

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF. ARMANDO JOSÉ FARINAZZO  
CENTRO PAULA SOUZA

Leticia Caçador Alves  
Noeli Leopoldino dos Santos  
Wallison Nakasato Borges

CVACAD  
SISTEMA WEB DE CONTROLE DE VACINAS E AGENDAMENTO DE  
CONSULTAS EM ANIMAIS DOMÉSTICOS

Fernandópolis  
2019

Leticia Caçador Alves  
Noeli Leopoldino dos Santos  
Wallison Nakasato Borges

CVACAD  
SISTEMA WEB DE CONTROLE DE VACINAS E AGENDAMENTO DE  
CONSULTAS EM ANIMAIS DOMÉSTICOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção da Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de Técnico em **Informática para Internet**, no Eixo Tecnológico de **Informação e Comunicação** à Escola Técnica Estadual Prof. Armando José Farinazzo, sob orientação do Professor **Alexandre Aparecido Bernardes**.

Fernandópolis  
2019

Leticia Caçador Alves  
Noeli Leopoldino dos Santos  
Wallison Nakasato Borges

CVACAD  
SISTEMA WEB DE CONTROLE DE VACINAS E AGENDAMENTO DE  
CONSULTAS EM ANIMAIS DOMÉSTICOS

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como exigência parcial para  
obtenção da Habilitação Profissional  
Técnica de Nível Médio de Técnico em  
**Informática para Internet**, no Eixo  
Tecnológico de **Informação e  
Comunicação** à Escola Técnica Estadual  
Prof. Armando José Farinazzo, sob  
orientação do Professor **Alexandre  
Aparecido Bernardes**.

Examinadores:

---

Alexandre Aparecido Bernardes

---

Tássia da Silva de Carvalho

---

Gustavo Tadeu Moretti de Souza

Fernandópolis  
2019

## DEDICATÓRIA

Agradecemos aos nossos familiares e professores que nos ajudaram em meio há essa trajetória de nossas vidas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos aos nossos professores e pais que nos incentivaram na Conclusão do nosso curso.

## EPÍGRAFE

“O sucesso é ir de fracasso em fracasso sem perder entusiasmo”.  
Winston Churchill.

## RESUMO

Nos dias de hoje, uma grande parte da população brasileira possui animais domésticos, segundo a pesquisa IBOPE 44,3% da população possui pelos menos um cachorro, o que equivale a aproximadamente 52,2 milhões de cães e 14,7% possui um gato que equivale a 22,1 milhões de gatos. Diante desse cenário observasse que há uma grande quantidade de animais que interagem diariamente com seres humanos o que causa o crescimento de casos de doenças, transmitidas por falta de vacinação. Sendo assim, o presente software visa facilitar a vida dos donos desses animais, pois eles terão a possibilidade de gerenciar a carteirinha de vacinação de seu animal, além de possibilitar o agendamento de consulta.

Palavras-Chaves: Vacinação, Animais. Humanos, Transmissão, Doenças..

## **ABSTRACT**

Today, a large part of the Brazilian population owns domestic animals, according to the IBOPE survey. 44.3% of the population has at least one dog, equivalent to approximately 52.2 million dogs and 14.7% own a cat which equals 22.1 million cats. In view of this scenario, we observed that there are a large number of animals that interact daily with humans, which causes the growth of cases of diseases transmitted by lack of vaccination. Therefore, the present software aims to make life easier for the owners of these animals, since they will be able to manage the vaccination card of their animal, besides making it possible to schedule a consultation.

Keywords: Vaccination, Animals. Human, Transmission, Diseases

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Página principal do cliente.....	19
Figura 2 – Cadastro do animal online Orion Pet Shop. ....	20
Figura 3 – Plano de Marketing.....	22
Figura 4 – Análises SWOT .....	24
Figura 5 – Logomarca .....	25
Figura 6_ Reprodução da Marca.....	27
Figura 7 – Panfleto .....	28
Figura 8 – Rede Social .....	29
Figura 9 – Canvas .....	31
Figura 10 – Diagrama de Atores do Sistema.....	35
Figura 11 – Diagrama de Caso de uso Geral– Módulo Pessoa Empresa .....	39
Figura 12 – diagrama de Caso de uso Geral – Módulo Pessoa Cliente .....	40
Figura 13 – Diagrama de Caso de uso Geral Módulo Pessoa Funcionário .....	40
Figura 14 – Diagrama de Entidade de Relacionamento .....	42
Figura 15 – Diagrama de Classe .....	44
Figura 16 – Diagrama de sequência Logar Cliente .....	51
Figura 17– Diagrama de sequência Carregar Cliente .....	52
Figura 18 – Diagrama de sequência Cadastrar Cliente .....	53
Figura 19 – Diagrama de sequência Alterar Cliente .....	54
Figura 20– Diagrama de Sequência Inativar Cliente. ....	55
Figura 21 – Página principal do cliente.....	56
Figura 22 – cadastro do animal .....	57
Figura 23 – tecnologias utilizadas .....	58
Figura 24 – Gráfico 1 – Questão 1 e 2 .....	69
Figura 25 – Gráfico 2 – Questão 3 e 4 .....	70
Figura 26– Gráfico 3 – Questão 5 .....	70

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cores .....	26
Tabela 2 – Cores .....	26
Tabela 3 – Cores .....	26

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Lista de Casos de Uso referente ao ator Empresa .....	36
Quadro 2 – Lista de Casos de Uso referente ao ator Cliente .....	37
Quadro 3 – Lista de Casos de Uso referente ao ator Funcionário.....	38
Quadro 4–Lista de Mensagens.....	38
Quadro 5 – Dicionário de Atributos da Classe Pessoa .....	45
Quadro 6 – Dicionário de Atributos da Classe Pessoa .....	45
Quadro 7 – Dicionário de Atributos da Classe Cliente.....	46
Quadro 8 – Dicionário de Atributos da Classe Funcionário .....	46
Quadro 9 – Dicionário de Atributos da Classe Função Funcionário .....	46
Quadro 10-Dicionário de Atributos da Classe Agendamento .....	47
Quadro 11 – Dicionário de Atributos da Classe Animais .....	47
Quadro 12 – Dicionário de Atributos Da Classe Raça.....	48
Quadro 13–Dicionário de Atributos da Classe Vacina.....	48
Quadro 14–:Dicionário de Atributos Da Classe Tipo Vacina .....	49
Quadro 15–Dicionário de Atributos Da Carteira Vacinação.....	49

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CANVAS – Modelo de Negócio.

CNPJ– Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica.

CMYK– Sistema de cores destinados á impressão (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

CSS – Folha de Estilo (O Cascading Style Sheets).

DER – Diagrama Entidade-Relacionamento.

HTML– Linguagem de Marcação de Hipertexto (Hypertext Markup Language).

IBOPE – Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística.

JAVA – Linguagem de programação.

PDF – Formato Portátil de Documento (Portable Document Format).

RGB– Sistema de cores aditivas (Red, Green e Blue).

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas.

SQL – Linguagem de Consulta Estruturada (Structured Query Language).

SWOT – Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças.

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

4 ‘P’s – Produto Preço Praça e Promoção

## LISTA DE SÍMBOLOS

“” - Aspas são utilizadas para enfatizar palavras ou expressões, bem como é usada para delimitar citações de obras.

. - O ponto, ou ponto final, é utilizado para terminar a ideia ou discurso e indicar o final de um período.

, - A vírgula indica uma pausa no discurso.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	16
<b>CAPÍTULO I</b> .....	17
<b>1. Fundamentação Teórica</b> .....	17
1.2.1. Cursos pet online .....	18
1.2.2. Vetus Web .....	19
<b>1.3. Planos de Marketing</b> .....	20
<b>1.3.1. O Composto de Marketing</b> .....	20
1.3.1.1. Produto.....	21
1.3.1.2. Praça.....	21
1.3.1.3. Preço.....	21
1.3.1.4. Promoção .....	22
<b>1.4.2. Análise SWOT</b> .....	22
1.4.4.1. Forças.....	23
1.4.4.2. Fraquezas.....	23
<b>1.4.3. Identidade Visual</b> .....	24
<b>1.4.5. Publicidade</b> .....	27
1.4.5.1 Panfleto Comercial.....	28
1.4.5.3. Página em Rede Social .....	29
<b>1.5.1. Canvas</b> .....	29
<b>CAPÍTULO II</b> .....	34
<b>2. Modelagem de Requisitos</b> .....	34
2.1. Diagrama de Atores do Sistema.....	34
3.2. Lista de Caso de Uso .....	35
3.3. Dicionário de Mensagens .....	38
3.4. Diagrama de Caso de uso Geral.....	39
3.5. Diagrama Entidade Relacionamento.....	41
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	43
<b>4. Análise Orientada a Objeto</b> .....	43
4.1. Diagrama de Classe .....	43
4.2. Dicionário de Atributos .....	44
<b>5.1. Protótipos de Telas</b> .....	56
<b>CAPÍTULO VI</b> .....	58
<b>6. 1 Tecnologias utilizadas</b> .....	58
6.1.1 Tecnologias utilizadas na Documentação.....	59
6.1.2. Word .....	59
6.1.3. Pdf.....	59
6.1.4. Google .....	60
6.1.5. Onedrive.....	60
6.1.6. Formulários do Google .....	60

<b>6.2. Tecnologias Utilizadas na Edição de Imagens .....</b>	<b>61</b>
<b>6.2.1. Corel draw .....</b>	<b>61</b>
<b>6.2.2. Paint.....</b>	<b>61</b>
<b>6.3. Tecnologias Utilizadas na programação .....</b>	<b>62</b>
<b>6.3.1. Astah Community .....</b>	<b>62</b>
<b>6.3.2. Uml.....</b>	<b>63</b>
<b>6.3.3. NetBeans .....</b>	<b>63</b>
<b>6.3.4. Bootstrap.....</b>	<b>64</b>
<b>6.3.5. Java.....</b>	<b>65</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>69</b>

## INTRODUÇÃO

A medicina veterinária está muito além de apenas o cuidado da saúde do animal, estando relacionada também ao bem-estar. Hoje em dia a percepção dos seres humanos está mudando quanto ao tratamento de seu animal animais, dando maior atenção e um tratamento mais individualizado, como banho, alimentação, carinho, medicamentos, vacinação entre outros.

A importância da aplicação das vacinas para cachorro já é bem conhecida pelos tutores. O que muitos ficam na dúvida é em relação às datas que devem ser cumpridas, quais são as mais importantes e para que elas sirvam. Além dos aspectos veterinários, tratamentos e também a prevenção de doenças infecciosas, através das imunizações, contribuem para o controle efetivo de doenças nos animais de companhia.

Diante do contexto, o presente projeto visa auxiliares os donos a, realizar o cadastro online de seus animais, gerenciar a vacinação, listar o tratamento, cirurgias, medicamentos, agendamento de consultas, entre outros. Além disso, propiciará as clínicas veterinárias maior controle de suas atividades, que dará maior comunidade a seus clientes, bem como ao controle de tratamento, agendamento e consultas dos animais. Este software irá poupar o tempo do cliente, agendando sua consulta pelo sistema.

## CAPÍTULO I

### 1. Fundamentação Teórica

“A fundamentação teórica ela consiste em corrigir os erros ortográficos, utilizando todas as matérias pertinentes como artigos livros entre outros”. O presente trabalho utiliza-se de bibliografia online para que melhor haja um entendimento do conteúdo que será abordado.

A fundamentação teórica consiste na revisão de textos, artigos, livros, periódicos, enfim, todo o material pertinente à revisão da literatura que será utilizada quando da redação do trabalho. É o momento de ler, selecionar, interpretar e discutir o material da pesquisa.

A fundamentação teórica consiste em embasar por meio das ideias de outros autores aspectos teóricos de sua pesquisa. De acordo com Mello (2006, p. 86), “a fundamentação teórica apresentada deve servir de base para a análise e interpretação dos dados coletados na fase de elaboração do relatório final. Dessa forma, os dados apresentados devem ser interpretados à luz das teorias existentes”.

A fundamentação teórica é utilizada em dois momentos: na redação do projeto e na redação final da monografia, dissertação ou tese. Na redação do projeto, muitas vezes, não se tem a ideia clara do que escrever, daquilo que é importante. Somente com o andamento da pesquisa é que percebemos o que colocar de informações, autores a ser utilizado definir o que é importante. Nesta hora a participação do Orientador é fundamental para orientar o aluno em quais autores e textos devem dedicar mais sua atenção.

Nos capítulos da revisão da literatura – pois cada capítulo tem o seu – incluem-se tudo o que é importante para “esclarecer e justificar o problema em

estudo e o que servir para orientar o método do trabalho e os procedimentos de coleta e análise de dados” (MELLO, 2006, p. 87).”.

Segundo pesquisas realizadas em mídias digitais podemos perceber que muitas pessoas não tem um tempo hábil para agendar as vacinas do seu animal, e muitas vezes optam por deixar o animal sem a devida vacina, O Sistema CVACAD visa auxiliares as empresas em suas atividades.

## **1.2. Pesquisa de Softwares Similares**

Durante o processo de pesquisas de softwares similares para a análise de suas funcionalidades foram encontrados alguns, que estão descritos nas próximas subseções.

### **1.2.1. Cursos pet online**

É um Sistema de Cadastro de Animais, onde o usuário do Software poderá cadastrar animal e alterar os dados dos animais e cliente. Esse *Software* é uma ferramenta que auxilia na informatização do pet shop e contribui para a economia de tempo na gestão e no aumento dos lucros. Por meio da Figura 1 ilustra a pagina principal do cliente.

