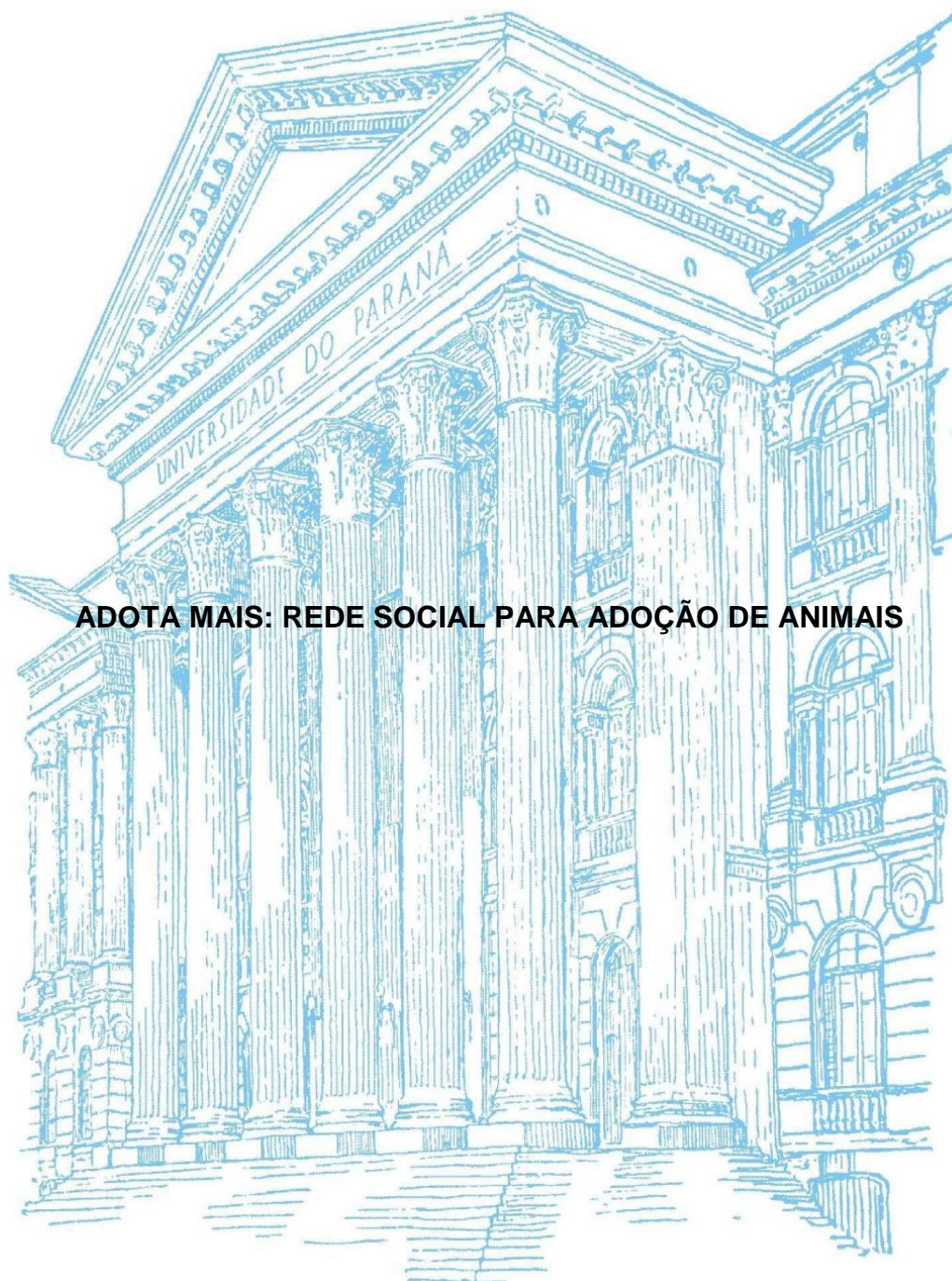


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LUMA LAYS RODRIGUES DUARTE

VICTOR STROMBERG



ADOTA MAIS: REDE SOCIAL PARA ADOÇÃO DE ANIMAIS

CURITIBA

2018

LUMA LAYS RODRIGUES DUARTE
VICTOR STROMBERG

ADOTA MAIS: REDE SOCIAL PARA ADOÇÃO DE ANIMAIS

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Jaime Wojciechowski

CURITIBA
2018

TERMO DE APROVAÇÃO

LUMA LAYS RODRIGUES DUARTE
VICTOR STROMBERG

ADOTA MAIS
Rede Social para Adoção de Animais

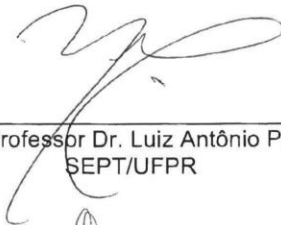
Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Curitiba, 26 de Junho de 2018.

BANCA EXAMINADORA



Orientador: Professor Dr. Jaime Wojciechowski
SEPT/UFPR



Examinador: Professor Dr. Luiz Antônio Pereira Neves
SEPT/UFPR



Examinador: Professora Dra. Rafaela Mantovani Fontana
SEPT/UFPR

RESUMO

Seja uma consequência dos índices cada vez menores de natalidade infantil, ou devido à busca de uma companhia para amenizar a solidão decorrente da vida moderna, a presença de animais de estimação nos domicílios brasileiros está gradualmente aumentando. Com a quarta maior população de animais de estimação do mundo, e um crescimento estimado em 5% ao ano, chama a atenção também os números de abandono registrados no país: 30 milhões de animais em condição de abandono na atualidade. A proliferação da cultura de adoção é vista como uma medida para reverter esses índices de negligência. Visando estimular tal prática, foi desenvolvida a rede social Adota Mais, que, de forma centralizada, busca promover, através de interação social, a divulgação e adoção de animais abandonados ou em situação de risco. Agregando os conceitos de relação utilizados nas redes sociais, o projeto proposto unifica o interesse cada vez maior pelo mundo virtual na sociedade aos benefícios de tratar o problema muitas vezes subestimado que é o abandono.

Palavras-chave: Animais. Adoção. Abandono. Estimação.

ABSTRACT

Whether it is a consequence of declining infant birth rates or the search for a company to ease the loneliness of modern life, the presence of pets in Brazilian households is gradually increasing. With the fourth largest population of pets in the world, and an estimated growth of 5% per year, it is also worth noticing the number of abandonment registered in the country: 30 million animals currently abandoned. The proliferation of the culture of adoption is seen as a measure to reverse these rates of neglect. Aiming to stimulate this practice, the social network AdotaMais was developed, which, in a centralized way, seeks to promote, through social interaction, the dissemination and adoption of abandoned or at risk animals. By adding the concepts of relationship used in social networks, the proposed project unifies the increasing interest in the virtual world in society to the benefits of treating the often underestimated problem that is the abandonment.

Key-words: Animals. Adoption. Abandoned. Pets.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - COMPILAÇÃO DE UM PROGRAMA JAVA	23
FIGURA 2 – CAMADAS DE ARQUITETURA DA APLICAÇÃO JAVA EE	25
FIGURA 3 – CICLO DA METODOLOGIA SCRUM	27
FIGURA 4 – FLUXO DE PROCESSO POR SPRINT	30
FIGURA 5 - FAIXA ETÁRIA DOS ENTREVISTADOS	32
FIGURA 6 – DECLARADOS DONOS DE ANIMAIS	33
FIGURA 7 – ORIGEM DOS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO	33
FIGURA 8 – UTILIZAÇÃO DE REDES SOCIAIS	34
FIGURA 9 – FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	34
FIGURA 10 – PRESENÇA DE ASSUNTOS VOLTADOS A ANIMAIS	35
FIGURA 11 – PESQUISA SOBRE ANIMAIS EM REDE SOCIAL	36
FIGURA 12 – LOCALIZAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM MÍDIAS SOCIAIS	36
FIGURA 13 – APLICABILIDADE DO PROJETO PROPOSTO	37
FIGURA 14 – ACEITAÇÃO E USABILIDADE DA PROPOSTA	38
FIGURA 15 - CAMADAS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE	43
FIGURA 16 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA TRELLO PARA CONTROLE DE SPRINTS.....	45
FIGURA 17 - WBS	46
FIGURA 18 – GRÁFICO DE GANTT	47
QUADRO 1 - PLANO DE RISCOS.....	48
QUADRO 2 - QUADRO DE RESPONSABILIDADES	49
FIGURA 19 - DIAGRAMA DE ARQUITETURA	59
FIGURA 20 - AUTENTICAÇÃO NO SISTEMA.....	60
FIGURA 21 - CADASTRO NO SISTEMA.....	60
FIGURA 22 - RECUPERAR SENHA	61
FIGURA 23 – LISTA DE ANIMAIS	62
FIGURA 24 - NOVO PET	62
FIGURA 25 - ALTERAR CADASTRO DO PET	63
FIGURA 26 - ALTERAR FOTO DO PET	63
FIGURA 27 - VISUALIZAR TIMELINE	64
FIGURA 28 - VISUALIZAR TIMELINE COM FILTROS.....	64
FIGURA 29 - INSERIR POSTAGEM.....	65

FIGURA 30 - COMPARTILHAR EVENTO COMO POST.....	66
FIGURA 31 - COMPARTILHAR PET COMO POSTAGEM.....	66
FIGURA 32 - VISUALIZAR EVENTO	67
FIGURA 33 - CADASTRAR EVENTO.....	68
FIGURA 34 - ALTERAR EVENTO	68
FIGURA 35 - ALTERAR FOTO DO EVENTO	69
FIGURA 36 - CONVIDAR AMIGOS PARA EVENTO	69
FIGURA 37 - VER EVENTO DE TERCEIRO	70
FIGURA 38 - GERENCIAR CONTA.....	70
FIGURA 39 - PESQUISAR USUÁRIOS	71
FIGURA 40 - LISTAR MEUS AMIGOS	71
FIGURA 41 - ENVIAR MENSAGEM	72
FIGURA 42 – SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO	73
FIGURA 43 - SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO RECORRENTE	73
FIGURA 44 – EMAIL DE NOTIFICAÇÃO DO INTERESSE DE ADOÇÃO.....	74
FIGURA 45 - LISTAS DE SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO	75
FIGURA 46 - SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO ACEITA	75
FIGURA 47 - LISTA DE ANIMAIS COM VARIAÇÃO DE ESTADO.....	76
FIGURA 48 - REATIVAR ANIMAL ADOTADO.....	76
FIGURA 49 - ANIMAL REATIVADO PARA ADOÇÃO	77
FIGURA 50 – GERAR RELATÓRIO DE ADOÇÃO	78
FIGURA 51 –RELATÓRIO DE ADOÇÃO.....	78
FIGURA 52 –RELATÓRIO DE ADOÇÃO GERADO	79
FIGURA 53 - DOWNLOAD DO TERMO DE ADOÇÃO	80
FIGURA 54 – DESATIVAR CONTA	80
DV01 – MANTER USUÁRIO.....	91
DV02 – EFETUAR LOGIN.....	92
DV03 – RECUPERAR SENHA.....	92
DV01 – CADASTRAR ANIMAL	95
DV02 – ALTERAR ANIMAL.....	96
DV01 – INTERFACE INICIAL.....	99
DV02 – REALIZAR POSTAGEM.....	100
DV01 - CADASTRAR EVENTO	104
DV02 – EDITAR EVENTO.....	105

DV03 - COMPARTILHAR EVENTO	105
DV01- DESATIVAR CONTA	108
DV02 - CONFIGURAÇÕES PESSOAIS	109
DV01 – NOTIFICAÇÕES DE AMIZADE.....	111
DV01 – ENVIAR MENSAGEM	114
DV01 - ESCOLHER ADOÇÃO	116
DV02 - SOLICITAR ADOÇÃO.....	117
DV01 - VISUALIZAR EVENTO.....	119
DV02 - CONVIDAR AMIGOS	120
DV01 - GERENCIAR TIMELINE COM FILTROS	122
DV01- RELATÓRIO DE ADOÇÃO	124
DV01- RELATÓRIO DE ADOÇÃO GERADO.....	125
FIGURA 56 – DIAGRAMA DE CLASSE DE DOMÍNIO	126
FIGURA 57 - DIAGRAMA DE CLASSE CONTROLLER	127
FIGURA 58 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB DAO.....	128
FIGURA 59 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB FACADE	129
FIGURA 60 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB VIEWS.....	130
FIGURA 61 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB PACOTES	131
FIGURA 62 – DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAMENTO	132
FIGURA 63 - EFETUAR LOGIN.....	133
FIGURA 64 - CADASTRO.....	134
FIGURA 65 - RECUPERAR SENHA	134
FIGURA 66 - CADASTRAR PET.....	135
FIGURA 67 - LISTAR PET	136
FIGURA 68 - ALTERAR PET	136
FIGURA 69 - EXCLUIR PET	137
FIGURA 70 - INCLUIR POST.....	138
FIGURA 71 - ALTERAR POST	139
FIGURA 72 - LISTAR POST	139
FIGURA 73 - EXCLUIR POST	140
FIGURA 74 - INCLUIR EVENTO.....	141
FIGURA 75 - ALTERAR EVENTO	142
FIGURA 76 - LISTAR EVENTO	143
FIGURA 77 - EXCLUIR EVENTO	144

FIGURA 78 - GERENCIAR CONTA.....	145
FIGURA 79 - DESATIVAR CONTA.....	145
FIGURA 80 - ENVIAR MENSAGEM	146
FIGURA 81 - VISUALIZAR EVENTO	147
FIGURA 82 - EXCLUIR AMIGO	147
FIGURA 83 - ADICIONAR AMIGO.....	148
FIGURA 84 - GERENCIAR TIMELINE.....	148
FIGURA 85 - SOLICITAR ADOCAO	149
FIGURA 86 - GERAR RELATÓRIO	149
FIGURA 87 - DIAGRAMA DE ESTADOS DA ADOÇÃO	150
FIGURA 88 - PESQUISA DE MERCADO	152
FIGURA 89 - PESQUISA DE MERCADO	153
FIGURA 90 - CONTATO COM ONG.....	154
FIGURA 91 - PERGUNTAS À ONG.....	155
FIGURA 92 - ESCOPO DO PROJETO	156
FIGURA 93 - ESCOPO DO PROJETO.....	157
FIGURA 94 - TERMO DE ADOÇÃO RESPONSÁVEL.....	158

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - PLANO DE RISCOS.....	48
QUADRO 2 - QUADRO DE RESPONSABILIDADES	49

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANDA	- Agência de Notícias de Direitos Animais
CETIC	- Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação
IBGE	- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IDE	- Ambiente de Desenvolvimento Integrado
JDK	- Java Development Kit
JEE	- Java Enterprise Edition
JRE	- Java Runtime Environment
JVM	- Java Virtual Machine
ONG	- Organização Não Governamental
OMS	- Organização Mundial da Saúde
PNS	- Pesquisa Nacional de Saúde
PNAD	- Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
SGBD	- Sistema Gerenciador de Banco de Dados
UML	- Unified Modeling Language
WBS	- Work Breakdown Structure

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	JUSTIFICATIVA.....	13
1.2	OBJETIVOS	15
1.2.1	Objetivo Geral.....	15
1.2.2	Objetivos Específicos	15
1.3	ESTRUTURA DO DOCUMENTO	15
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO NEGÓCIO.....	17
2.1.1	ABANDONO DE ANIMAIS	17
2.1.2	ORGANIZAÇÕES NÃO GOVERNAMENTAIS	18
2.1.3	ADOÇÃO DE ANIMAIS	18
2.1.4	REDES SOCIAIS.....	20
2.2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DAS TECNOLOGIAS.....	21
2.2.1	UNIFIED MODELING LANGUAGE - UML.....	21
2.2.2	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA.....	22
2.2.3	BANCO DE DADOS	25
2.2.4	METODOLOGIA ÁGIL.....	26
2.3	CONSIDERAÇÕES À FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	30
3	METODOLOGIA.....	31
3.1	PESQUISA DE MERCADO	31
3.1.1	Resultados da pesquisa de mercado.....	31
3.2	MATERIAIS E MÉTODOS.....	38
3.2.1	Astah	39
3.2.2	Trello.....	39
3.2.3	Netbeans	40
3.2.4	Xmind	41
3.2.5	GanttProject.....	41
3.2.6	Infraestrutura de Desenvolvimento	42
3.3	MODELO DE PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE	42
3.3.1	Adaptação da Metodologia Scrum para as necessidades da equipe	44

3.4	PLANO DE ATIVIDADES	45
3.5	PLANO DE RISCO	47
3.6	RESPONSABILIDADES	48
3.7	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	49
3.7.1	Sprint 1	49
3.7.2	Sprint 2	50
3.7.3	Sprint 3	50
3.7.4	Sprint 4	51
3.7.5	Sprint 5	51
3.7.6	Sprint 6	52
3.7.7	Sprint 7	52
3.7.8	Sprint 8	53
3.7.9	Sprint 9	53
3.7.10	Sprint 10	55
3.7.11	Sprint 11	55
3.7.12	Sprint 12	56
3.7.13	Sprint 13	56
3.7.14	Sprint 14	56
3.7.15	Sprint 15	56
3.8	CONSIDERAÇÕES À METODOLOGIA	57
4	APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	58
4.1	ARQUITETURA DO SOFTWARE	58
4.2	SOFTWARE	59
4.3	CONSIDERAÇÕES À APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS.....	81
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
5.1	RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS.....	83
5.1.1	Manter Amizade.....	83
5.1.2	Configurações de Privacidade.....	83
5.1.3	Lar Temporário	83
5.1.4	Configurações de Segurança	84
5.1.5	Implementação de Aplicativo Móvel	84
	REFERÊNCIAS.....	85
	APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	89
	APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÕES DE CASO DE USO.....	91

APÊNDICE C – DIAGRAMA DE CLASSE	126
APÊNDICE D – DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAMENTO	132
APÊNDICE E – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	133
APÊNDICE F – DIAGRAMA DE TRANSIÇÃO DE ESTADOS.....	150
APÊNDICE G – PLANO DE COMUNICAÇÃO	151
APÊNDICE H – PESQUISA DE MERCADO	152
APÊNDICE I – CONTATO COM A ONG CRAZY CAT GANG.....	154
APÊNDICE J – QUESTIONÁRIO PARA A ONG CRAZY CAT GANG	155
APÊNDICE L – ESCOPO DO PROJETO	156
ANEXO A – TERMO DE ADOÇÃO E GUARDA RESPONSÁVEL	158

1 INTRODUÇÃO

De acordo com a Pesquisa Nacional de Saúde, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2013), 44,3% dos domicílios brasileiros possuem ao menos um cachorro (totalizando aproximadamente 52,2 milhões de animais), e para os gatos, este índice é de 17,7% (ou 22,1 milhões de gatos) (IBGE, 2013). Tais índices, em associação com os dados registrados na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios, evidenciaram que há mais cães do que crianças nas residências brasileiras (44,9 milhões de crianças até 14 anos).

Esta tendência comportamental deixou o Brasil com a quarta maior população de animais de estimação do mundo, e no terceiro lugar dentre os países que mais gastam neste setor (IBGE, 2013) abrindo espaço para uma nova perspectiva de planejamento social.

A mesma pesquisa trouxe ainda, o perfil dos donos de *pets* no país. Dentre aqueles que possuem cães, por exemplo, apenas 24% têm animais adotados, sendo 59% destes, sem raça definida, indicando que a maioria dos cães que se encontram em ONGs e abrigos que resgatam e tratam animais abandonados, ainda não são a preferência dos detentores de cachorros no país.

Com estimativas de crescimento anual de 5% ao ano (IBGE, 2013), a população animal no país requer cada vez mais atenção pública. Seja em relação aos benefícios à saúde, já cientificamente comprovados que possuir um *pet* oferece (EXAME, 2013), seja pelos aspectos econômicos que este setor beneficia o país ou ainda vários outros fatores consideráveis, o mundo animal está cada vez mais presente no dia a dia da sociedade brasileira.

1.1 JUSTIFICATIVA

O retrato do crescimento da presença animal na vida dos brasileiros veio acompanhado de outros fatos alarmantes. De acordo com a Organização Mundial da Saúde, há no Brasil, cerca de 30 milhões de animais abandonados. Sendo 20 milhões de cães, 10 milhões de gatos (ANDA, 2014).

Tais números abriram espaço para debates que evidenciam a necessidade de políticas públicas que combatam o abandono e os maus tratos, e que promovam programas de adoção e incentivo à castração.

Dentre os vários motivos que levam um animal a ser abandonado, há ainda os fatores sazonais que influenciam e agravam os índices de abandono. Por exemplo, um destes fatores, é, de acordo com a Sociedade Protetora dos Animais de Curitiba, as festividades de final de ano. Durante o mês de dezembro, os índices de animais abandonados aumentam em 50% em relação aos demais meses do ano (CBN, 2017). Mesmo sendo passível crime previsto em lei (BRASIL, 1998), não é incomum os animais serem abandonados em decorrência de viagens e necessitarem ser recolhidos por entidades de proteção.

Considerados todos os fatores já citados, há ainda de se analisar, as dificuldades enfrentadas pelas ONGs e entidades de proteção no que se refere a promover e incentivar a adoção responsável.

Muitas vezes provendo de recursos escassos, as entidades de proteção animal dependem de doações de terceiros e parcerias com empresas para manter suas atividades. Aquelas que possuem mais recursos, ainda conseguem divulgação por mídia de grande impacto social ou até um *website* próprio. As demais, em sua grande maioria dependem de outros meios para atrair a atenção dos potenciais financiadores e/ou adotantes.

Os principais meios utilizados por essas entidades para promover a adoção têm sido através de perfis em redes sociais como o *Instagram* e o *Facebook*. Ambas as citadas não são voltadas para este fim, fazendo com que muitas vezes as tentativas de divulgação se percam dentre tantas outras interações realizadas pelos usuários das mesmas.

Portanto, uma das maneiras identificadas para auxiliar nesta questão é a centralização da demanda de adoção encontrada no país, buscando aproximar pessoas interessadas em adotar um animal das ONGs e entidades de proteção, assim como pessoas independentes que desejam doar um animal. De tal forma, tanto a divulgação quanto o controle de adoção seriam facilitados, disponibilizando o recurso de mídia digital como um intermediador para todas as partes interessadas.

1.2 OBJETIVOS

Dado a problemática apresentada anteriormente, são apresentados os objetivos gerais e específicos nas subseções a seguir.

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma aplicação web, no formato de rede social, que servirá para centralizar e auxiliar na divulgação de animais para adoção e na conscientização social do problema do abandono que assola o Brasil através da interação digital.

1.2.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do trabalho são:

- a) Desenvolver uma pesquisa de mercado para avaliar o perfil dos usuários de redes sociais e a relação dos mesmos com assuntos voltados às causas animais;
- b) Desenvolver a aplicação web que auxiliará a divulgação de adoção de animais;
- c) Possibilitar que ONGs e entidades de proteção tenham acesso para divulgar todos seus animais;
- d) Armazenar os formulários de adoção responsável;
- e) Possibilitar a visualização dos animais adotados;
- f) Permitir que o usuário crie eventos de feiras de adoção;
- g) Documentar o sistema.

1.3 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

Este documento contém as informações de desenvolvimento do projeto e sua estrutura está detalhada a seguir.

O Capítulo 2 tem como objetivo trazer a fundamentação teórica do sistema, a qual detalha de forma mais aprofundada os assuntos relevantes para a construção deste software. Entre os assuntos tratados estão temas como adoção, abandono de

animais e o uso de redes sociais. Assuntos técnicos também são brevemente introduzidos, tais quais sobre as tecnologias utilizadas no desenvolvimento do projeto.

O Capítulo 3 retrata os materiais e métodos, assim como suas definições técnicas, que foram necessários para que o desenvolvimento deste projeto fosse realizado com o melhor aproveitamento e aplicação de seus recursos físicos e tecnológicos.

No Capítulo 4, são apresentados o software desenvolvido, as informações sobre seu funcionamento e a descrição das funcionalidades aplicadas no sistema. São apresentadas também as imagens do produto gerado, trazendo ao leitor a melhor interpretação do sistema descrito.

