de outros tipos de site, que em sua maioria, buscam ser mais informativos. O Sistema *web* é muito utilizado pela facilidade de acesso, e não possui a necessidade da instalação na máquina local, estando apenas em um servidor ligado a internet.

Para ser considerado um sistema *web*, é necessário que o site possua a tecnologia de armazenar, e manipular determinados tipos de dados, possuindo diversas páginas, e um banco de dados próprio.

1.4. Pesquisa em Softwares Similares

Tendo em vista os aspectos observados, pode-se concluir que o desenvolvimento de um *website* para gerir todas as informações apresentadas além de apresentar os animais para adoção, promovendo-os assim. Esse recurso seria de grande ajuda aos futuros tutores de pet, garantindo uma melhor experiência e segurança a todos.

Atualmente, tem se tornado comum a adoção até mesmo antes de ver o animal pessoalmente. Com o intuito de facilitar essa interação, e minimizar o tempo gasto, existem diversos softwares investindo em sistemas de adoção.

O “Acãochego”, é um *website* que entrega opções de adoção apenas de cachorros, com uma interface simples e objetiva, ele não possui cadastro e o contato é feito através de um formulário com os seus dados de contato. Os animais são cadastrados apenas pelas ONG's responsáveis.

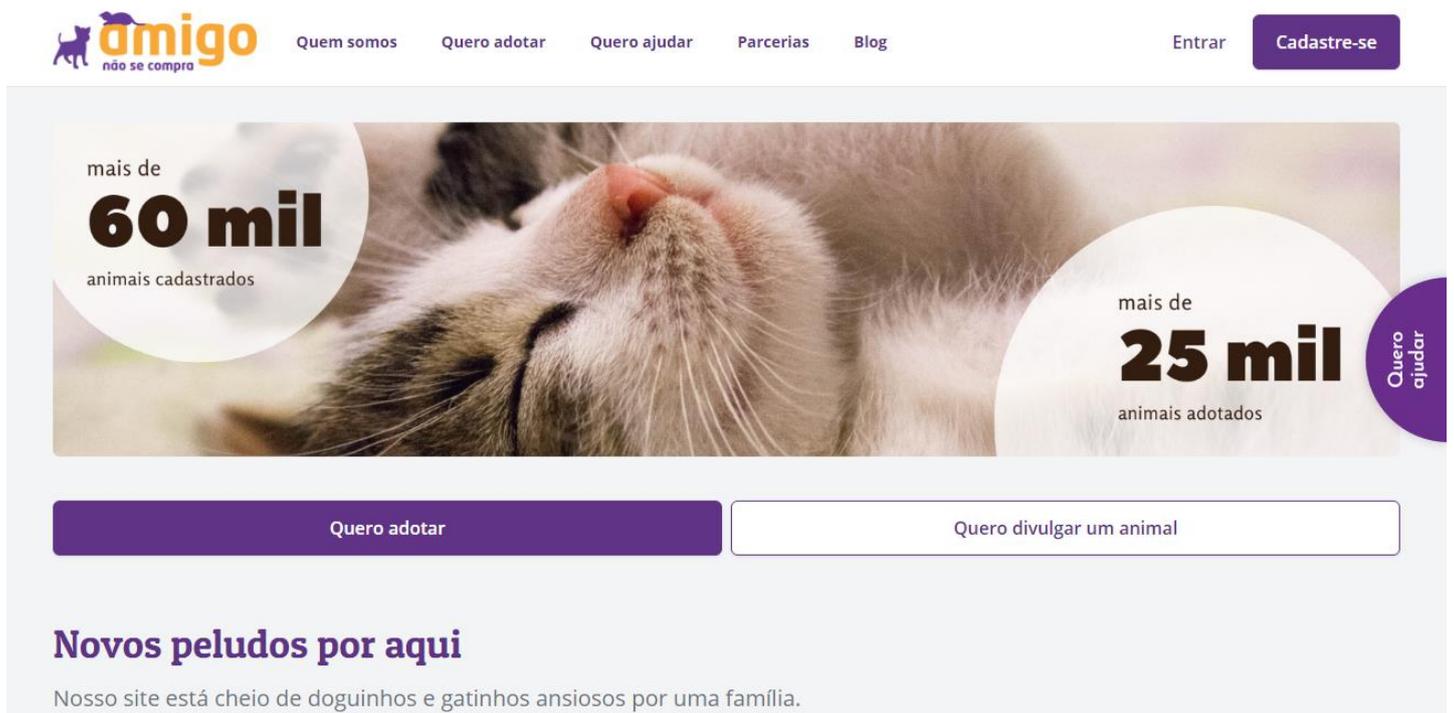
Figura 1. Acãochego



Fonte: (Acãochego, 2022)

Já o *website* “Amigo não se compra”, entrega opções de adoção de cachorros e gatos, também com uma interface simples e objetiva. A adoção é feita através do contato que fica exposto no anúncio do animal e não é necessário o cadastro. O cadastro é feito majoritariamente para quem deseja efetuar um cadastro de um animal para adoção, exige dados como e-mail, senha, contato, localização etc.

Figura 2. Amigo não se compra



Fonte: (Amigo não se compra, 2022)

1.5. Plano de marketing

O plano de marketing se dá a uma série de métodos usados de orientação para ajudar à uma empresa ou projeto a alcançar seus objetivos e crescimento. Esse estilo de planejamento foi e é muito usado por empresas de grande porte, pois apresenta diversas vantagens, tanto a organização quanto nos diversos.

De acordo com “K. Eskacel” (2005, p. 11), o plano de marketing:

- “Lançará bases sólidas de planejamento;
- Facilitará a organização do raciocínio;
- Apontará os pontos fracos e fortes;
- Analisará a situação da concorrência;
- Colocará em perspectiva o futuro em potencial;
- Identificará obstáculos e problemas;

[...]”

Essas se dão pelas principais vantagens alcançadas ao aplicar um plano de marketing de forma adequada. Em suma, é fácil notar que esse planejamento se mostra, de diversas maneiras, vantajoso para qualquer entidade ou projeto. Isso se dá por alinhar devidamente todos os objetivos e expectativas e traçar uma programação para alcançá-los.

1.5.1. Produto

O produto constitui no produto que será oferecido ao seu cliente para sanar sua necessidade. No contexto do projeto, o produto seria um serviço de adoção e doação de animais de estimação, a fim de diminuir a quantidade de animais abandonados na rua. O site tem a função de ligar clientes que desejam adotar um pet, com um cliente que deseja doar seu animal por faltas de condições.

1.5.2. Preço

O preço reflete o valor do produto, seu custo, lucro, a sensibilidade do cliente em relação ao preço e como o produto vai ser comparado aos semelhantes. No caso de nosso sistema, nosso “produto” não tem um preço em si, por se tratar de adoção de animais, com isso em mente, comparados aos outros softwares de adoção, nosso sistema usa diferentes métodos e propósitos para a adoção dos animais.

1.5.3. Praça

A praça, de maneira resumida, se dá ao local em que o produto será oferecido. Seria o ponto de venda em que seria comercializado o item em questão. Mas quando esse tópico é aplicado em uma área digital esse conceito muda um tanto quanto. Nosso produto, por ser um website de adoção e doação de animais, utilizaria

do meio virtual como Praça, sendo um campo mais amplo, tanto de ação, quanto de divulgação.

1.5.4. Promoção

A promoção no caso do marketing não se trata de liquidação, mas sim com a promoção da marca por meio de divulgações, seja por meio de redes sociais, ou campanhas dentro e fora da internet. Nosso site será promovido por meio de divulgações em redes sociais, cartazes pela cidade, e possíveis futuras parcerias.

Figura 3. Os 4 P's do marketing



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.6. Análise SWOT

A análise SWOT, ou análise FOFA, surgida na década de 60, desenvolvida por “Albert Humphrey”, é um método de identificação de propriedades da empresa ou projeto. Esse método se divide em quatro áreas cujas são: *strenghts*, *weaknesses*, *opportunities* e *threats*, ou, em uma tradução livre: forças, fraquezas, oportunidades e ameaças. Ela é usada para prevenir imprevistos, utilizando as Fraquezas; saber lidar com concorrência, utilizando as Ameaças; saber em quais pontos investir, utilizando as Forças, ou então saber “lucrar”, aproveitando as Oportunidades, como diz Alicia Raeburn em:

Uma análise SWOT pode ajudar a melhorar os processos e planejar visando ao crescimento. Ela é semelhante a uma análise da concorrência, mas se diferencia ao avaliar os fatores internos e os externos. Analisar as principais áreas relacionadas a essas oportunidades e ameaças trará os “insights” necessários para preparar a sua equipe para o sucesso.

Assim, com o conhecimento de tal método e de suas importâncias, é possível aplicá-lo ao projeto em questão. Dessa forma, o fato de ser um sistema que trabalha regionalmente, pode ser citado como um dos fortes do projeto, assim como a inovação no quesito de adoção de várias espécies de animais. Em suma, podemos dizer que o projeto tem sua força em oferecer um serviço mais “Completo” de adoção que a concorrência. Além de tudo, o objetivo do site é completamente beneficente, visando apenas a diminuição de animais sem tutor na sociedade.