Figura 1 – Página principal do cliente.

The image shows a screenshot of a web-based veterinary management system. The main window is titled "FICHA DO CLIENTE" (Client Card). It features a navigation menu on the left with icons for "Cadastrar", "Estoque", "Online", "Panel de Nave", "Cadastrar Cão", "Funcionários", "Farmacologia", "Produtos", "Espécies", "Raças", "Recorrer", and "Grupo/Tipo de Doença". The main content area is a form for entering client and animal information. The form includes fields for "Nome", "Data Cadastro", "Data Nasc.", "Idade", "Sexo", "Raça / Nome Comum", "Espécie", "Pelagem", "Pedigree", "GroupBox1" (with radio buttons for "Pequeno", "Médio", "Grande", "Gigante"), "Ração", "Consumo Diário Ração", "NP Microchip / Anilha", and "Observações". A photo placeholder shows silhouettes of a dog and a cat with the text "SEM FOTO" and a button "Clique aqui para inserir / trocar a imagem". At the bottom of the form are buttons for "Salvar", "Cancelar", and "Excluir". The right sidebar contains buttons for "Lembretes", "Farmácia", and "Backup".

Fonte: Cursos Pet Online, 2019.

### 1.2.2. Vetus Web

É um Sistema para clínica veterinária online. Este software veterinário irá agendar e garantir um horário para o cliente, cadastrar o animal, o cliente poderá receber o SMS e E-mail de promoções, entre outros. Por meio da Figura 2 ilustra como é o cadastro do animal da Orion Pet Shop.

Figura 2 – Cadastro do animal online Orion Pet Shop.



Fonte: Copyright - Vetus.

### 1.3. Planos de Marketing

Plano de marketing são as ações que sua empresa irá realizar na sua estratégia de venda do seu próprio produto, para alcançar seus objetivos como melhoria no cadastro de vacinação de animais domésticos agendamento de horários e Informações sobre os animais e curiosidades alimentação cuidados adestramento saúde.

#### 1.3.1. O Composto de Marketing

A palavra marketing tem origem inglesa e significa comércio, ou seja, comercializar e no mercado de trabalho temos que aprender os 4ps que são Preço, Produto, Praça, Promoção, que é conhecido como composto de marketing, “O conceito de composto subentende uma interligação entre os quatro itens, os quais não se concebem de forma independente” (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2009).

### **1.3.1.1. Produto**

O produto serve para a sua equipe entender e definir quais os atributos e características que serão oferecidos em seu produto.

O presente Software visa um aumento na praticidade do agendamento de consultas e vacinação em seu animal de doméstico.

### **1.3.1.2. Praça**

Visa auxiliares as Clínicas Veterinárias com divulgação do nosso Software.

Estarão disponíveis nas redes sociais como a página criada no Facebook e Instagram.

### **1.3.1.3. Preço**

A sobrevivência da empresa está intimamente ligada a esse P.O preço é na verdade, o valor que será cobrado pela solução que você oferece.

Esse pilar vai indicar o futuro da sua empresa, já que a partir da circulação do dinheiro que será possível pagar funcionários, fornecedores, realizar investimento e tirar o seu merecido lucro.

Para as empresas que venham ter convenio com o nosso sistema o preço de custo será por base de R\$5.000,00 por mês, pois estará facilitando a conversação do cliente com a clinica veterinária. Para o cliente avulso o custo do suporte será em torno de R\$100,00 por mês.

#### 1.3.1.4. Promoção

É diferente da ideia de liquidação que vemos em tantos lugares como shoppings e centros comerciais.

Ela tem o sentido de promover a marca e soluções, fazer com que a mensagem de marketing da nossa marca chegue aos ouvidos de nossos clientes.

O sistema visa o aumento das vendas na semana do meio ambiente, verão.

Figura 3 – Plano de Marketing



Fonte: Dos Próprios Autores 2019

#### 1.4.2. Análise SWOT

SWOT é a sigla dos termos ingleses Strengths (Forças), Weaknesses (Fraquezas), Opportunities (Oportunidades) e Threats (Ameaças) que consiste em uma ferramenta de análise bastante popular no âmbito empresarial.

Em Administração de Empresas, a Análise SWOT é um importante instrumento utilizado para planejamento estratégico que consiste em recolher dados importantes que caracterizam o ambiente interno (forças e fraquezas) e externo (oportunidades e ameaças) da empresa.

A Análise SWOT é uma ferramenta utilizada para fazer análise ambiental, sendo a base da gestão e do planejamento estratégico numa empresa ou instituição. Graças à sua simplicidade pode ser utilizada para qualquer tipo de análise de cenário, desde a criação de um blog à gestão de uma multinacional. Este é o exemplo de um sistema simples destinado a posicionar ou verificar a posição estratégica da empresa/instituição no ambiente em questão.

A técnica de análise SWOT foi elaborada pelo norte-americano Albert Humphrey, durante o desenvolvimento de um projeto de pesquisa na Universidade de Stanford entre as décadas de 1960 e 1970, usando dados da Fortune 500, uma revista que compõe um ranking das maiores empresas americanas.

#### **1.4.4.1. Forças**

O produto visa à inovação no mercado de trabalho,

#### **1.4.4.2. Fraquezas**

Visa para uma grande empresa um alto custo, porém ele pode vir há ocorrer grandes inovações no mercado podendo ser substituído por um sistema mais eficaz no mercado de trabalho.

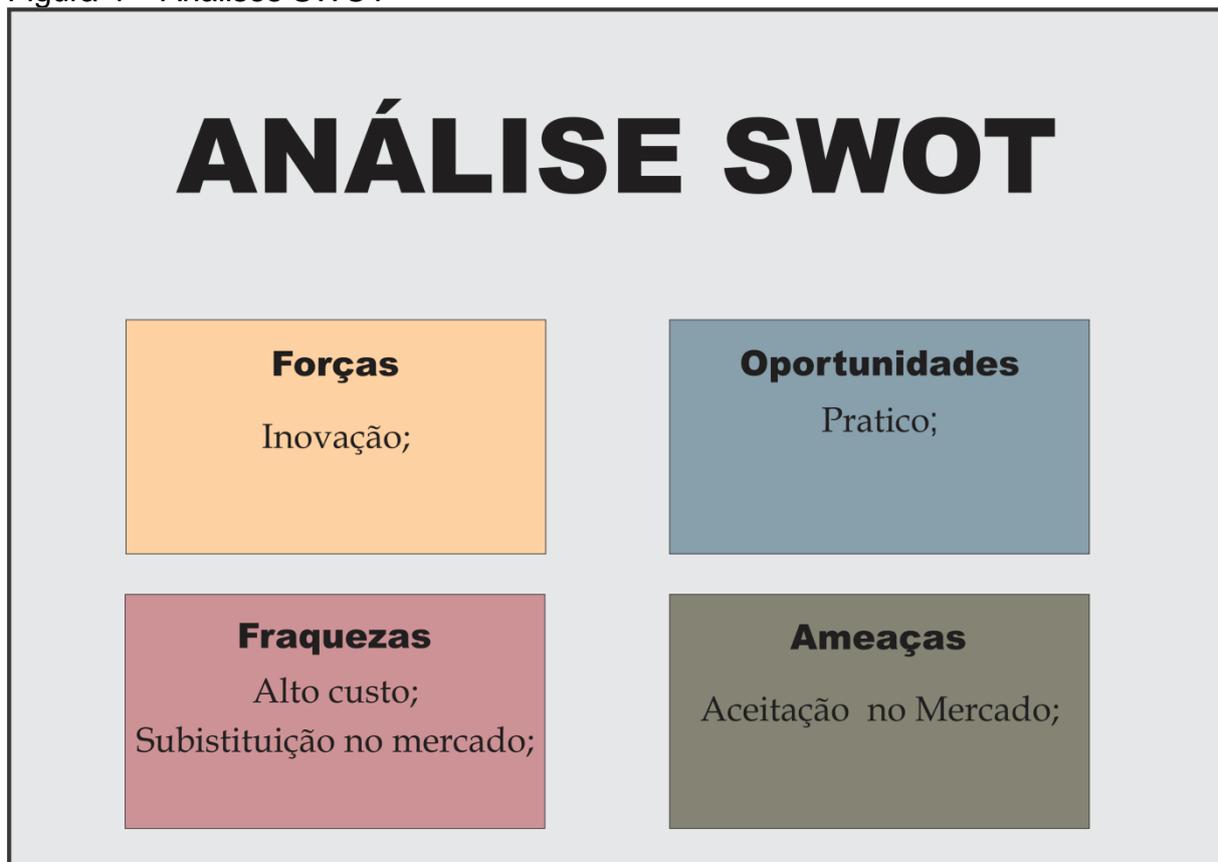
#### **1.4.4.3. Oportunidades**

Ele visa o aumento na agilidade, praticidade e Rapidez do cadastramento da vacinação do seu animal online.

#### 1.4.4.4. Ameaças

Ele pode não ser aceito no mercado de trabalho e também pode haver a falta de internet por que em alguns locais não tem essa disponibilidade de internet há todo momento.

Figura 4 – Análises SWOT



Fonte: Dos Próprios Autores 2019

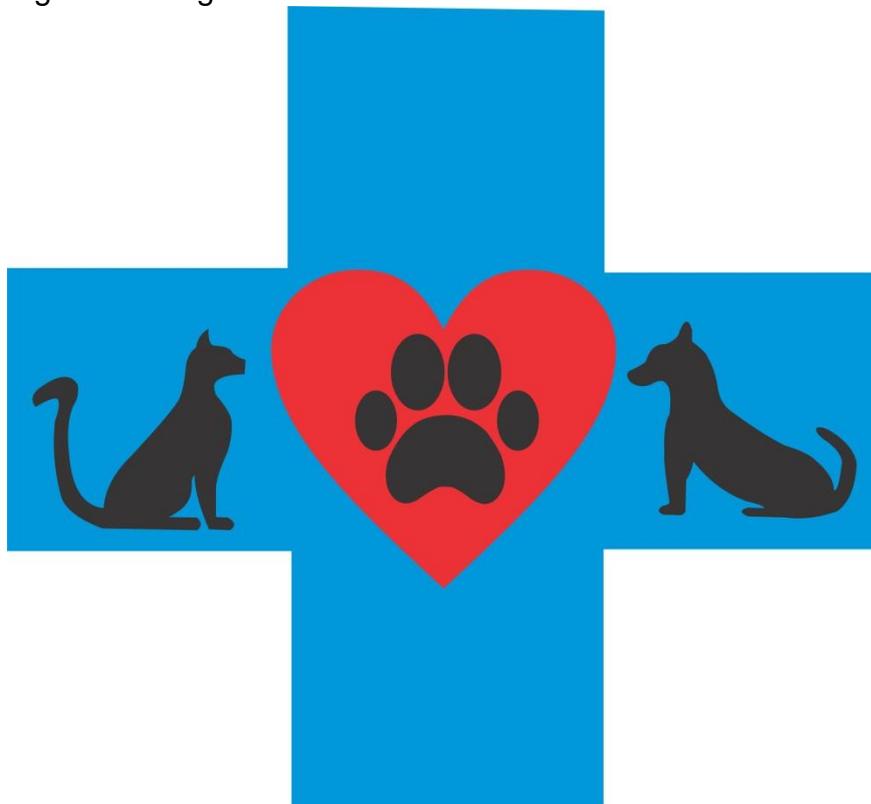
#### 1.4.3. Identidade Visual

A logo foi feita em formato de cruz com o objetivo de proteger a saúde e a vida dos nossos animais, o coração simbolizando o amor dos seres humanos com os animais além de ter algumas exceções nos dias de hoje, o cachorro e o gato

na tonalidade preta representa o luto pelos animais que já faleceram por falta de vacinação, já a cor azul no fundo da cruz significa tranquilidade, ou seja, os animais estão pedindo tranquilidade, harmonia, serenidade e também esta a associada à frieza dos seres humanos hoje em dia com o seus animais e também tem uma grade relação com a inovação da tecnologia no nosso mundo.

#### 1.4.3.1. Logomarca

Figura 5 – Logomarca



Fonte: Dos Próprios Autores 2019

#### 1.4.3.2. Cores

Para a criação da logo se utiliza os sistemas de cores RGB, CMKY para a conclusão da logo, pois estes são os sistemas mais utilizados na atualidade.

Tabela 1 – cores

<b>VERMELHO</b>	
RGB	R273 G50 B55
CMYK	C0 M100 Y100 K 0

Fonte: Dos Próprios Autores 2019.

Tabela 2 – Cores

<b>Azul</b>	
RGB	R254 G254 B254
CMYK	C0 M0 Y0 k0

Fonte: Dos Próprios Autores 2019.