O Capítulo 5 retrata as considerações finais a respeito deste projeto. São analisados se os objetivos propostos foram cumpridos de forma satisfatória, se houve tópicos que não tiveram sucesso e quais as possibilidades de trabalhos a serem realizados ou melhorados em oportunidades futuras.

Ao final deste documento, pode-se verificar ainda os artefatos que foram gerados como método de definição do sistema, assim como especificação técnica do projeto desenvolvido.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nos tópicos a seguir, serão apresentados os temas e tecnologias pertinentes para o desenvolvimento deste projeto. Também constam citações de referências bibliográficas fundamentais para o desenvolvimento deste.

Buscando o melhor entendimento dos assuntos tratados nas seções e subseções a seguir os temas foram dispostos separadamente, divididos entre as categorias de Negócio e Tecnologia.

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO NEGÓCIO

A seguir, são apresentados os temas relativos ao Negócio, abrangendo as questões sociais e seus desdobramentos em torno do abandono de animais.

2.1.1 ABANDONO DE ANIMAIS

Na sociedade atual, é cada vez mais evidente o problema do abandono de animais. Esse mal de longa data que assola a sociedade, tem por vezes as mesmas causas (IBGE, 2013):

- Desconhecimento da responsabilidade: Por muitas vezes, os animais são recebidos nas residências como seres independentes. E, ao menor sinal de indisciplina, necessidade de atenção veterinária ou até mesmo sujeira, o animal é considerado inconveniente pelo tutor, perdendo-se a imagem-conceito de “animal de pelúcia”;
- Férias: Nos períodos de férias ou até festas de fim de ano, é muito comum que os donos de animais viagem, e, impossibilitados de levá-los consigo ou deliberadamente os deixando em casa, os animais são deixados sem cuidados, ou ainda abandonados ao acaso nas ruas;
- Perda da beleza: àqueles que tem animais em casa, o apelo de um filhote é significativamente maior do que o dos animais adultos ou idosos. Ao receber um filhote, a falta de perspectiva do crescimento do mesmo, das mudanças físicas que o animal sofrerá, acarreta na frustração do tutor, que, num ato de irresponsabilidade, abandona o animal por assim o considerar feio. Insatisfeito com sua aparência;

- **Enfermidade:** Por fim, mas de suma importância, assim como os humanos, os animais também carecem de cuidados com a saúde, e eventualmente, o animal pode vir a adoecer. Ao passar por uma situação de enfermidade animal, não é incomum o tutor negligenciá-lo. Seja por questão financeira, seja sob a justificativa de falta de tempo, incontáveis vezes, sob o ponto de vista do responsável, a solução mais rápida é abandonar o animal e jogá-lo nas ruas.

Listada as principais causas do abandono de animais (MEUS ANIMAIS, 2018), constata-se que nos dias atuais, cerca de 30 milhões de cães e gatos vivem em situação de abandono no país.

2.1.2 ORGANIZAÇÕES NÃO GOVERNAMENTAIS

Com o intuito de promover a adoção responsável, auxiliar no controle populacional de animais, resgatar animais em situação de risco e sensibilizar a sociedade sobre a responsabilidade que é ter um *pet* em casa, as ONGs tem um papel cada vez mais importante no combate do abandono e maus tratos.

Mantida por voluntários, estas instituições contam com o apoio de empresas, com as quais fazem parcerias, e pessoas comuns para realizarem seus trabalhos. As arrecadações permitem que o trabalho não pare no auxílio daqueles que são deixados à própria sorte nas ruas. Medicação, alimentação e cuidados veterinários são providos aos animais abandonados.

Através de divulgação em seus próprios sites ou perfis em redes sociais, as ONGs incentivam a adoção, promovendo feiras e eventos, os quais muito comumente têm venda de produtos para a arrecadação de fundos, além de palestras e projetos educativos (CATLAND, 2018).

2.1.3 ADOÇÃO DE ANIMAIS

Com o crescimento da população animal estimado em 5% ao ano (IBGE, 2013) e cerca de 30 milhões de animais nas ruas (ANDA, 2014), é fundamental reforçar a importância dos programas de adoção.

De acordo com o IBGE (2013), o perfil traçado para os entrevistados detentores de animais indica que aqueles que possuem cães são, em sua maioria, casados (51%) e pertencentes às classes sociais A e B. Constatou-se ainda que 44% dos entrevistados consideram os cães como filhos e 64% deixam os animais dormirem dentro de casa.

Em relação aos gatos, segundo lugar na preferência nacional, 45% dos proprietários os consideram como filhos, e seus detentores são em maioria, mulheres. Quando consultados sobre o desejo de se ter um animal de estimação, aqueles que ainda não os têm foram unânimes, 100% das pessoas nesta classificação afirmaram ter vontade de comprar ou adotar um *pet*, sendo freados por questões como falta de tempo, dificuldade em se comprometer a cuidar do animal por tantos anos e o custo financeiro necessário para mantê-lo (IBGE, 2013).

A partir deste perfil traçado, outra categoria de resgate e adoção animal tem ganhado destaque. O meio termo aplicado entre as ONGs e o adotador, e cada vez mais comum, é classificado como lar temporário. Constitui um lar temporário, uma pessoa que, em parceria com o órgão protetor animal, aceite receber em sua casa um animal resgatado até que este encontre um lar definitivo por meio de adoção. Durante a permanência do animal na casa do voluntário, o abrigo responsável fica encarregado de arcar com todas as despesas do animal, usufruindo apenas do espaço físico e dos cuidados do voluntário (PETLOVE, 2018).

Recursos deste tipo, ampliam a capacidade de atendimento dos órgãos protetores, uma vez que mesmo não tendo condições físicas de receber um animal, este estará recolhido na residência de um voluntário até que a adoção seja realizada.

Como requisito para a adoção responsável, as organizações protetoras estabelecem condições que devem ser seguidas pelo adotante para que o processo seja realizado, visando garantir que o animal, que já passou por situação de abandono, não volte às ruas.

Dentre os requisitos necessários estão:

- Ser maior de 18 anos;
- Ter proteção em sacadas e janelas (para o caso de apartamentos) ou garantir que o animal não terá acesso à rua;
- Garantir que todas as pessoas que moram na residência estão de acordo com a adoção (termo de adoção responsável (ANEXO A));

- Estar ciente que um animal vive em média 15 anos;
- Se comprometer a realizar a castração (termo de castração).

Alguns estabelecimentos ainda fazem visitas nas casas dos adotantes, para garantir que os requisitos de segurança estarão sendo cumpridos (BECO DA ESPERANÇA, 2018).

Muitas destas campanhas de adoções são promovidas nas redes sociais. Na tentativa de atingir a maior quantidade de pessoas possível, as entidades realizam divulgações através de mídia digital buscando atrair possíveis adotadores.

2.1.4 REDES SOCIAIS

O mundo virtual está cada vez mais presente na vida das pessoas. A possibilidade de se ter informações instantaneamente tornou este aspecto de interação praticamente indispensável no modelo de vida atual.

De acordo com uma pesquisa realizada pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC), mesmo com as discrepâncias sociais enfrentadas pela população brasileira, a internet está se tornando um recurso progressivamente difuso, utilizado por mais de 50% dos brasileiros com mais de 10 anos de idade (SILVA, 2015).

Os conceitos de rede social vêm de longa data na Sociologia e na Antropologia Social (LEMIEUX, 2012) e, com o aparecimento da *Internet*, a maneira com que a informação é acessada e disseminada tornou tal recurso cada vez mais presente na resolução de problemas básicos e recorrentes dos usuários (DAMÁSIO, NUNES & SOBRAL, 2014).

“O aumento das redes sociais relaciona-se com a ajuda concreta proporcionada pelos membros, com base emocional e na partilha de problemas ou de sucessos. O apoio social aos membros é um elemento chave no funcionamento destes grupos.” (DAMÁSIO, NUNES & SOBRAL, 2014)

Segundo Pessoa (2014), estabelecidas como um padrão organizacional capaz de, através da sua arquitetura de relações, expressar ideias de opinião política e econômicas, as redes sociais têm a missão de auxiliar na resolução de algumas das dificuldades presentes na sociedade atual. Pode-se qualificá-las

também como uma manifestação cultural, que, utilizando de um padrão de pensamento, induz uma nova maneira de conhecer e explorar novas ideias e perfis comportamentais.

2.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DAS TECNOLOGIAS

Além dos temas relativos ao Negócio, e igualmente importantes, há também os que contemplam as tecnologias utilizadas no desenvolvimento deste projeto. Tais vertentes são conceituadas a seguir.

2.2.1 UNIFIED MODELING LANGUAGE - UML

O processo de desenvolvimento de software busca prover aos envolvidos a maneira mais eficiente de desenvolvê-lo com sucesso. Dentre as principais etapas pode-se citar a análise dos requisitos, especificação dos mesmos e construção do sistema. Para assistir tais processos, a Unified Modeling Language (UML) auxilia graficamente a modelagem e visualização dos procedimentos a serem realizados (AHMED, CARY E., 2002).

A partir dos anos 90, a formalização e unificação dos padrões de notação da linguagem foi estabelecido. Com raízes firmadas de longa data, a UML incorpora os principais recursos de vários padrões de análise aplicados anteriormente (Booch e OMT) (RUMBAUGH, BOOCH, JACOBSON, 2005).

Segundo Larman (2005), a UML pode ser aplicada de três maneiras, sendo a primeira como rascunho, onde os diagramas são esboçados à mão; como planta de software, onde, mais detalhados, os diagramas podem ser utilizados como engenharia reversa ou codificação do sistema; e ainda como linguagem de programação, na qual a especificação completa de um sistema de software em UML é gerada em forma de executável, contemplando toda a lógica e comportamento analisados.

Considerada como um recurso abrangente para modelar de forma visual sistemas de software, a UML oferece maneiras de relatar não apenas os blocos

mais simples de construção, mas também recursos para ilustrar as relações mais complexas dentre eles (AHMED, CARY E., 2002).

A UML é mais do que um mero punhado de símbolos e gráficos. Por trás de cada símbolo empregado na notação UML existe uma semântica bem-definida. Dessa maneira, um desenvolvedor poderá usar a UML para escrever seu modelo, e qualquer outro desenvolvedor, ou até outra ferramenta, será capaz de interpretá-lo sem ambiguidades. (RUMBAUGH, BOOCH, JACOBSON, 2005)

As particularidades de um sistema, sejam estáticas ou dinâmicas, são ilustradas na forma de diagramas. Há vários tipos de representação, agrupados em áreas focais específicas da modelagem visual, pode-se citar:

- Diagrama de Caso de Uso: Identifica as funcionalidades exigidas no sistema através do ponto de vista do usuário;
- Diagrama de Classe: Demonstra as relações estáticas existentes entre um grupo de classes e/ou interfaces do software;
- Diagrama de Sequência: Modela a troca de mensagens realizada entre os objetos de um sistema.

Na UML, em decorrência das práticas de desenvolvimento, os objetos gerados são tratados de maneira distinta. Tais artefatos não são apenas a parte do projeto a ser entregue, mas também são críticos para gerenciar, conservar e difundir determinado sistema durante seu desenvolvimento e após sua implantação (RUMBAUGH, BOOCH, JACOBSON, 2005).

2.2.2 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA

Criada por James Gosling em meados de 1990, a linguagem Java ganhou o mercado com a popularização da *internet* através da oportunidade de disponibilizar dinamismo e interação nos sistemas *web*. (DEITEL, 2010). Em decorrência do foco da linguagem em recursos *online*, o Java passou rapidamente a ser utilizado em aplicações de grande porte no ambiente corporativo além das áreas que contemplam dispositivos direcionados ao consumo popular.

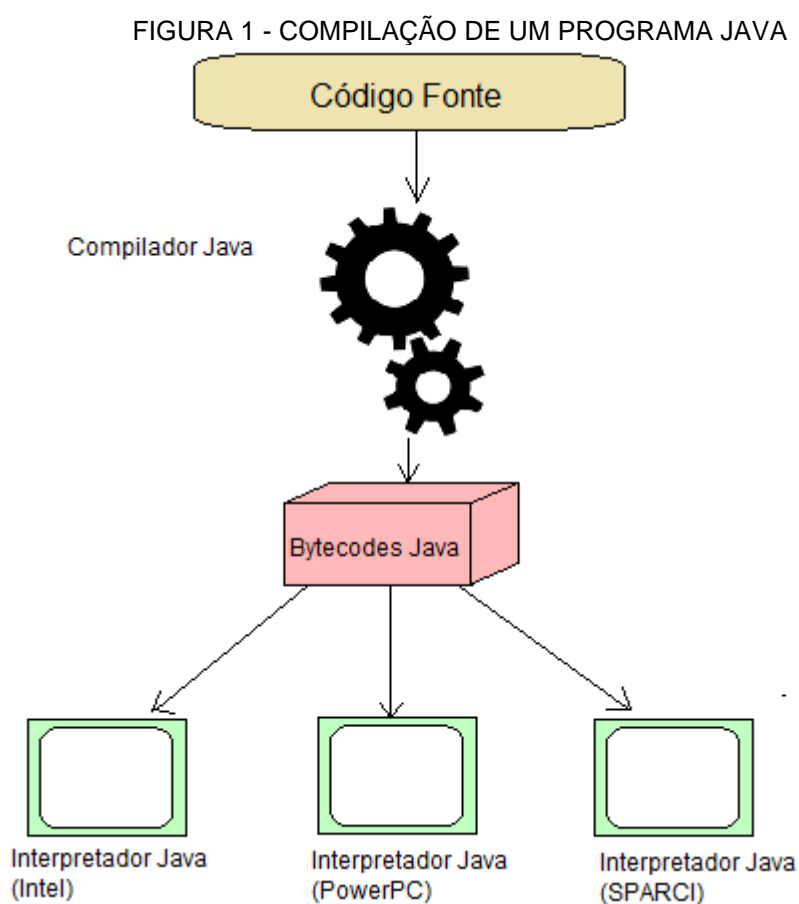
Atualmente, a linguagem Java está não apenas na *Internet*, mas também é responsável por muitos recursos que integram o dia a dia em sociedade. De

telefones celulares, dispositivos portáteis à sistemas de navegação e soluções comerciais, o Java está em toda parte (ORACLE, 2018a).

As plataformas de desenvolvimento Java possuem uma vasta variedade de recursos, particularmente, ferramentas de monitoramento de desempenho e testes de software. Dois dos principais produtos presentes nesta plataforma são o Java Runtime Environment (JRE) e o Java Development Kit (JDK). O JRE fornece componentes como as bibliotecas e a Java Virtual Machine. É também a base para as tecnologias na Plataforma Java Enterprise Edition (Java EE) utilizada no desenvolvimento de softwares corporativos. A Java Virtual Machine (JVM) é responsável pela independência de hardware e sistema operacional da plataforma de desenvolvimento além da segurança da mesma.

O JDK é um superconjunto do JRE. Além de possuir todos os componentes do Java Runtime Environment, contém compiladores e validadores de código necessários para o desenvolvimento de software (ORACLE, 2018a).

A Figura 1 ilustra o ciclo de compilação de um programa desenvolvido em Java.



FONTE: Adaptado de DEVMEDIA (2018)

2.2.2.1 Java Enterprise Edition (Java EE)

A plataforma Java Enterprise Edition (Java EE) é referência em software de desenvolvimento corporativo. O Java EE é mantido através do *Java Community Process*, ou seja, com contribuições de especialistas do setor, organizações comerciais e de código aberto. Cada versão disponibilizada integra novos recursos que se alinham às necessidades do setor, aperfeiçoam a portabilidade de aplicativos e aumentam a produtividade do desenvolvedor (ORACLE, 2018b).

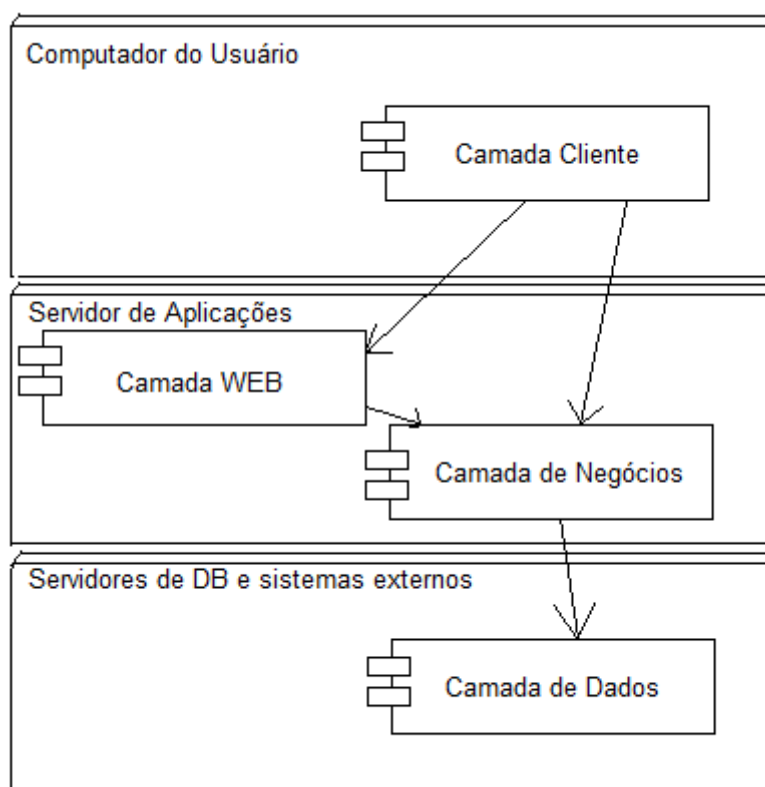
No Java EE, todos os recursos de um componente são independentes, mantendo a criação e a pesquisa dos recursos do código ocultados. Através das anotações geradas, os fatores de independência podem ser utilizados automaticamente em outros componentes ou recursos da aplicação (ORACLE, 2018c).

A arquitetura definida pelo Java EE contempla quatro camadas no modelo das aplicações, são elas:

- Camada Cliente: Identificada pela parte do software que é executada no computador do usuário;
- Camada Web: Porção do software que é executada no servidor online, que por sua vez é acoplada ao servidor da aplicação;
- Camada de Negócio: Parte do software que é executada no servidor da aplicação;
- Camada de Dados: Repositório do banco de dados do sistema e aplicações externas (DEVMEDIA, 2018a).

A Figura 2 ilustra as camadas da arquitetura de referência de uma aplicação em Java EE.

FIGURA 2 – CAMADAS DE ARQUITETURA DA APLICAÇÃO JAVA EE



FONTE: Adaptado de DEVMEDIA (2018)

2.2.3 BANCO DE DADOS

Projetados para gerenciar grandes quantidades de informações, os sistemas gerenciadores de banco de dados (SGBD) são definidos por uma coleção de dados inter-relacionados e um conjunto de programas para acessá-los. Os agrupamentos de informações, também nomeados como banco de dados, contém referências sobre um empreendimento específico. Como principal objetivo de um SGBD, destaca-se fornecer um ambiente que seja conveniente e eficiente para manter e resgatar informações de um banco de dados (KORTH. H, SILBERSCHATZ, A., S. SUDARSHAN, 2012).

A definição de estruturas e o fornecimento de mecanismos que as manipulam definem o gerenciamento das informações. Além disso, o sistema de banco de dados deve garantir a segurança dos informes armazenados em caso de indisponibilidade do sistema e ainda contra tentativas não-autorizadas de acesso (KORTH. H, SILBERSCHATZ, A., S. SUDARSHAN 2012).

2.2.3.1 MySQL

Um dos principais gerenciadores de banco de dados disponíveis no mercado é o MySQL™. Desenvolvido, distribuído e mantido pela Oracle Corporation, é recomendado a sistemas que trabalham com grande massa de dados e ambientes de alta criticidade. O MySQL™ fornece um servidor de banco de dados rápido, multiusuário, robusto e *multi-threaded* (MySQL™, 2018).

Sendo um banco de dados relacional, ou seja, armazena os dados em diferentes tabelas, o MySQL organiza as estruturas de dados em arquivos físicos visando garantir performance otimizada. O modelo lógico e seus objetos, tais quais tabelas, *databases* e *views*, provém um ambiente flexível de programação e ao configurar regras gerenciadoras dos repositórios de dados, o *database* reforça tais preceitos, garantindo que um banco de dados bem projetado, não está propenso a dados inconsistentes, duplicados ou extraviados (MySQL™, 2018).

2.2.4 METODOLOGIA ÁGIL

Buscando lidar de maneira mais eficiente com situações como a imprevisibilidade, entregas agregadas e estimulando ciclos interativos, os métodos ágeis promovem um processo de gerenciamento de projetos que incentiva a inspeção e a adaptação constante (CULTURA ÁGIL, 2015).

Definida como uma filosofia que prega a importância do trabalho em equipe, a organização e a comunicação assídua como os principais fundamentos para que se alcance um produto final de valor, os métodos ágeis são um conjunto de práticas eficazes destinadas a permitir a entrega rápida e de alta qualidade do produto, tendo uma abordagem de negócios que alinha o desenvolvimento do projeto com as necessidades do cliente e os objetivos da empresa (CULTURA ÁGIL, 2015).

Em fevereiro de 2001, um grupo de dezessete especialistas em desenvolvimento de software se reuniram e, impulsionados pelo objetivo de criar uma alternativa às metodologias de desenvolvimento orientadas à documentação,

conceberam o Manifesto Ágil de Desenvolvimento de Software (THE AGILE MANIFESTO, 2001).

Os quatro valores aplicados no Manifesto Ágil são:

- Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas;
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

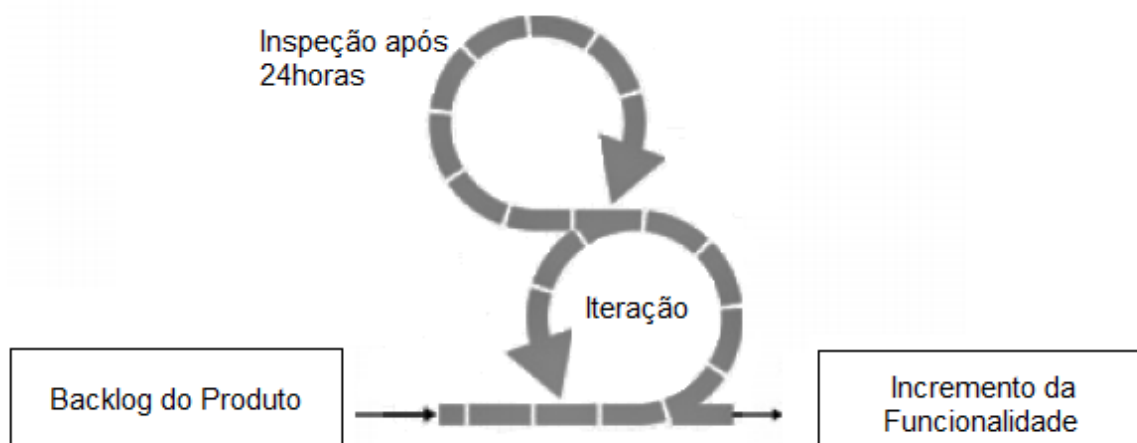
Cada método ágil existente hoje, contém os valores e princípios arraigados no Manifesto Ágil.

2.2.4.1 Scrum

Popularizado nos anos 2000, o Scrum se tornou a forma mais comum de aplicação de metodologia ágil nos processos de desenvolvimento de software. Utilizando poucos conceitos novos, este *framework* junta práticas de mercado já conhecidas e difundidas de maneira organizada e eficiente (SABBAGH, R., 2013).

O Scrum tem suas práticas baseadas em um processo incremental e iterativo. O ciclo do Scrum é demonstrado na Figura 3.

FIGURA 3 – CICLO DA METODOLOGIA SCRUM



FONTE: Adaptado de Schwaber (2004)

Na Figura 3, o círculo inferior representa uma iteração de desenvolvimento das atividades que ocorrem uma após a outra. O resultado de cada iteração é um incremento do produto. O círculo superior representa a inspeção diária que ocorre durante a iteração, na qual os envolvidos na equipe se reúnem para avaliar as atividades uns dos outros e realizar os ajustes necessários. Dirigir a iteração é uma lista de requisitos. Este ciclo se repete até que o projeto seja finalizado (SCHWABER, 2004).