Paralelamente, o projeto aproveita-se dos crescentes números de animais sem um tutor, como apontado em uma matéria do site “Exame.55anos” em que sua manchete afirma: “Abandono de animais aumentou cerca de 60% durante a pandemia”. Assim, tendo em vista o crescente campo de animais desabrigados, e que o sistema poderá contar com o financiamento de terceiros e com parcerias com entidades do mesmo ramo (como clínicas veterinárias), essas são definitivamente valiosas oportunidades.

Em contrapartida, o fator renda pode se apresentar como uma grande fraqueza para o projeto, tendo em vista que o mesmo visa obter lucros monetários, sendo esse fator originado do apoio de terceiros ao site por forma de doações. Nessa linha de raciocínio, outra fraqueza do site é o fato de ser uma marca iniciante nesse mercado, podendo ocasionar no mal gerenciamento do site.

Seguindo a linha do parágrafo anterior, o mal engajamento do website pode se apresentar como uma grande ameaça, considerando que o marketing e divulgação adequada se mostra um importante fator para o reconhecimento do site. A presente concorrência também é um relevante agente a ser mencionado, sendo que as propostas são semelhantes; nessa mesma linha, a falta de vontade de ter um animal em casa é outro fator externo que representa grande ameaça ao site em pauta

Figura 4. Análise SWOT



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

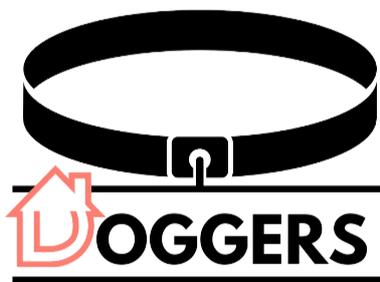
1.7. Identidade Visual

Composta por elementos visuais que moldam a imagem da marca, a identidade visual apresenta como seus compostos a Logomarca, representação visual da “bandeira” da marca, logo, uma imagem que quando apresentada, traz imediatamente a ideia do site à mente e Logotipo, que é a representação gráfica escrita da marca.

Segundo (Bosh, Jong e Elving, 2006), a identidade visual desempenha várias funções: simboliza a organização, proporciona visibilidade e reconhecimento; expressa a sua estrutura e, internamente, pode potenciar o grau de identificação que os colaboradores sentem em relação à organização. Por conseguinte, a identidade visual deve, em primeiro lugar, ser apresentada e compreendida pelos colaboradores, o primeiro público organizacional.

O site DOGGERS tem como finalidade encontrar clientes que desejam adotar animais com clientes que querem doar. Com isso em mente e sabendo-se que a marca tem como foco principal os animais, foi escolhido a coleira para representar os pets.

Figura 5. Logomarca



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

Concordando com anteriormente citado, Wheeler (2008, p. 116) diz que um logotipo é juntamente exposto com um símbolo, formando assim assinatura visual que representa a marca. E afirma que os logotipos devem se manter instáveis, mesmo passando por mudanças de visuais com o decorrer do tempo.

Figura 6. Logotipo



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.7.1. Cores:

As cores são fundamentalmente bem escolhidas durante o planejamento da Identidade Visual do projeto e os sistemas de cores mais usados são o RGB (Red, Green and Blue) o CMYK (Cyan, Magenta, Yellow e Black).

Figura 7. RGB e CMYK



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Quadro 1 –Tabela RGB e CMYK

	RGB	CMYK	HEXADECIMAL
Rosa Salmão	R250, G127, B114	C0, M60, Y48, K0	#FA7F72
Azul Tiffany	R10, G186, B181	C74, M0, Y37, K0	#0ABAB5
Branco	R255, G255, B255	C0, M0, Y0, K0	#FFFFFF
Preto	R14, G14, B14	C63, M52, Y51, K89	#0E0E0E

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

A busca pela sinergia entre as cores do sistema escolhido é essencial para a adesão dos clientes ao design.

Como afirma BARROS (2006, p.15):A cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de ideias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva, seja no projeto arquitetônico, industrial (design), gráfico, virtual (digital), cenográfico, fotográfico ou cinematográfico, seja nas artes plásticas.

A paleta de cores do sistema DOGGERS varia de tons de rosa à azul. Sendo escolhida por terem aspectos semelhantes quando colocadas no negativo.

Figura 8. Paleta de cores



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.7.2. Tipografia:

Ao citar tipografia, fala-se sobre a identidade gráfica da escrita do projeto, onde a mesma deve trazer a memória da marca aos consumidores do produto. Wheeler (2008, p.122) cita que a “tipografia é parte essencial de um programa de identidade eficaz” corroborando com a ideia do reforço que a tipografia dá a empresa de personalidade especial.

A utilização de todas as fontes utilizadas no design do site e dos logos (logotipo e logomarca) apresentam-se a seguir:

Figura 9 -- Alfabeto principal em fonte Inter Font Family, utilizado no design do site.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Figura 10 –Alfabeto principal em fonte League Spartan, utilizado no logotipo e logomarca.

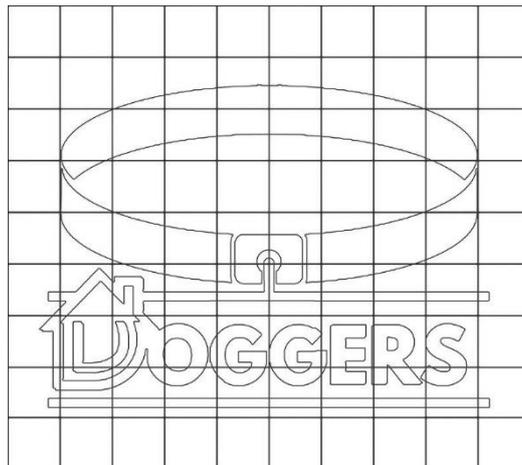
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

1.7.3. Reprodução da marca:

Por ser a principal representação da empresa, a logomarca deve ser feita também sobre a malha construtiva para o controle de proporções da arte. A malha deve ser usada corretamente como ferramenta de comparação, caso seja necessário redesenhar a logo.

Figura 11. Diagramação da marca



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.7.4. Versões Monocromáticas:

A versão monocromática é de suma importância para impressões em arquivos de cor única, a logotipo e logomarca em preto e branco trazem um contraste único e como dito por Israel. Uma mesma cor pode apresentar variações ao contrastar com outras cores, mudando a sua percepção (PEDROSA, 2008).

Figura 12 – Versões monocromáticas



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.7.5. Versão negativa:

A versão negativa tem utilidade em casos em que as cores originais ficam impossibilitadas de serem utilizadas, as cores inversas, podem trazer uma impressão positiva ao usuário.

Figura 13 – Versões negativas



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.7.6. Panfleto Eletrônico

O objetivo do panfleto eletrônico é divulgar de maneira simples e intuitiva o projeto e seus princípios, por meio de suas redes sociais. Com o intuito de atingir tanto o público-alvo, como pessoas fora da “bolha”.

Figura 14. Panfleto Eletrônico



Fonte: (Dos próprios autores, 2022).

1.8. Publicidade

1.8.1. O que é Publicidade Digital?

A publicidade digital é definida como o marketing feito por meio de canais online, contendo anúncios que abrangem diversos tipos de mídia.

De acordo com o especialista Flavio Muniz: “A tática de aproveitar a internet, suas plataformas, tecnologias, canais e recursos para oferecer aos consumidores anúncios promocionais. Esses anúncios podem ser direcionados por meio de e-mail Marketing, SEM, SEO, publicidade para celular e anúncios em redes sociais, entre outros”.

No nosso projeto, utilizaremos as mídias sociais para divulgar a causa, e chegar a todos os possíveis usuários, e apoiadores do projeto.

1.8.2. O que é uma rede social?

As redes sociais são basicamente todas e qualquer “rede” formada por pessoas, geralmente com interesses em comum, através delas, são possíveis praticar discussões acerca de qualquer assunto.

No contexto atual, é levado como um sistema, ou/e aplicativo, onde as pessoas se conectam para se comunicar entre si e compartilhar conteúdo. Segundo Carlos: “As redes sociais têm sido utilizadas por psicólogos, sociólogos, antropólogos, cientistas da informação e pesquisadores da área da administração para explicar uma série de fenômenos caracterizados por troca intensiva de informação e conhecimento entre as pessoas.”.

1.8.3. Definição de persona:

Quadro 2 – Definição da persona

Nome: Jaime
Idade: 32
Sexo: Masculino
Profissão: Mecânico
Renda: 3000
Medo 1: Falta de interesse do público
Medo 2: Falta de público
Medo 3: Avaliação negativa
Desejo 1: Sucesso das adoções
Desejo 2: Crescimento do projeto através de doações
Desejo 3: Avaliação positiva

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

1.8.4. Quais mídias/redes sociais vamos utilizar

- Instagram;

1.8.5. O que é propaganda Digital

Atualmente, a propaganda digital é o método mais eficiente de divulgação de um sistema, consiste basicamente em usar redes sociais ou websites para a divulgação de algo. De acordo com Diana: “Estratégias de marketing e meios de divulgação são de extrema importância em qualquer organização, seja ela com fins lucrativos ou não.”