Tabela 3 – Cores

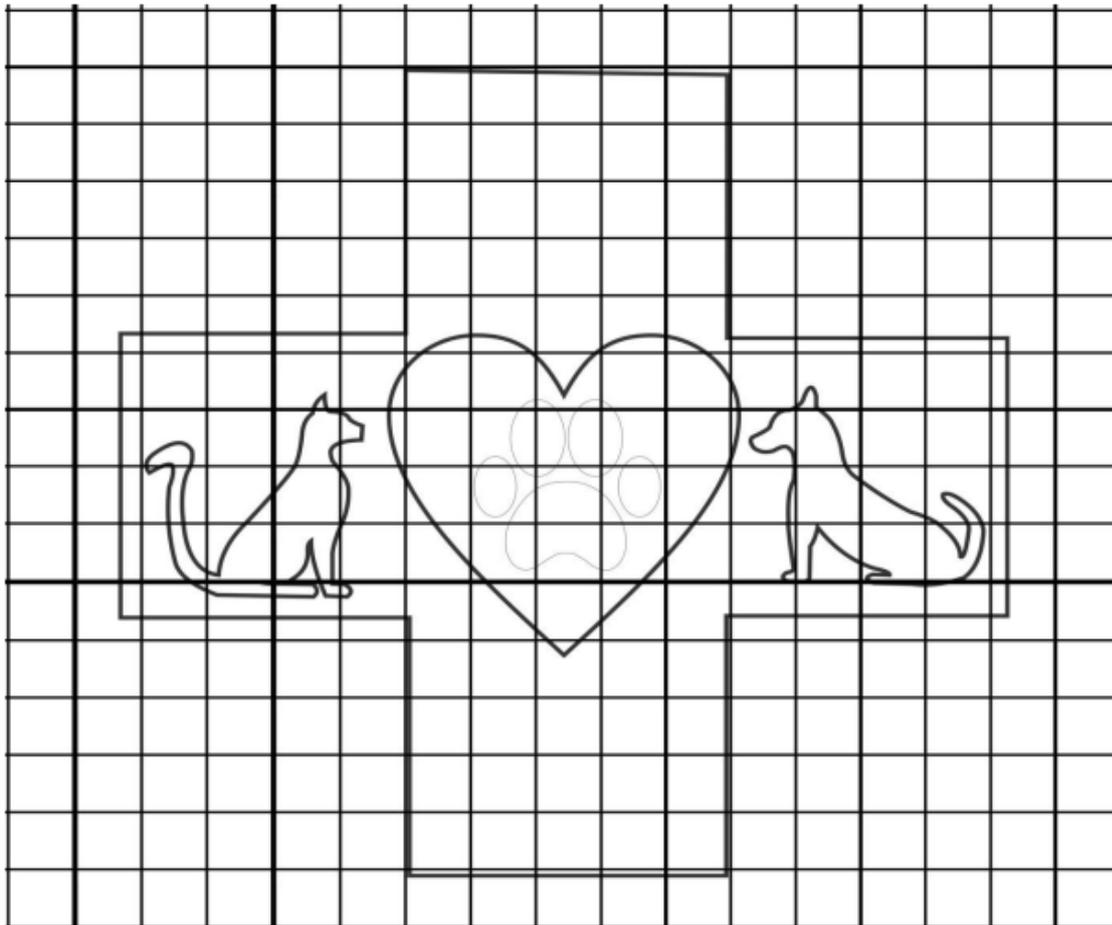
<b>PRETO</b>	
RGB	R54 G44 B44
CMYK	C62 M73 Y66 K82

Fonte: Dos Próprios Autores 2019.

### 1.4.3.3. Reprodução da Marca

A logomarca do projeto necessita de uma reproduzir a malha de uma forma manual de obter resultado, o intuito de dividir em um quadro quadriculado foi desenvolvido para apresentar a marca.

Figura 6\_Reprodução da Marca.



Fonte: Dos Próprios Autores

#### 1.4.5. Publicidade

Publicidade é o ato de divulgação do produto, para tonar o produto um pouco mais conhecido em nosso mercado de trabalho com isso utilizamos vários tipos de redes sócias que estão em nosso meio de convivência uma delas são facebook entre várias outras ferramentas da atualidade do nosso país.

#### 1.4.5.1 Panfleto Comercial.

Para estar divulgando nosso projeto optamos por panfletos que serão distribuídos nos centros comerciais, para tornar nosso projeto mais conhecido entre nosso meio de sobrevivência, e aumentando assim o nosso lucro de ganho e de pessoas conhecendo o nosso ambiente de trabalho e havendo divulgação entre nossos clientes para haver maior crescimento de nossos serviços distribuídos.

#### 1.4.5.2. Panfleto

Para a divulgação do projeto optou-se por panfletos que serão distribuídos nos centros comerciais, para torná-lo mais conhecido, e aumento assim o nosso lucro de ganho e de pessoas conhecendo o nosso ambiente de trabalho e havendo divulgação entre nossos clientes para haver maior crescimento de nossos serviços distribuídos.

Figura 7 – Panfleto



Fonte: Dos Próprios Autores, 2019

### 1.4.5.3. Página em Rede Social

Foi criada uma página no facebook para ajudar a divulgação, visto com que é uma ferramenta muito utilizadas na divulgação de propaganda ambos tendo em comum anunciar diversos produtos para aumento do conhecimento do público alvo.

Figura 8 – Rede Social



Fonte: Dos Próprios Autores, 2019.

### 1.5.1. Canvas

O Business Model Generation, ou simplesmente Canvas. É uma metodologia criada em meados dos anos 2000 pelo Suíço Alex Osterwalder durante sua Tese de Doutorado na prestigiada HEC Lausanne, e Yves Pigneur. O Canvas é um esquema visual que possibilita as pessoas cocriarem modelos de negócios

analisando 9 elementos que toda empresa ou organização possuem: proposta de valor, parcerias chaves, atividades chaves, recursos chaves, relacionamento com clientes, segmentos de clientes, canais de distribuição, estrutura de custos e fluxo de receitas (HSM, 2017).

Essa metodologia possibilita descrever e pensar sobre o modelo de negócios da organização do empreendedor, de seus concorrentes ou qualquer outra empresa. Conforme Osterwalder e Pigneur (2011, p. 15) o conceito Canvas “já foi aplicado e testado em todo o mundo e já é utilizado por grandes organizações como IBM, Ericsson, Deloitte, Public Works, o governo do Canadá, entre outras”.

Os 9 componentes do Canvas cobrem as 4 principais áreas de um negócio: clientes, oferta, infraestrutura e viabilidade financeira. Segundo Pimenta (2015) é uma das ferramentas mais utilizadas por empreendedores e empresas para iniciar um negócio ou para inovar em empresas já constituídas.

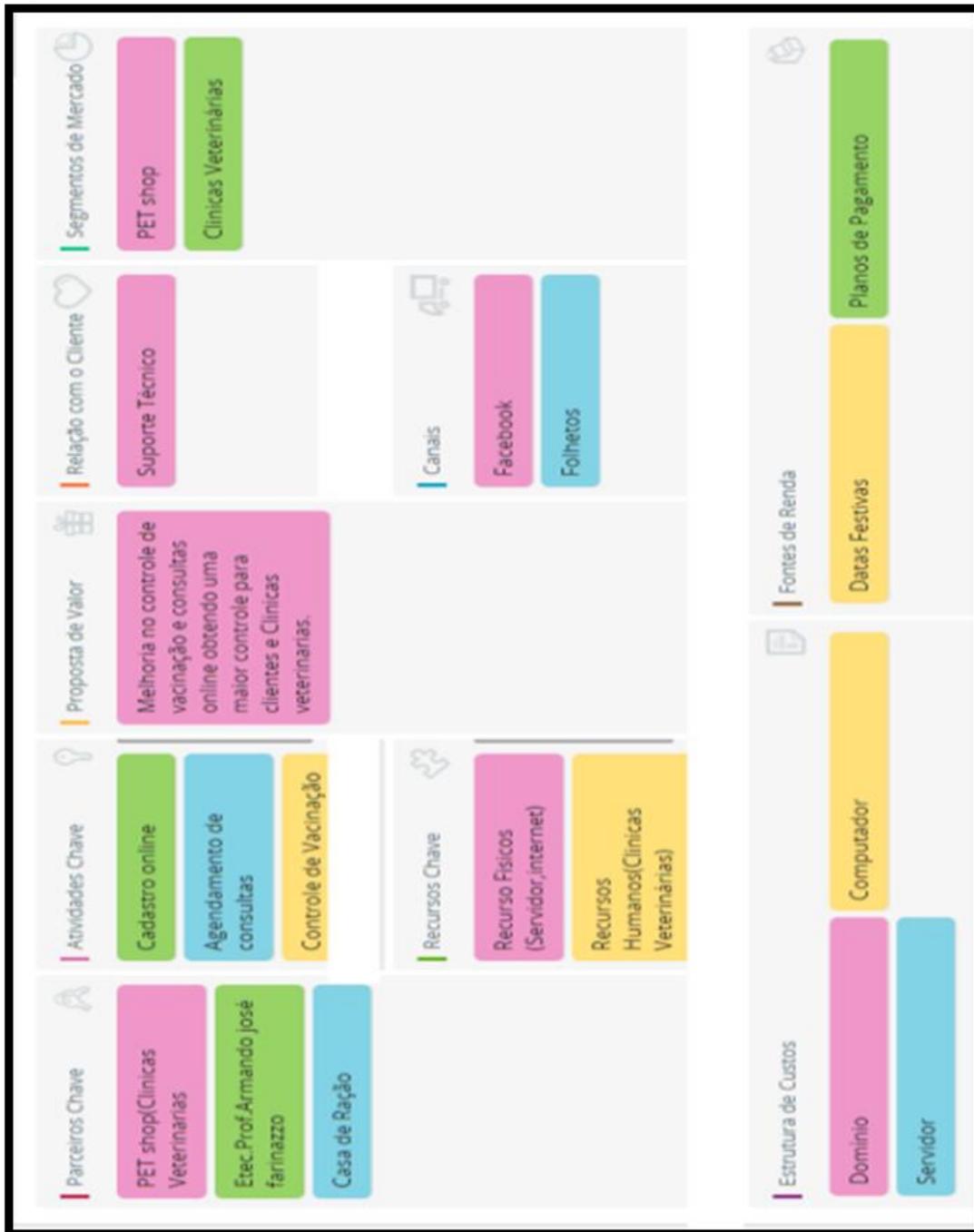
A ferramenta Canvas em formato de um quadro permite analisar o modelo de negócios que está sendo criado, remodelado, adaptado com o pensamento visual, que consiste em usar desenhos para representar situações ou ideias.

O que possibilita ver o modelo como um desenho e não como uma folha de texto. Ao olhar para o Quadro do Canvas é possível compreender rapidamente e comparar as relações entre os nove blocos e descobrir se existe sentido e complementação entre eles (PIMENTA, 2015).

E por ser uma ferramenta visual, a Cocriação é facilitada, permitindo que pessoas não envolvidas, diretamente no negócio, possam ajudar na construção e análise do modelo.

O Canvas mostra uma “foto” de um negócio, mas essa foto pode mudar muito com o tempo. Muitos elementos podem entrar e sair, por isso usa-se muito post-it coloridos (Bloco de alto-adesivos) para mudar e modelar o negócio com mais facilidade.

Figura 9 – Canvas



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

### 1.5.5.1. Parceiros Chaves

Os parceiros chave será as clínicas de pet shop que vai cadastrar a vacina. Às empresas

#### **1.5.5.2. Atividade Chave**

O sistema ele vai ter o cadastro online que o cliente pode entrar no site e vai agenda a consulta ,nos podemos controlar a vacina que muitos donos não dá no seu animal.

#### **1.5.5.3. Proposta de valor**

O sistema terá controle de vacinação e consultas online que os clientes e as empresas podem controlar

#### **1.5.5.4 Segmento de mercado**

Parceiros chave será as clínicas de pet shop que vai cadastrar a vacina. Às empresas

#### **1.5.5.5 Recursos chave**

Sistema ele vai ter um servidor que vai cuidar do sistema, as empresas ela vai se cadastrar no sistema.

#### **1.5.5.6 Canais de Distribuição**

Os canais que irá divulgar o sistema e a página do facebook, folhetos para divulgação nas clinicas veterinárias.

#### **1.5.5.7 Estrutura de custos**

As estruturas de custos são o domínio e os equipamentos e servidor para a manutenção dos serviços disponibilizados

#### **1.5.5.8 Fontes de renda**

O software ele vai dar desconto nos dias festivos e tem planos de pagamento muito bom.

## CAPÍTULO II

### 2. Modelagem de Requisitos

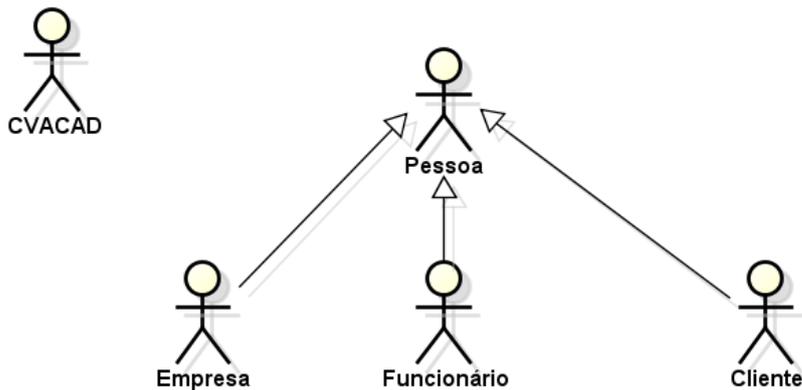
“O levantamento e a análise de requisitos compõem uma parte significativa da fase de concepção dentro do UP. O analista pode e deve utilizar todas as informações disponíveis para identificar as fontes de requisitos (departamentos, pessoas, clientes, interfaces, sistemas etc.) e, para cada fonte, identificar as funções que o sistema deverá disponibilizar” (Raul Sidnei Wazlawick 09/05 as 16:55). Ou seja, é o que o nosso sistema irá fazer como cadastrar o cliente e empresas, alterar cliente e empresas, inativar cliente e empresas.