2.2.4.2 Perfis de Ação

No Scrum há apenas três perfis, e todas as responsabilidades de gerenciamento são divididas entre eles, sendo o *Project Owner*, *Team* e o *ScrumMaster*.

É de responsabilidade do *Project Owner* representar a importância de todos que têm participação no projeto assim como o sistema resultante através do levantamento de requisitos gerais do programa, esta lista de requisitos é tachada de *Product Backlog*. Também faz parte deste papel prover fundos iniciais e contínuos para o desenvolvimento do produto, além do retorno do investimento aplicado (SCHWABER, 2004).

O desenvolvimento das funcionalidades projetadas é de responsabilidade da equipe (*Team*). Com autonomia para se autogerenciar e habilidades multifuncionais, possuem a responsabilidade de transformar o *Product Backlog* em um incremento das funcionalidades do produto (SCHWABER, 2004).

A última parte envolvida nesta metodologia é o *ScrumMaster*, este possui a responsabilidade ensinar e instaurar os processos do *Scrum*, adequando-o a cultura de uma organização para que os benefícios esperados sejam atingidos e garantindo a efetividade de tal *framework* (SCHWABER, 2004).

As pessoas alocadas nestes três papéis estão comprometidas com o projeto. Pode haver outros membros relacionados a ele, mas são os perfis definidos pela metodologia que têm a autoridade de tomada de decisão. Sempre buscando garantir o sucesso do produto final (SCHWABER, 2004).

2.2.4.3 Fluxo Scrum

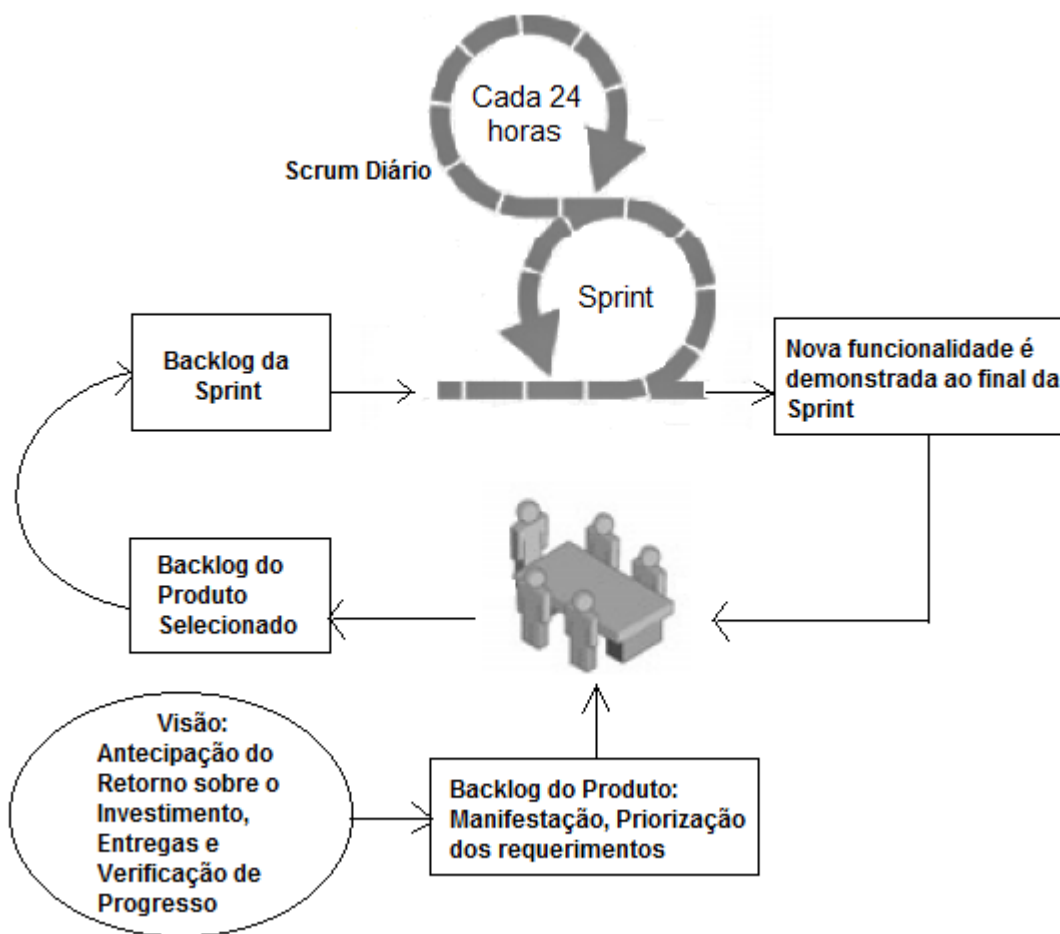
O processo do Scrum é iniciado com a visualização do produto a ser desenvolvido. Apesar de inicialmente vaga, o gerenciador do projeto deve entregar uma visão do produto que busque maximizar o retorno do investimento aplicado (SCHWABER, 2004).

O plano de desenvolvimento estabelecido pelo gerenciador deve incluir um *backlog* do produto. Isso é, uma lista de requisitos funcionais e não-funcionais que, quando implementados, representará a visão de projeto anteriormente idealizada. O *backlog* dos processos é ordenado por prioridades, sendo as mais elevadas aqueles que têm maior tendência de agregação de valor (SCHWABER, 2004).

O processo do fluxo é dividido em *sprints*, cada *sprint* consiste em trinta dias consecutivos de interação, podendo variar de acordo com a necessidade do projeto. Cada uma é iniciada com o planejamento da reunião de *sprint* onde o gerenciador e a equipe definem as atividades a serem desempenhadas na *sprint* subsequente, considerando as escalas de prioridade. Estas reuniões são divididas em duas partes, na primeira, o gerenciador apresenta à equipe as principais prioridades a serem desenvolvidas e a equipe debate a viabilidade e circunstâncias do desenvolvimento a ser realizado. Na segunda parte da reunião, a equipe, sendo responsável pelo próprio trabalho, planeja a *sprint* a ser desenvolvida (SCHWABER, 2004).

Diariamente, a equipe deve se reunir para o que é denominado scrum diário. Cada membro da equipe deve responder à três questões – O que foi feito desde a última scrum diária?; O que planeja fazer entre a scrum diária atual e a posterior?; quais dificuldades estão fragilizando o comprometimento à *sprint* atual e ao projeto? - As quais servirão como alinhamento e atualização do trabalho de toda a equipe (SCHWABER, 2004).

FIGURA 4 – FLUXO DE PROCESSO POR SPRINT



FONTE: Adaptado de Schwaber (2004)

2.3 CONSIDERAÇÕES À FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Todos os conceitos tratados anteriormente nas subseções deste Capítulo objetivam familiarizar o leitor aos temas tratados neste projeto, sejam eles referentes ao negócio ou às tecnologias relevantes ao desenvolvimento desta proposta.

As informações dispostas de maneira macro e abrangente até então abrem espaço para a especialização destes assuntos, refinando e incorporando as definições apresentadas aos requisitos do sistema Adota Mais no Capítulo a seguir.

3 METODOLOGIA

Durante a concepção deste projeto, foram necessários diversos conhecimentos, pois considerada a complexidade do desenvolvimento de software, quando os requisitos são transmitidos, enredados e fixados de maneira rudimentar, é quase certo que ao final do processo ocorra divergência entre o que o produto construído faz e o que era planejado para fazer (POMPILHO, 2002).

Através das fundamentações metodológicas da engenharia de software, foram utilizadas diversas ferramentas para englobar as atividades do processo de produção deste sistema.

3.1 PESQUISA DE MERCADO

Identificar as necessidades e desejos dos consumidores, consiste em um importante elemento para o sucesso das organizações. Neste cenário, a pesquisa de mercado atua como um guia para auxiliar as empresas a delinearem objetivos e trajetórias bem-sucedidas (ZAMBERLAN, 2008).

Segundo Zamberlan, a pesquisa de mercado é estruturada em quatro fases, – Planejamento, Execução, Tabulação e Apresentação de Dados – e cada uma delas é fundamental na identificação e resolução de problemas. Por fim, o uso correto das técnicas de pesquisa repercute em estudos que podem fornecer importantes contribuições para o processo de tomada de decisão.

Para este projeto, realizou-se uma pesquisa em formato de questionário. Os entrevistados foram indagados a respeito das práticas de uso de redes sociais, do impacto de assuntos como o abandono de animais no dia a dia e, ainda, a intenção de uso de uma rede social voltada para o auxílio animal. Os resultados deste estudo estão ilustrados na seção 3.1.1, a seguir.

3.1.1 Resultados da pesquisa de mercado

Para a pesquisa de mercado do sistema Adota Mais, foi desenvolvido um questionário com dez questões. A pesquisa foi realizada através da plataforma Google Forms (GOOGLE FORM, 2018) (recurso de formulários da Google), na qual os entrevistados responderam perguntas sobre seus hábitos nas redes sociais,

voltados ao contato com o abandono animal, e interesse em programas de estímulo à adoção. A pesquisa elaborada está disponível no Apêndice G.

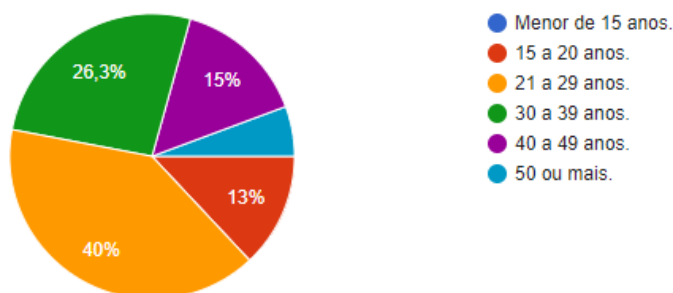
Durante sete dias de divulgação do estudo de mercado, foram obtidas 300 respostas. As questões “Se possui algum animal de estimação, qual a origem dele(s)?”, “Se sim, com qual frequência?” e “Se sim, houve alguma dificuldade em localizar esses dados (publicação, contato, etc.)?” não eram obrigatórias, portanto, a quantidade total de respostas pode ser inferior a 300. A pesquisa foi divulgada em redes sociais como *Facebook* e *Instagram* além de aplicativos de comunicação, tais quais *WhatsApp* e *Telegram*.

A pesquisa realizada contemplou opiniões de várias faixas etárias, em sua maioria, conforme a Figura 5, pessoas entre 21 e 29 anos, com um total de 120 respostas nesta categoria. Em segundo lugar, ficaram os entrevistados com faixa etária entre 30 e 39 anos, sendo estes, 79 pessoas do grupo total.

FIGURA 5 - FAIXA ETÁRIA DOS ENTREVISTADOS

Qual sua idade:

300 respostas



FONTE: Os Autores (2018)

Quando perguntados se possuíam algum animal, 237 entrevistados declararam ser donos de ao menos um animal de estimação. Sendo que apenas 11 respostas nesse quesito foram de pessoas que não têm e não possuem interesse em tê-lo (FIGURA 6).

FIGURA 6 – DECLARADOS DONOS DE ANIMAIS

Possui algum animal de estimação ou gostaria de ter?

300 respostas



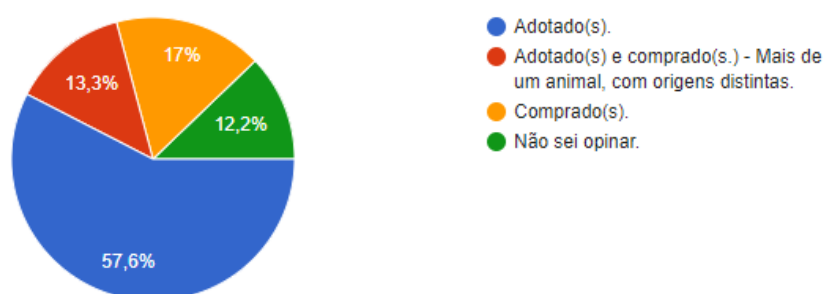
FONTE: Os Autores (2018)

Em relação àqueles que possuem animais de estimação, conforme a Figura 7, das 271 respostas obtidas, a pesquisa revelou que em sua maioria (192 respostas), são de pessoas responsáveis por ao menos um animal proveniente de adoção. Apenas 17,3% do total questionado (46 respostas) declararam ter animais que foram adquiridos via compra.

FIGURA 7 – ORIGEM DOS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Se possui algum animal de estimação, qual a origem dele(s)?

271 respostas



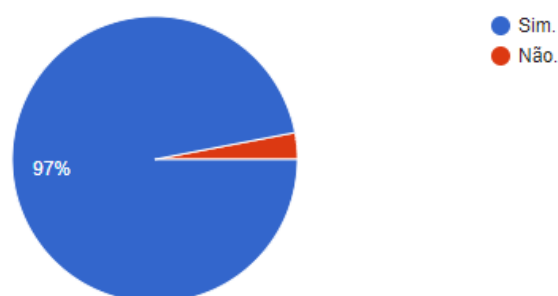
FONTE: Os Autores (2018)

No que tange a utilização de redes sociais, tais quais o *Facebook* e *Instagram*, os entrevistados tiveram sua maioria massiva se declarando usuário de ao menos uma, a Figura 8 ilustra as estatísticas obtidas.

FIGURA 8 – UTILIZAÇÃO DE REDES SOCIAIS

Você utiliza alguma Rede Social? (Instagram, Facebook, outras)

300 respostas



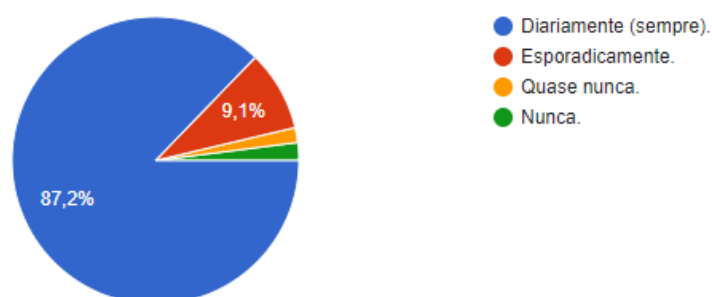
FONTE: Os Autores (2018)

Em sequência, ao estimar a utilização de redes sociais por parte dos entrevistados, de um total de 298 respostas, 260 (87,2%) declararam utilizá-las frequentemente, seguidas por 27 respostas alegando utilizar tal recurso apenas de maneira esporádica (FIGURA 9).

FIGURA 9 – FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO

Se sim, com qual frequência?

298 respostas



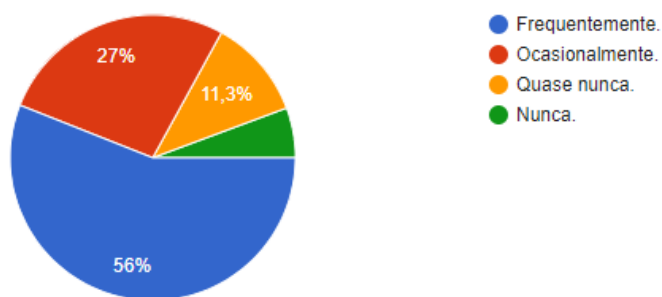
FONTE: Os Autores (2018)

Os entrevistados, utilizadores de redes sociais, responderam o quanto assuntos pertinentes aos animais (adoção, feiras, etc.) estão presentes quando utilizam essas mídias de interação (FIGURA 10). Em sua maioria (56%), os usuários alegaram que frequentemente se deparam com assuntos relacionados à animais de estimação.

FIGURA 10 – PRESENÇA DE ASSUNTOS VOLTADOS A ANIMAIS

Nas Redes Sociais utilizadas, com qual frequência você se depara com divulgação de situações voltadas à animais ?(doação, venda, feiras, etc)

300 respostas



FONTE: Os Autores (2018)

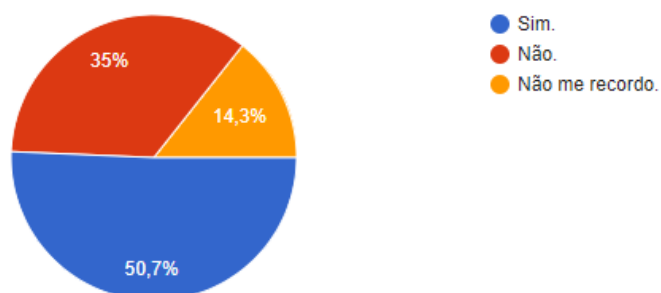
Quando questionados sobre a necessidade de localizar informações referentes à animais nas mídias sociais (FIGURA 11), tais quais sobre doação, animal desaparecido, entre outras, de um total de 300 respostas, 152 foram alegando que já passaram pela situação mencionada.

FIGURA 11 – PESQUISA SOBRE ANIMAIS EM REDE SOCIAL

Já precisou procurar ou pesquisar informações referentes à animais nas redes sociais que utiliza? (doação, animal desaparecido, feiras, eventos, compra, etc)



300 respostas



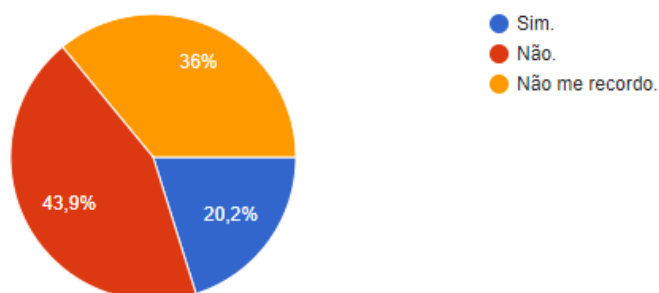
Fonte: Os Autores, 2018.

Dentre as pessoas que responderam já ter realizado buscas sobre animais de estimação nas redes sociais (253 respostas), 20,2% (51 respostas) alegou ter passado por dificuldades em localizar as informações desejadas (FIGURA 12). Nos demais, 36% (91 respostas) não souberam responder, pois não se recordam. E por fim, 111 entrevistados afirmaram não ter sentido maiores dificuldades em identificar as informações requeridas.

FIGURA 12 – LOCALIZAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM MÍDIAS SOCIAIS

Se sim, houve alguma dificuldade em localizar esses dados (publicação, contato, etc)?

253 respostas



FONTE: Os Autores (2018)

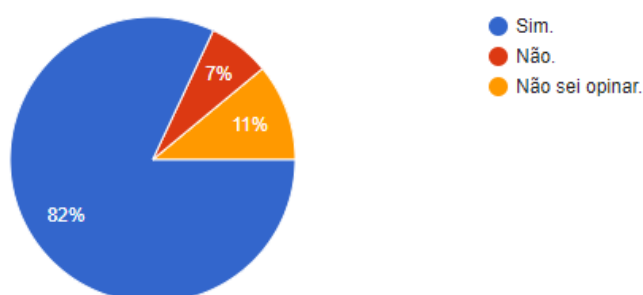
Direcionando o tema das questões na pesquisa de mercado para o interesse dos entrevistados na existência de uma rede social que incentivasse a adoção e visasse combater o abandono de animais, os resultados foram expressivos. Conforme a Figura 13, de um total de 300 respostas recebidas, 246 se posicionaram favoravelmente em relação à eficácia de um projeto contemplando as causas citadas. Destes, 33 entrevistados não souberam se posicionar, e apenas 21 disseram não acreditar na eficácia do projeto proposto.

FIGURA 13 – APLICABILIDADE DO PROJETO PROPOSTO

Na sua opinião, uma Rede Social voltada a ajudar causas como a adoção de animais e prevenção do abandono seria eficaz?



300 respostas



FONTE: Os Autores (2018)

Por fim, a última pergunta do questionário proposto, indagou aos entrevistados se os mesmos faziam uso, e, com qual frequência, de uma rede social direcionada ao auxílio animal. Do total de 300 respostas recebidas, apenas 35 usuários foram desfavoráveis à proposta apresentada. Os demais responderam que, de alguma forma, faziam uso da rede social especulada. Sendo 32% utilizando frequentemente (96 respostas), 36,3% fazendo o uso esporádico da ferramenta (109 respostas), e 20% faria uso caso estivesse envolvido diretamente com o resgate, adoção ou doação de um animal em situação de risco (60 respostas) (FIGURA 14).

FIGURA 14 – ACEITAÇÃO E USABILIDADE DA PROPOSTA

Você faria uso de uma Rede Social voltada à este fim?

300 respostas



FONTE: Os Autores (2018)

De acordo com as respostas apresentadas no questionário proposto (APÊNDICE G), a pesquisa apresentou um resultado favorável ao desenvolvimento do projeto. As várias faixas etárias entrevistadas, os diferentes posicionamentos em relação aos animais, sendo donos de um ou não, o público participante se mostrou interessado na aplicação oferecida e considerou o projeto relevante no auxílio das causas voltadas aos animais.

3.2 MATERIAIS E MÉTODOS

O método ágil aplicado no desenvolvimento deste projeto foi o Scrum. Com ciclos curtos de desenvolvimento, as atividades puderam ser planejadas e priorizadas de acordo com as necessidades da equipe ao longo do processo de evolução do software.

Ao utilizar tal metodologia estabeleceu-se preceitos como adaptabilidade, transparência e melhoria contínua do processo de desenvolvimento. Pôde-se realizar eficientemente entregas regulares priorizando as funcionalidades de maior valor ao projeto e, ainda, o *feedback* contínuo permitiu que a equipe agisse rapidamente em situações de adversidades.

Juntamente com esta metodologia, foram utilizadas diversas ferramentas, tanto gerenciais quanto técnicas, que possibilitaram manter o controle dos artefatos

entregáveis e controlar o fluxo do planejamento estabelecido. Os recursos aplicados no desenvolvimento deste projeto estão listados nas subseções a seguir.

3.2.1 Astah

O processo de desenvolvimento de software contempla vários aspectos, anteriormente à programação do sistema é estabelecida a fundamentação de como o software deve funcionar. A documentação do modelo deve ser claramente definida, uma vez que erros nesta fase refletirão em correções que deverão ser realizadas ao decorrer do processo.

O uso da UML é uma das técnicas empregadas na fase de modelagem do projeto. Com este recurso, é possível elaborar diagramas padronizados obtendo assim uma melhor visualização geral do projeto e como será feita a comunicação entre os objetos a serem desenvolvidos (DEVMEDIA, 2018b).

Neste contexto, uma das principais ferramentas utilizadas na diagramação de modelo de software é o Astah. Utilizado neste projeto, o Astah é um recurso que oferece representação visual do sistema, viabilizando a transformação dos requisitos do software em um modelo coeso e preciso.

Alguns dos diagramas gerados nesta ferramenta e apresentados neste projeto são o diagrama de caso de uso, o diagrama de classe e os diagramas de sequência. Todos estes artefatos buscam refletir as funcionalidades do sistema de maneira simplificada para que, ao final do desenvolvimento, o produto atenda aos objetivos inicialmente propostos.

Ao realizar a instalação da ferramenta Astah o recurso disponibilizado através de uma licença gratuita com duração de 20 dias. Ao final deste período a ferramenta fica indisponível até que seja realizada a compra de uma licença ou através da versão gratuita, esta com recursos limitados em relação à anterior (ASTAH, 2018).

3.2.2 Trello

Buscando dinamismo e praticidade, a ferramenta Trello é um gerenciador e organizador de tarefas. Fundamentada na metodologia Scrum, este recurso pode englobar todas as fases de um projeto (TECHMUNDO, 2015).

Inspirada em um quadro virtual, a empresa *Fog Creek Software* criou em 2011 esta ferramenta que permite o gerenciamento de equipes e tarefas. Dentro deste artefato cada agrupamento de lista é definido como “*Board*”. Várias listas podem ser criadas e, dentro de cada lista, quantos cartões de atividades forem necessários (CANALTECH, 2018).

Cada cartão de atividade pode conter vários tipos de informações, desde o responsável, status de progresso até datas e subtarefas. Além disso, cada cartão pode ser fixado em uma etiqueta diferenciada, identificando, por exemplo, níveis de urgência ou criticidade (CANALTECH, 2018).