Segundo os dados do site datareportal.com no Brasil, são 171,5 milhões de usuários ativos nas redes sociais, 79,9% da população brasileira. Com esses dados em mente, fica claro a importância da divulgação online do nosso sistema, para atrair tanto clientes como apoiadores da causa.

1.8.5. Tráfego pago

Consiste basicamente nos anúncios pagos que propagam o produto em questão, esses anúncios são pagos para grandes empresas como por exemplo Google, Facebook e Instagram.

1.8.7. Tráfego orgânico

É basicamente o próprio tráfego dessas mesmas empresas, mas ao invés do cliente acessar o sistema por meio de um anúncio, ele acessa naturalmente através do tráfego orgânico, nas redes sociais, o perfil pode ser destacado naturalmente para determinado público através do engajamento de público da publicação.

1.8.8. ADS (Mídias Gerais)

ADS é uma sigla que vem do inglês e tem o significado de anúncio, esse tipo de anúncio funciona basicamente como um tráfego pago, mas diferente do tráfego pago comum os ADS são serviços onde é possível delimitar quem vai ver seu anúncio, faixa etária, sexo etc.

1.8.9. Impulsionar publicações

Essa ferramenta está disponível nas redes sociais, que funciona como o tráfego pago, por meio de um pagamento de uma determinada quantia, se impulsiona a publicação feita para um público nichado.

1.8.10. Criar publicação

A plataforma escolhida foi o instagram, com a criação de uma publicação para o feed, onde o intuito principal era apresentar o objetivo do projeto.

1.8.11. SEO Definição

É uma sigla do inglês para (*Search Engine Optimization*), consiste em um conjunto de diversas técnicas, que aumentam a probabilidade de o site aparecer primeira colocação em determinadas buscas no google.

1.8.12. Técnicas utilizadas

Dentro do sistema a principal técnica é o uso de palavras-passe dentro do software, que fará nosso domínio subir nas pesquisas.

1.9. Modelo de Negócio

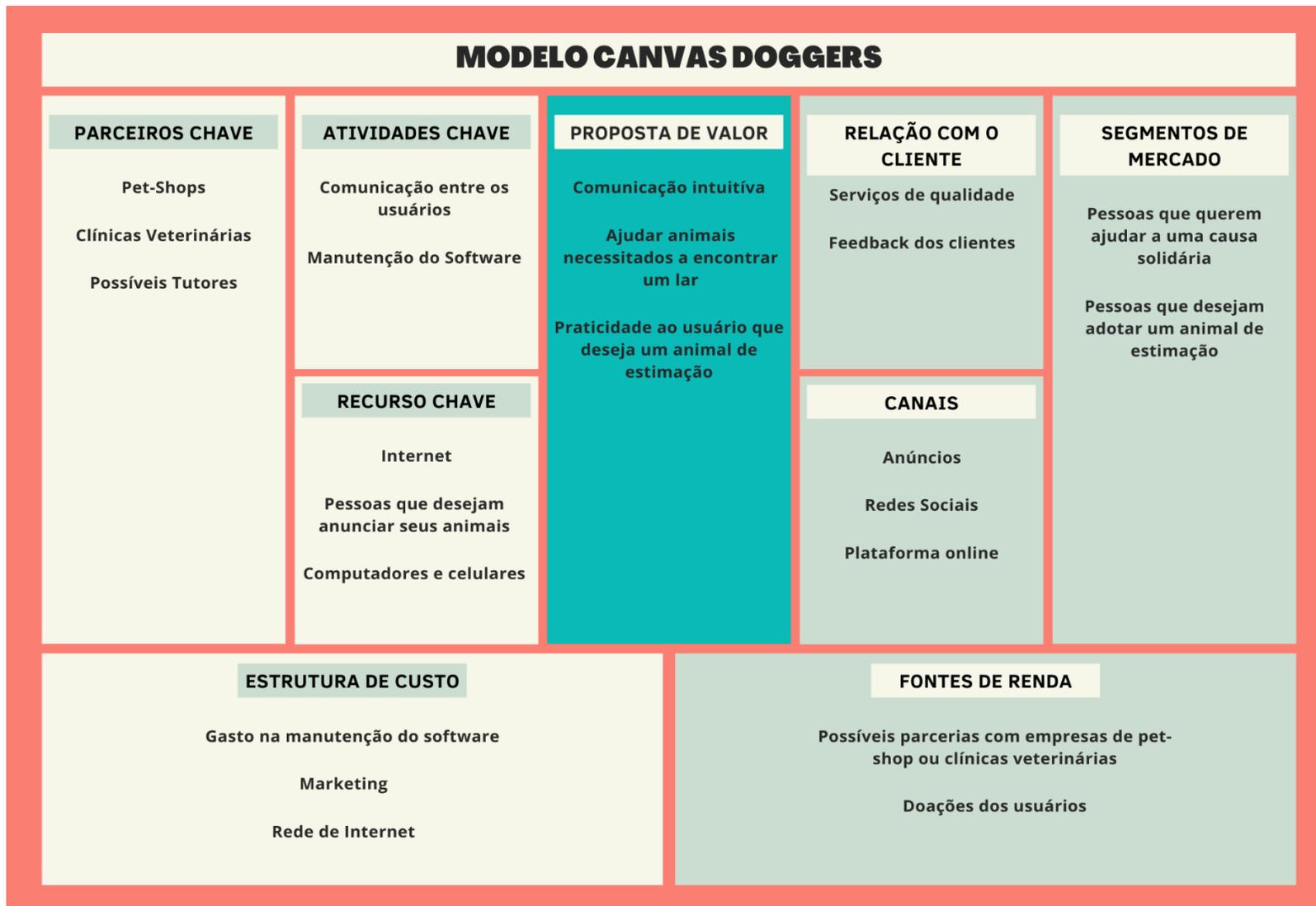
O projeto, sistema *web* “Doggers” consiste em uma plataforma de comunicação e postagem a respeito de animais de rua. O sistema oferecerá a função de cadastro para o usuário, em que ele poderá registrar suas informações para o sistema visando uma melhor gestão de dados. Assim que o cliente se cadastrasse no site, teria acesso às duas funções principais do projeto: o sistema de postagem de um animal e o sistema de adoção de um animal.

O sistema de postagem seria feito de forma simples, após cadastrar os dados fundamentais de um animal, o usuário teria a opção de fazer uma postagem, em que escolheria o animal cadastrado que gostaria de divulgar. Nessa publicação se faria presente os dados do animal cadastrado, assim como os possíveis contatos com o anunciante e o acesso a um chat direto com o anunciante.

O sistema de adoção de um animal dependeria diretamente do sistema de postagem. Ao acessar o site, após se cadastrar, o usuário vai se deparar com uma lista de animais anunciados no site. Ao escolher o animal que deseja, o cliente poderá acessar a página do mesmo ao clicar em sua foto, o que lhe daria acesso às informações principais do bichinho. Nessa página o usuário, assim como mencionado anteriormente, terá acesso a um chat direto com o precursor do anúncio, onde poderá esclarecer dúvidas pendentes e combinar uma data e um local específico para a adoção.

O website contaria, também, com o método de doações. Um usuário, após devidamente cadastrado, terá a opção de fazer uma doação à causa. Nessa doação conteria o valor da mesma e uma justificativa da doação, onde poderíamos ter um feedback do cliente em relação à causa

Figura 15 - Modelo de negócios Canvas



Fonte:(Dos Próprios autores 2022)

1.9.1. Proposta de valor

O DOGGERS é um sistema que disponibilizará, de maneira fácil e intuitiva, uma maneira de adotar um animal. Ao mesmo tempo em que o site ajudaria a encontrar um tutor para o pet que necessita, ainda ajudaria o próprio adotante, ajudando-o a encontrar um novo amigo. Novo amigo esse que já foi mostrado por diversos estudos científicos que traz diversos benefícios para ambos os lados da relação pet-tutor.

1.9.2. Segmentos de clientes

No projeto, se visa atender as necessidades de clientes que desejam doar, sejam animais encontrados, como proles de animais de estimação e também clientes que querem uma companhia e desejam adotar um pet; seja ele cachorro, gato, coelho, roedores etc.

1.9.3. Canais de distribuição

Nosso serviço chegará a clientes por meio de anúncios em empresas parceiras, pesquisas na internet e propagação pelos próprios clientes.

1.9.4. Relacionamentos com clientes

A relação com os clientes será formada através do feedback do nosso sistema a partir da qualidade do mesmo e do serviço de atendimento ao cliente (SAC), que busca resolver possíveis problemas com a plataforma.

A partir disso, queremos criar campanhas beneficente para ongs relacionadas a animais com a ajuda de nossos clientes.

1.9.5. Atividades-chave

As principais atividades do nosso software são: A manutenção de nosso sistema e a comunicação entre os clientes. A manutenção do sistema é feita para corrigir e prevenir futuros erros que podem ocorrer.