#### 2.1. Diagrama de Atores do Sistema

Os atores representam papéis que o usuário poderá utilizar em várias maneiras. “Eventualmente eles são representados por símbolos de “bonecos magros”, contendo uma breve descrição logo abaixo do seu símbolo que identificam o papel que o ator em questão assume dentro do diagrama (GUEDES, 2011)”.

A Figura 10 ilustra o diagrama de atores do sistema CVACAD, sendo detalhada a função de cada um a seguir.

Figura 10 – Diagrama de Atores do Sistema



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Ator Cliente corresponde ao proprietário de um animal que será atendido pelo funcionário. Este Ator poderá entrar no sistema realizando o login, podendo alterar seus dados cadastrais além de seus respectivos animais. Caso o usuário não seja cadastrado poderá cadastrar-se. O ator Cliente ambos herdam as características do Ator Pessoa.

O Ator Empresa ao efetuar seu login no sistema irá realizar diversas tarefas e funções dentro do sistema. A Empresa poderá cadastrar e alterar os horários de atendimentos, com isso a Empresa verifica os agendamentos feitos pelos clientes cadastrados no sistema. O Ator cliente também herda as características do Ator Pessoa.

O Ator Funcionário corresponde ao veterinário, ele irá listar as pessoas que agendaram seu horário no sistema. O Ator Funcionário herda as características do Ator Pessoa.

O ator CVACAD é aquele que representa o sistema web, sendo o responsável por executar as ações automaticamente.

## 2.2. Lista de Caso de Uso

A lista de Caso de Uso tem o objetivo de concentrar todas as funcionalidades do software. O Quadro 1 apresenta a Lista de Casos de Uso, Módulo Pessoa Empresa, enquanto o Quadro 2 especifica a Lista de Caso de Uso Módulo Usuário Cliente e o Quadro 3. especifica a Lista de Caso de Uso Módulo Funcionário.

Quadro 1 – Lista de Casos de Uso referente ao ator Empresa

Nº	Ator	Entrada	Casos de Uso	Saída
1	Empresa	login e senha	Logar	Msg01/Exibir o Painel Usuário
2	Empresa	Dados Empresa	Cadastrar Empresa	Msg02
3	Empresa	--	Listar Empresa	Lista Empresa
4	Empresa	Dados Empresa	Alterar Empresa	Msg03
5	CVACAD	Id_empresa	Carregar Empresa	Dados Empresa
6	Empresa	Id_empresa	Inativar Empresa	Msg04
7	Empresa	Dados Horário	Cadastrar Horário Atendimento	Msg01
8	CVACAD	Id_horario	Carregar Horário Atendimento	Dados Horário
9	Empresa	--	Listar Horário Atendimento	Lista Horária
10	Empresa	Dados Horário	Alterar Horário Atendimento	Msg03
11	Empresa	Id_horario	Inativar Horário Atendimento	Msg4
12	CVACAD	Dados Agendamento	Carregar Agendamento	Dados Agendamento
13	Empresa	--	Listar Agendamento	Lista Agendamento
14	Empresa	--	Listar Funcionário	Lista Funcionário
15	Empresa	Id_funcionário	Inativar Funcionário	Msg04
16	CVACAD	Id_funcionário	Carregar Funcionário	Dados Funcionário

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Quadro 2 – Lista de Casos de Uso referente ao ator Cliente

Nº	Ator	Entrada	Casos de Uso	Saída
1	Cliente	login e senha	Logar	Msg01/Exibir o Painel Cliente
2	Cliente	Dados Cliente	Cadastrar Cliente	Msg02
3	CVACAD	Id_dados_cliente	Carregar Cliente	Dados Cliente
4	Cliente	Dados Cliente	Alterar Cliente	Msg03
5	Cliente	Id_dados_cliente	Inativar Cliente	Msg04
6	Cliente	Dados Animal	Cadastrar Animal	Msg01
7	CVACAD	Id_dados_animal	Carregar Animal	Dados Animal
8	Cliente	--	Listar Animal	Lista Animal
9	Cliente	Dados Animal	Alterar Animal	Msg03
10	Cliente	Id_dados_animal	Inativar Animal	Msg04
12	Cliente	Dados Raça Animal	Cadastrar Raça Animal	Msg02
13	CVACAD	Id_dados_raça_animal	Carregar Raça Animal	Dados Raça Animal
14	Cliente	--	Listar Raça Animal	Lista Raça Animal
15	Cliente	Dados Raça Animal	Alterar Raça Animal	Msg03
16	Cliente	Id_dados_raça_animal	Inativar Raça Animal	Msg04
17	CVACAD	Id_dados_carteira_vacinacao_animal	Carregar Carteira de Vacinação Animal	Dados Carteira Vacinação Animal
18	Cliente	--	Listar Carteira de Vacinação Animal	Lista Carteira Vacinação Animal
19	CVACAD	Id_dados_agendamento	Carregar Agendamento	Dados Agendamento
20	Cliente	Dados Agendamento	Cadastrar Agendamento	Msg02
21	Cliente	--	Listar Agendamento	Dados Agendamento
22	Cliente	Dados Agendamento	Alterar Agendamento	Msg03
23	Cliente	Id_dados_agendamento	Inativar Agendamento	Msg04

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Quadro 3 – Lista de Casos de Uso referente ao ator Funcionário

Nº	Ator	Entrada	Casos de Uso	Saída
1	Funcionário	login e senha	Logar	Msg01/Exibir o Painel Usuário
2	Funcionário	Dados Funcionário	Inserir Funcionário	Msg02
3	CVACAD	id_dados_funcionário	Carregar Funcionários	Dados Funcionário
4	Funcionário	Dados Funcionário	Alterar Funcionários	Msg03
5	Funcionário	id_dados_funcionário	Inativar Funcionário	Msg04
6	Funcionário	Dados Tipo Funcionário	Inserir Tipo Funcionário	Msg02
7	Funcionário	Id_dados_tipofuncionário	Carregar Tipo Funcionários	Dados Tipo Funcionário
8	Funcionário	Dados Funcionário	Alterar Tipo Funcionários	Msg03
9	Funcionário	id_dados_tipofuncionário	Inativar Tipo Funcionário	Msg04

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

### 2.3. Dicionário de Mensagens

No Quadro está disposto a Lista de Mensagens possíveis apresentadas nos Quadros 4, em que estão relacionados os Casos de Uso do *software*.

Quadro 4–Lista de Mensagens

Nº	Mensagem	Sigla
1	Login ou senha inválida!	Msg01
2	Cadastrado (a) com sucesso / Problemas ao cadastrar!	Msg02
3	Alterado (a) com sucesso! / Problemas ao alterar dados!	Msg03
4	Excluído (a) com sucesso! / Problemas ao excluir!	Msg04

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

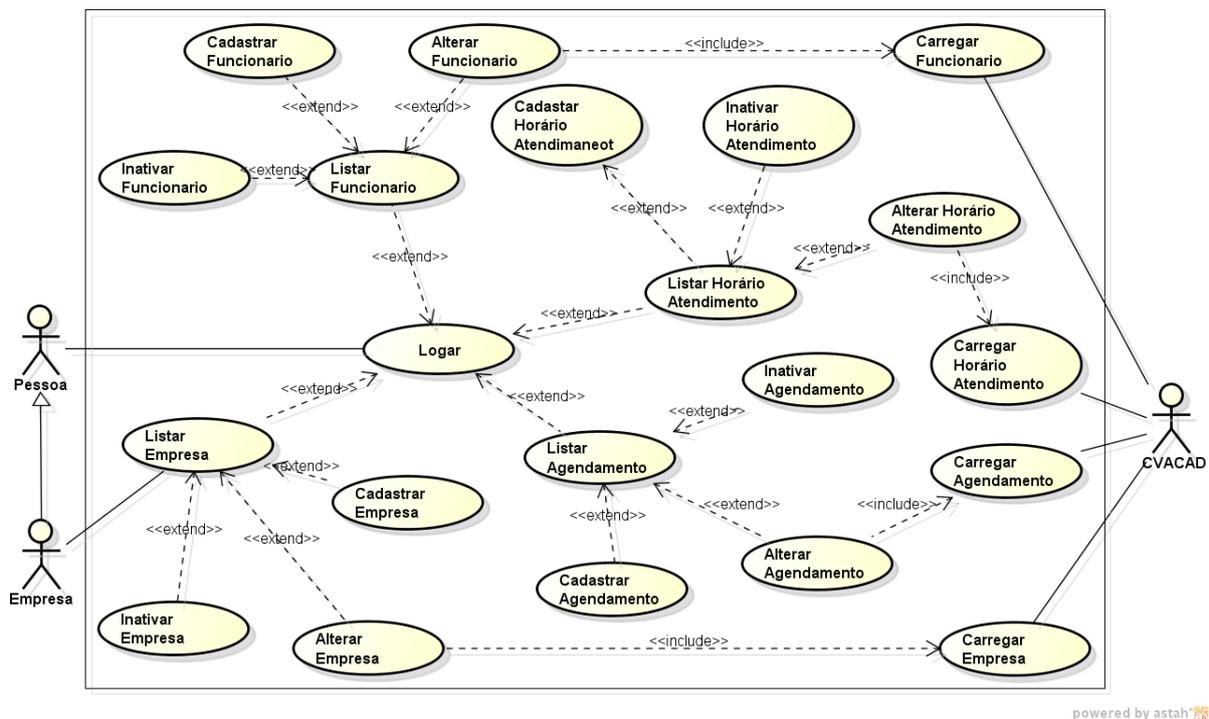
## 2.4. Diagrama de Caso de Uso Geral

De acordo com Sbrocco (2014) esse diagrama apresenta uma ideia clara sobre o fluxo de informações entre o software analisado e os elementos que interagem com ele. Além de delimitar quais atividades são de responsabilidade do software e quais não são.

O Diagrama de caso de uso Geral tem como funcionalidade descrever o sistema de uma forma visual, para facilitar a compreensão do mesmo. Para melhor entendimento do projeto, este foi dividido em três módulos (Módulo Pessoa Cliente, Módulo Pessoa Empresa e Módulo Pessoa Funcionário), de acordo com cada ator.

A Figura 10 exibe o Diagrama de Caso de uso Geral do software e de acordo com a interface entre o ator Pessoa Empresa e suas funcionalidades.

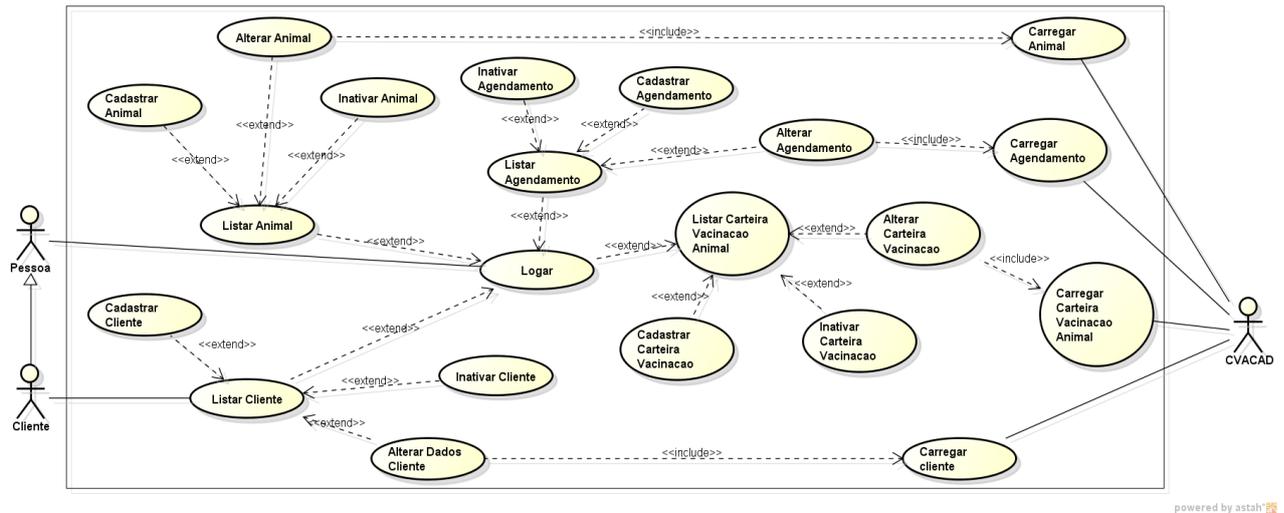
Figura 11 – Diagrama de Caso de uso Geral– Módulo Pessoa Empresa



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

A Figura 11 ilustra o Diagrama de Caso de uso Geral do software e de acordo com a interface entre o ator Pessoa Cliente e suas funcionalidades.