A ferramenta Trello é um site e pode ser acessada via navegador *web*. Há também a versão em aplicativo para dispositivos móveis. Na versão utilizada por navegador, não é necessária qualquer instalação. A aplicação é em inglês e não possui custo (TRELLO, 2018).

No desenvolvimento do projeto Adota Mais a equipe estabeleceu quadros de atividades divididos primeiramente por integrante. Cada membro realizou o cadastro de cartões de atividades separados por funcionalidades do produto. Todos estes cartões foram divididos por status ao longo do andamento do projeto, sendo eles “A Fazer”, “Em Andamento”, “Para Revisar” e “Concluído”.

3.2.3 Netbeans

O Netbeans é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) que fornece suporte para programação em várias plataformas. Proporcionando assistência otimizada no desenvolvimento de software, esta ferramenta gratuita e de código-aberto, provém de um padrão de desenvolvimento em constante aprimoramento (NETBEANS, 2018).

Com recursos que contemplam escrever, compilar, depurar e instalar programas, o Netbeans, apesar de ser escrito na linguagem de programação Java, pode ser utilizado para programação em qualquer outra, sendo compatível também com todos os sistemas operacionais. Visando simplificar o desenvolvimento e aumentar a produtividade, esta ferramenta dispõe de uma sólida base para a criação de projetos.

Um grande número de bibliotecas, rotinas e protocolos faz do Netbeans um artefato amplamente aceito dentre os desenvolvedores de software. Recursos como

plug-ins para UML, suporte ao Java Enterprise Edition e visualizador de classes e interfaces integrados estão entre os principais atrativos deste item.

Dispondo de todos os recursos desta ferramenta, o desenvolvimento do projeto foi realizado nesta plataforma. A equipe pôde se beneficiar da liberdade e familiaridade com a aplicação além da ampla cobertura de suporte a este ambiente de desenvolvimento.

3.2.4 Xmind

Uma das principais ferramentas utilizadas para mapeamento de ideias e gerenciamento de processos é o Xmind. Sendo um recurso de código aberto e executado nas principais plataformas (computadores e *smartphones*), é utilizada por desenvolvedores que buscam melhorar um produto e aumentar a eficiência do trabalho de seus usuários (XMIND, 2018).

No âmbito do sistema Adota Mais esta ferramenta foi utilizada na construção dos artefatos WBS (*Work Breakdown Structure*), o qual estabeleceu a subdivisão das entregas do trabalho, e Plano de Riscos, este detalhando as dificuldades passíveis de impactar a conclusão deste projeto com sucesso.

Se tratando de uma ferramenta abrangente e com recursos aplicáveis em vários aspectos desta iniciativa, seu uso fez-se de suma importância para a construção do site proposto.

3.2.5 GanttProject

Utilizando recursos como a hierarquia de tarefas e dependências o GanttProject é um software livre amplamente utilizado para gestão de tarefas e recursos (GANTTPROJECT, 2018).

Ao criar o gráfico de Gantt, as atividades de um projeto podem ser atribuídas a cada pessoa envolvida assim como a precedência destas atividades. O esforço estimado também pode ser estabelecido dentro das projeções de duração de cada tarefa, desta forma, esta solução de gestão abrange a organização do tempo e trabalho de maneira simples e clara (GANTTPROJECT, 2018).

A aplicação do gráfico de Gantt no sistema Adota Mais viabilizou o controle das atividades prescritas nas *sprints* de forma que cada membro pôde gerenciar suas responsabilidades e esforço para cumprir as metas das entregas.

3.2.6 Infraestrutura de Desenvolvimento

Para realizar o desenvolvimento deste projeto foram utilizados dois *notebooks* com as seguintes especificações:

- *Notebook 1:*
 - Nome da máquina: VICTOR-PC;
 - Proprietário: Victor Stromberg;
 - Fabricante: Acer Inc.;
 - Sistema Operacional: Windows 7 Ultimate;
 - Memória RAM: 4 GB;
 - Processador: AMD A6-3400M
 - Espaço de Armazenamento: 500 GB

- *Notebook 2:*
 - Nome da máquina: LUMA-PC;
 - Proprietário: Luma Lays Rodrigues Duarte;
 - Fabricante: Samsung Eletronics;
 - Sistema Operacional: Windows 8.1;
 - Memória RAM: 8 GB;
 - Processador: Intel Core i7 2.6GHz;
 - Espaço de Armazenamento: 1000 GB
 - Placa de Vídeo: Nvidia GT710M

3.3 MODELO DE PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

A engenharia de software é uma tecnologia em camadas (FIGURA 15). Buscando disciplina, agilidade e adaptabilidade, é uma cultura de processo contínuo de aperfeiçoamento. Segundo Pressman (2009), a camada de processo é a fundação da engenharia de software, permitindo o desenvolvimento racional e oportuno de sistemas de computadores.

FIGURA 15 - CAMADAS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE



FONTE: Adaptado de Pressman (2018).

Os processos de software consistem na base para o controle gerencial de projetos e estabelecem o contexto no qual os métodos técnicos são aplicados, os produtos de trabalhos são produzidos, os marcos são estabelecidos, a qualidade é assegurada e as modificações são adequadamente geridas (PRESSMAN, 2009). Os padrões de processo fornecem um método consistente para descrever o processo de software.

Segundo Pressman (2009), a grande maioria dos projetos de softwares seguem a seguinte estrutura de processo:

- Comunicação: O levantamento de requisitos é realizado envolvendo alta comunicação com o cliente e outros interessados no projeto;
- Planejamento: Atividade onde o plano de engenharia de software é estabelecido;
- Modelagem: Consiste na criação de modelos que permitam aos interessados visualizar melhor os requisitos do software e o projeto que busca atender a tais requisitos;
- Construção: Esta atividade contempla a geração de código e testes para localizar erros nos mesmos;

- Implantação: Etapa em que o software é entregue ao cliente, seja entrega parcial ou completa, e o cliente uma avaliação com base no produto recebido.

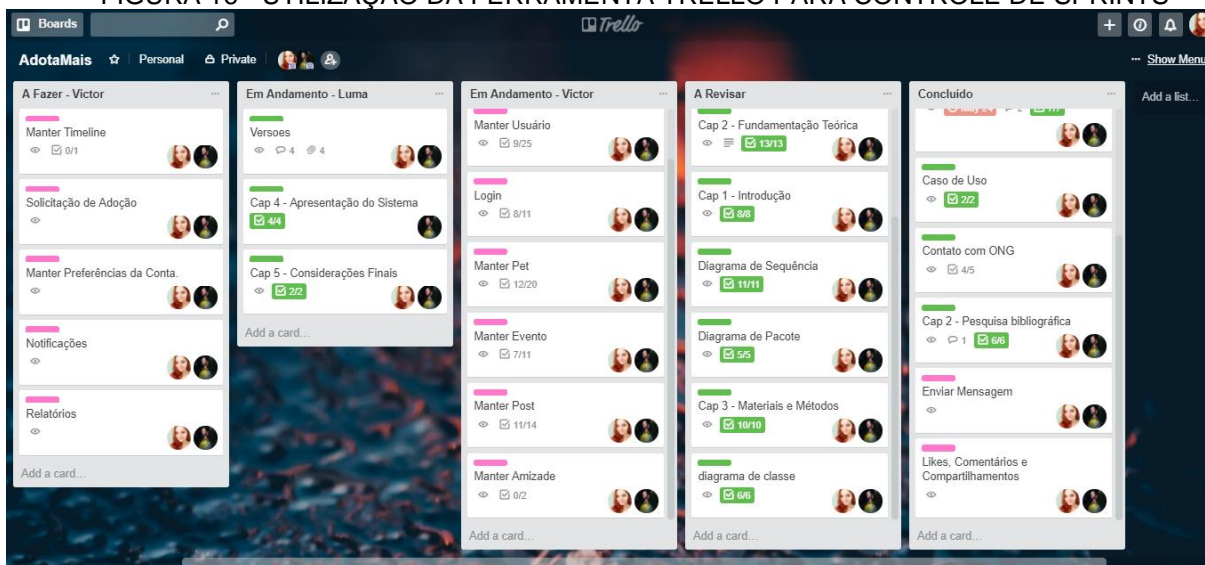
As atividades constituintes do fluxo de processos podem ser aplicadas durante o desenvolvimento de aplicações de diferentes portes. As atividades do escopo permanecem as mesmas, mas os detalhes do processo podem ser amplamente adaptados.

3.3.1 Adaptação da Metodologia Scrum para as necessidades da equipe

Os recursos já apresentados neste capítulo foram remodelados de acordo com as necessidades, acessibilidade e mobilidade da equipe. Em contraponto à metodologia Scrum, que estabelece uma reunião diária entre os integrantes da equipe durante o desenvolvimento do projeto, os envolvidos optaram por realizar três reuniões presenciais semanais (em dias comerciais), sendo duas apenas com os integrantes da equipe e a terceira em conjunto ao orientador Prof. Dr. Jaime Wojciechowski. Estas reuniões foram realizadas no Setor de Educação Profissional e Tecnológica (SEPT) da Universidade Federal do Paraná.

No planejamento e gerenciamento de atividades do projeto foi utilizada a ferramenta Trello. Por meio desta ferramenta também foram realizados os controles das versões entregáveis do projeto ao longo do desenvolvimento (FIGURA 16).

FIGURA 16 - UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA TRELLO PARA CONTROLE DE SPRINTS



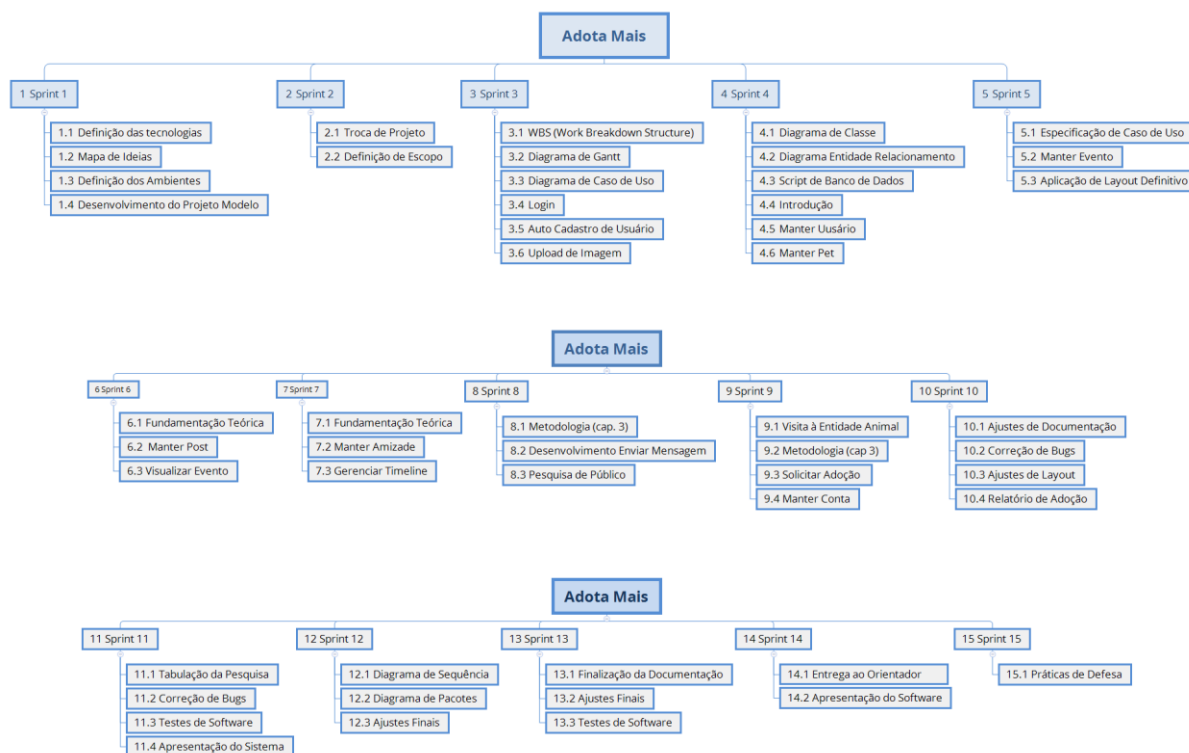
FONTE: Trello (2018)

3.4 PLANO DE ATIVIDADES

As atividades estabelecidas neste projeto foram organizadas e divididas em *Sprints*. Cada *sprint* contém a subdivisão das entregas do trabalho, deixando o gerenciamento mais fácil, utilizando de componentes menores. As atividades definidas foram ilustradas na WBS (*Works Breakdown Structure*) (FIGURA 17).

A WBS utiliza de uma ordenação hierárquica orientada a entregas, a elaboração deste recurso decompõe o projeto em partes menores, onde cada nível descendente do diagrama representa uma definição mais detalhada do trabalho a ser realizado (XAVIER, 2005).

FIGURA 17 - WBS



FONTE: Os Autores (2018)

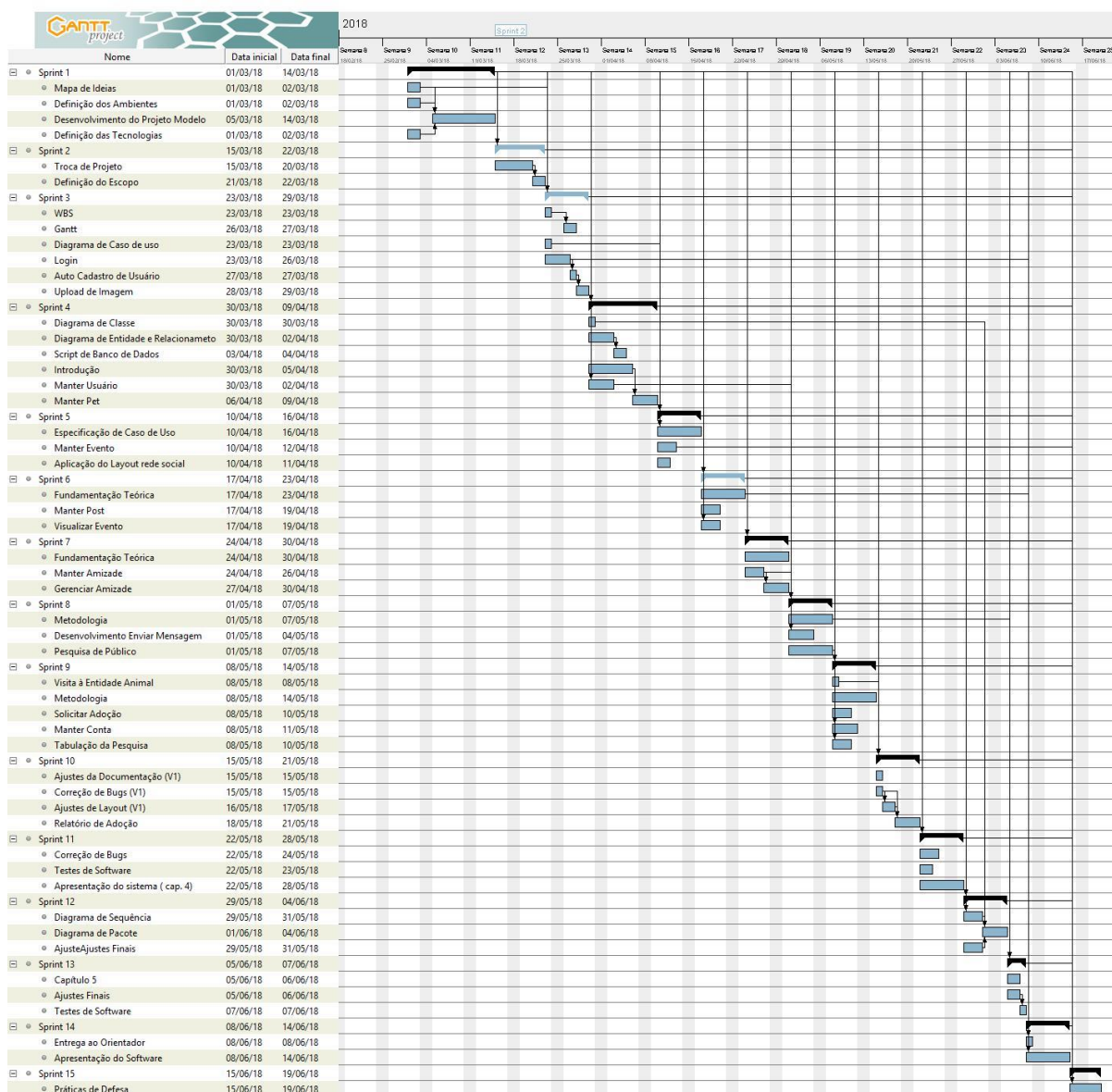
Outra maneira de ilustração gráfica do gerenciamento das atividades em projeto de software é o gráfico de Gantt. Permitindo visualizar as tarefas a serem desempenhadas de maneira seccionada, a ferramenta exibe detalhadamente o que deve ser feito, quando e por quem (PROJECTBUILDER, 2018).

As responsabilidades distribuídas podem ser interdependentes, desta forma, os envolvidos ficam cientes das urgências e prioridades atribuídas à cada fração do projeto. O gráfico é ilustrado através de linha do tempo, este recurso possibilita a visualização do esforço investido em cada tarefa e o prazo total para a entrega do projeto concluído.

O processo de montagem de um gráfico de Gantt parte da listagem das atividades do projeto, é seguida pelo detalhamento de cada atividade registrada e por fim dependências de tarefas são estabelecidas.

O gráfico de Gantt aplicado neste projeto é ilustrado na Figura 18.

FIGURA 18 – GRÁFICO DE GANTT



FONTE: Os Autores (2018)

3.5 PLANO DE RISCO

Visando mitigar os riscos ao longo do desenvolvimento do projeto, foi elaborada uma lista contendo os principais imprevistos que poderiam ser enfrentados durante o desenvolvimento do mesmo. Juntamente às possíveis dificuldades, também foi estabelecido um curso de ação para atenuar e contornar tais obstáculos. Este planejamento é ilustrado no Quadro 1.

QUADRO 1 - PLANO DE RISCOS


PLANO DE RISCOS					
	Descrição	Etapa Envolvida	Solução para o Risco	Probabilidade do Risco	Impacto
01	Falta de tempo hábil para o desenvolvimento do projeto	Todas as etapas	Priorizar funcionalidades com maior criticidade ao projeto; Realizar estudos e pesquisas visando antecipar problemas que possam inviabilizar o desenvolvimento do mesmo.	Alta	Grave
02	Baixa quantidade de recursos na equipe (apenas dois integrantes)	Todas as etapas	Bom planejamento das responsabilidades, alinhamento constante das atividades realizadas, comunicação constante entre os integrantes.	Alta	Grave
03	Mudança nos requisitos do projeto	Todas as etapas	Alinhamento das partes envolvidas na documentação dos requisitos do projeto	Alta	Grave
04	Falta de conhecimento da tecnologia utilizada	Desenvolvimento	Estudar os aspectos que apresentam déficit de conhecimento previamente e ao longo do projeto	Alta	Grave
05	Irregularidade de comunicação entre os integrantes	Todas as etapas	Estabelecer meios de comunicação exclusivos ao projeto; Realizar cronogramas de reuniões presenciais da equipe para alinhamento de atividades	Baixa	Grave
06	Esforço estimado de maneira incorreta para cada atividade	Todas as etapas	Realizar reuniões periódicas para avaliar as atividades e progressos realizados, identificando possíveis falhas de planejamento cronológico.	Alta	Moderado
07	Falta de receptividade ao produto no mercado	Todas as etapas	Realizar pesquisa de interesse de mercado, buscando compreender e aplicar as expectativas do público ao produto entregue	Média	Grave

FONTE: Os Autores (2018)

3.6 RESPONSABILIDADES

As atividades relacionadas ao desenvolvimento do projeto em questão, após serem analisadas, foram alocadas em dois grupos macro (análise e desenvolvimento). Considerando a quantidade de pessoas na equipe e o esforço a ser realizado em cada divisão, foi concebido o Quadro 2, exibindo detalhadamente as responsabilidades de cada membro na equipe e suas contribuições na construção do produto final.

QUADRO 2 - QUADRO DE RESPONSABILIDADES

Responsabilidades 		
	Integrantes	Atividades
01	Luma Duarte	Diagramas de Caso de Uso; Especificação de Caso de Uso; Plano de Atividades; WBS e Gantt; Diagrama de Classe; Diagrama de Sequência; Diagrama de Entidade Relacionamento Requisitos funcionais e não funcionais; Modelagem do Banco de Dados; Documentação do Projeto; Testes de Software.
02	Victor Stromberg	Protótipo de Telas; Diagrama de Caso de Uso; Diagrama de Classe; Diagrama de Entidade Relacionamento; Desenvolvimento Front-end Desenvolvimento Back-end.

FONTE: Os Autores (2018)

3.7 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Estabelecida a estimativa de esforço para o desenvolvimento deste projeto, ficaram definidas 15 *sprints* com duração de uma semana cada. Nesta seção, descreveu-se os artefatos construídos e as decisões tomadas ao longo da construção do sistema proposto.

3.7.1 Sprint 1

Nesta primeira *sprint* realizou-se o *brainstorm* das ideias que comporiam o projeto inicial. O projeto de início seria um sistema desenvolvido para a Universidade Federal do Paraná e se aplicaria no Setor de Educação Profissional e Tecnológica

(SEPT). A equipe viria a desenvolver um sistema que faria o gerenciamento dos equipamentos do SEPT e já vinha sendo analisado com o cliente desde o final de 2017. Após a definição dos requisitos estabelecidos para o projeto original, definiu-se também as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do produto e o plano de comunicação empregado (APÊNDICE F). Como ambiente de desenvolvimento foram estabelecidas as ferramentas de maior afinidade da equipe, estas foram citadas na seção de materiais e métodos (3.2).

Por fim, nesta *sprint* desenvolveu-se o projeto modelo que daria o embasamento para o desenvolvimento das demais funcionalidades presentes no software. As interações mais básicas utilizadas pelo usuário (tais quais login e cadastro) foram implementadas.

3.7.2 Sprint 2

A segunda *sprint* marcou o revés sofrido no primeiro projeto. Após a realização das definições de escopo e definidos os requisitos funcionais, não funcionais e tecnológicos da proposta, o cliente renunciou ao projeto e a equipe foi incentivada a buscar outra necessidade de informatização para realizar o projeto de conclusão de curso.

Definido o novo tema do projeto, Adota Mais, a equipe estabeleceu nesta *sprint* os requisitos necessários para o desenvolvimento do mesmo. As tecnologias e o ambiente previamente estabelecidos foram mantidos, e assim o escopo do projeto foi fixado.

3.7.3 Sprint 3

Na terceira *sprint* os requisitos foram refinados e as atividades a serem realizadas foram catalogadas e distribuídas entre os integrantes, este planejamento foi ilustrado nos itens WBS e Gráfico de Gantt.

Com a distribuição das tarefas estabelecida, a modelagem visual do sistema foi iniciada através do diagrama de casos de uso (APÊNDICE A). Em concorrência, o projeto modelo previamente desenvolvido foi adaptado às necessidades do novo

projeto. Isto posto, foi realizado a adequação das funcionalidades de Login e Auto Cadastro à interface de rede social.

Considerando o estereótipo de mídia social, também foi implantada nesta *sprint* o principal recurso utilizado nestas redes fundamentadas em interação. O escopo estabelecido para esta etapa foi finalizado com o desenvolvimento do recurso de *upload* de imagem.

3.7.4 Sprint 4

Para viabilizar a sequência do processo de programação, na *sprint* 4 foi concebido o diagrama de classes (APÊNDICE C), este viabilizando a melhor e mais detalhada visualização dos atributos do software. Ainda neste propósito, foi elaborado também o diagrama de entidade e relacionamento (APÊNDICE D), estruturando as necessidades do sistema em relação ao banco de dados.

Em posse dos dois artefatos de modelagem produzidos nesta *sprint*, a primeira versão dos scripts de banco de dados foi preparada e aplicada ao software.

Em paralelo a estes processos teve início também a etapa de escrita da introdução (definida no Capítulo 1 deste documento) ao projeto. As apresentações do tema proposto e dos objetivos estabelecidos para este produto foram formalizadas.