Já a comunicação entre os clientes é fundamental para adoção de um animal em nosso sistema.

1.9.6. Recursos-chave

Os recursos necessários para o funcionamento do nosso software são basicamente uma estrutura de hardware.

1.9.7. Parcerias-chave

Os principais parceiros do site, serão os próprios usuários, e algumas empresas de Petshop que queiram ser anunciadas no site, a fim de divulgar sua marca, e ajudar a manter a causa, mantendo sempre um relacionamento de reciprocidade.

1.9.8. Estrutura de custo

As despesas do projeto, ficam por sua vez, como despesas mínimas para manter o site, desde a compra de um domínio, até a hospedagem, e também em publicidades para divulgar o projeto.

1.9.9. Fontes de renda

O site visa se manter online, baseado em parcerias e doações, feitas por pessoas ou empresas, disponibilizando também a opção das empresas doadoras se divulgarem no site.

CAPÍTULO II

2. Levantamento de requisitos

O levantamento de requisitos é umas das partes mais importantes do processo que resultará no desenvolvimento de um sistema. Entender aquilo que o cliente deseja ou o que o cliente acredita que precisa e as regras do negócio ou processos do negócio. Isso é o cerne que move essa importante função que faz parte da engenharia de requisitos. A equipe, juntamente ao orientador, com o intuito de coleta de informações para desenvolvimento da recolhida dos requisitos, realizou pesquisas em *softwares* similares e em sites auxiliares.

2.1. Levantamento de requisitos para o sistema

Segundo Lucas Barzan (17 de setembro de 2020)

“Antes de começar a desenvolver uma aplicação (seja ela qual for), é importante fazer algum levantamento de requisitos. Isso é intuitivo, certo? Pra programar precisamos saber o que estamos fazendo e como deve ser feito.”

O levantamento de requisitos para um software é um procedimento que visa definir os serviços que o sistema irá oferecer ao cliente, tendo como base as necessidades suas necessidades e problemas.

- **Controle de Usuário**
 - Cadastrar usuário
 - Alterar usuário

- Desativar usuário
- Logar usuário
- Gerenciar conversa
 - Registrar conversa
 - Alterar conversa
 - Excluir conversa

- **Controle de Animais**
 - Cadastrar animal
 - Alterar animal
 - Excluir animal
 - Listar animal
 - Carregar animal

- **Controle de Doação**
 - Cadastrar doação
 - Listar doação

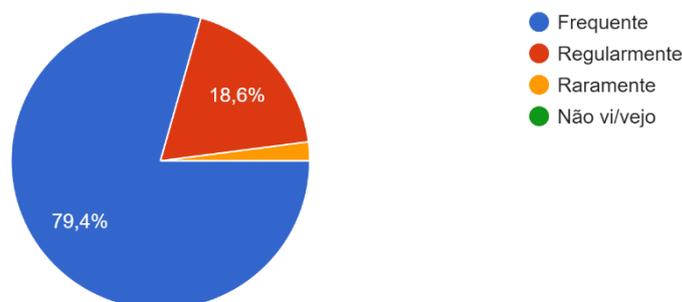
- **Controle de Prole**
 - Cadastrar prole
 - Alterar prole
 - Excluir prole
 - Listar prole

2.2. Questionário de viabilidade de software

Para iniciar o projeto, foi feita uma pesquisa baseada em 9 questões com o intuito de averiguar a viabilidade do site. A pesquisa foi composta por perguntas de múltipla escolha e dissertativas, todas feitas de modo a responder todas as possíveis questões sobre a viabilidade e usabilidade do projeto. Para a criação do questionário, foi utilizada a plataforma *Google Forms*, as questões ficaram disponíveis do dia 20 de setembro de 2022 ao dia 07 de novembro de 2022, sendo contabilizado um total de 97(noventa e sete) respostas. Abaixo estão as representações gráficas das respostas de cada pergunta.

2.2.1. Frequência de avistamentos de animais em estado de rua

Gráfico 1. Avistamentos de animais em estado de rua

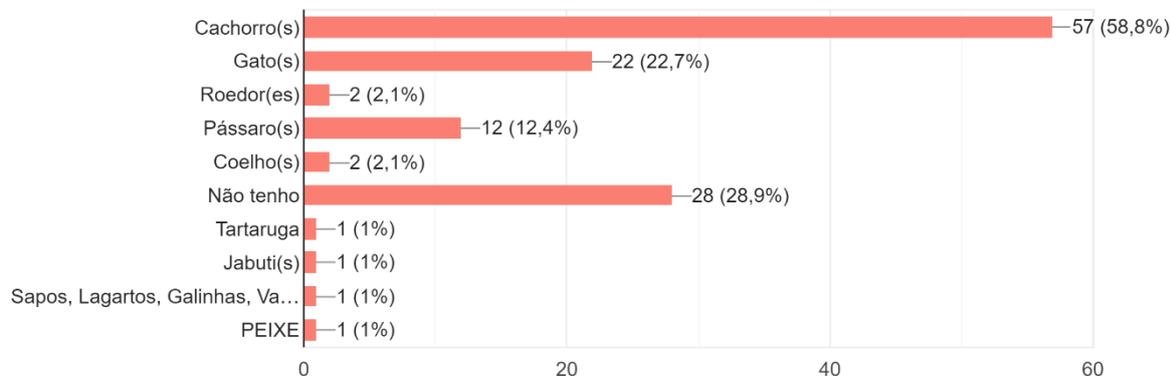


Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

A primeira pergunta é referida a frequência em que as pessoas veem animais nas ruas. O intuito dessa pergunta é já inserir diretamente a problemática as pessoas, para que vejam a gravidade do problema, e se identifiquem com a causa. Como ilustrado no gráfico, 98% (noventa e oito por cento) das pessoas que responderam dizem ver animais na rua regularmente, enquanto apenas 2 pessoas dizem raramente presenciar animais em situações de rua.

2.2.2. Animais mais presentes nas residências

Gráfico 2. Animais mais presentes nas residências

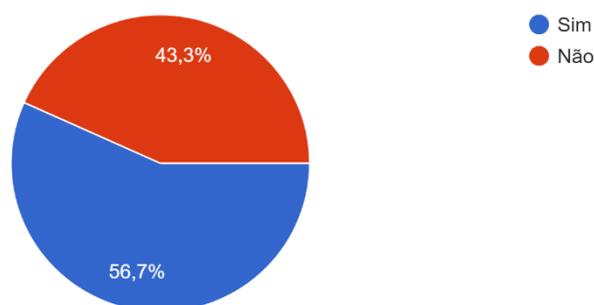


Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Essa questão é feita para avaliar a quantidade de pessoas que possuem animais de estimação, e quais são os animais mais presentes nas residências hoje em dia. O levantamento demonstra que a predominância da escolha de cachorros como pets, representando 58,8% (cinquenta e oito virgula oito por cento) das respostas, além disso, também é notável que 28,9%(vinte e oito virgula nove por cento) das pessoas que responderam ao questionário não possuem animais. Também se vale citar os 22,7% (vinte e dois virgula sete por cento) dos proprietários de gatos. Ambos os animais são o foco de nosso projeto.

2.2.3. Quantidade de pessoas que já adotaram animais em situação de rua

Gráfico 3. Pessoas que já adotaram animais de rua

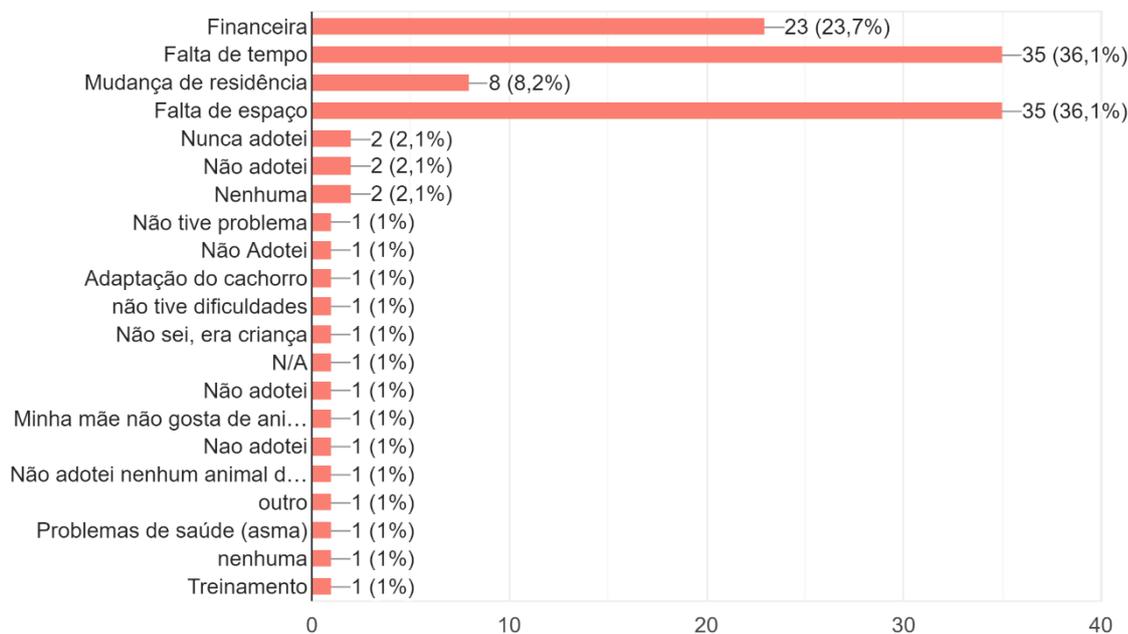


Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Essa pergunta é uma das mais importantes para o projeto, principalmente por ter atingido uma meta positiva de respostas, que mostra que a maioria dos possíveis usuários já se comoveram com a situação de algum animal, e podem dizer com propriedade sobre como foi o processo de adaptação adoção do pet. De acordo com o que é ilustrado no gráfico acima, cerca de 56,7% (cinquenta e seis virgula sete por cento) das pessoas que responderam já adotaram e acolheram algum animal que estava em situação de rua. Por outro lado, também se vê que os outros 43,3% (quarenta e três virgula três por cento) ainda não tiveram experiências em adotar animais de rua.