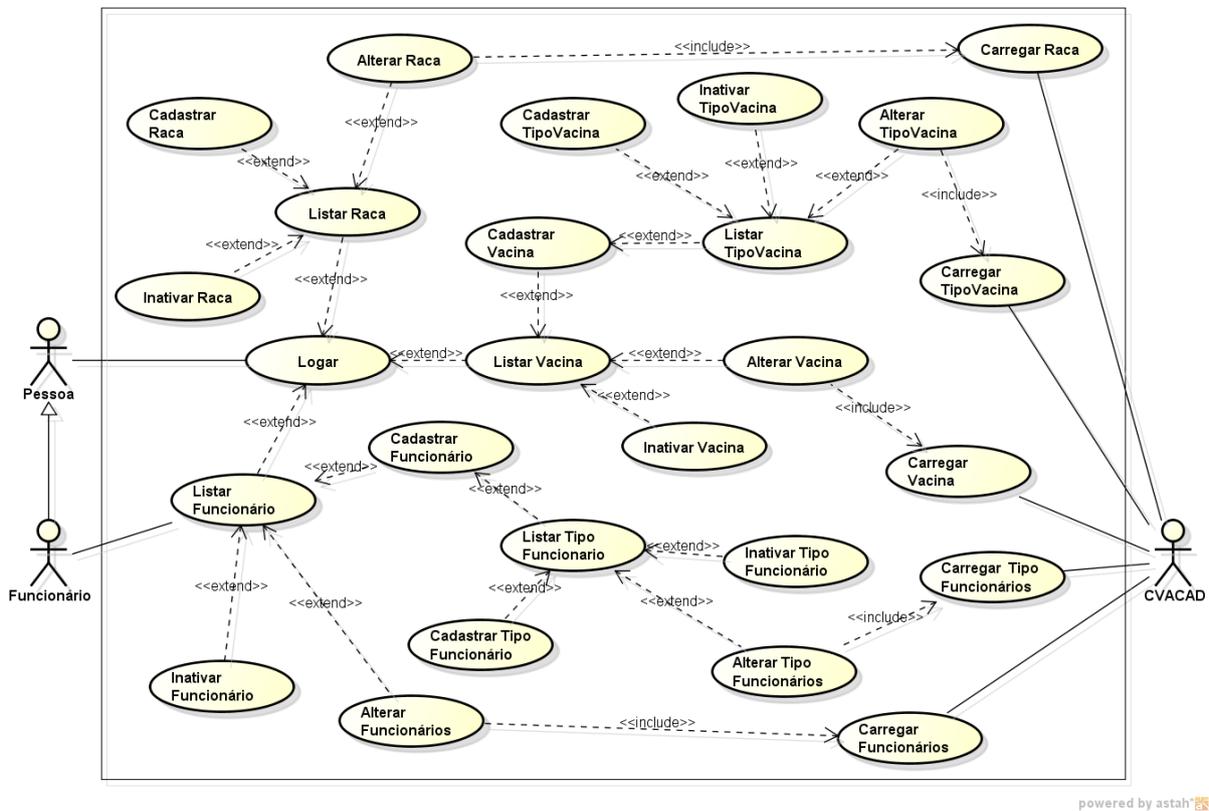
Figura 12 – diagrama de Caso de uso Geral – Módulo Pessoa Cliente



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

A Figura 12 ilustra o Diagrama de Caso de uso Geral do software e de acordo com a interface entre o ator Pessoa Funcionário e suas funcionalidades.

Figura 13 – Diagrama de Caso de uso Geral Módulo Pessoa Funcionário



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

## 2.5. Diagrama Entidade Relacionamento

Diagramas ER são mais utilizados para projetar ou depurar bancos de dados relacionais nas áreas de engenharia de software, sistemas de informações empresariais, educação e pesquisa. Também conhecidos como DERs, ou modelos ER, usam um conjunto definido de símbolos, tais como retângulos, diamantes, ovais e linhas de conexão para representar a interconectividade de entidades, relacionamentos e seus atributos. A Figura 2 exibe o Diagrama de Entidade de Relacionamento do *software* CVACAD.



## **CAPÍTULO III**

### **3. Análise Orientada a Objeto**

Dentro do projeto orientado a objeto existe um grande enfoque nas definições dos objetos do software e suas contribuições para satisfazer os requisitos do mesmo. Neste processo, a descrição dos objetos e seus conceitos recebem grande ênfase. Por se preocupar com a definição de objetos de software suas responsabilidades e colaborações (GUEDES, 2011).

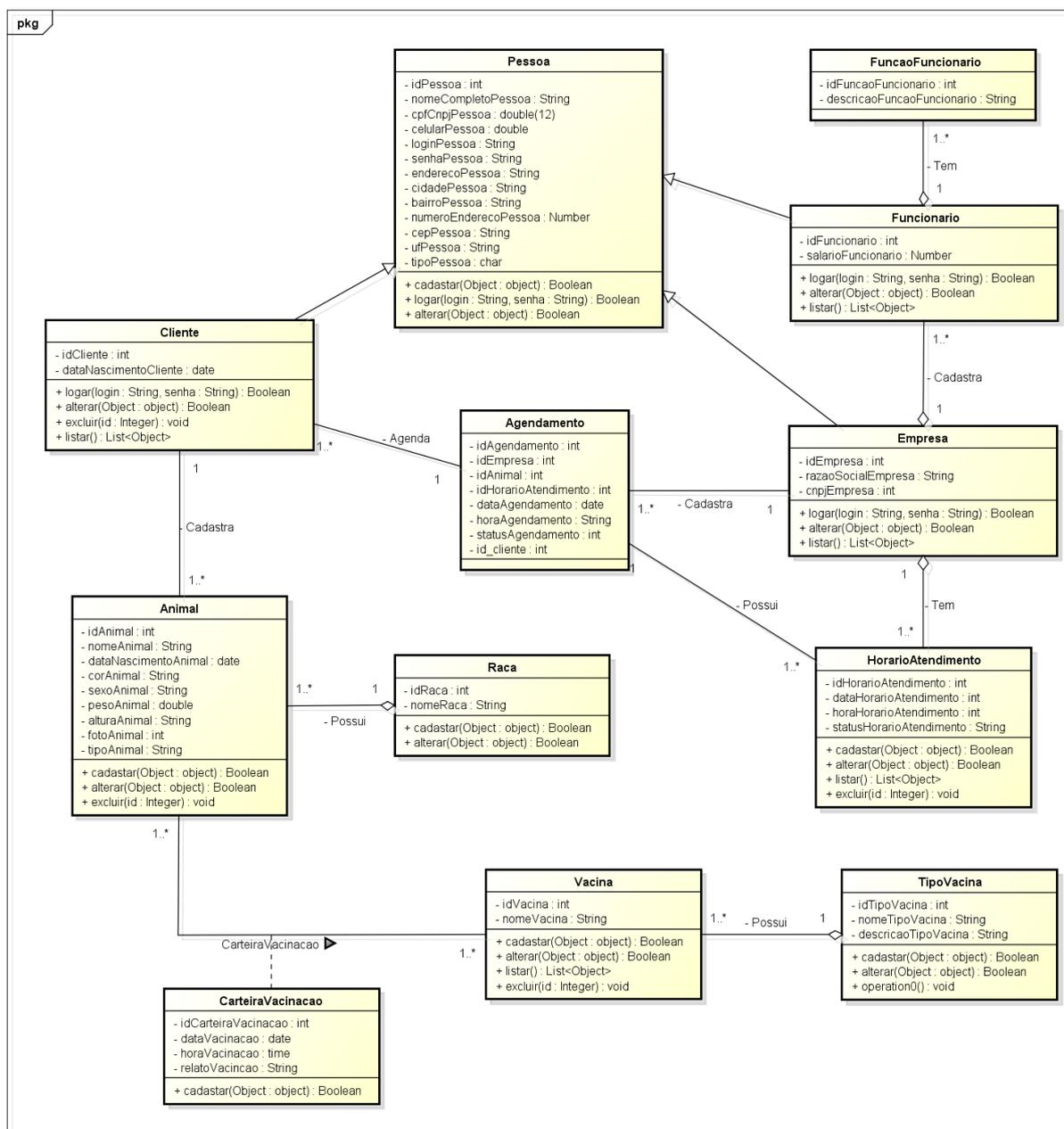
A Análise Orientada a Objeto é um mecanismo moderno que ajuda a definir a estrutura de programas baseada nos conceitos do mundo real, sejam eles reais ou abstratos.

#### **3.1. Diagrama de Classe**

Os Diagramas de Classes utilizam classes e interfaces para documentar detalhes sobre as entidades que formam seu sistema e as relações estáticas entre elas. Os diagramas de classes estão entre os mais utilizados e podem variar em detalhes de completamente depurados e aptos para gerar códigos-fonte e esboços rápidos em quadros brancos e guardanapos (UML 2 Rápido e Prático, p.5).

A figura 9 exhibe o Diagrama de Classe do projeto, mostrando suas classes, métodos, atributos, relacionamentos e as complementações e transmissão de informação entre si.

Figura 15 – Diagrama de Classe



powered by astah

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

### 3.2. Dicionário de Atributos

O dicionário de atributos explica as condições estabelecidas entre as características de classe do projeto e suas respectivas funções, sendo assim, o que será armazenado nessas propriedades (DELLA, 2010).

A primeira coluna do Quadro 5 mostra os atributos que compõem a Classe Pessoa e, à direita, são apresentadas suas respectivas descrições, traduzidas a uma linguagem menos técnica (como é visto à esquerda).

Quadro 5 – Dicionário de Atributos da Classe Pessoa

<b>Classe Pessoa</b>	
<b>Atributos</b>	<b>Descrição</b>
idPessoa	Código de identificação de pessoa
nomeCompletoPessoa	Nome completo que a pessoa cadastrar
cpfCnpjPessoa	CPF ou CNPJ da Pessoa ou da Empresa
celularPessoa	Número para entrarmos em contato com a Pessoa Cadastrada
loginPessoa	E-mail que pessoa usará para o cadastro
senhaPessoa	Senha para logar no site
endereçoPessoa	Endereço da residência da pessoa cadastrada
cidadePessoa	Cidade que pessoa cadastrada reside
bairroPessoa	Bairro que pessoa cadastrada reside
numeroEndereçoPessoa	Número da residência da pessoa cadastrada
cepPessoa	Código de endereço postal
ufPessoa	Estado que reside pessoa cadastrada
tipoPessoa	Se a pessoa é empresa, cliente ou candidato

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O mesmo padrão é utilizado para o Quadros. Desse modo, o conteúdo do Quadro 5 mostra os atributos da Classe Empresa e suas definições.

Quadro 6 – Dicionário de Atributos da Classe Pessoa

<b>Classe Empresa</b>	
<b>Atributos</b>	<b>Descrição</b>
razaoSocialEmpresa	Nome do registra da empresa
CNPJ Empresa	Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 6 mostra os nomes dos atributos da Classe Cliente e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 7 – Dicionário de Atributos da Classe Cliente

<b>Classe Cliente</b>	
<b>Atributo</b>	<b>Descrição</b>
dataNascimentoPessoa	A pessoa deverá ser maior de 18 anos

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 7 mostra os nomes dos atributos da Classe Funcionário Candidato e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 8 – Dicionário de Atributos da Classe Funcionário

<b>Classe Funcionário</b>	
<b>Atributos</b>	<b>Descrição</b>
salarioFuncionário	salário que o funcionário irá receber

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 8 mostra os nomes dos atributos da Classe Função Funcionário e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 9 – Dicionário de Atributos da Classe Função Funcionário

<b>Classe Função Funcionário</b>	
<b>Atributos</b>	<b>Descrição</b>
descricaoFuncaoFuncionário	As funções que o funcionário faz

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 9 mostra os nomes dos atributos da Classe Agendamento e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 10-Dicionário de Atributos da Classe Agendamento

Classe Agendamento	
Atributos	Descrição
idAgendamento	Código de identificação de agendamento
dataAgendamento	datas que a pessoa cadastrada irá agendar
horaAgendamento	horário que a pessoa cadastrada irá agendar
StatusAgendamento	Se está ativo ou inativo

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 10 mostra os nomes dos atributos da Classe Agendamento e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 11 – Dicionário de Atributos da Classe Animais

Classe Animal	
Atributos	Descrição
idAnimal	Código de identificação de Animal
nomeAnimal	Nome do animal cadastrado
dataNascimentoAnimal	Data de nascimento do animal
corAnimal	Cor do pelo do animal
sexoAnimal	Se o animal e macho ou femea
pesoAnimal	O peso que o animal pesa
alturaAnimal	A altura que o animal pesa
fotoAnimal	Uma foto para identificar o animal
tipoAnimal	Se o animal e gato ou cachorro

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 11 mostra os nomes dos atributos da Classe Animal e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 12 – Dicionário de Atributos Da Classe Raça

Classe Raca	
Atributos	Descrição
nomeRaca	O nome da raça do animal

Fonte: Dos próprios autores, 2019.

O Quadro 13 mostra os nomes dos atributos da Classe Vacina e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 13–Dicionário de Atributos da Classe Vacina

Classe Vacina	
Atributos	Descrição
idVacina	Código de identificação de Vacina
nomeVacina	Nome da vacina

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 13 mostra os nomes dos atributos da Classe Tipo Vacina e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 14–:Dicionário de Atributos Da Classe Tipo Vacina

Classe Tipo Vacina	
Atributos	Descrição
nomeTipoVacina	O nome do tipo da vacina
descriçãoTipoVacina	Para que vai servir a vacina

Fonte: Do próprio autor, 2019.

O Quadro 14 mostra os nomes dos atributos da Classe Carteira Vacinação e suas descrições, logo ao seu lado.