A sequência do desenvolvimento da aplicação foi continuada pelas funcionalidades voltadas ao usuário e aos animais. Inclusão, alterações e exclusão de usuários, assim como as mesmas funcionalidades aplicadas ao animal, além da possibilidade de compartilhamento do animal para adoção, foram produzidas.

3.7.5 Sprint 5

Na *sprint* 5, foi realizado o refinamento do diagrama de casos de uso (APÊNDICE A). Todas as funcionalidades retratadas de forma macro foram detalhadas minuciosamente, esclarecendo o processo de implementação de cada uma e os requisitos necessários para desenvolvê-las.

No que contempla as definições de *layout*, a equipe definiu em conjunto um tema que refletisse os interesses do projeto e fosse compatível com uma interface

de rede social. Com a pesquisa e escolha do *layout* concluídas, nesta *sprint* foi realizada a migração da interface anterior para a definitiva.

Por fim, o processo de desenvolvimento foi continuado com a implantação das funcionalidades em torno de eventos. Requisitos como a criação, alteração e exclusão foram materializados, além da possibilidade de caracterização de um evento como postagem através de compartilhamento dentro da aplicação. Isto posto, a *sprint* 5 foi finalizada.

3.7.6 Sprint 6

A documentação do projeto teve sequência na *sprint* 6. O capítulo 2 deste documento foi iniciado, assim como as pesquisas necessárias para o embasamento do mesmo. Questões conceituais dos temas em torno deste projeto foram tratadas e introduzidas ao leitor com o objetivo de contextualizar e familiarizar àqueles que não estão envolvidos diretamente no desenvolvimento deste trabalho.

Em paralelo à documentação e pesquisa, ocorreu o desenvolvimento das funcionalidades relativas à postagem. As opções de postagem foram trabalhadas, contemplando eventos, animais e interação com usuários, além de compartilhamentos envolvendo terceiros.

Outro assunto tratado nesta *sprint* em referência à programação foi a questão da visualização dos eventos. Um evento deve receber interação por parte de terceiros, não apenas por parte do criador, assim sendo, também foi implantada a opção de convites aos usuários.

3.7.7 Sprint 7

Durante a *sprint* 7 foram implementados os diagramas de sequência (APÊNDICE E) para ilustrar o fluxo das funcionalidades implementadas. A documentação referente à fundamentação teórica deste projeto (apresentada no Capítulo 2) foi finalizada. Após as pesquisas e levantamentos bibliográficos utilizados em sua construção, este trabalho foi submetido a avaliação da primeira versão.

Considerando que uma rede social é fundamentada na interação entre pessoas, esta *sprint* contemplou a implantação de uma das principais características deste quesito, o vínculo de amizade virtual estabelecido entre dois usuários. Um usuário é permitido a adicionar outros usuários em sua rede pessoal a seu critério, ao segundo usuário envolvido é permitido recusar ou aceitar tal convite. Também ficou a cargo desta *sprint* a realização do gerenciamento da *timeline* do usuário. Foram implementados filtros na tela principal de postagem que possibilitam ao usuário optar pelo conteúdo de maior interesse a ser exibido em seu perfil.

3.7.8 Sprint 8

Conhecer o perfil do público alvo é fundamental para estabelecer as chances de sucesso de um projeto. Desse modo, na *sprint* 8 foi desenvolvida uma pesquisa de mercado voltada ao sistema Adota Mais. Após elaborar um questionário sobre os temas pertinentes ao projeto, a pesquisa foi divulgada nas redes sociais *Facebook* e *Instagram*. O resultado obtido ao final desta etapa foi fundamental para o direcionamento do projeto proposto.

Nos termos de documentação, elaborou-se os primeiros elementos pertinentes ao Capítulo 3, para tanto, realizou-se o levantamento bibliográfico sobre os temas envolvidos, visando fundamentar corretamente os aspectos relevantes de cada assunto e formalizá-los neste documento.

A *sprint* 8, nos aspectos do desenvolvimento de software, contemplou a realização da funcionalidade de envio de mensagem. Os usuários envolvidos, fazendo parte mutuamente da rede virtual de amigos e estando logados no sistema, podem trocar mensagens.

3.7.9 Sprint 9

A *sprint* 9 abordou a finalização da documentação referida ao Capítulo 3. Foram tratados os temas cabíveis ao projeto e explicitadas e conceituadas as tecnologias e ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do produto final. Ainda nesta atividade, foram produzidos os artefatos que medem os riscos atrelados do

projeto (Quadro 1) e a divisão das responsabilidades gerais entre os integrantes da equipe (Quadro 2).

Concorrentemente à documentação, durante a *sprint* 9, foi desenvolvida a funcionalidade para solicitar adoção, um dos principais recursos disponíveis no software. A solicitação de adoção põe em contato dois usuários conectados por um perfil de animal disponível para adoção. O desenvolvimento deste requisito contemplou ainda o envio de e-mail automático pelo sistema, que avisa o usuário doador que o animal divulgado possui um usuário com interesse em adotá-lo.

Foi tratado nesta *sprint*, além das tarefas já mencionadas, o requisito que permite ao usuário gerenciar sua conta, configurando a privacidade dos dados pessoais presentes na ferramenta.

Por fim, outro aspecto importante tratado na *sprint* 9, foi o contato realizado com as instituições protetoras de animais. Este contato foi inicialmente estabelecido via *Facebook*, considerando que, nem todas as entidades possuem sede física, este foi o método mais viável aplicado pela equipe do projeto.

Buscando obter dados sobre processo de adoção e o controle aplicado a eles, um segundo contato foi realizado. A ONG Crazy Cat Gang se posicionou favoravelmente em assistir ao projeto (APÊNDICE H) e se disponibilizou a responder uma lista de perguntas encaminhada via e-mail (APÊNDICE I). A Organização Não Governamental Beco da Esperança não respondeu às tentativas de contato da equipe. Mesmo com a insistência da equipe em obter as repostas, não houve sucesso e ainda com o posicionamento inicial favorável por parte da ONG Crazy Cat Gang, não se obteve resposta ao questionário.

Durante a 20ª Exposição Internacional do Gato realizada na Sede Social Paraná Clube e promovida pelo Clube do Gato do Paraná, algumas entidades protetoras dos animais estavam presentes e a equipe teve a oportunidade de atender ao evento e conversar com membros ligados a ONG Beco da Esperança. A equipe pôde argumentar sobre o processo de adoção e tirar dúvidas sobre o acompanhamento realizado pela ONG após a adoção do animal.

3.7.10 Sprint 10

Durante a *sprint* 10 a segunda versão da documentação foi concebida, englobando os ajustes aplicados à versão 1 e os novos tópicos adicionados ao longo do desenvolvimento. Esta segunda versão foi submetida à validação e, por conseguinte ajustada de acordo com as recomendações pontuadas pelo professor orientador.

Da mesma maneira, os tópicos já implementados referente à programação foram ajustados e corrigidos conforme houve a necessidade de adaptação. Nesta *sprint*, o *layout* sofreu modificações que, ao decorrer do desenvolvimento, se fizeram necessárias.

A implementação desta etapa foi concluída com o desenvolvimento da funcionalidade de relatório de adoção. O sistema apresenta ao usuário uma *dashboard* na qual ficam ilustradas estatísticas de adoção, caso o usuário tenha em seu cadastro ao menos um animal divulgado. Por conseguinte, a *sprint* 10 foi finalizada.

3.7.11 Sprint 11

A *sprint* 11 se iniciou com a elaboração do Capítulo 4 deste documento. O produto final do software produzido foi apresentado. Todas as telas desenvolvidas foram ilustradas e descritas de forma que o usuário seja guiado através das funcionalidades implementadas.

Por conseguinte, a pesquisa apresentada na *sprint* 8 foi contabilizada, todas as respostas obtidas foram tabuladas e cada pergunta do questionário analisada e incluída na documentação formal. Ao final desta análise de público obteve-se resultados positivos em relação ao projeto proposto e a maioria expressiva dos entrevistados se posicionaram receptivamente do produto de software, fortalecendo a existência do nicho de mercado à que se destina.

No que tange as atividades agendadas para o desenvolvimento de software, a *sprint* 11 contemplou correções de funcionalidades problemáticas (com alguma pendência de desenvolvimento) e com mau funcionamento. Realizou-se também

testes de software nos requisitos finalizados, buscando avaliar o desempenho da aplicação e corrigir eventuais problemas de execução.

3.7.12 Sprint 12

A *sprint* 12 constituiu-se do desenvolvimento dos artefatos finais da modelagem de dados. À vista disso, o diagrama de pacotes também desenvolvido, com este último diagrama finalizado, os agrupamentos lógicos do sistema e suas dependências foram registradas.

O desenvolvimento de software nesta *sprint* fez-se através da finalização da funcionalidade de relatório, o *dashboard* elaborado foi testado e ajustado para se adequar à interface do software. As demais funcionalidades tiveram seus requisitos testados, finalizando assim a *sprint* 12.

3.7.13 Sprint 13

A *sprint* 13 foi distribuída entre testes de software, nos quais foram validadas as funcionalidades desenvolvidas e seus funcionamentos de maneira satisfatória e os ajustes finais na documentação.

Submeteu-se para avaliação a terceira versão do documento deste projeto e após os quesitos pontuados, os ajustes foram realizados.

3.7.14 Sprint 14

Nesta fase preparou-se o ambiente para a entrega do projeto, a documentação técnica recebeu os ajustes finais e o desenvolvimento do projeto foi finalizado.

3.7.15 Sprint 15

A última *sprint* deste projeto constituiu-se da apresentação do projeto finalizado e sua documentação técnica completa ao professor orientador.

3.8 CONSIDERAÇÕES À METODOLOGIA

Ao longo deste capítulo descreveu-se a metodologia de desenvolvimento do projeto. Explicadas as atribuições das responsabilidades e os materiais utilizados, também foi apresentada a pesquisa de mercado realizada pela equipe.

Os dados obtidos através dos 300 entrevistados evidenciaram a necessidade e aplicabilidade do sistema proposto, dessa forma, a equipe pôde avaliar vários perfis de usuários de redes sociais além contextualizar a relação destes com os assuntos relativos à adoção de animais.

Para o desenvolvimento do projeto, utilizando o *framework* Scrum, a equipe estabeleceu as *sprints* de entregas, gerenciando as prioridades e criticidades das tarefas requeridas buscando garantir a entrega das atividades propostas eficientemente e com qualidade.

Por fim, concluídas as descrições relativas aos materiais e métodos utilizados, a sequência deste documento traz a apresentação do software construído.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo o sistema Adota Mais é apresentado. Todas as funcionalidades do produto são descritas e representadas em suas respectivas interfaces. A seção a seguir descreve brevemente o fluxo de funcionamento do software desenvolvido.

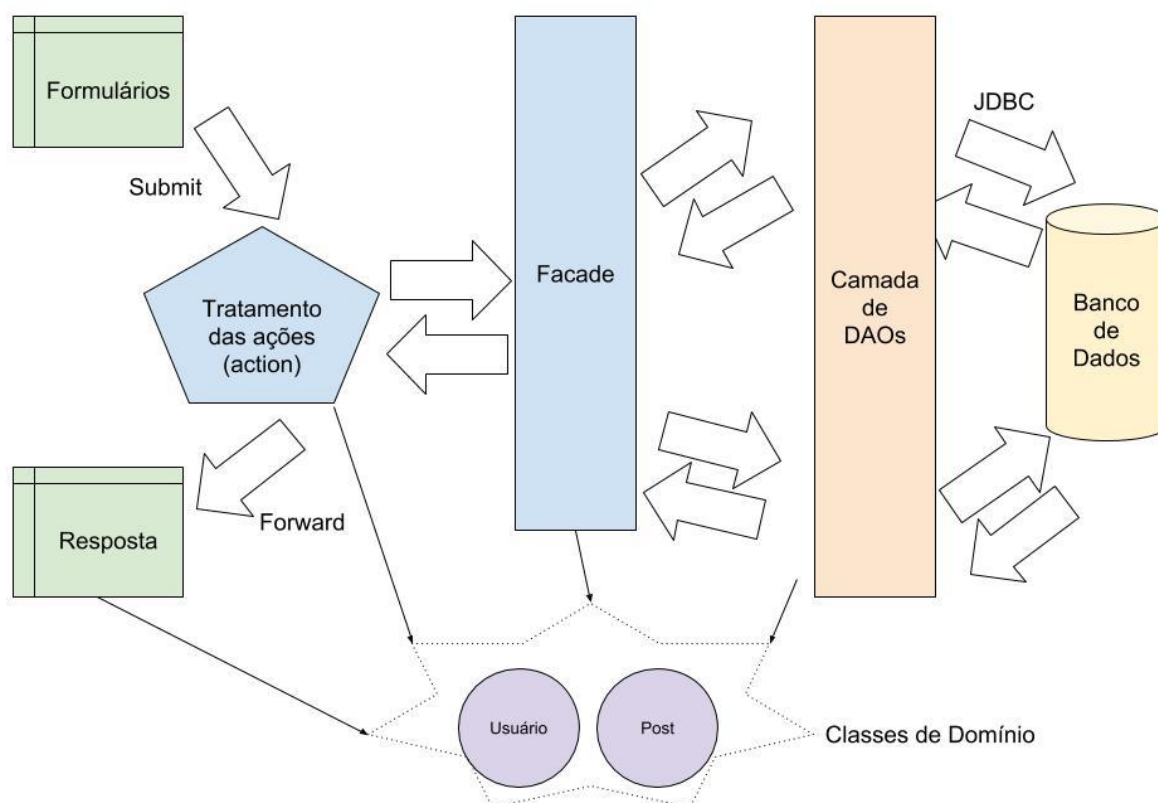
4.1 ARQUITETURA DO SOFTWARE

O funcionamento do software se dá de acordo com a Figura 19. Os formulários submetidos pelo cliente são enviados para as Servlets (classes Java utilizadas para tratar requisições do usuário). Em seguida, as ações das requisições são encaminhadas ao Façade, este com a função de simplificar a interface ao cliente, ocultando a complexidade de processamento do sistema. Ao passar pelo Façade, as requisições recebidas são encaminhadas ao banco de dados através dos Data Access Objects (DAO). É responsabilidade das DAOs garantir a persistência de dados para separar as regras de negócio do acesso ao banco de dados.

Uma vez recebida as solicitações de dados no banco de dados da aplicação, as informações solicitadas pelo usuário são retornadas ao Façade e às Servlets. Estas, por sua vez, redirecionam os dados obtidos aos formulários de resposta do usuário.

Todos os dados que trafegam nestas transações são referências aos Beans das classes de domínio.

FIGURA 19 - DIAGRAMA DE ARQUITETURA



FONTE: Os Autores (2018)

4.2 SOFTWARE

O Adota Mais apresenta inicialmente a interface de autenticação no sistema. Para que um usuário possa acessar seu perfil pessoal e utilizar os recursos do software, deve primeiramente fornecer os campos de *login* e senha únicos, estes dados devem estar previamente cadastrados no sistema (FIGURA 20).

Caso o usuário não possua os campos de acesso cadastrados no sistema, deve-se então realizar o cadastro. O software exibe a interface de cadastramento (FIGURA 21) na qual o usuário preenche os campos necessários e, ao clicar na opção 'Salvar', com os dados validados no banco de dados da aplicação, o usuário adquire as credenciais de acesso ao sistema.

Ademais, se um usuário que já possui as chaves de acesso ao sistema não conseguir recordá-las, há a possibilidade de realizar a recuperação da senha de acesso. O sistema possui a interface de recuperação conforme a Figura 22. O

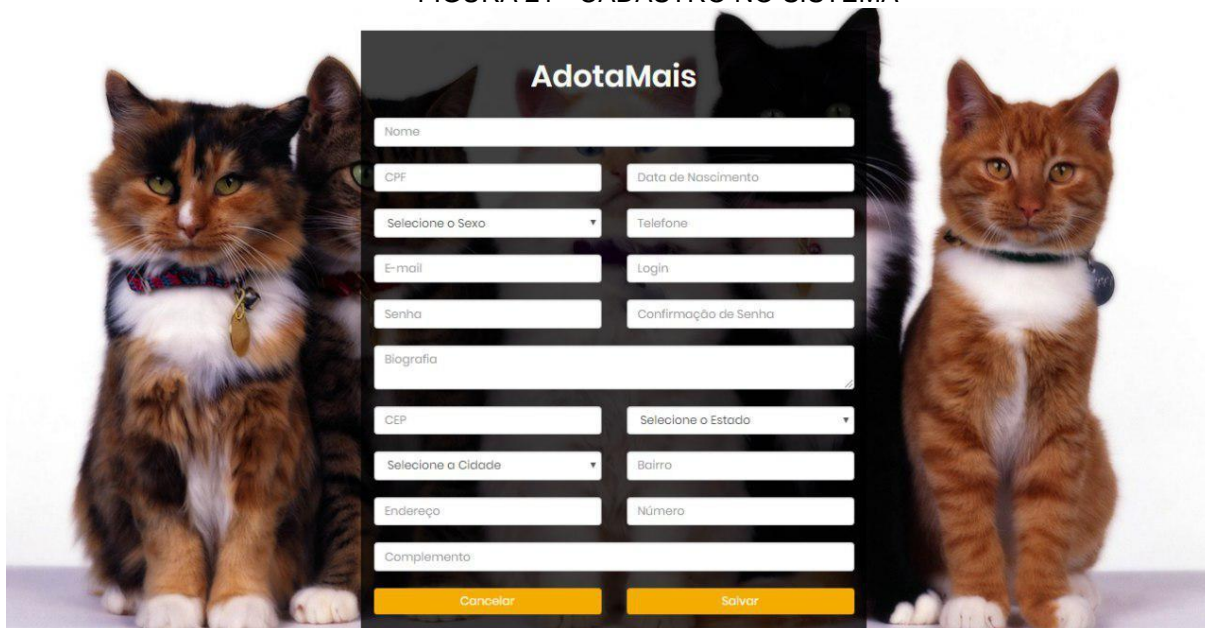
usuário fornece o *login* e e-mail cadastrados previamente e ao submeter a solicitação ao sistema, o mesmo envia uma nova senha temporária por e-mail. Esta nova senha deve ser alterada após o primeiro acesso.

FIGURA 20 - AUTENTICAÇÃO NO SISTEMA



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 21 - CADASTRO NO SISTEMA



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 22 - RECUPERAR SENHA



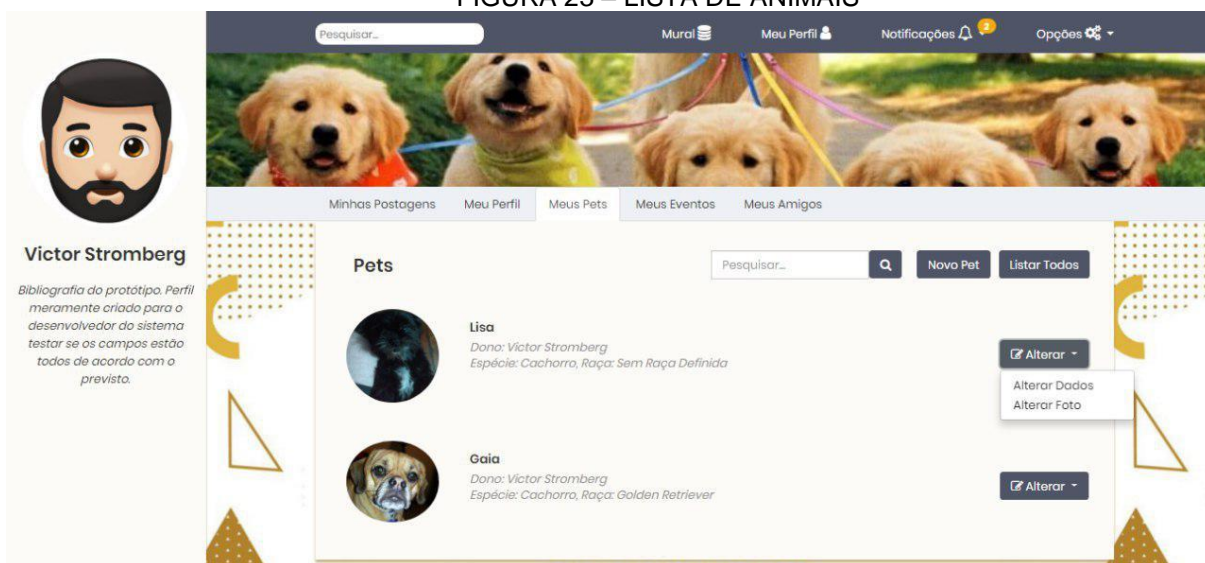
FONTE: Os Autores (2018)

O gerenciamento dos animais cadastrados no site é realizado conforme a Figura 23. Na aba 'Meus *Pets*' o sistema exibe a lista de todos os animais cadastrados pelo usuário (FIGURA 23).

Ao selecionar a opção 'Novo *Pet*' o sistema exibe a interface de cadastro de animal (FIGURA 24). Nesta interface todos os dados do animal a ser doado são preenchidos, visando deixar as informações fundamentais para adoção explicitadas e acessíveis a um possível adotante.

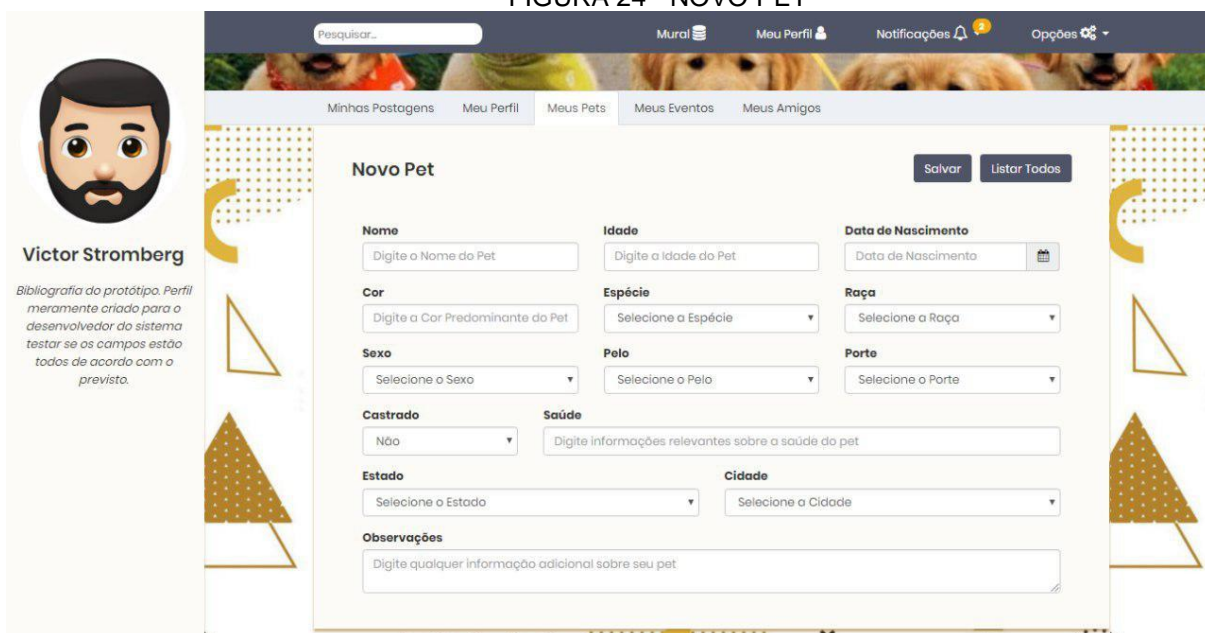
Tendo cadastrado ao menos um animal no sistema, o usuário pode gerenciar este cadastro. Os dados do animal podem ser alterados conforme a necessidade, nesta mesma interface, o usuário pode cancelar a alteração ou ainda excluir o cadastro do *pet* (FIGURA 25). A foto de perfil do animal pode ser alterada separadamente conforme a Figura 26.