2.2.4. Principais dificuldades em adotar animais em estado de rua

Gráfico 4 – Dificuldades em adotar

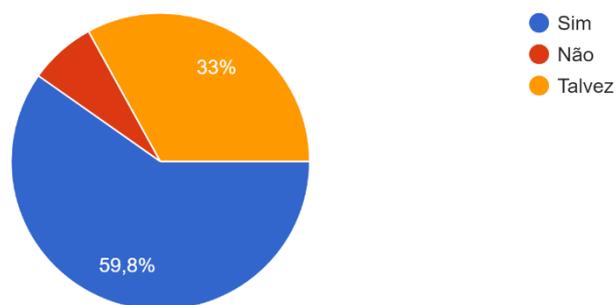


Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Como demonstrado no gráfico acima, nessa pergunta busca-se descobrir os principais problemas e agravantes que fazem com que as pessoas deixem de adotar os animais. Como é visível que os problemas mais presentes são: Falta de espaço com 36,1% (trinta e seis virgula um por cento), falta de tempo também sendo 36,1% (trinta e seis virgula um por cento) e a falta de condições financeiras representando 23,7% (vinte e três virgula sete por cento) das respostas. Isso também demonstra que infelizmente existem muitos obstáculos para a adoção consciente.

2.2.5. Porcentagem de pessoas que adotariam animais mais velhos

Gráfico 5. Pessoas que adotariam animais mais velhos

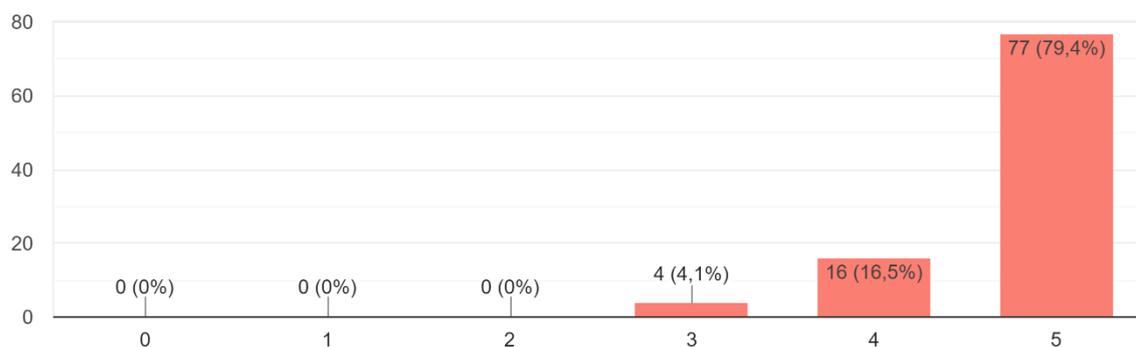


Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Essa questão é fundamental para descobrir a viabilidade do projeto, principalmente para a criação da área de ninhadas, visto que 92,8% (noventa e dois virgula oito por cento) das pessoas que responderam ao questionário possivelmente adotariam animais que não fossem filhotes. Porém os outros 7,2% (sete virgula dois por cento) que não adotariam pets mais velhos, ainda podem optar por filhotes que estarão presentes nas ninhadas.

2.2.6. Índice de utilidade do site de 0 a 5

Gráfico 6. Índice de Utilidade do site de 0 a 5

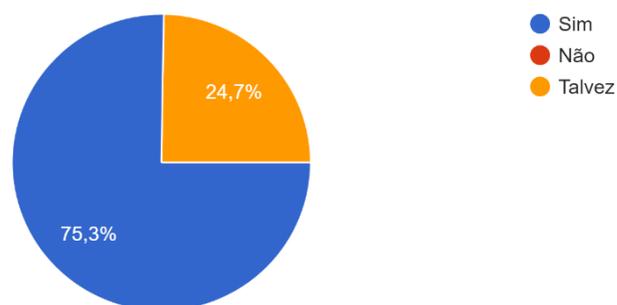


Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

De acordo com o gráfico acima, pode-se concluir que o projeto seria útil para a sociedade, tendo 79,4% (setenta e nove virgula quatro por cento) das respostas como 5 pontos (muito útil).

2.2.7. Possíveis usuários

Gráfico 7. Possíveis usuários



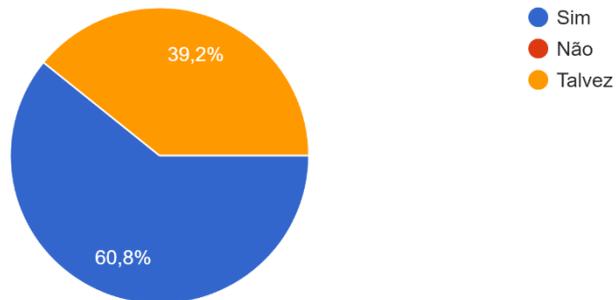
Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Essa questão foi criada com o intuito de ver quantas das pessoas que responderam ao questionário possivelmente seriam usuários, e foi obtido um ótimo resultado, com 100% (cem por cento) das respostas sendo positivas, e desses, 75,3% (setenta e cinco virgula três por cento) de pessoas que utilizariam o site com certeza, e os outros 24,7% (vinte e quatro virgula sete por cento) sendo de possíveis usuários, que talvez utilizem.

2.2.8. Possíveis apoiadores financeiros do projeto

Gráfico 8. Apoio Financeiro

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)



Essa questão foi elaborada para que fique visível quantos usuários gostariam de contribuir para a causa, sendo também uma das perguntas com maior índice de respostas positivas, sendo 60,8% (sessenta virgula oito por cento) de usuários que contribuiriam com a causa por meios de ajuda financeira (doações).

CAPÍTULO III

3. Modelagem de requisitos

A modelagem de requisitos serve para moldar o projeto de acordo com o desejado intendendo desde o contexto em que ele é inserido, até o comportamento de cada objeto dentro do sistema. Como afirma o Prof. Raul Sidnei Wazlawick, em Modelagem de Requisitos, o analista deve fazer uso de todo tipo de dado disponível, para criar assim possíveis requisitos e para cada um deles e, com base nelas, atribuir funções para o sistema.

3.1. Diagrama de atores do sistema

É um diagrama feito com os atores e de acordo com o livro UML 2: uma abordagem prática, p 53, (Gilleanes T. A. Guedes, 2011):

“Os atores representam os papéis desempenhados pelos diversos usuários que poderão utilizar de alguma maneira, os serviços e funções do sistema, eventualmente um ator pode representar algum hardware especial ou mesmo outro software que interaja com o sistema, como no caso de um sistema integrado, por exemplo.” Em que é representado as possíveis funções de cada um. O diagrama tem a função de antecipadamente e preparar a lógica por trás dos atores.

3.2. Lista de caso de uso

Representa uma lista completa das interações que serão feitas entre um usuário e um sistema em forma de texto, é ótima ser feita previamente do diagrama de caso de uso para facilitar na construção do mesmo.