Quadro 15–Dicionário de Atributos Da Carteira Vacinação

Classe Carteira Vacinação	
Atributos	Descrição
idCarteiraVacinação	Código de identificação de Carteira Vacinação
dataVacinação	Quais as datas das vacinas que o animal deverá tomar
Hora Vacinação	Hora que o animal deveria tomar a vacina
Relato Vacinação	Como foi a vacinação do animal

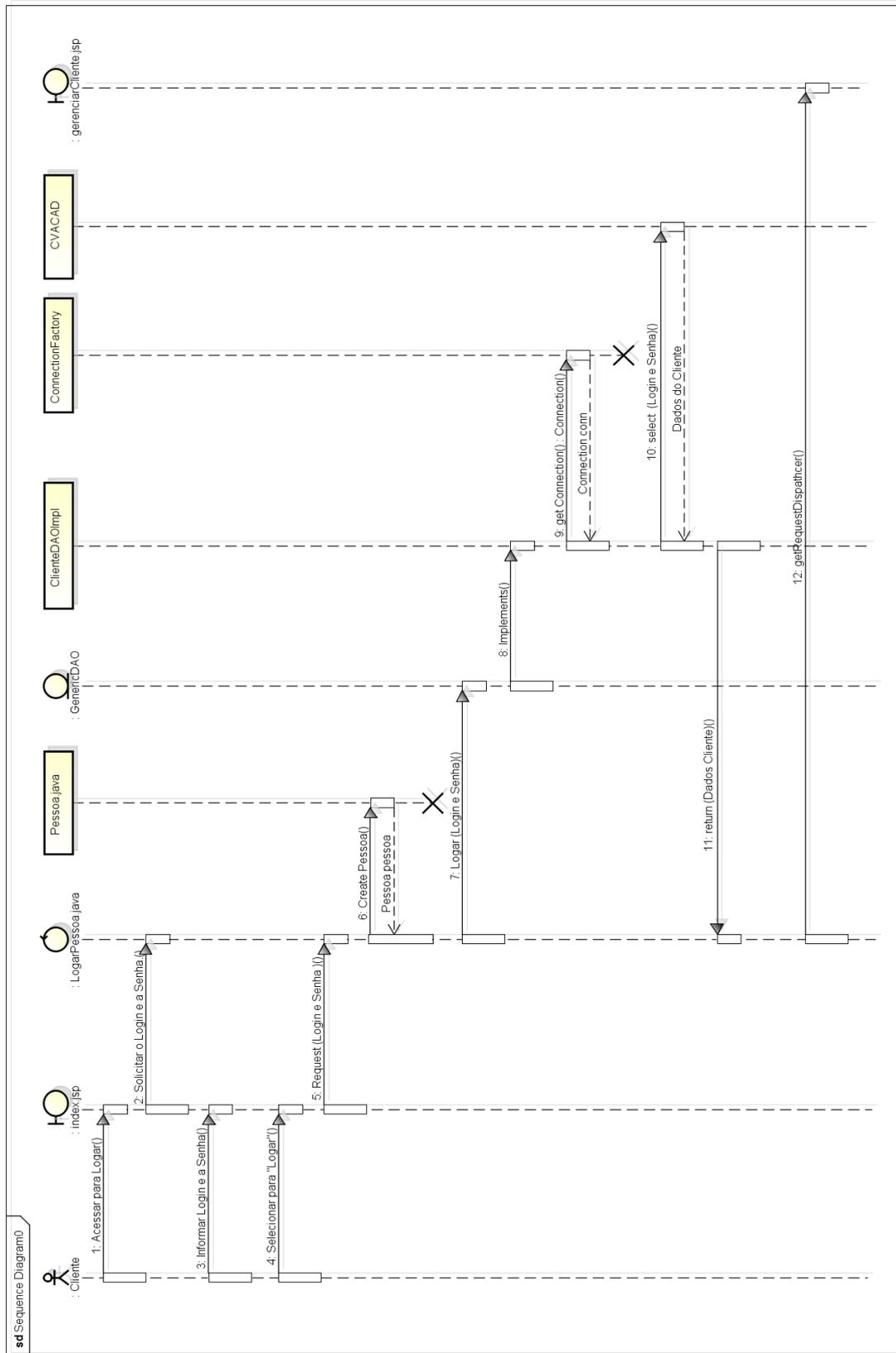
Fonte: Dos próprios autores, 2019.

## **CAPÍTULO IV**

### **4.1 Diagrama de sequência**

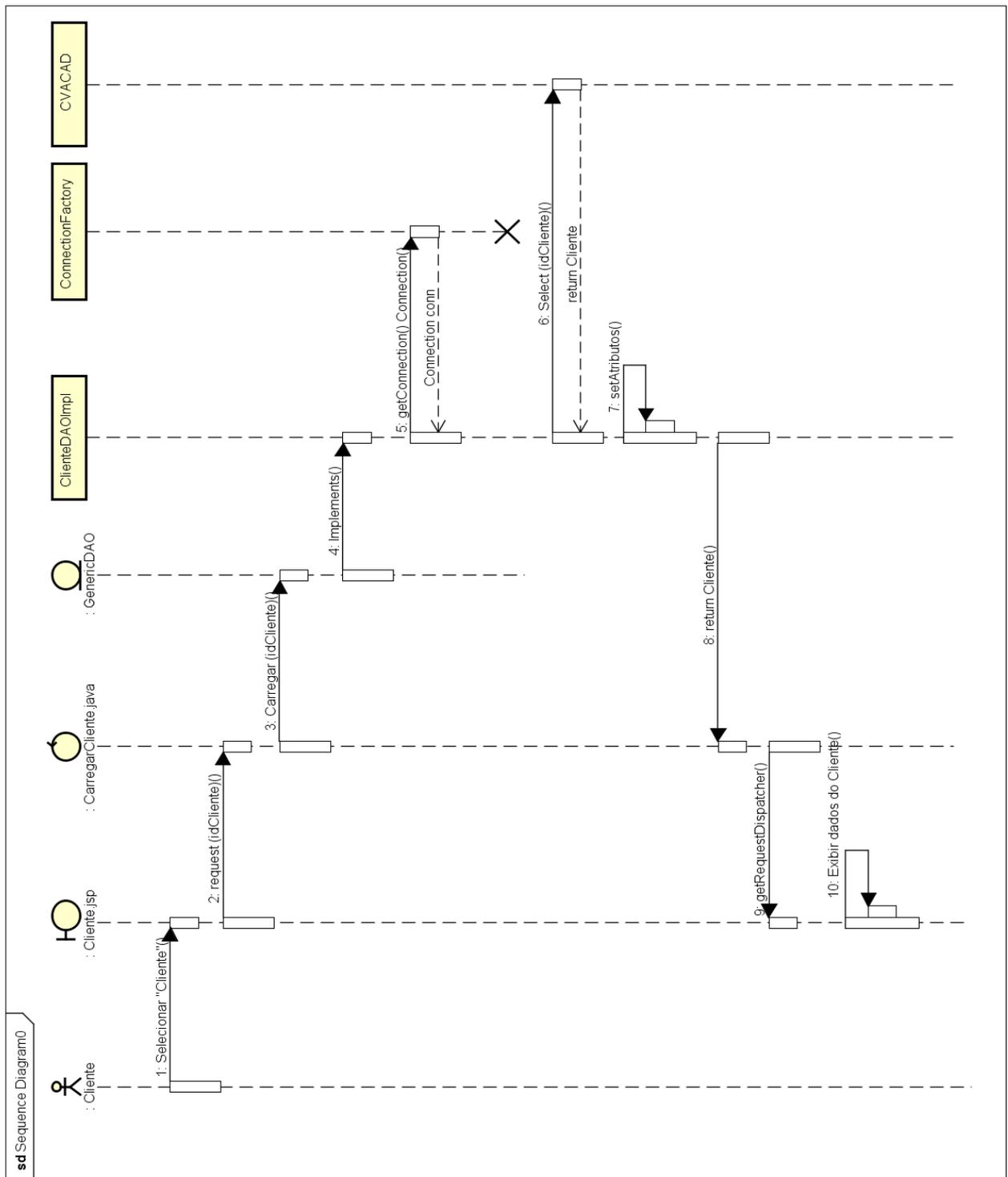
O diagrama de sequência é uma solução dinâmica de modelagem em UML bastante usada porque incide especificamente sobre linhas da vida, ou os processos e objetos que vivem simultaneamente, e as mensagens trocadas entre eles para desempenhar uma função antes do término da linha da vida. Junto com a nossa ferramenta de diagramação UML, use este guia para aprender tudo sobre diagramas de sequência em UML.

Figura 16 – Diagrama de seqüência Logar Cliente



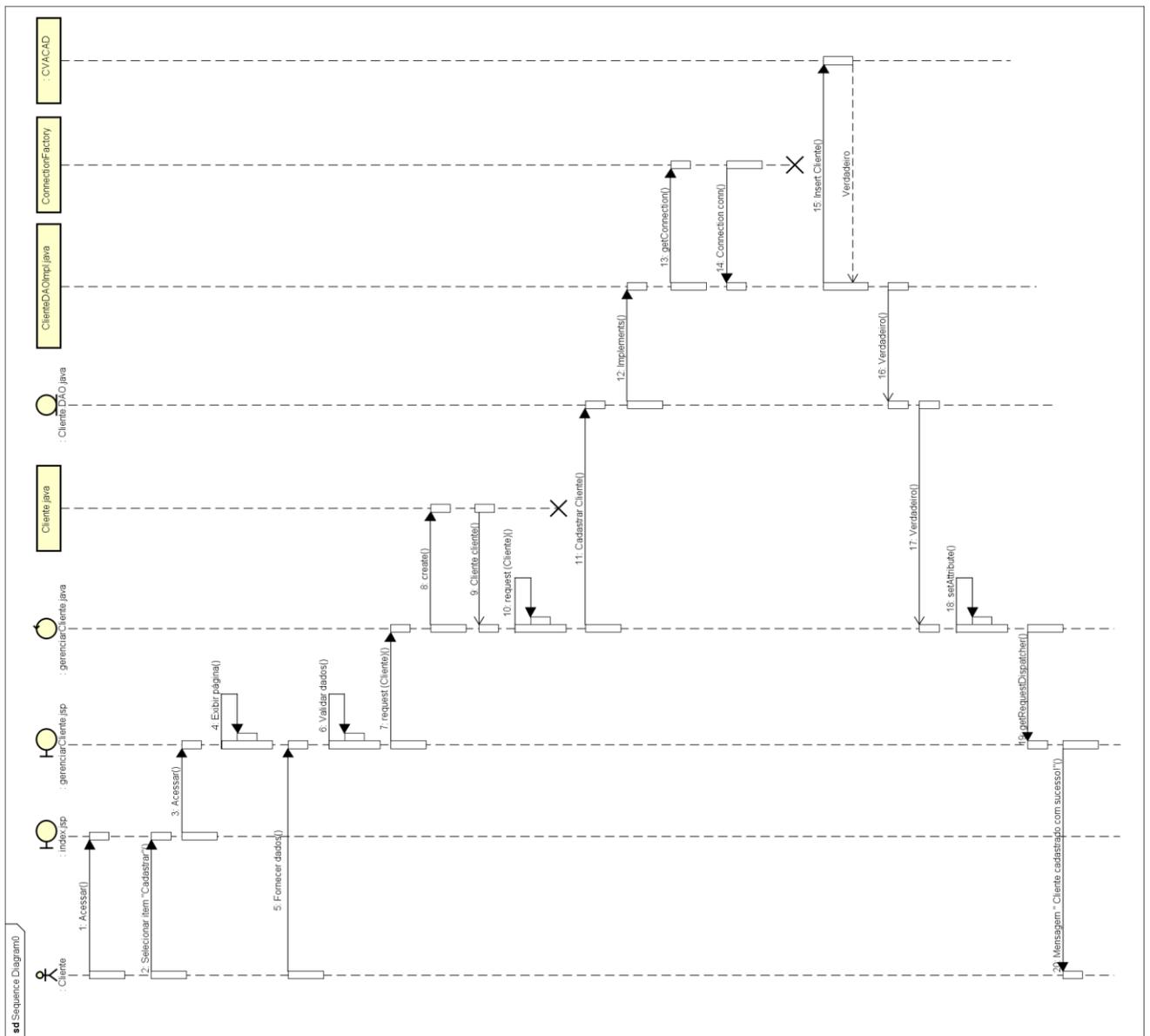
Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 17– Diagrama de seqüência Carregar Cliente