FIGURA 23 – LISTA DE ANIMAIS



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 24 - NOVO PET



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 25 - ALTERAR CADASTRO DO PET

Alterar Pet

Nome: Lisa | Idade: 8 | Data de Nascimento: 18/04/2010

Cor: Preto | Espécie: Cachorro | Raça: Sem Raça Definida

Sexo: Feminino | Pelo: Médio | Porte: Pequeno

Castrado: Sim | Saúde: Alérgica a Leite

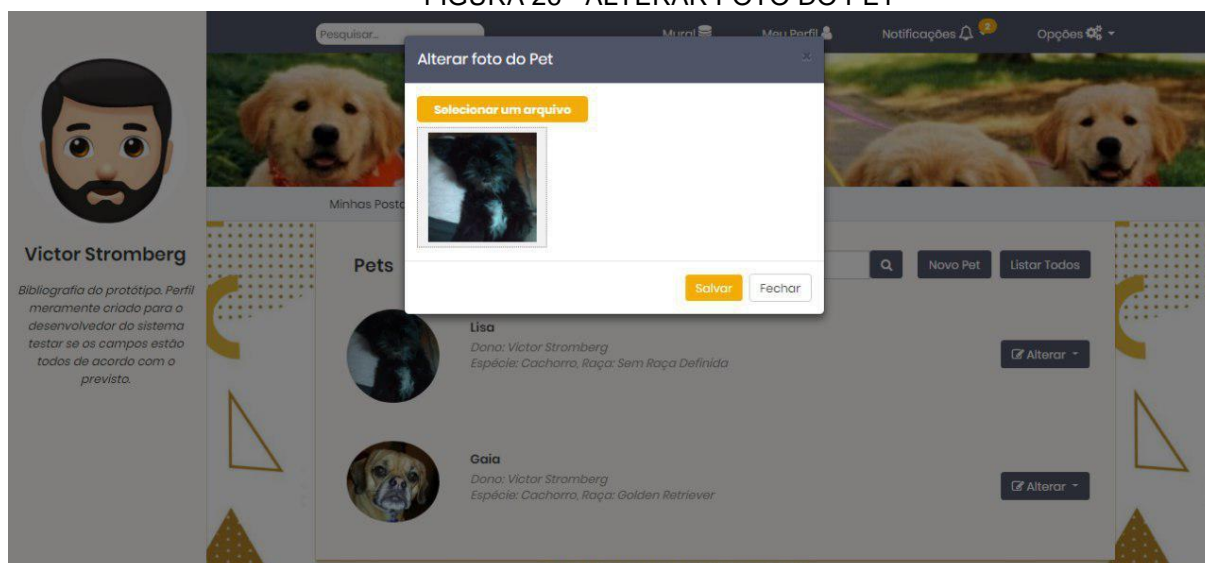
Estado: Paraná | Cidade: Curitiba

Observações: Tem manchas brancas no peito

Botões: Salvar, Inativar Pet, Voltar

FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 26 - ALTERAR FOTO DO PET



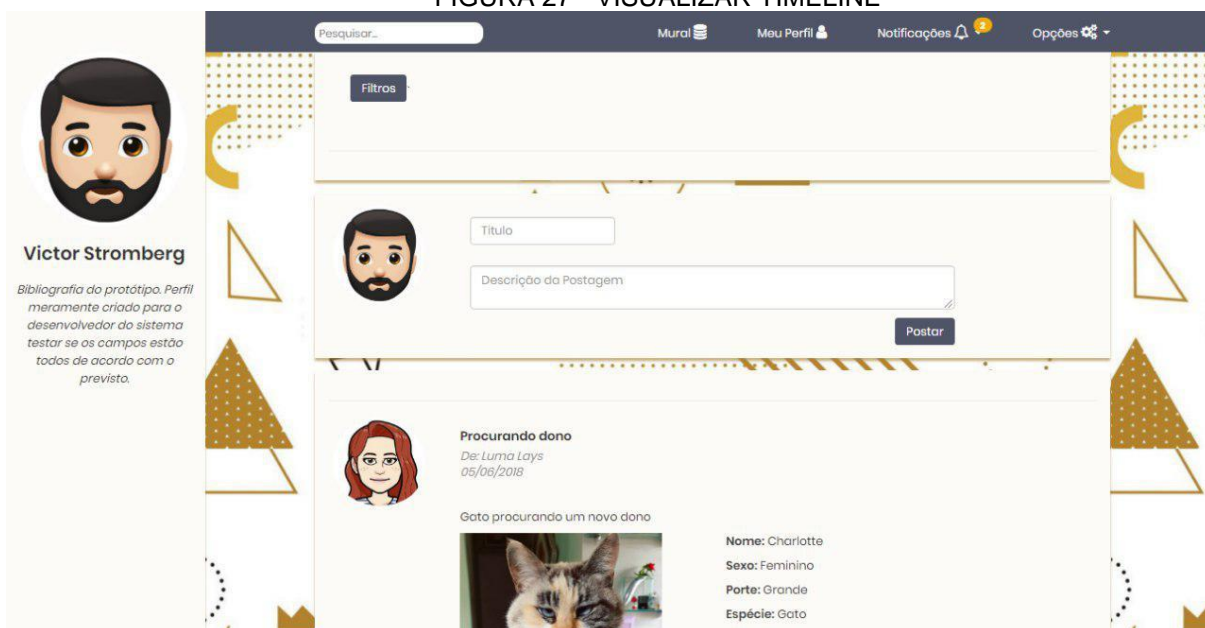
FONTE: Os Autores (2018)

A interface que exibe as postagens dos usuários (*timeline*) é representada na Figura 27. O usuário pode escolher quais os tipos de postagem que deseja visualizar utilizando os filtros na parte superior da tela (FIGURA 28).

As postagens exibidas na interface de *timeline* permitem também que haja interação entre usuários, possibilitando acessar, comentar e reagir (curtir) a uma publicação.

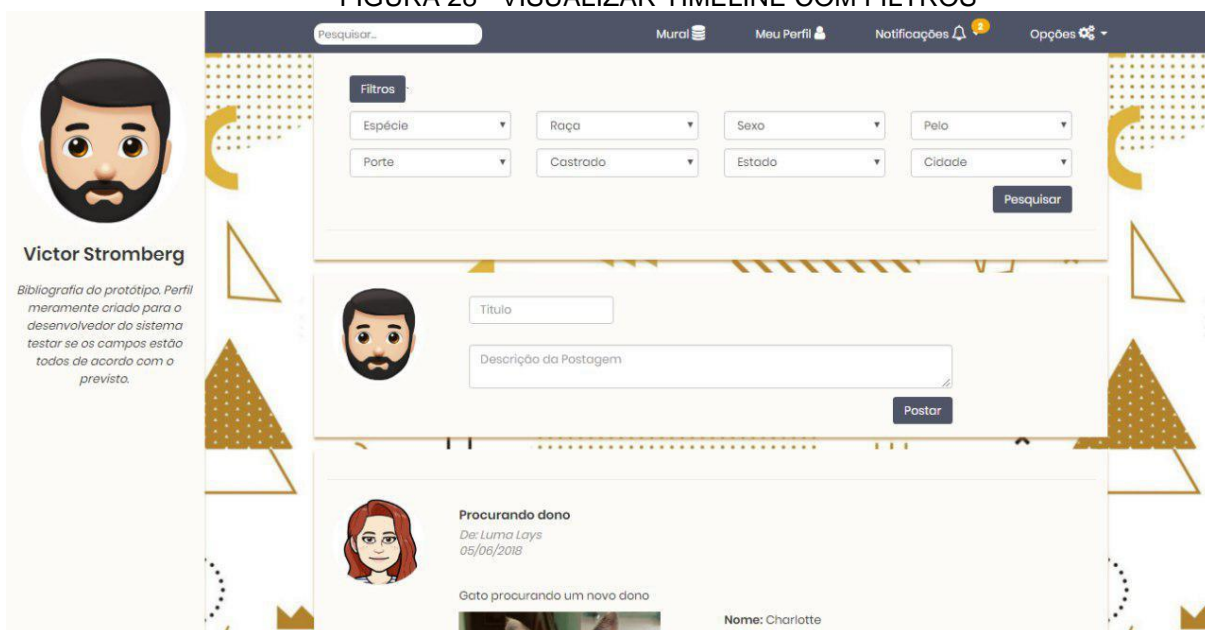
A parte superior da interface possui também *links* de acesso ao perfil pessoal do usuário, configurações da conta e ainda a possibilidade de visualizar as notificações recebidas.

FIGURA 27 - VISUALIZAR TIMELINE



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 28 - VISUALIZAR TIMELINE COM FILTROS

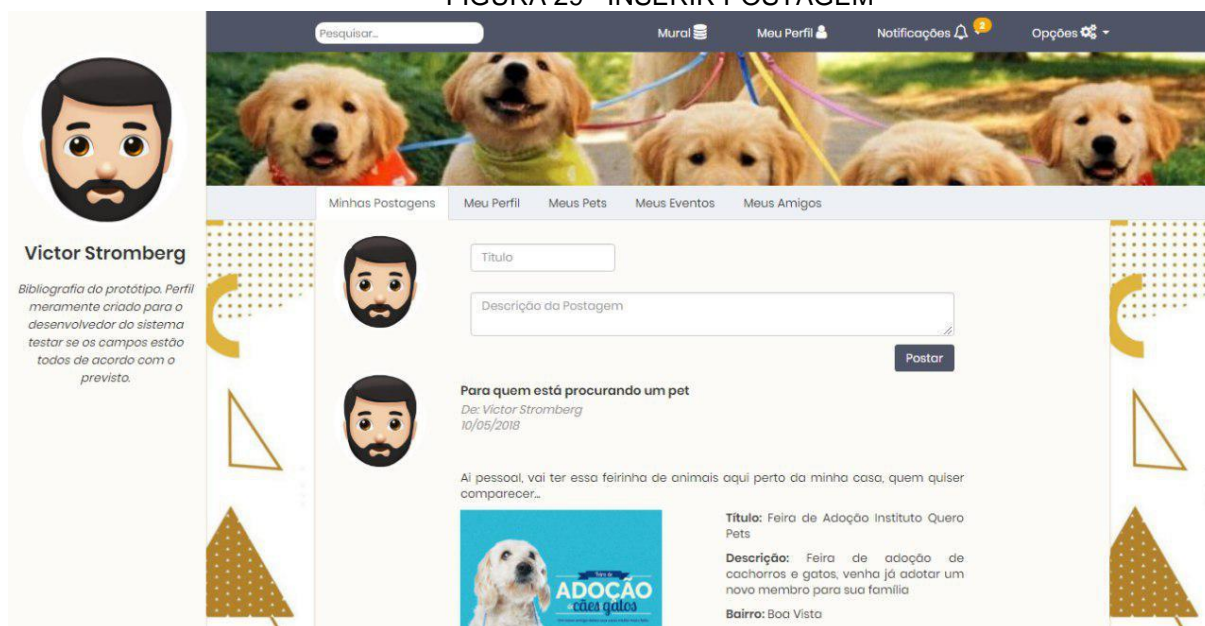


FONTE: Os Autores (2018)

As funcionalidades da tela de linha do tempo permitem ao usuário realizar postagens. Esta postagem pode ser referente a um compartilhamento (de uma publicação já existente), um evento (FIGURA 30) ou adoção (FIGURA 31).

Ao inserir uma nova postagem, o usuário fornece um título para a mesma e sua descrição, e, ao selecionar a opção 'Postar' o item divulgado é exibido no topo da linha do tempo de postagens (FIGURA 29).

FIGURA 29 - INSERIR POSTAGEM



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 30 - COMPARTILHAR EVENTO COMO POST

Victor Stromberg
Bibliografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.

Compartilhar Evento

Digite o título do post

Digite a descrição do post

De: Victor Stromberg

Título: Feira de Adoção Instituto Quero Pets

Descrição: Feira de adoção de cachorros e gatos, venha já adotar um novo membro para sua família

Bairro: Boa Vista

Cidade: Curitiba

Estado: Paraná

ME CHAMA DE SEU.

ADOÇÃO de cães e gatos

FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 31 - COMPARTILHAR PET COMO POSTAGEM

Victor Stromberg
Bibliografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.

Compartilhar Pet

Digite o título do post

Digite a descrição do post

Do(a): Victor Stromberg

Nome: Lisa

Sexo: Feminino

Porte: Pequeno

Espécie: Cachorro

Raça: Sem Raça Definida

Idade: 8

Saúde: Alérgica a Leite

FONTE: Os Autores (2018)

Um dos tipos de publicações comportados pelo sistema Adota Mais são os eventos. Um usuário pode cadastrar e gerenciar seus eventos no software.

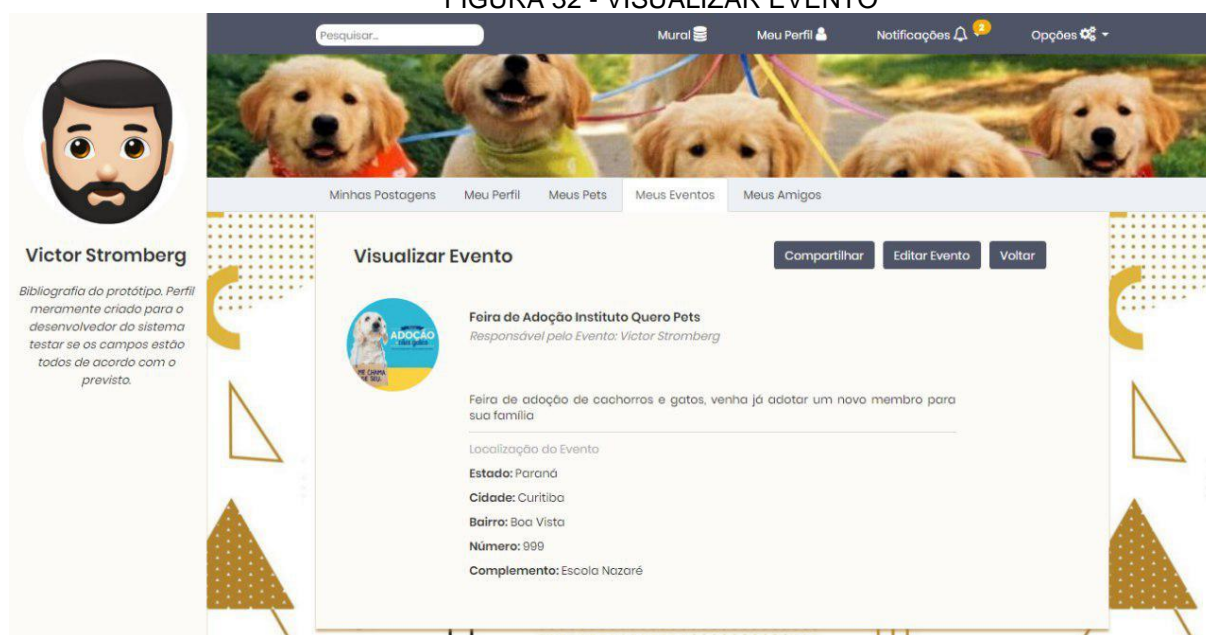
Dentro do perfil do usuário a aba “Meus Eventos” exibe a listagem de todos os eventos que foram criados por um usuário específico. Nesta mesma interface, o usuário pode compartilhar e editar o evento cadastrado conforme a Figura 32.

Ao criar um novo evento o usuário fornece os dados necessários ao sistema e seleciona a opção ‘Salvar’ (FIGURA 33), por conseguinte o evento passa a ser exibido na interface de listagem. A imagem do evento criado pode ser gerenciada conforme a Figura 35.

Um evento já criado pode ser tratado conforme a necessidade do usuário, os dados podem ser alterados e o evento pode ser até excluído (FIGURA 34). O usuário pode ainda convidar outros amigos de sua rede para o evento criado, vide Figura 36.

Os eventos criados por usuários também recebem interação de terceiros, estes não podem realizar alterações, mas podem visualizá-lo e convidar pessoas de sua rede para o mesmo (FIGURA 37).

FIGURA 32 - VISUALIZAR EVENTO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 33 - CADASTRAR EVENTO

Victor Stromberg
Bibliografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.

Novo Evento

Salvar Voltar

Título
Digite o Título do Evento

Estado
Selecione o Estado

Cidade
Selecione a Cidade

Bairro
Digite o Bairro em que o Evento o

Endereço
Digite o Endereço em que o Event

Número
Digite o Número em que o Evento

Complemento
Digite um complemento para o endereço do Evento

Data do Evento
Data do Evento

Descrição
Faça uma breve descrição sobre o Evento.

FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 34 - ALTERAR EVENTO

Victor Stromberg
Bibliografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.

Novo Evento

Salvar Voltar

Título
Digite o Título do Evento

Estado
Selecione o Estado

Cidade
Selecione a Cidade

Bairro
Digite o Bairro em que o Evento o

Endereço
Digite o Endereço em que o Event

Número
Digite o Número em que o Evento

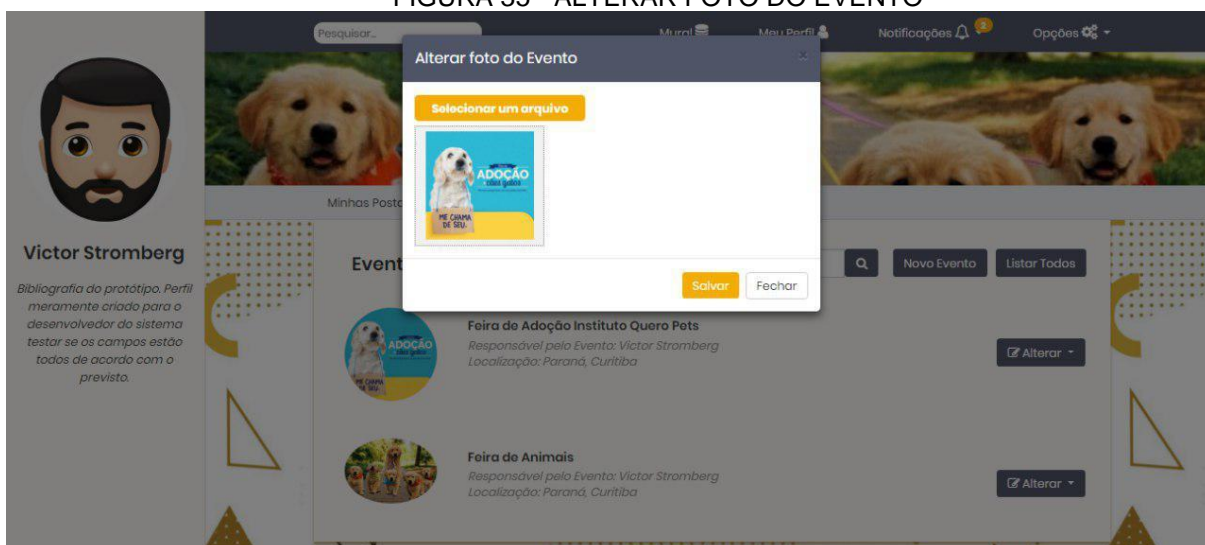
Complemento
Digite um complemento para o endereço do Evento

Data do Evento
Data do Evento

Descrição
Faça uma breve descrição sobre o Evento.

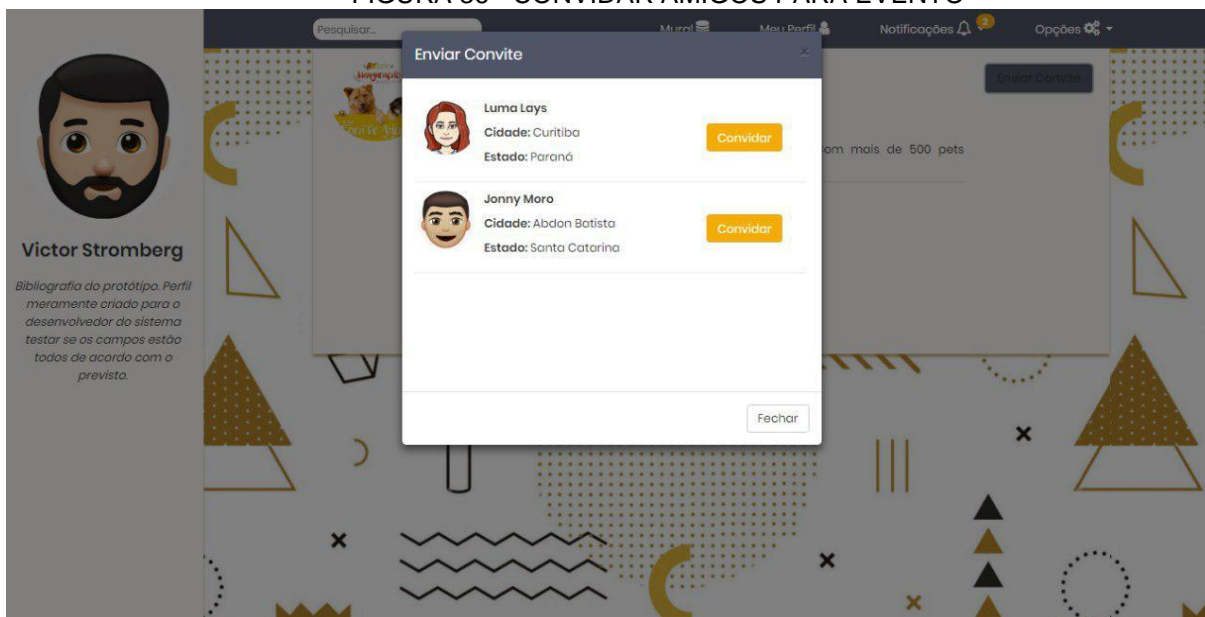
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 35 - ALTERAR FOTO DO EVENTO



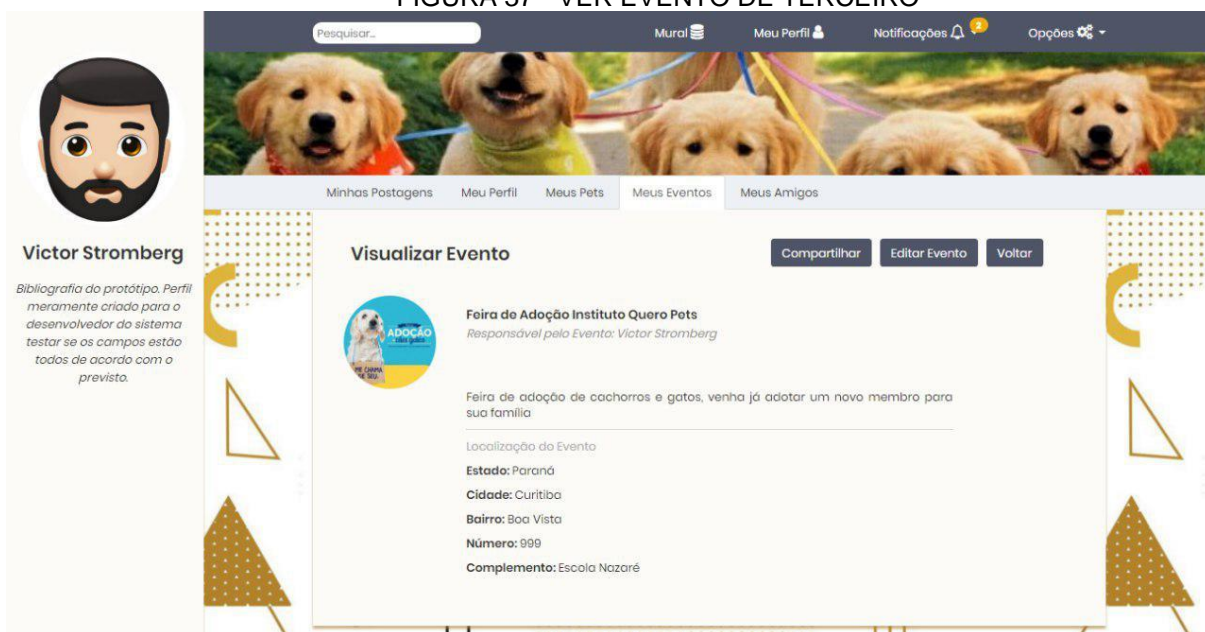
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 36 - CONVIDAR AMIGOS PARA EVENTO



FONTE: Os Autores (2018)

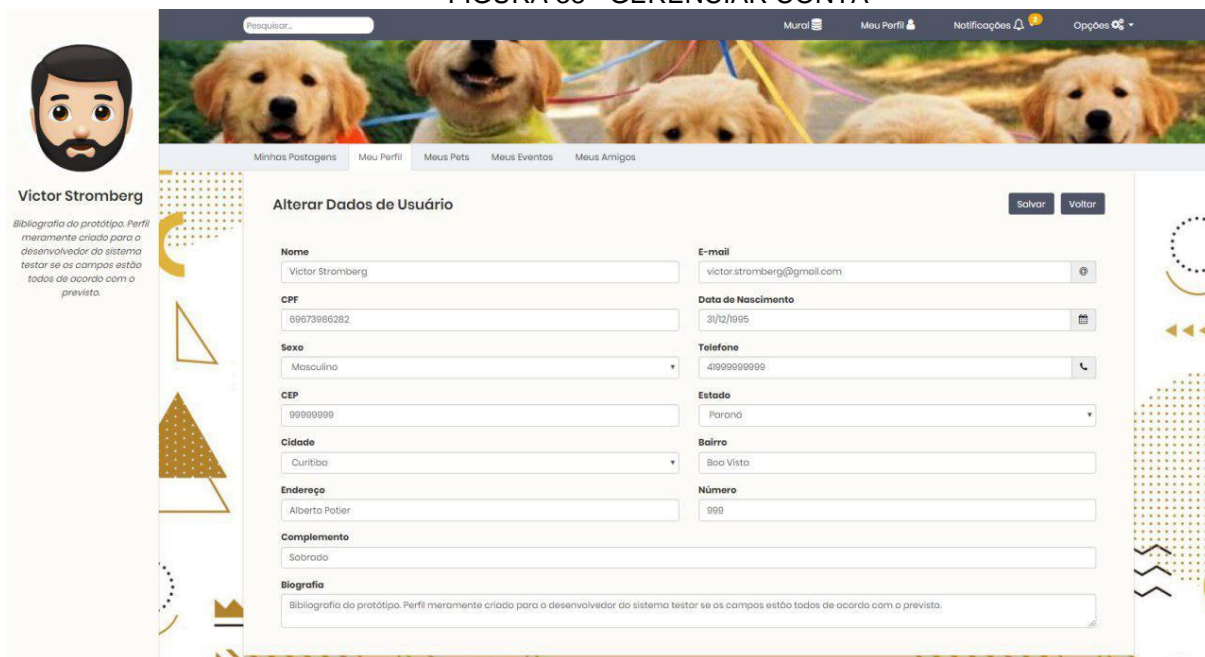
FIGURA 37 - VER EVENTO DE TERCEIRO



FONTE: Os Autores (2018)

Um usuário do sistema ao realizar o cadastro no site, possui autonomia total em relação à sua conta. Pode-se alterar os dados cadastrais além de realizar a desativação da conta (FIGURA 38).