Quadro 3. Lista de caso de uso

NÚMERO	ATOR	ENTRADA	CASOS DE USO	SAÍDA
01	usuário	DadosUsuário	CadastrarUsuário	Msg 01
02	usuário	DadosUsuário	LogarUsuário	Msg02
03	usuário	DadosnovosUsuario	AlterarUsuário	Dados atualizados / Msg03
04	usuário	DadosAnimal	CadastrarAnimal	Msg 04
05	usuário	-	ListarAnimal	Lista de animais
06	usuário	DadosnovosAnimal	AlterarAnimal	Dados atualizados / Msg 05
07	usuário	-	ExcluirAnimal	Msg 06
08	usuário	DadosAdoção	CadastrarAdoção	Msg07
09	usuário	-	ListarAdoção	Lista de adoções
10	usuário	-	ExcluirProle	Msg08
11	usuário	DadosAdoção	CadastrarDoação	Msg9
12	usuário	DadosProle	CadastrarProle	Msg10
13	usuário	DadosProle	ListarProle	Lista de Proles
14	usuário	DadosnovosProle	AlterarProle	Dados atualizados / Msg11
15	usuário	DescricaoMessage m	CadastrarMessage m	Mensagem

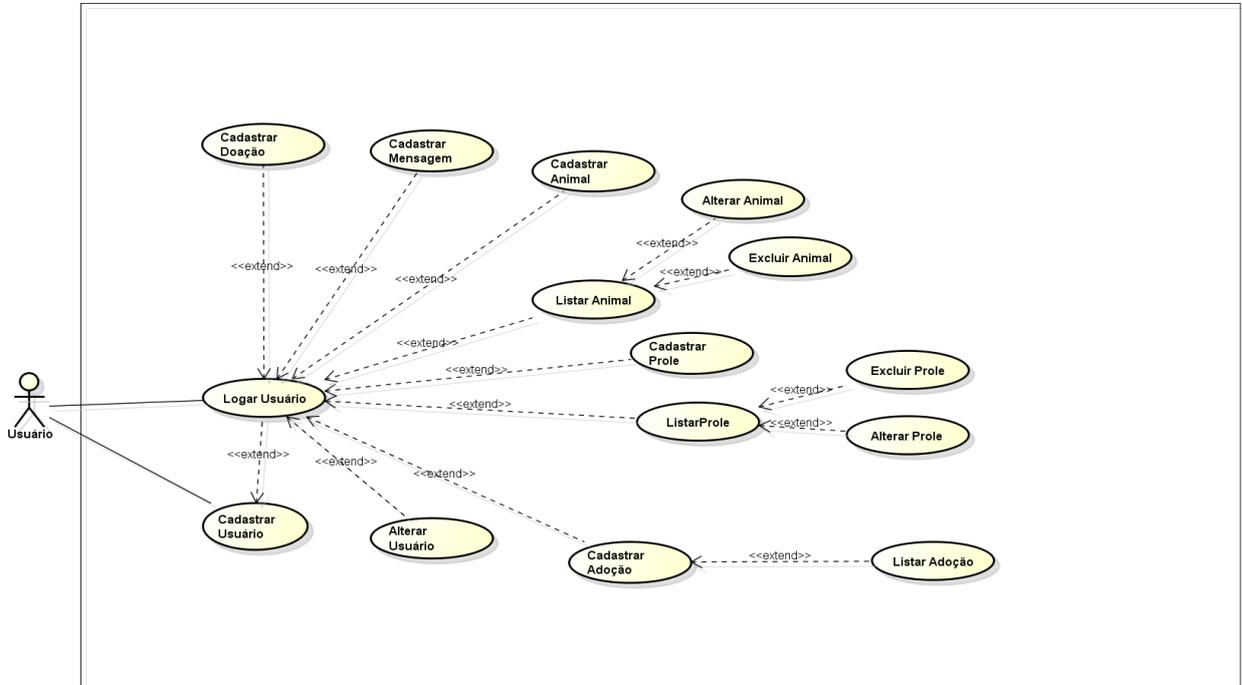
Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

3.3. Diagrama de Casos de Uso Geral

O diagrama de caso de uso, é um dos diagramas mais completos atualmente, utilizado para levantar requisitos e analisar o sistema que será feito, também de acordo com o livro (UML 2: uma abordagem prática, p 30, Gilleanes T. A. Guedes, 2011): “Apresenta uma fácil compreensão para que os usuários possam ter uma ideia geral de como o sistema irá se comportar”. Ele é feito a partir de classes

objetos e atores, mostrando a ligação entre eles, e como cada um vai se comportar dentro do software.

Figura 16. Diagrama de Caso de uso Geral



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

3.4. Dicionário de mensagens

Define as mensagens que serão expostas ao usuário quando o mesmo realizar um dos casos de uso, serve para modelar desde cedo, como o sistema irá responder a cada ação do usuário, assim, tendo um melhor planejamento para o desenvolvimento do software.

Quadro 4 – Dicionário de mensagens

Msg01	“Usuário cadastrado com sucesso”
Msg02	“Usuário logado com sucesso”
Msg03	“Dados atualizados com sucesso”
Msg04	“Animal cadastrado com sucesso”
Msg05	“Dados atualizados com sucesso”
Msg06	“Animal excluído com sucesso”
Msg07	“Adoção realizada com sucesso”

Msg08	“Prole excluída com sucesso”
Msg09	“Doação realizada com sucesso, obrigado!”
Msg10	“Prole cadastrada com sucesso”
Msg11	“Prole alterada com sucesso”

Fonte: (Dos próprios autores,2022)

3.5. Diagrama entidade relacionamento

O diagrama de entidade relacionamento é um diagrama que fala sobre os relacionamentos das entidades, que no caso são pessoas, objetos ou conceitos, segundo Rafael: “O Diagrama Entidade Relacionamento utiliza elementos gráficos para descrever o modelo de dados de um sistema com alto nível de abstração.”

CAPÍTULO IV

4. Análise orientada a Objeto

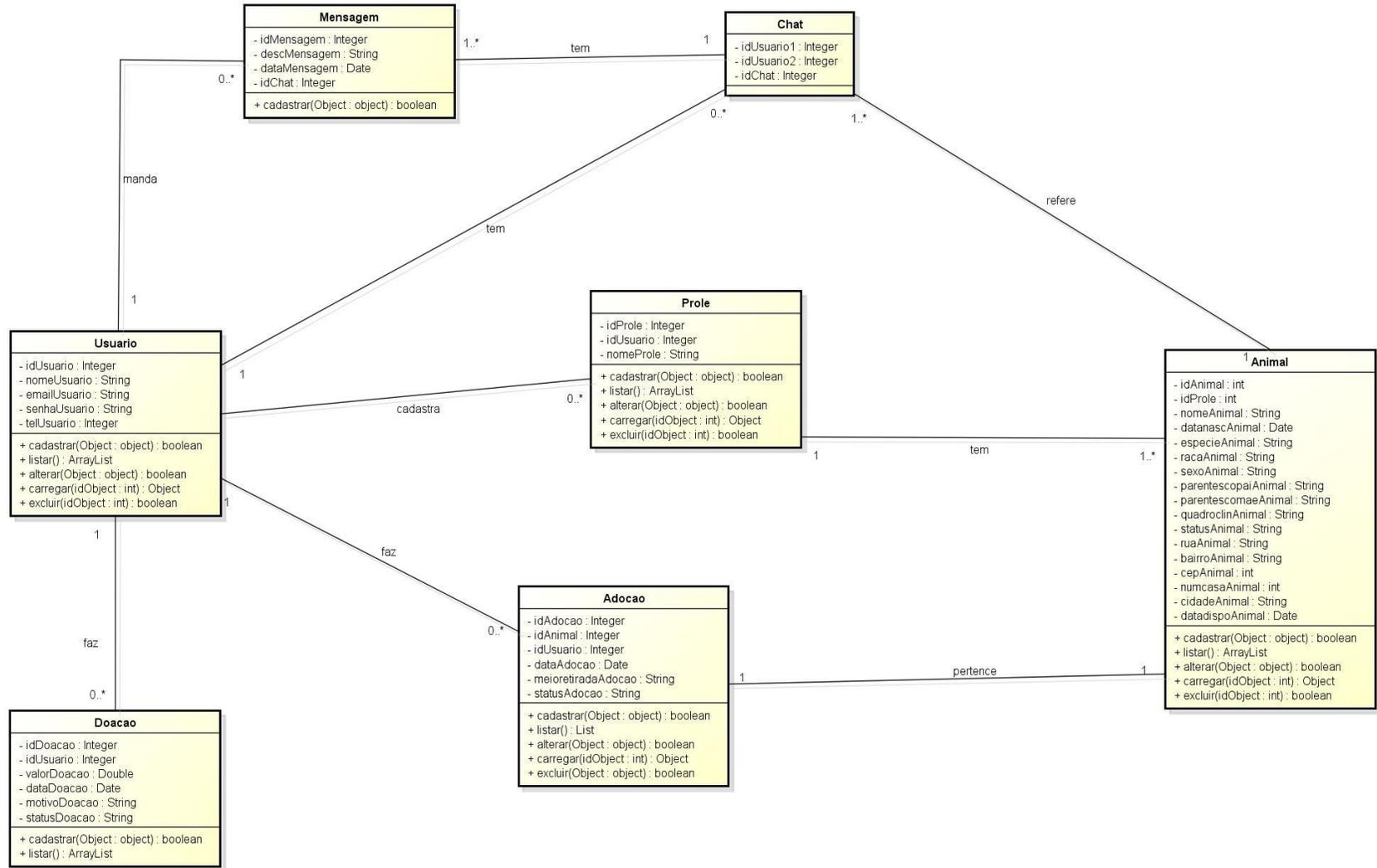
A Análise orientada a objeto tem foco em discernir as reais necessidades do público-alvo do software, ela deve conter especificadamente os requisitos do sistema, buscando ao máximo atingir seu objetivo primário.