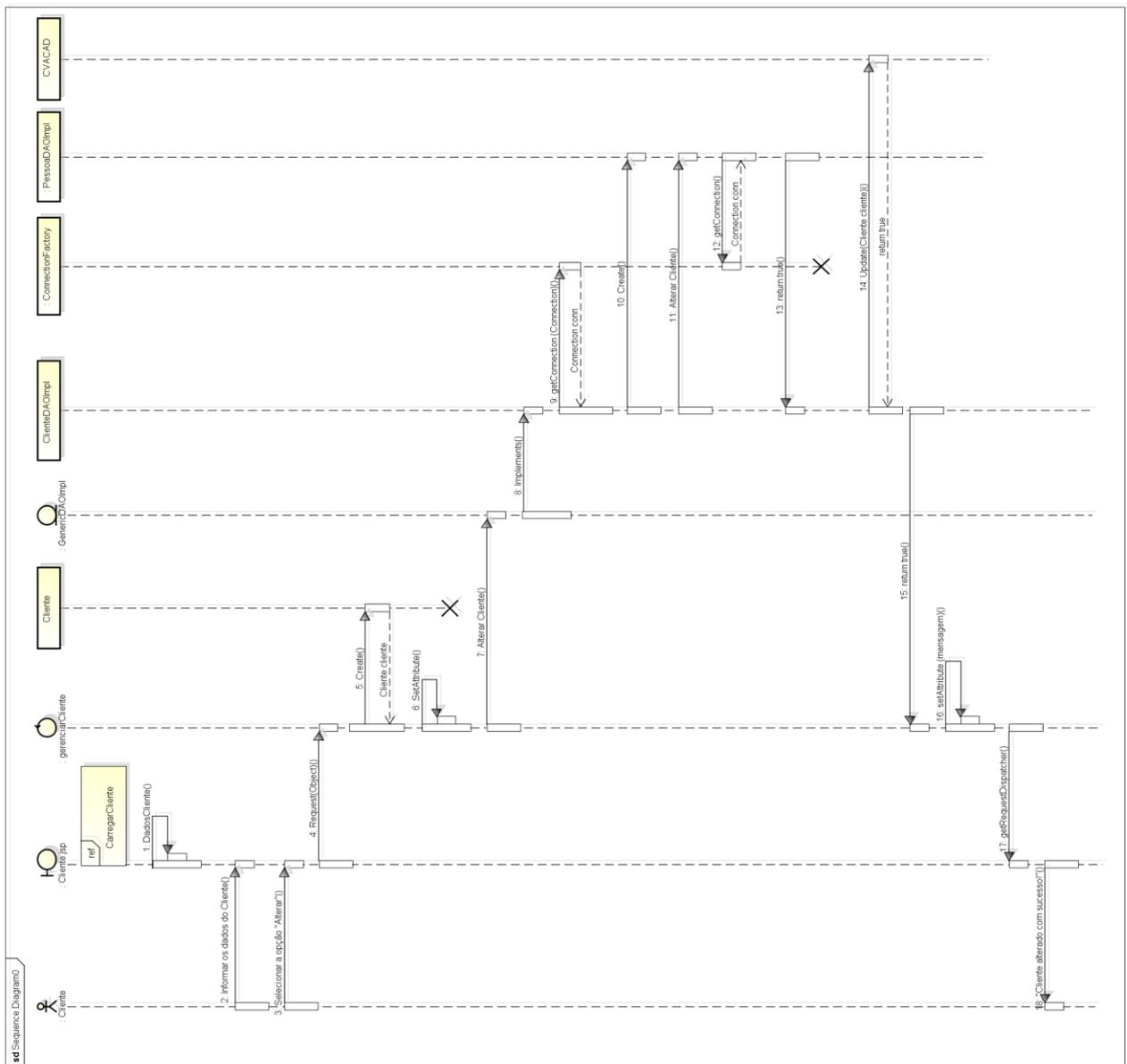
Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 18 – Diagrama de seqüência Cadastrar Cliente



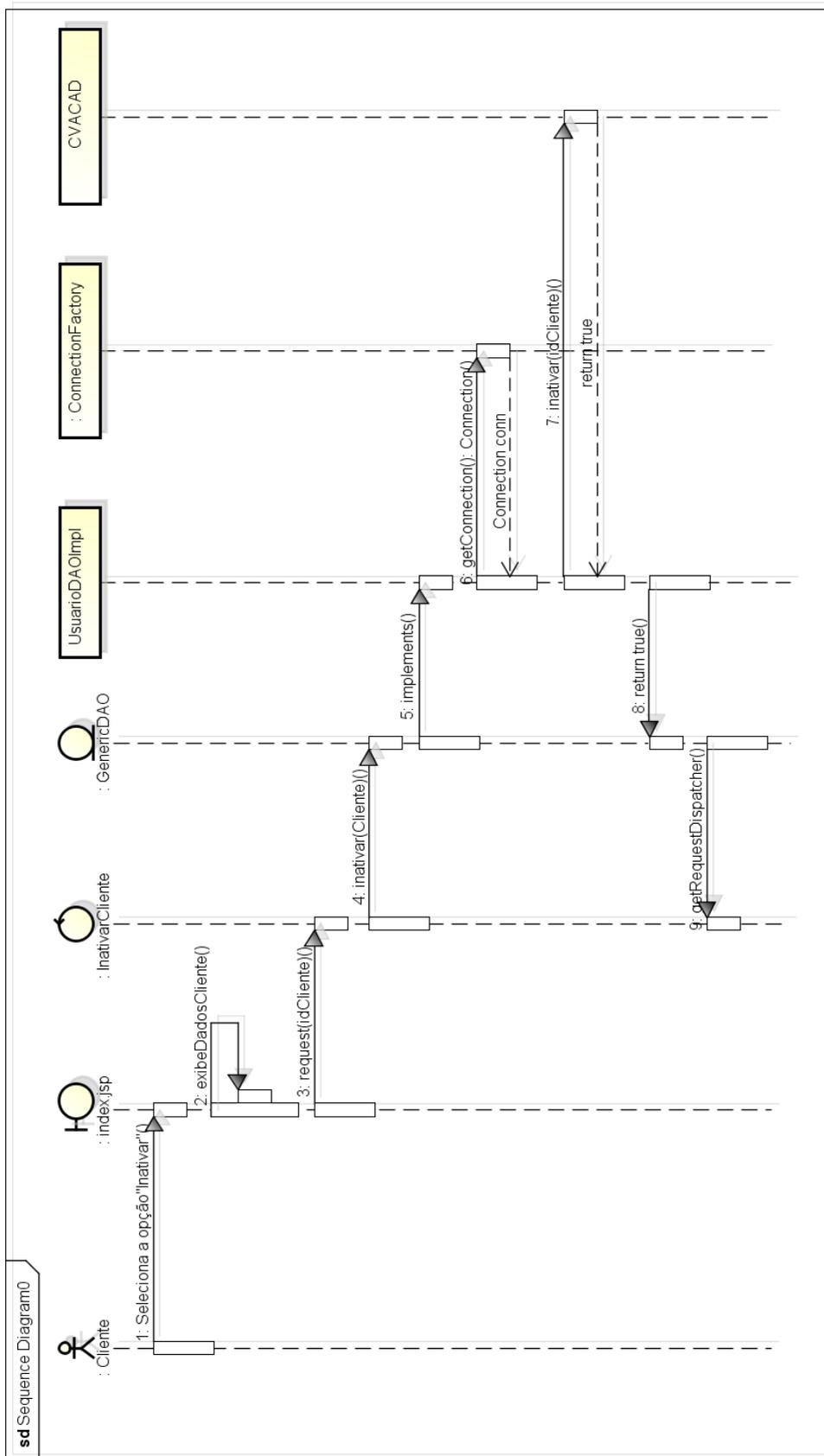
Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 19 – Diagrama de seqüência Alterar Cliente



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Figura 20– Diagrama de Sequência Inativar Cliente.



## CAPITULO V

### 5.1. Protótipos de Telas

Este capítulo visa mostrar a apresentação do software, onde estará mostrando algumas funcionalidades do nosso sistema CVACAD, esta imagem abaixo estará relatando à página inicial do sistema de cadastro do animal online onde o animal é cadastrado.

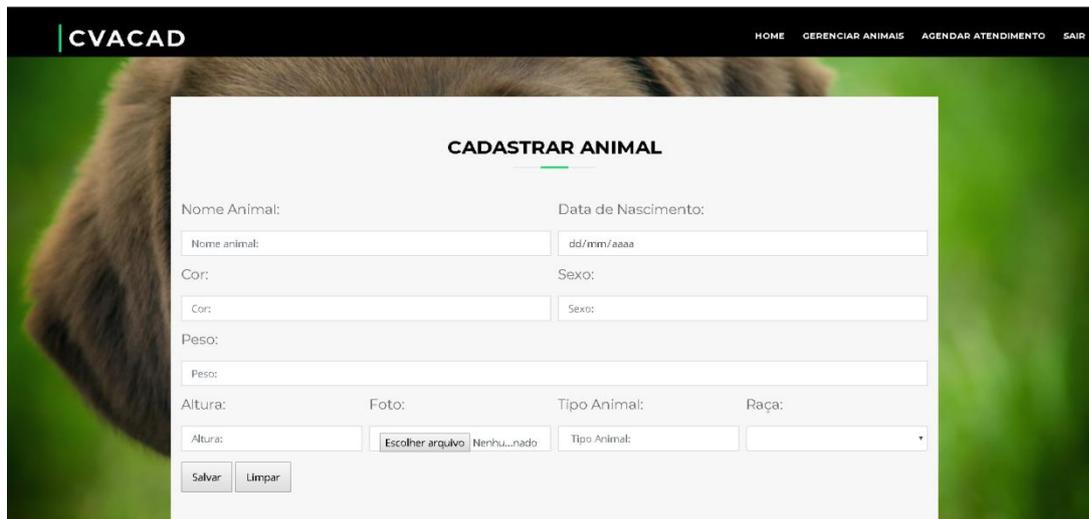
Figura 21 – Página principal do cliente



Fonte: Dos próprios autores, 2019.

Esta imagem abaixo é similar à página de cadastro do animal do capítulo I onde o animal é cadastrado inserindo suas informações e se cadastrando no sistema.

Figura 22 – cadastro do animal



The image shows a web application interface for registering an animal. The header includes the logo 'CVACAD' and navigation links: 'HOME', 'GERENCIAR ANIMAIS', 'AGENDAR ATENDIMENTO', and 'SAIR'. The main content area is titled 'CADASTRAR ANIMAL' and contains the following form fields:

- Nome Animal:
- Data de Nascimento:
- Cor:
- Sexo:
- Peso:
- Altura:
- Foto:  Nenhum...nado
- Tipo Animal:
- Raça:

At the bottom of the form are two buttons: 'Salvar' and 'Limpar'.

Fonte: Do próprio autor, 2019.

Essa imagem a cima é similar á página de cadastro do online animal do CAPITULO I, onde o animal é cadastrado inserindo suas informações e se cadastrar no sistema.

## CAPÍTULO VI

### 6. 1 Tecnologias utilizadas

Na figura abaixo mostra todas as tecnologias utilizadas em ambas às partes do nosso trabalho, e estaremos explicando como cada uma das ferramentas abaixo da figura funciona.

Figura 23 – tecnologias utilizadas



Fonte: Do próprio autor, 2019.

### 6.1.1 Tecnologias utilizadas na Documentação

As tecnologias da documentação são uma das principais, pois sem elas não há como descrever cada passo que realizamos na documentação.

### 6.1.2. Word

Utilizamos na edição de texto o Word da Microsoft.

“Um **processador de textos** (ou **editor de textos**, apesar de existirem diferenças técnicas), é um software que transforma seu computador em uma ferramenta de escrita, como uma máquina de escrever com muitos recursos a mais. Focamos no **Word** pelo fato de ser o campeão de vendas e o processador mais utilizado nos escritórios.”( Copyright © CiaByte Design - J.F.V.T. Eberlin - MEC 19.206-LP Dia 09/05as 17:13)

### 6.1.3. Pdf

A sigla inglesa PDF significa Portable Document Format (Formato Portátil de Documento), um formato de arquivo criado pela empresa Adobe Systems para que qualquer documento seja visualizado, independente de qual tenha sido o programa que o originou. Por exemplo, um documento criado no Microsoft Word quando é convertido para o formato PDF, poderá ser visualizado em outros dispositivos de forma idêntica ao documento original, independente de ter ou não o programa Word instalado. A grande vantagem dos arquivos PDF é a capacidade de manter a qualidade do arquivo original, seja um texto ou uma imagem. Para produzir arquivos no formato PDF, o usuário poderá adquirir o programa Acrobat, gerar arquivos diretamente dos programas gráficos (Photoshop, Illustrator, CorelDraw, etc.), ou ainda, converter outros formatos além do Word, como imagens com a extensão .png ou documentos HTML. Acrobat Reader é o programa de leitura de PDF e é distribuído gratuitamente pela Adobe. É através deste programa que o usuário consegue visualizar ou imprimir um documento que tenha a extensão ".pdf".

#### **6.1.4. Google**

Google é uma empresa multinacional americana de serviços online e software.

O Google hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na internete muito do seu lucro é gerado pela publicidade do AdWords. A empresa foi fundada por Larry Page e Sergey Brin.

O Google surgiu no ano de 1998, como uma empresa privada, e com a missão de organizar a informação mundial e torná-la universalmente acessível e útil. Quase oito anos depois de sua fundação, a empresa mudou-se para sua atual sede, em Mountain View, no estado da Califórnia.

O termo Google tem origem na matemática, google vem de googol, que é o número 10100, ou seja, o dígito 1 seguido de cem zeros. O googol não tem qualquer utilidade, a não ser para explicar a diferença entre um número imenso e o infinito, e devido a sua magnitude, os fundadores da empresa Google resolveram adaptar o termo para dar o nome a sua empresa.

O Google é executado através de mais de um milhão de servidores em data centers ao redor do mundo e processa mais de um bilhão de solicitações de pesquisa e vinte petabytes de dados gerados por usuários todos os dias.

A empresa oferece softwares de produtividade online, como o e-mail Gmail, e redes sociais, como o Google+. O Google também possui produtos como o navegador Google Chrome, o programa de organização de edição de fotografias Picasa, o Google Tradutor e o aplicativo de mensagens instantâneas Google Talk.

#### **6.1.5. Onedrive**

É um serviço de armazenamento em nuvem da ferramenta da Microsoft. Nesta ferramenta é possível armazenar os seus dados em total sigilo para que maior seja a sua segurança.