FIGURA 38 - GERENCIAR CONTA

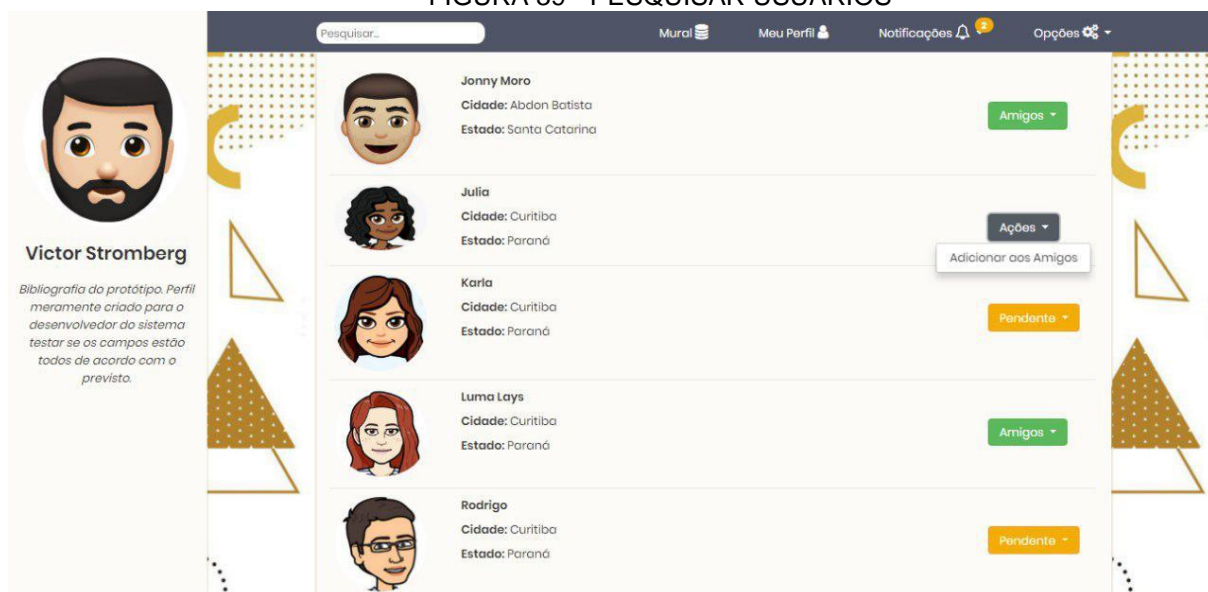


FONTE: Os Autores (2018)

No princípio da interação em redes sociais, um usuário pode gerenciar os amigos que mantém no seu perfil. O Adota Mais permite ao usuário receber solicitações de amizade de outros usuários, na tela inicial do sistema as notificações são exibidas na parte superior da interface.

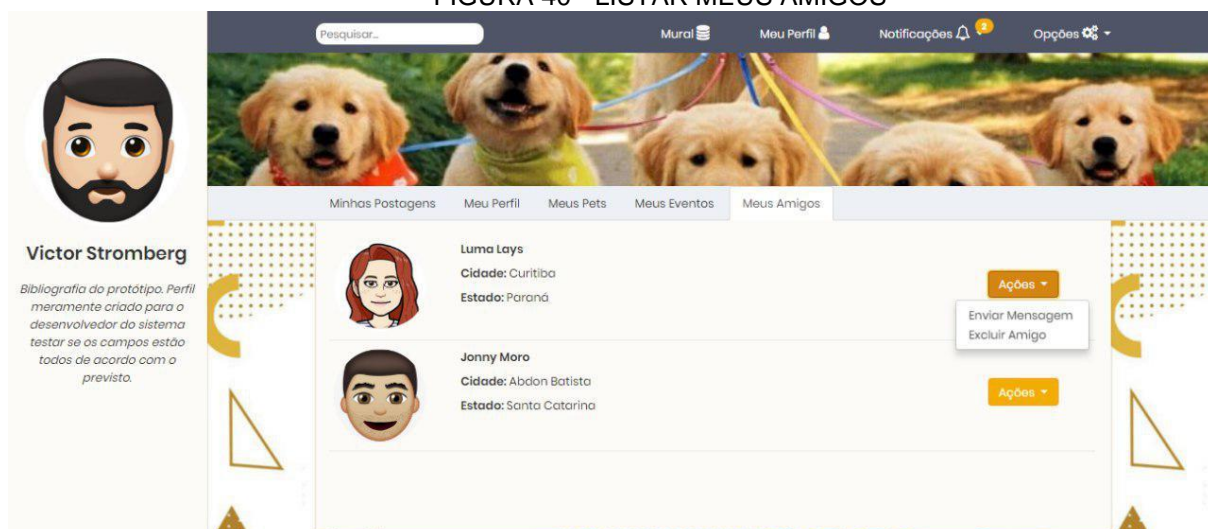
Um usuário pode pesquisar outros na barra de pesquisa na parte superior da tela (FIGURA 39), e na aba “Meus Amigos”, aqueles que já fazem parte da rede de amizade do usuário, são listados (FIGURA 40).

FIGURA 39 - PESQUISAR USUÁRIOS



FONTE: Os Autores (2018)

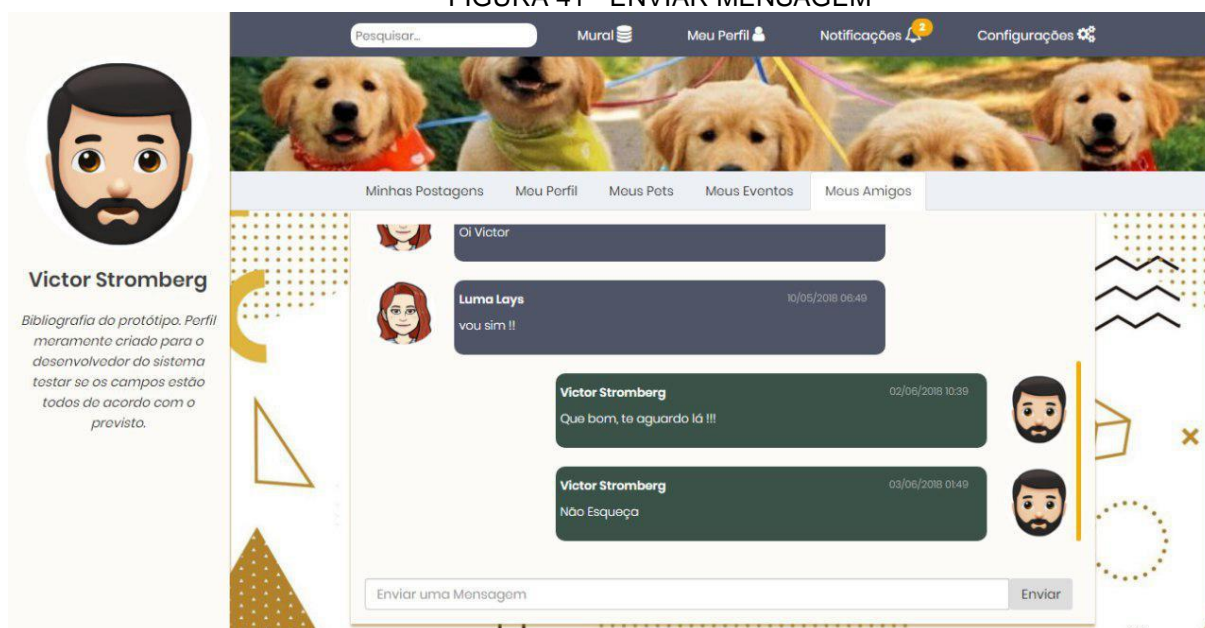
FIGURA 40 - LISTAR MEUS AMIGOS



FONTE: Os Autores (2018)

Outra forma de interação entre os usuários do sistema se dá por meio de troca de mensagens. Conforme a Figura 41, um usuário pode trocar mensagens com outro desde que estejam conectados por meio de amizade. Na aba 'Meus Chats' do perfil do usuário é possível visualizar a lista de conversas estabelecidas entre os perfis.

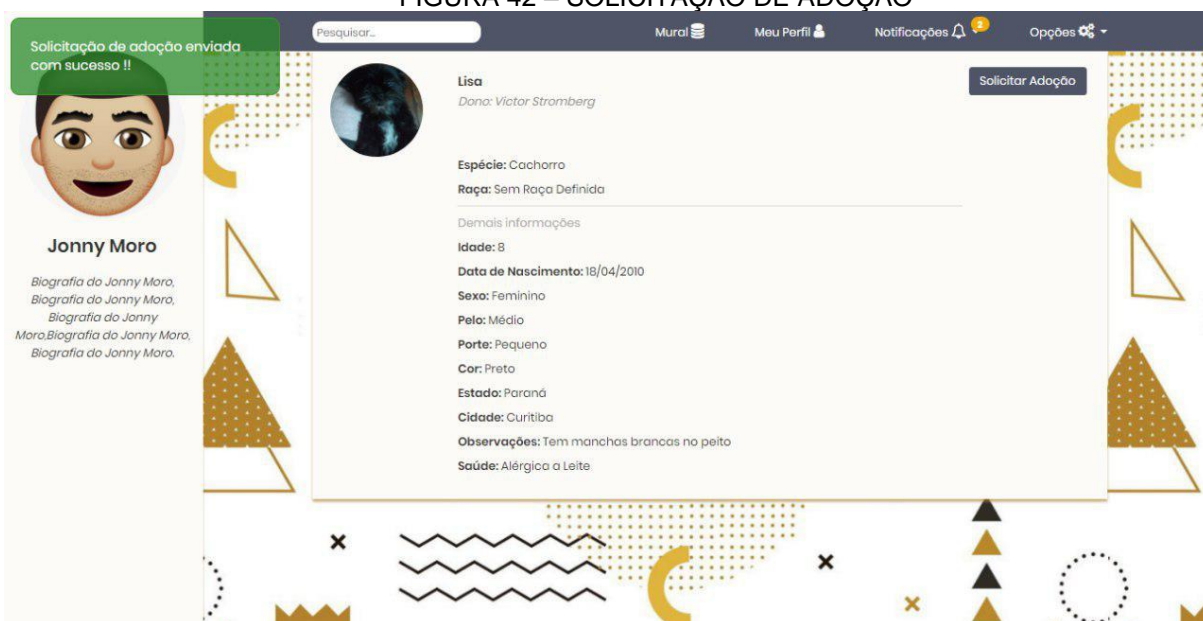
FIGURA 41 - ENVIAR MENSAGEM



FONTE: Os Autores (2018)

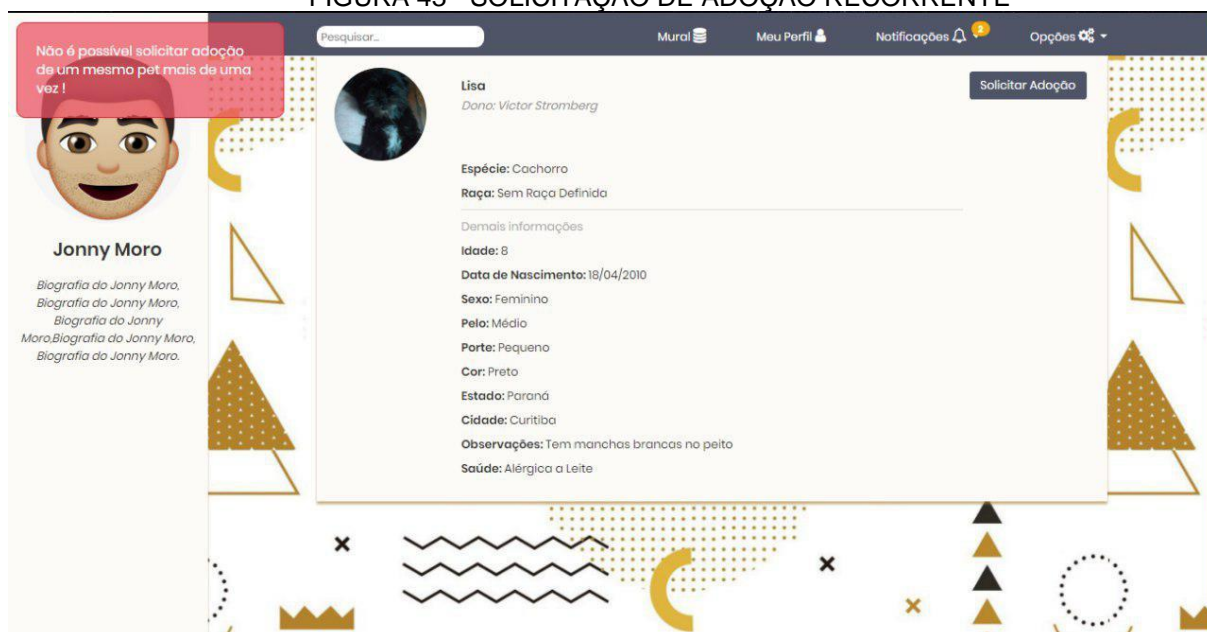
A solicitação de adoção de um animal pode ser realizada na tela de detalhes do cadastro do mesmo. A interface exibe os dados cadastrados referente à doação e o usuário interessado pode clicar no botão de "Solicitar Adoção" (FIGURA 42). Ao realizar esta ação, é mostrada na parte superior da tela uma mensagem confirmando que o pedido foi encaminhado ao usuário responsável pela doação do animal. Um usuário pode solicitar um mesmo animal apenas uma vez enquanto este estiver disponível. (FIGURA 43).

FIGURA 42 – SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 43 - SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO RECORRENTE



FONTE: Os Autores (2018)

Quando um usuário realiza a solicitação de adoção de um animal, o sistema Adota Mais encaminha um e-mail ao usuário doador responsável, notificando-o de que há um interessado para que se dê início ao processo de acolhida do animal (FIGURA 44). O e-mail informa quem é o usuário que deseja se tornar adotante e

disponibiliza um *link* para o perfil do mesmo. Desta forma o doador pode entrar em contato e avaliar o perfil do solicitante.

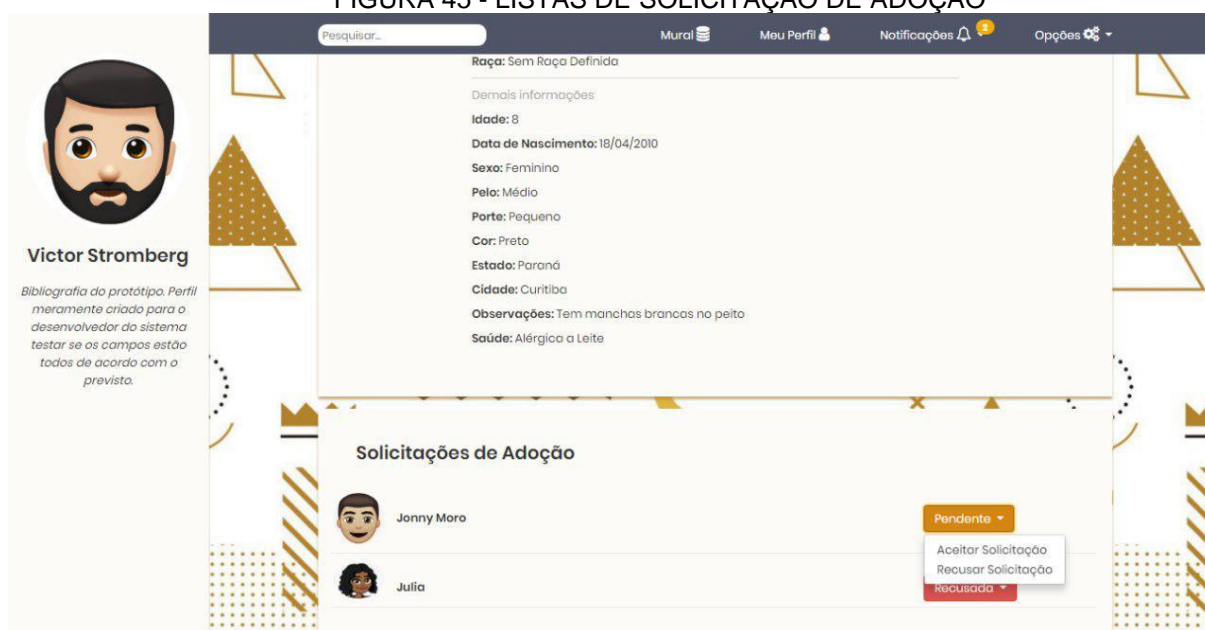


FONTE: Os Autores (2018)

Após o pedido de adoção ser realizado, o usuário doador passa a visualizar as solicitações referentes ao animal na tela de detalhes do perfil do mesmo (FIGURA 45). Cada solicitação pode ser aceita ou recusada.

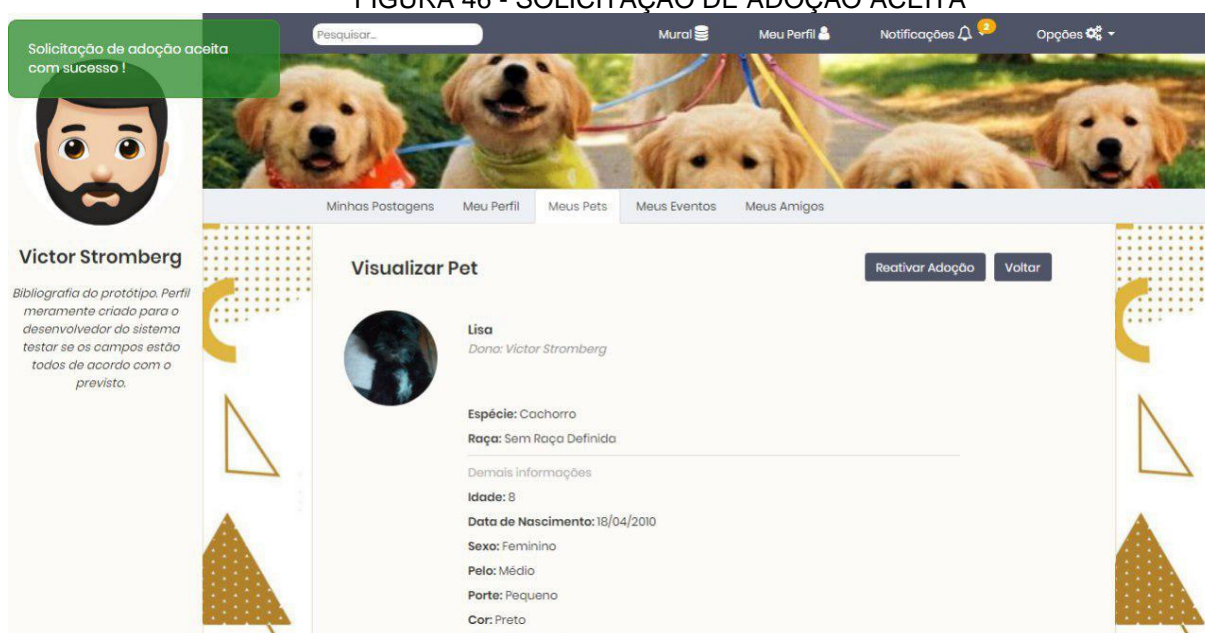
Quando a solicitação é aceita, o sistema entende que o animal foi adotado e este passa a ter seu cadastro apenas disponível para visualização até que seja reativado (FIGURA 46).

FIGURA 45 - LISTAS DE SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

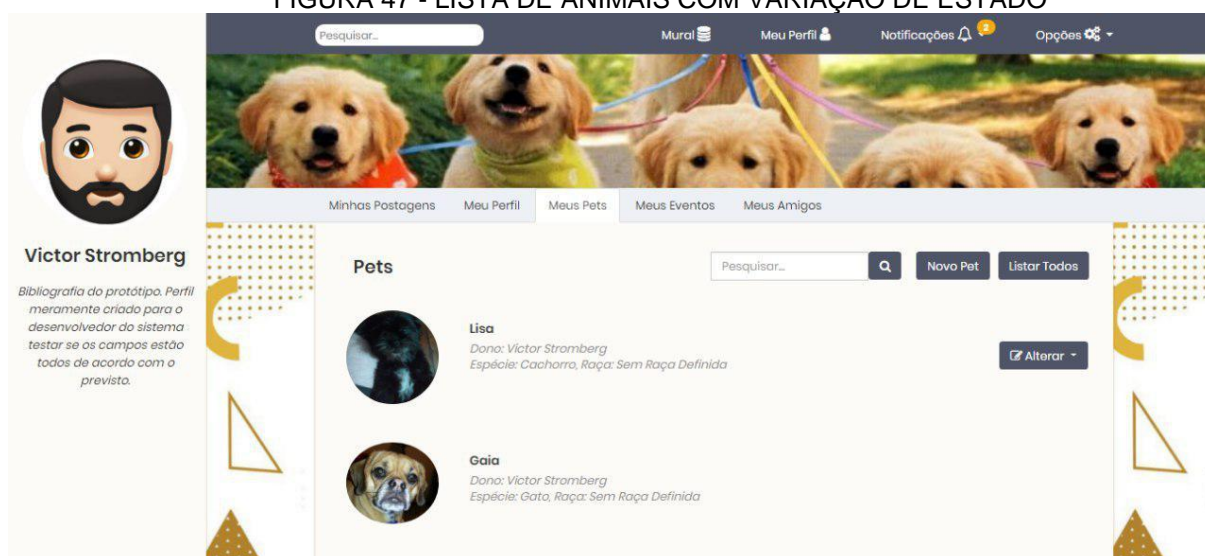
FIGURA 46 - SOLICITAÇÃO DE ADOÇÃO ACEITA



FONTE: Os Autores (2018)

Para o usuário doador, quando o animal é marcado como “Adotado”, o sistema exibe a lista de todos os *pets*. Os que foram adotados podem ser apenas visualizados (sem os recursos de compartilhamento e divulgação) e os demais permanecem com as opções de alteração tanto de perfil quanto de fotos ativadas (FIGURA 47).