De acordo com o site TECLÓGICA (2022): “Utilizando-se de padrões da UML, os requisitos do sistema são especificados, construindo artefatos necessários para documentação ao nível desejado.” A Análise Orientada a Objeto é um método criado com intuito de estudar os requisitos que deverão conter no sistema, tendo como ponto de referência os próprios objetos. Um objeto em questão é a representação lógica de algo do mundo real que seja capaz de realizar ações.

4.1. Diagrama de Classes

Como descrito por Vinícius “É uma apresentação gráfica da visão estática do modelo (que mostra sua estrutura estática), mostrando uma dada coleção de elementos do modelo, declarativos e estáticos (por exemplo, classes e tipos), seu conteúdo e relacionamentos.”. Assim, conclui-se que esse diagrama tem a função de modelar a estrutura do sistema e é fundamental para moldar os objetos e ditar como eles se comportarão dentro do software.

Figura 17. Diagrama de classes



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

4.2. Dicionário de atributos

4.3. Definição

O Dicionário de Atributos tem seu foco em descrever cada um dos atributos de cada classe que compõe um projeto. Ela é dada por uma tabela que compreende o nome da classe em primeiro lugar; ela também é dividida em duas colunas: a dos “atributos”, que tem como função identificar atributo referido; e a coluna “descrição”, que tem como propósito determinar à que o atributo se refere, descrevê-lo.

Esse dicionário se mostra útil à um projeto voltado para área da programação pois esclarece o propósito, significado e importância de cada classe e atributo do projeto. Com ele é possível “polir” ainda mais a base do site, deixando-o bem mais prático e compreensível.

Quadro 5 – Dicionário de Atributos

USUÁRIO	
ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idUsuário	Código de identificação único de cada usuário do site
nomeUsuário	Nome completo do usuário
emailUsuário	Correio eletrônico do usuário usado para comunicação
senhaUsuário	Senha do login do usuário
telUsuário	Telefone celular do usuário usado para comunicação

ANIMAL	
ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idAnimal	Código de identificação único de cada animal no site
nomeAnimal	Nome de identificação do animal
datanascAnimal	Data de nascimento do animal

especieAnimal	Qual a espécie do animal anunciado (Ex.: coelho; hamster; etc)
racaAnimal	Qual a raça do animal (Ex. De cachorros: Poodle; Pug; etc)
sexoAnimal	O sexo do animal (macho ou fêmea)
parentescopaiAnimal	Qual o pai do animal (se for identificado)
parentescomaeAnimal	Qual a mãe do animal (se for identificada)
quadroclinAnimal	Saúde do animal (vacinas e possíveis doenças)
statusAnimal	Identificação se o animal está disponível para ser adotado, em processo de adoção ou se já foi adotado
ruaAnimal	Rua da casa em que o animal habita
bairroAnimal	Bairro da casa em que o animal habita
cepAnimal	Código de endereçamento postal da casa em que o animal habita
numcasaAnimal	Número de identificação da casa que o animal habita
cidadeAnimal	Cidade em que o animal habita
datadispAnimal	Data limite que o animal será classificado como “desejado” non sistema
<u>idProle</u>	Código de identificação único da prole à que o animal pertence

ADOÇÃO	
ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idAdocao	Código de identificação único de cada adoção no site
dataAdocao	Data em que ocorreu a adoção
meioretiradaAdocao	Maneira que o animal será entregue ao usuário que estiver o adotando
statusAdocao	Identificação se a adoção está em processo ou já foi concluída
<u>idAnimal</u>	Código de identificação único do animal que estará sendo adotado
<u>idUsuario</u>	Código de identificação único do usuário que estará adotando o animal

PROLE	
ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idProle	Código de identificação único de cada prole no site
nomeProle	Nome da prole
<u>idUsuario</u>	Código de identificação único do usuário que criou a prole

DOAÇÃO

ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idDoacao	Código de identificação único de cada doação feita no site
valorDoacao	Valor em dinheiro (R\$) que foi doado para o site
dataDoacao	Data em que a doação foi efetuada
motivoDoacao	O motivo pelo qual o usuário está doando para o site (opcional)
statusDoacao	Identificação se a doação está em processo ou já foi realizada
idUsuario	Código de identificação único do usuário que fez a doação

CHAT	
ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idChat	Código de identificação único de um chat
idUsuario2	Código de identificação único do usuário que recebeu a mensagem do chat
idUsuario1	Código de identificação único do usuário que iniciou o chat

MENSAGEM	
ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
idMensagem	Código de identificação único de cada mensagem enviada em um chat
descMensagem	Conteúdo escrito da mensagem
dataMensagem	Data em que a mensagem foi enviada
idChat	Código de identificação único do chat a que a mensagem pertence

CAPÍTULO V

Esta é a etapa de demonstração de telas, onde é mostrada a visão do usuário quando acessa o sistema.

Como demonstra a figura 18 abaixo, a página inicial é composta pelas opções de páginas Tenho um animal para adotar, Quero Adotar e Doações, com um carrossel de imagens que fala sobre a equipe de desenvolvedores do projeto.

Figura 18 - Página Inicial do sistema



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Como mostrado na figura abaixo (Figura 19), na página de cadastro onde estão os campos para inserir as informações do usuário, e posteriormente ser validado e ter acesso ao *website* completo.

Figura 19 – Página de Cadastro de Usuário



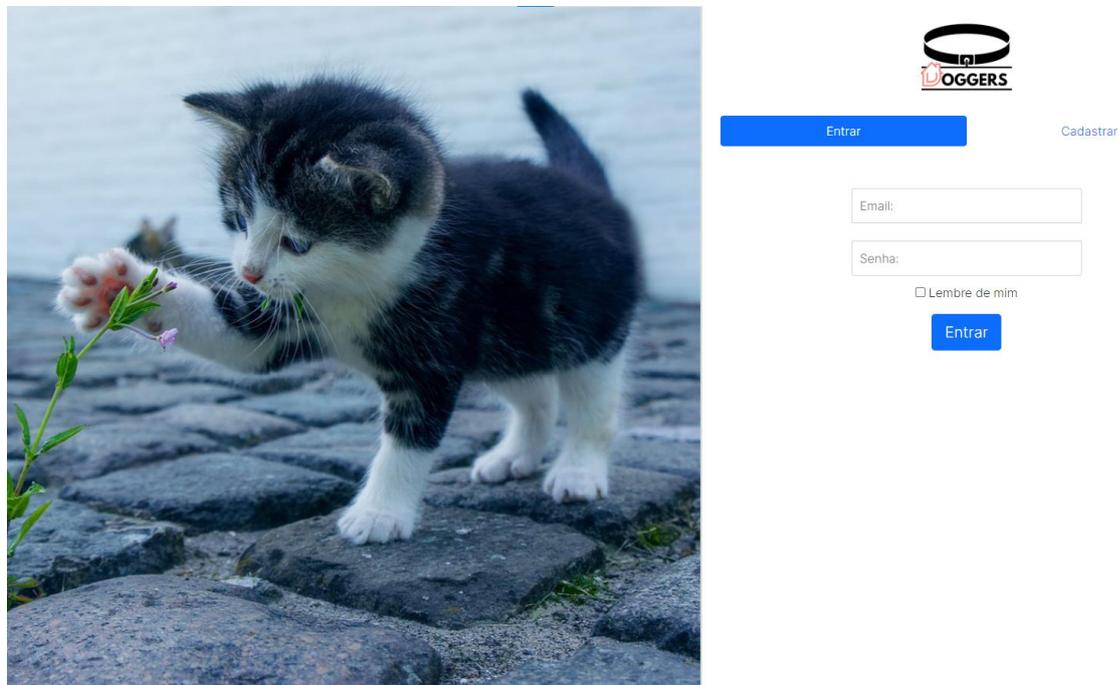
The image shows a user registration form for a website called 'DOGERS'. On the left side of the form is a photograph of a black and white kitten lying on a green surface. The form itself is on the right and includes the following elements:

- Logo for 'DOGERS' at the top right, featuring a black collar with a white 'D' and the word 'DOGERS' below it.
- Two buttons: 'Entrar' (Login) and 'Cadastrar' (Register), both in blue.
- Four input fields: 'Nome:' (Name), 'Email:', 'Telefone:' (Phone), and 'Senha:' (Password).
- A 'Foto:' (Photo) section with two buttons: 'Escolher Arquivo' (Choose File) and 'Nenhum arquivo escolhido' (No file chosen).
- A large blue 'Cadastrar' (Register) button at the bottom.

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Na figura 20 mostrada abaixo, é onde o usuário irá inserir seus dados anteriormente cadastrados, efetuar seu *Login* para ser possível acessar a página inicial do site.