#### **6.1.6. Formulários do Google**

É nova ferramenta rival dos formulários do Google para criar questionários e cadastros personalizados online. O app permite criar perguntas de

vários formatos diferentes, publicar em um link na web e coletar as respostas em tempo real, com gráficos criados automaticamente.

A novidade, por enquanto, se mantém restrita ao Office 365 comercial, versão por assinatura que abrange as versões Business, Education e Enterprise da plataforma de escritório. Qualquer usuário, porém, pode experimentar o Forms com uma conta de teste empresarial gratuita.

## **6.2. Tecnologias Utilizadas na Edição de Imagens**

Para a criação dos nossos logos utilizamos as ferramentas descritas abaixo.

### **6.2.1. Corel Draw**

O que é Corel Draw “um programa de computação gráfica para criar desenhos gráficos, ilustração vetorial, edição de fotos, textos e tudo em um único programa.” (Copyright © 2019 Curso Papelaria Personalizada dia09/05 as 17:44)

### **6.2.2. Paint**

Com a ferramenta “Paint” disponível no Windows, podemos criar ou editar imagens no computador. Para acessar o “Paint”, clique no “Menu Iniciar”, em seguida, clique em “Todos os programas”, depois em “Acessórios” e para finalizar, clique em “Paint”. Na parte superior da “Janela” temos a faixa de opções do “Paint” e no centro, a “Área de trabalho” do programa. Para abrir uma imagem já existente no computador, basta clicar no botão do “Paint”, em seguida, na opção “Abrir”. Na “Janela” que será aberta, vamos clicar sobre a imagem desejada e novamente em “Abrir”. E para criar um novo arquivo, basta clicar no botão do “Paint”, em seguida, na opção “Novo”. Uma nova imagem então é criada. Na faixa de opções do Paint temos os seguintes recursos: Área de transferência: onde podemos copiar e colar um

objeto.Imagem: onde podemos selecionar, cortar, redimensionar e girar a imagem.Ferramentas: onde temos o lápis, preenchimento, texto, borracha, selecionado de cores e lupa, que amplia uma parte da imagem. Pincel: podemos escolher um dos tipos de pincéis disponíveis para traço.Formas: temos diversas formas prontas disponíveis para traçar. Após desenhar a imagem, podemos escolher o estilo de borda e preenchimento da mesma.Tamanho: podemos escolher a espessura do traço utilizado.Cores: podemos escolher a cor da borda e do preenchimento desejados.Para salvar uma imagem, basta clicar sobre o botão do “Paint”, em seguida, clique em “Salvar como”.Na “Janela” que será aberta, podemos escolher o local onde a imagem será salva, inserir um nome para ela e o formato desejado. Para finalizar, basta clicar sobre o botão “Salvar”.

### **6.3. Tecnologias Utilizadas na programação**

Para programação do nosso site utilizamos, NetBeans, já o aplicativo astah community nos ajudou na criação dos diagramas assim como a UML proporcionou o modelo de linguagem.

#### **6.3.1. Astah Community**

Astah Community é um software para modelagem UML (Unified Modeling Language – Linguagem de Modelagem Unificada) com suporte a UML 2, desenvolvido pela Change Vision, Inc e disponível para sistemas operacionais Windows 64 bits. Anteriormente conhecido por JUDE, um acrônimo de Java and UML Developers Environment (Ambiente para Desenvolvedores UML e Java).Astah Community disponibiliza para desenvolvimento, os diagramas de Classes, Casos de Uso, Sequência, Comunicação, Máquina de Estados, Atividade, Componentes, Implantação e Diagrama de Estrutura Composta.

### **6.3.2. Uml**

Basicamente, UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem de notação (um jeito de escrever, ilustrar, comunicar) para uso em projetos de sistemas. Esta linguagem é expressa através de diagramas. Cada diagrama é composto por elementos (formas gráficas usadas para os desenhos) que possuem relação entre si. Os diagramas da UML se dividem em dois grandes grupos: diagramas estruturais e diagramas comportamentais. Diagramas estruturais devem ser utilizados para especificar detalhes da estrutura do sistema (parte estática), por exemplo: classes, métodos, interfaces, namespaces, serviços, como componentes devem ser instalados, como deve ser a arquitetura do sistema etc. Diagramas comportamentais devem ser utilizados para especificar detalhes do comportamento do sistema (parte dinâmica), por exemplo: como as funcionalidades devem funcionar, como um processo de negócio deve ser tratado pelo sistema, como componentes estruturais trocam mensagens e como respondem às chamadas etc.

### **6.3.3. NetBeans**

O NetBeans é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) Java desenvolvido pela empresa Sun Microsystems. O NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento integrado gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software. O IDE é executado em muitas plataformas, como Windows, Linux, Solaris e MacOS. É fácil de instalar e usar. O NetBeans IDE oferece aos desenvolvedores todas as ferramentas necessárias para criar aplicativos profissionais de desktop, empresariais, Web e móveis multiplataformas. O NetBeans foi iniciado em 1996 por dois estudantes tchecos na Universidade de Charles, em Praga, quando a linguagem de programação Java ainda não era tão popular como atualmente. Primeiramente o nome do projeto era Xelfi, em alusão ao Delphi, pois, a pretensão deste projeto era ter funcionalidades semelhantes aos IDE's (ambiente de desenvolvimento integrado) então populares do Delphi que eram mais atrativas por serem ferramentas visuais e mais fáceis de usarem, porém com o intuito de ser

totalmente desenvolvido em Java. Em 1999 o projeto já havia evoluído para uma IDE proprietário, com o nome de NetBeans DeveloperX2 nome este que veio da idéia de reutilização de componentes que era a base do Java. Nessa época a empresa Sun Microsystems havia desistido de sua IDE Java Workshop e procurando por novas iniciativas adquiriu o projeto NetBeans DeveloperX2 incorporando-o a sua linha de softwares. Por alguns meses a Sun mudou o nome do projeto para Forte for Java e o manteve por um bom tempo como software proprietário, porém, em junho de 2000 a Sun disponibilizou o código fonte do IDE NetBeans tornando-o uma plataforma OpenSource. Desde então a comunidade de desenvolvedores que utilizam e contribuem com o projeto não parou de crescer, tornando-se uma das IDE's mais populares atualmente.

#### **6.3.4. Bootstrap**

Ele foi desenvolvido por Jacob Thorton e Mark Otto, engenheiros do Twitter, como uma tentativa de resolver incompatibilidades dentro da própria equipe. O intuito era otimizar o desenvolvimento de sua plataforma através da adoção de uma estrutura única. Isto reduziria inconsistências entre as diversas formas de se codificar, que variam de profissional para profissional. E a tentativa deu tão certo que eles perceberam o grande potencial da ferramenta, lançando-a no GitHub como um software livre.

O slogan "Projetado para qualquer um em qualquer lugar" não veio do nada: com interface bastante amigável, o Bootstrap oferece uma enorme variedade de plugins e temas compatíveis com o framework. Além disto, possui integração com qualquer linguagem de programação. E o melhor de tudo, é free! Isto, graças ao seu código aberto, que em pouco tempo após o seu lançamento já recebeu a contribuição de inúmeros desenvolvedores de todo o planeta, tornando-o o software livre mais ativo do mundo.

### **6.3.5. Java**

Java é uma linguagem de programação e plataforma computacional lançada pela primeira vez pela Sun Microsystems em 1995. Existem muitas aplicações e sites que não funcionarão, a menos que você tenha o Java instalado, e mais desses são criados todos os dias. O Java é rápido, seguro e confiável. De laptops a datacenters, consoles de games a supercomputadores científicos, telefones celulares à Internet, o Java está em todos os lugares!

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após todo o desenvolvimento do projeto todos os objetivos traçados foram alcançados com êxito, o sistema já pode ser utilizado por seus usuários que vai cadastrar a vacina do seu animal. Isso vai ajudar a clinica veterinária, ele pode ver quando o animal tem que tomar a vacina e quantas vacinas foram cadastrada no sistema .

Pelo Sistema pode-se ter um controle de quantos animais já foram vacinados e quanto não foram vacinados, por falta de vacina muitos animais morrem ,a ideia inicial e dar sequência ao projeto que começamos no trabalho de conclusão de curso .E esse projeto vai ajudar no controle da vacinas .

Este trabalho agregou valores grandes aos integrantes do grupo, pois agregamos conhecimento com esse tema de conclusão de curso, os componentes do grupo tiveram uma boa relação para fazer o trabalho de conclusão de curso.

## REFERÊNCIA

CIA BYTE, **WORD** Disponível em: <https://www.ciabyte.com.br/faq/o-que-faz-o-word.asp> Acesso em: maio ,2019 .

Cynthia Cordeiro Chalegre, (USP, 20110) , Acesso em :abril,2011.

CHIEF OF DESIGN, **SIGNIFICADO DAS CORES** Disponível em: <https://www.chiefofdesign.com.br/significado-das-cores/> Acesso em : Abril ,2019.

DAN PILONE, NEIL PITMAN. **Uml 2: Rápido e Prático Guia de Referência** .ed.1. Acesso em : Abril,2006.

DEVMEDIA, **MODELAGEM DE REQUISITOS** Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/guia/requisitos-modelagem-e-uml/35697> Acesso em: Abril, 2019.

GOOGLE, **SIGNIFICADO DO GOOGLE** Disponível em: <https://www.significados.com.br/google> Acesso em :Maio 2019

INFO ESCOLA, **PONTUAÇÃO** Disponível em: <https://www.infoescola.com/portugues/pontuacao> Acesso em :Abril,2006.

JORNAL ESTADO DE MINAS, **FALTA DE VACINA** Disponível em: <https://www.em.com.br> Acesso em: maio,2019 .

**JORNAL ESTADO DE MINAS, FALTA DE VACINA.** Disponível em: <https://www.em.com.br> Acesso em: maio ,2019.

JORDAN SOUTH, PORTAL E EDUCAÇÃO Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/fundamentacao-teorica/31156> Acesso em: março,2019

LUCID SOFTWARE, **O que é um diagrama entidade relacionamento.** Disponível em :<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento> ed.1.Acesso em: Março, 2019.

PORTAL DA EDUCAÇÃO, **paint** Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/conhecendo-o-paint/64326>. Acesso em: Maio, 2011.

PORTAL DA EDUCAÇÃO TECNOLOGIA EDUCACIONAL, **fundamentação teórica**. Disponível em:  
<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/fundamentacao-teorica>, Acesso em: Maio, 2011.

Rodrigues, Joel. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>  
Acessado em: Maio, 2019.

SISTEMA VETERINÁRIO, SHOP THEME Disponível em:  
<http://www.sistemaveterinaria.info/2018/04/nuvem-vet-sistema-veterinario/> Acesso em: Abril, 2019.

SOFTWARE LUCID Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento> Acesso em: Maio, 2019 .

SINAIS DE PONTUAÇÃO, TODA MATÉRIA Disponível em:  
<https://www.todamateria.com.br/sinais-de-pontuacao/> Acesso em: Abril, 2019.

SIGNIFICADOS, **SIGNIFICADOS DO PDF**, Disponível em:  
<https://www.significados.com.br/pdf/> Acesso em: Maio, 2011.

PORTAL DA EDUCAÇÃO, **paint** Disponível em:  
<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/conhecendo-o-paint/64326>. Acesso em: Maio, 2011.

PORTAL DA EDUCAÇÃO TECNOLOGIA EDUCACIONAL, **fundamentação teórica**. Disponível em:  
<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/fundamentacao-teorica>, Acesso em: Maio, 2011.

VETUS, **TUDO SOBRE CLÍNICAS VETERINÁRIAS**. Disponível em:  
<https://www.vetusweb.com.br>. Acesso em: Maio, 2011.

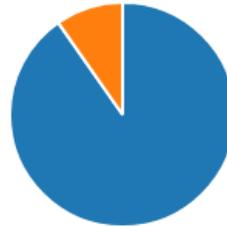
## ANEXOS

Figura 24 – Gráfico 1 – Questão 1 e 2

1. Você possui animais domésticos em sua residencia?

[Mais Detalhes](#)

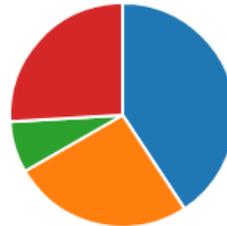
● Sim	28
● Não	3



2. Sé sua resposta anterior foi sim, quantos?

[Mais Detalhes](#)

● 1	11
● 2	7
● 3	2
● mais que três	7



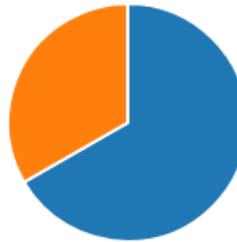
Fonte: Dos Próprios Autores 2019.

Figura 25 – Gráfico 2 – Questão 3 e 4

3. Você faz a verificação da carteirinha do seu animal?

[Mais Detalhes](#)

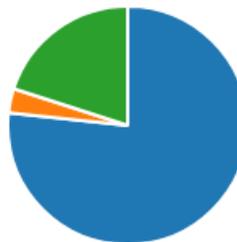
● Sim	20
● Não	10



4. Você gostaria de se manter informado sobre a carteirinha do seu animal?

[Mais Detalhes](#)

● Sim	23
● Não	1
● talvez	6



Fonte: Dos Próprios Autores 2019.

Figura 26– Gráfico 3 – Questão 5

5. Se você pode-se obter o dia de vacinação e horário do seu animal online? Seria

[Mais Detalhes](#)

● Bom	13
● Muito Bom	17
● Ruim	0



Fonte: Dos Próprios Autores 2019.