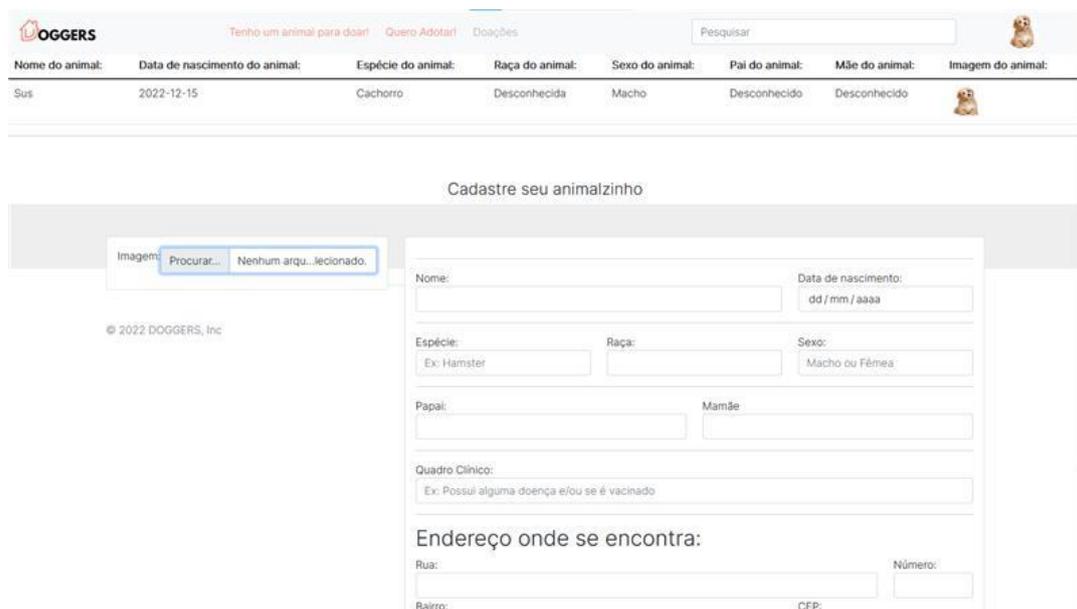
Figura 20 – Página de Login de usuário



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Após efetuar o login, o usuário terá acesso à diversas funções, entre elas está a de cadastro de animal, como mostrada na figura abaixo (Figura 21), onde é necessário inserir os dados do pet o usuário irá disponibilizar para adoção.

Figura 21 – Página de cadastro de animal

The image shows a registration page for 'DOGGERS'. At the top, there is a header with the DOGGERS logo on the left and navigation links: 'Tenho um animal para doar!', 'Quero Adotar!', and 'Doações'. A search bar is on the right. Below the header is a table with animal details. The table has columns: 'Nome do animal:', 'Data de nascimento do animal:', 'Espécie do animal:', 'Raça do animal:', 'Sexo do animal:', 'Pai do animal:', 'Mãe do animal:', and 'Imagem do animal:'. The first row of data shows: 'Sus', '2022-12-15', 'Cachorro', 'Desconhecida', 'Macho', 'Desconhecido', 'Desconhecido', and a small dog icon. Below the table is a section titled 'Cadastre seu animalzinho'. It contains a form with several fields: 'Imagem:' with a 'Procurar...' button and 'Nenhum arquivo selecionado.'; 'Nome:'; 'Data de nascimento:' with a date picker (dd/mm/aaaa); 'Espécie:' with 'Ex: Hamster'; 'Raça:'; 'Sexo:' with 'Macho ou Fêmea'; 'Papai:'; 'Mamãe:'; 'Quadro Clínico:' with 'Ex: Possui alguma doença e/ou se é vacinado'; 'Endereço onde se encontra:' with sub-fields for 'Rua:', 'Número:', 'Bairro:', and 'CEP:'. A copyright notice '© 2022 DOGGERS, Inc' is visible on the left side of the form area.

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Já na página de cadastrar prole, é onde o usuário insere o animal em um “Grupo”, que define as ninhadas de animais.

Figura 22 – Cadastro de Prole

OGGERS Tenho um animal para doar! Quero Adotar! Doações Pesquisar

Durante a gestação de um animal muitas vezes nascem muitos filhotes, e precisamos identificar os irmãos. Então antes de cadastrar seu ou seus animalzinhos para adoção, crie uma prole/ninhada. Nossa Dica: Coloque nome da mamãe + data de nascimento dos filhotes. (Kiara 20.09)

Cadastrar Prole/Ninhada:

Nome da Ninhada:

Cadastrar

Prole nova
Alterar Excluir
Cadastrar Animal

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

Após efetuar o cadastro da prole e do animal, é possível ver a listagem de animais e proles na página Quero Adotar (Figura 23), onde ficam destacados os pets disponíveis, uma prévia de suas informações e sua foto.

Figura 23 – Listagem de animais para adoção

OGGERS Tenho um animal para doar! Quero Adotar! Doações Pesquisar

Teste 2
Data Nascimento: 2022-12-20
Espécie: Cachorro
Raça: Teste 1
Sexo: Macho
Quero Adotar

Sus
Data Nascimento: 2022-12-15
Espécie: Cachorro
Raça: Desconhecida
Sexo: Macho
Quero Adotar

Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

CAPÍTULO VI

6.1.1. Tecnologias utilizadas:

Ao longo do desenvolvimento de nosso projeto, utilizamos diversos livros e pesquisas para a estruturação do projeto DOGGERS. A figura a seguir representa o logotipo de todas as tecnologias utilizadas no desenvolvimento do nosso projeto.

Figura 24. Tecnologias utilizadas no desenvolvimento do projeto



Fonte: (Dos próprios autores, 2022)

6.1.1 Tecnologias utilizadas para documentação:

Para a documentação do sistema DOGGERS, a plataforma teams, foi essencial para a comunicação e a troca de arquivos entre os integrantes do grupo, para o desenvolvimento da documentação de nosso projeto, utilizamos as ferramentas Word e Adobe Acrobat Reader. Enfim, durante todas as pesquisas realizadas na documentação, foram utilizados livros e o sistema de busca Google.

6.1.2 Tecnologias utilizadas para programação:

Em toda a extensão do desenvolvimento do projeto, o Netbeans foi o IDE (Ambiente de desenvolvimento integrado) padrão, sendo utilizado para implementação tanto do back-end com as linguagens javascript, HTML e CSS, quanto no front-end com o *framework Bootstrap*. Ademais, na alocação do banco de dados foi utilizado o sistema pgAdimin. Concluindo, para a realização dos diagramas como usecase, diagrama de atores e etc, foi utilizado o Astah e o brModelo.

6.1.3 Tecnologias utilizadas para criação e edição de imagens:

Para a produção visual do sistema DOGGERS, utilizamos, a ferramenta Figma para criar protótipos acerca do visual do sistema. Ademais, acerca do logotipo, logomarca, versão monocromática, versão negativa e panfleto eletrônico – apresentados na seção 1. Identidade visual – foram produzidos por meio da ferramenta Canva. Por fim, na diagramação da marca foi utilizado a ferramenta Adobe Photoshop.

REFERÊNCIAS

CHURCHILL, G. A.; PETER, J. P. **Marketing: Criando valor para os clientes** 2° ed.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

BEATRIZ COELHO - **REVISÃO BIBLIOGRÁFICA: SAIBA COMO FAZER EM SEU TRABALHO ACADÊMICO** - <https://blog.mettzer.com/revisao-bibliografica/#:~:text=A%20revisão%20bibliográfica%20é%2C%20de,autores%20para%20a%20sua%20pesquisa.>

DEBORA AZEVEDO - **REVISÃO DE LITERATURA, REFERENCIAL TEÓRICO, FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E FRAMEWORK CONCEITUAL EM PESQUISA – DIFERENÇAS E PROPÓSITOS**
https://www.academia.edu/28212714/Revisão_de_Literatura_Referencial_Teórico_Fundamentação_Teórica_e_Framework_Conceitual_em_Pesquisa_diferenças_e_propósitos

FILETO, Renato. **O Modelo Entidade-Relacionamento**. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~r.fileto/Disciplinas/INE5423-2010-1/Aulas/02-MER.pdf>. Acesso em: out. 2016.

FUNDAMENTOS. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336/1441#:~:text=A%20pesquisa%20bibliogr%C3%A1fica%20%C3%A9%20o,publicados%2C%20para%20apoiar%20o%20trabalho.Acesso em: Junho 2022;>

NEILPATEL. **Estudo de Caso: O Que É, Exemplos e Como Fazer**. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/como-fazer-um-estudo-de-caso/>. Acesso em: Junho, 2022;
Renato. **Modelagem de sistemas através de UML: uma visão geral**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/modelagem-de-sistemas-atraves-de-uml-uma-visao-geral/27913>. Acesso em: Junho, 2022.

SOUZA, Angélica. **A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA: PRINCÍPIOS E TUMELERO, Náira. Pesquisa de levantamento: material completo, procedimentos e exemplos**. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/pesquisa-de-levantamento/>. Acesso em: Junho, 2022;

VINÍCIUS COELHO DE ALMEIDA - **USO DA LINGUAGEM OCL NO CONTEXTO DE DIAGRAMAS DE CLASSE DA UML E PROGRAMAS EM JAVA**:
https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/SLBS-6Y5HZL/1/vin_ciuscoelhodealmeida.pdf