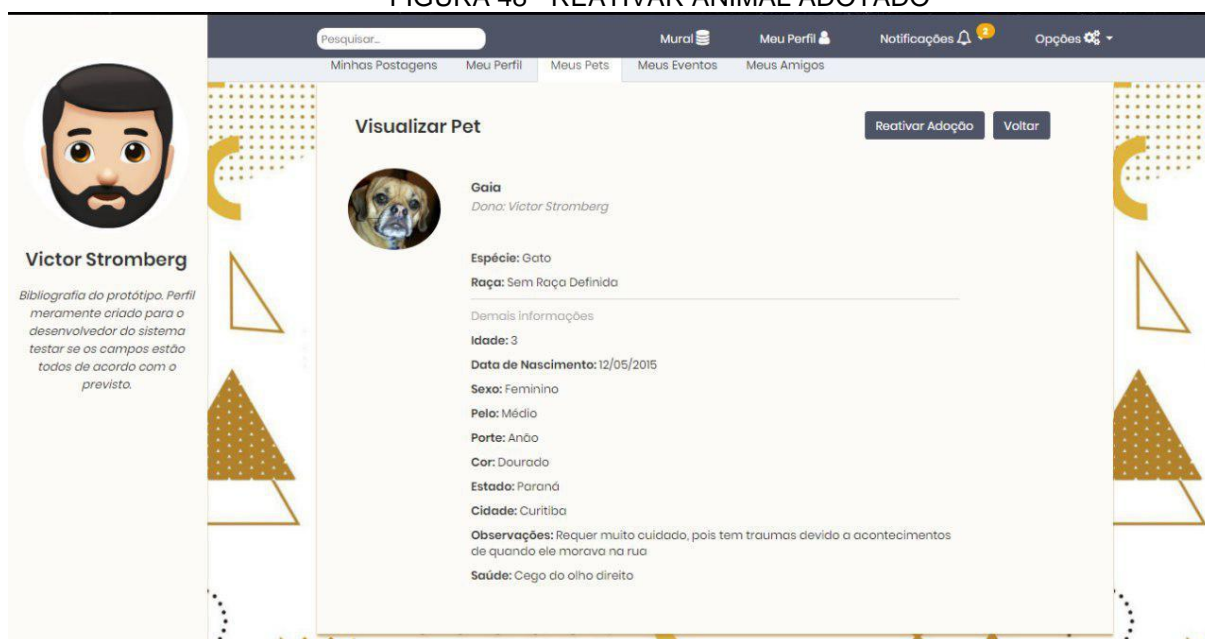
FIGURA 47 - LISTA DE ANIMAIS COM VARIAÇÃO DE ESTADO



FONTE: Os Autores (2018)

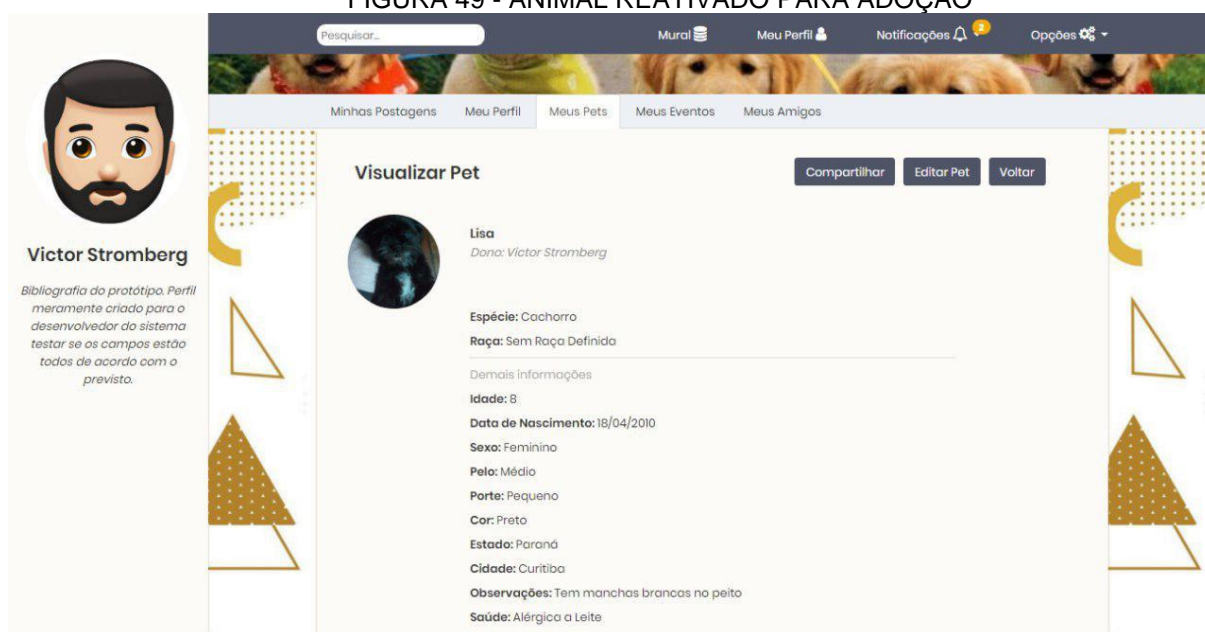
Ao longo do processo de adoção, se houver algum revés e o usuário desejar disponibilizar um mesmo animal para adoção novamente, não é necessário realizar outro cadastro para o mesmo. O sistema Adota Mais possui o recurso que permite a reativação de um animal que já conste como “Adotado” (FIGURA 48). Uma vez ativo, o perfil do *pet* volta a ter os recursos de alteração de dados e divulgação habilitados (FIGURA 49).

FIGURA 48 - REATIVAR ANIMAL ADOTADO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 49 - ANIMAL REATIVADO PARA ADOÇÃO

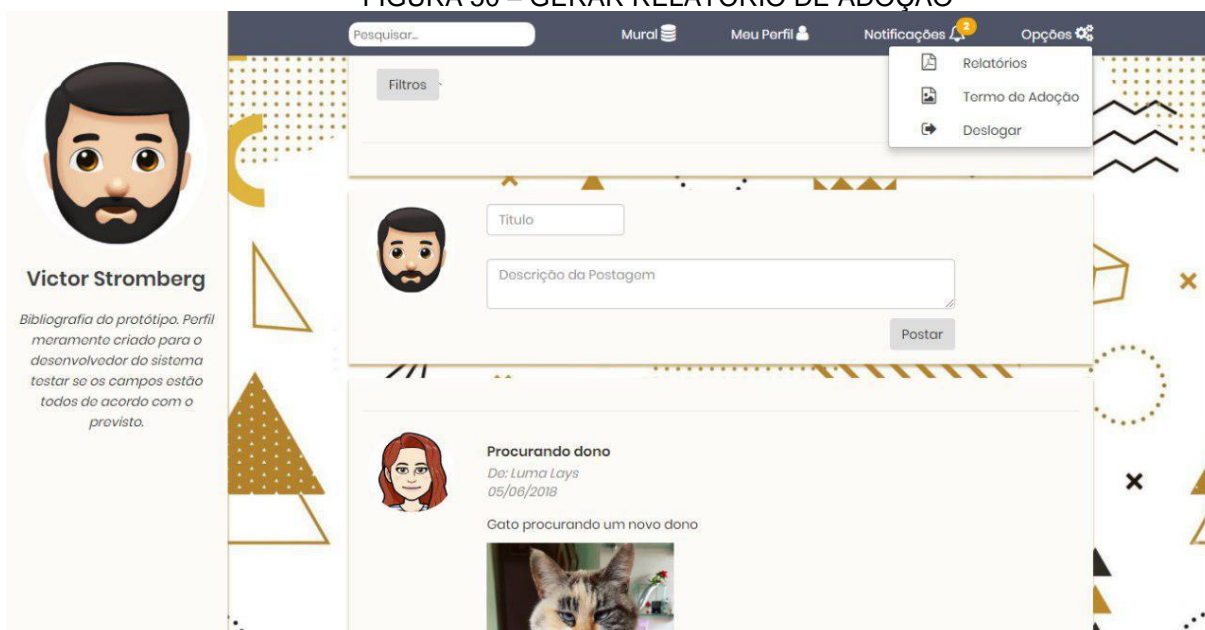


FONTE: Os Autores (2018)

Outro recurso disponível aos usuários do sistema Adota Mais é a geração de um relatório referente às adoções registradas no site. Quando o usuário clica no botão “Opções”, ao lado direito da barra superior da tela, um menu com a opção de relatórios é exibido (FIGURA 50).

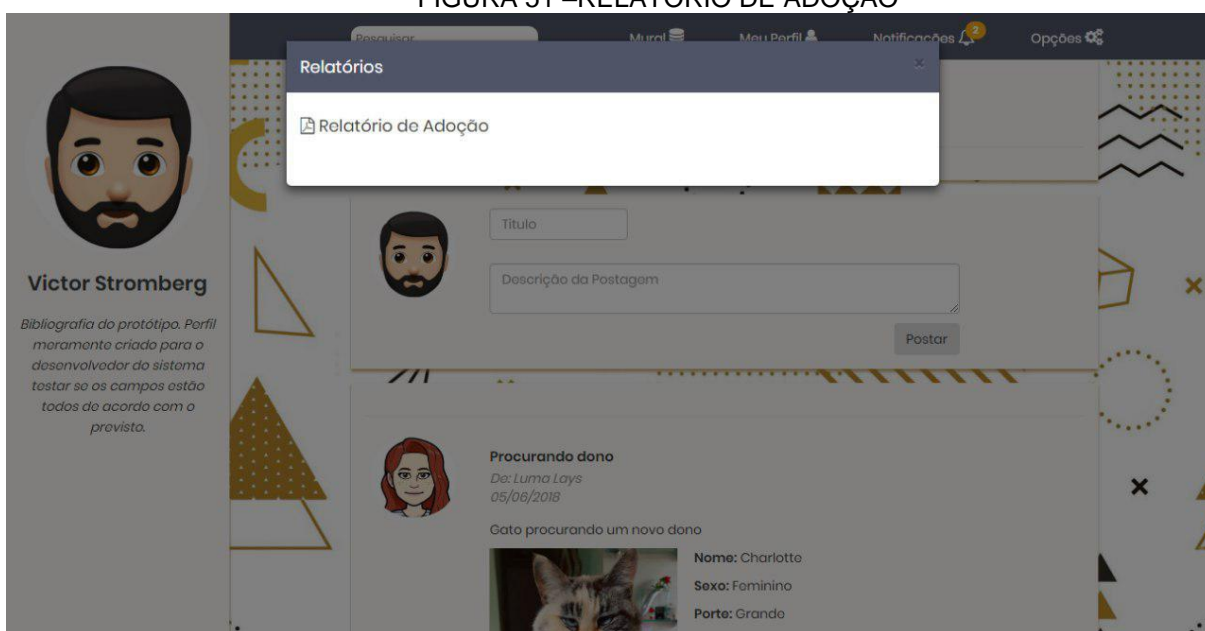
Selecionando o relatório (FIGURA 51), o sistema contabiliza os animais cadastrados do respectivo usuário, quantos foram adotados e quantos estão disponíveis (FIGURA 52).

FIGURA 50 – GERAR RELATÓRIO DE ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 51 –RELATÓRIO DE ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 52 –RELATÓRIO DE ADOÇÃO GERADO

AdotaMais

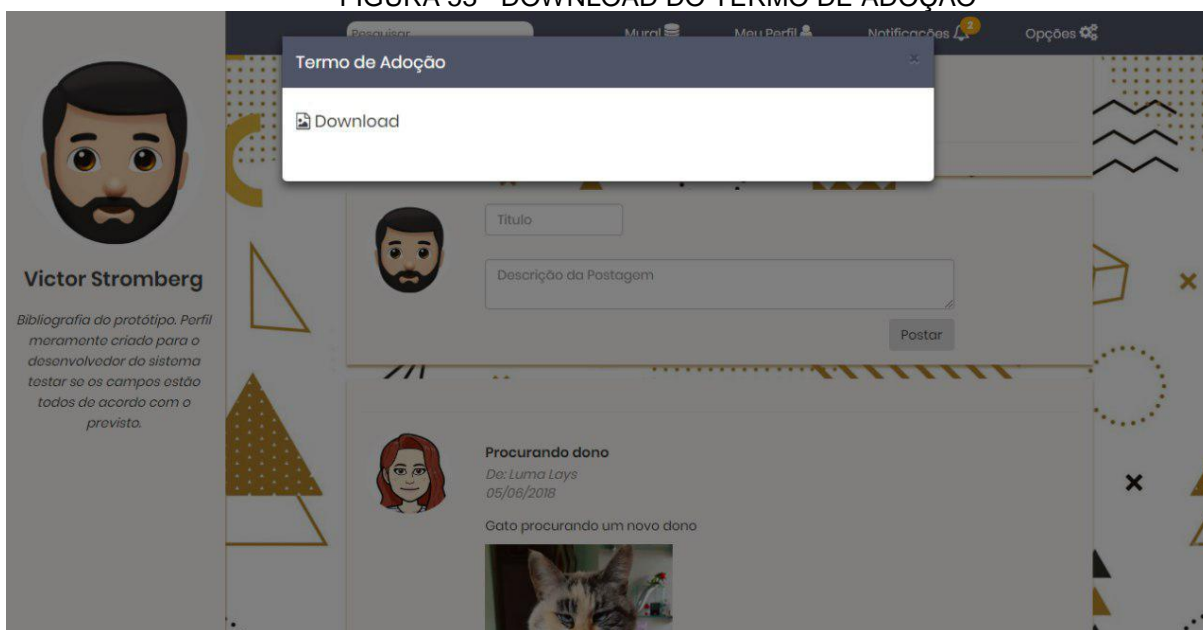
Relatório de Adoção

Usuário	Pet	Espécie	Raça	Solicitações	Situação
Victor Stromberg	Lisa	Cachorro	Sem Raça Definida	1	
Victor Stromberg	Gala	Cachorro	Golden Retriever	0	
Victor Stromberg	Snow	Cachorro	Lhasa Apso	0	
Victor Stromberg	Bart	Cachorro	Lhasa Apso	2	Adotado
Victor Stromberg	Scott	Cachorro	American Water Spaniel	0	
Victor Stromberg	Dany	Gato	Himalaia	0	
Victor Stromberg	Mico	Gato	Persa	1	Adotado
Victor Stromberg	Corina	Gato	Sphynx	0	
Victor Stromberg	Katara	Gato	Munchkin	1	Adotado
Victor Stromberg	Ada	Gato	Siberiano	2	
Victor Stromberg	Kira	Gato	Angorá	0	
Victor Stromberg	Fajuda	Gato	Sem Raça Definida	2	Adotado
Victor Stromberg	Froya	Gato	British Shorthair	1	
Victor Stromberg	Happy	Gato	Exótico	3	Adotado

FONTE: Os Autores (2018)

Os processos de adoção gerenciados no sistema Adota Mais também utilizam o Termo de Adoção (ANEXO A) da mesma forma que as entidades protetoras de animais utilizam tal recurso. No menu de “Opções” na parte superior direita da tela (FIGURA 50) há um link para realizar o *download* do documento (FIGURA 53). Desta forma, tanto um adotante quanto um doador podem formalizar o processo e manter o controle das responsabilidades assumidas por ambas as partes para com o animal.

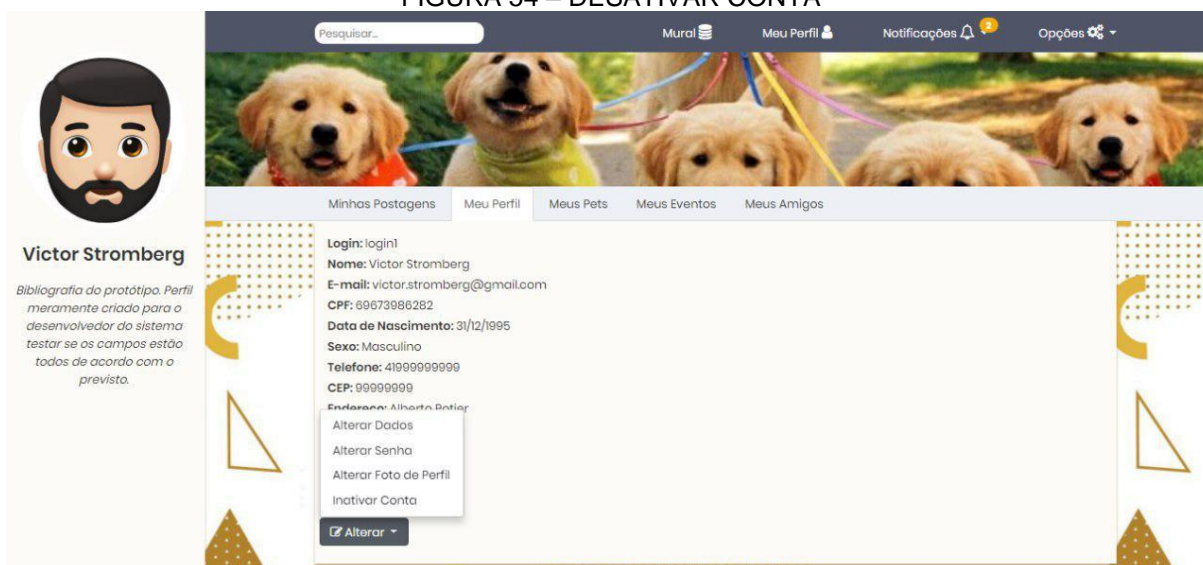
FIGURA 53 - DOWNLOAD DO TERMO DE ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

Por fim, o usuário que desejar cessar o uso do sistema e desativar sua conta pode assim fazê-lo através do menu “Meu Perfil”. Nesta aba, uma das opções disponibilizadas é a de inativação da conta, onde um usuário ao clicá-la envia ao sistema tal solicitação e, a partir desta requisição, passa a ter sua conta alterada para o status inativo (FIGURA 54).

FIGURA 54 – DESATIVAR CONTA



FONTE: Os Autores (2018)

4.3 CONSIDERAÇÕES À APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

As interfaces dispostas neste capítulo representam as funcionalidades definidas em escopo após o processo de implementação. Constam na seção anterior todas as telas do sistema, acompanhadas de uma breve explicação sobre seus funcionamentos e particularidades.

Houve o cuidado por parte da equipe em elaborar um *layout user-friendly* além de considerar questões de ergonomia, tais quais as cores que caracterizam o sistema (LABUTIL, 2018). Os estudos relativos às cores apresentaram o amarelo, utilizado como identificador do sistema, como uma cor calorosa e que representa criatividade e proximidade, sendo compatível com os conceitos do projeto. Além do amarelo, também foi utilizado o azul escuro, sua cor complementar, dando vivacidade às informações dispostas nas interfaces (THENEXTWEB, 2018).

Ademais, todas as funcionalidades propostas ao início do projeto foram desenvolvidas visando obter um produto de qualidade e suficiente às demandas de adoção de animais e do amplo leque de recursos que uma rede social dispõe.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foi apresentado o sistema desenvolvido para promover a adoção de animais e subseqüentemente diminuir as práticas de abandono. O sistema Adota Mais unificou o processo de divulgação disperso utilizado pelas instituições e pessoas doadoras, centralizando em uma única ferramenta os principais recursos utilizados por estes.

Durante o processo de desenvolvimento encontraram-se algumas dificuldades, tais como a compreensão do processo de adoção por parte de um doador e de um adotante; A dependência de informações provenientes das entidades de proteção animal, que, por funcionar em forma de voluntariado, dificultou a disponibilidade dos responsáveis em contatar a equipe.

Além das dificuldades de negócio, houve também os obstáculos em torno da escolha e conhecimento da tecnologia. Nos princípios do processo de desenvolvimento a equipe passou pela substituição do tema proposto, sofrendo com a desistência do cliente em relação do projeto original. Tendo o projeto definitivo estabelecido, a equipe constatou a necessidade de estudo mais aprofundado nas tecnologias aplicadas ao software, utilizando os padrões das redes sociais comumente utilizadas como base na projeção do projeto proposto.

Outro fundamento importante e crítico neste projeto foi o tempo disposto. O software completo assim como sua documentação técnica, para serem produzidos em 5 meses, exigiu disciplina e foco por parte da equipe. Dispondo de apenas dois integrantes, as estimativas de esforço e divisão do trabalho requereram extrema cautela em seus planejamentos.

Devido à limitação de tempo e recursos, não houve possibilidade de aplicar o sistema desenvolvido diretamente com o usuário final, porém, foram realizados testes com usuários fictícios, o que permitiu a equipe avaliar a performance e responsividade das funcionalidades implementadas.

Os resultados obtidos com a implementação do sistema proposto foram satisfatórios, uma vez que todos os objetivos específicos foram entregues de acordo com os requisitos definidos no escopo do projeto.

O processo de desenvolvimento deste projeto possibilitou a equipe muitos aprendizados. Superar as dificuldades do trabalho em equipe, tendo a comunicação como fundamento indispensável para o sucesso do projeto além do tempo

necessário para as reuniões realizadas foi crucial para a finalização do mesmo. A disciplina para conciliar as responsabilidades acadêmicas com as pessoais e profissionais também se fez decisivo ao longo do projeto.

5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Ao concluir este projeto ficou evidenciada a oportunidade para melhorias futuras. Alguns recursos que foram inicialmente citados para este projeto, foram ajustados de prioridade, para que a equipe pudesse atender aos demais dentro do prazo proposto. Tais itens estão dispostos na subseção a seguir:

5.1.1 Manter Amizade

O escopo das funcionalidades dentro de amizade foi simplificado, excluindo neste primeiro momento, o recurso que possibilitaria marcar um amigo em postagens e bloquear um amigo da rede.

5.1.2 Configurações de Privacidade

As configurações de privacidade desenvolvidas contemplam atualmente os itens referente à conta do usuário. Em um segundo momento, viria a abranger as configurações da publicação. Um usuário passaria a ter o recurso de configurar quem pode vir a visualizar suas postagens. Este último item foi marcado como melhoria futura.

5.1.3 Lar Temporário

Os conceitos de lar temporário, já trazidos neste documento, também agregariam mais usuários ao sistema. Implementar um recurso que permitiria ao usuário auxiliar as entidades de proteção animal contemplaria um novo perfil de usuário, este atuaria em um meio termo entre o adotante e a entidade protetora. Um

animal carente poderia ser recolhido caso a entidade ou a pessoa doadora não disponha do espaço físico necessário para mantê-lo.

5.1.4 Configurações de Segurança

O sistema apresentado possui recursos de segurança, tais como validação de campos nas tabelas, criptografia de senhas e validação de sessão. No entanto, uma proposta de melhoria neste quesito viria a contemplar testes para SQL Injection e Cross-site scripting (XSS) além do uso de diretórios protegidos para utilização de imagens.

5.1.5 Implementação de Aplicativo Móvel

Por fim, a principal melhoria futura proposta para este projeto é a implementação de um aplicativo para dispositivo móvel. Considerando as limitações do tempo e tamanho da equipe, este item não pode ser contemplado.

Com o desenvolvimento desta plataforma, o projeto proposto aumentaria a abrangência de público além de permitir acesso de forma mais prática e imediata aos interessados.

REFERÊNCIAS

AHMED, K., CARY E. Desenvolvendo Aplicações Comerciais em Java com J2EE e UML. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna LTDA., 2002.

ANDA. Agência de Notícias de Direitos Animais. Brasil tem 30 milhões de animais abandonados. Disponível em: <<https://anda.jusbrasil.com.br/noticias/100681698/brasil-tem-30-milhoes-de-animais-abandonados>> Acesso em 20 abr. 2018.

ASTAH, 2018. Disponível em: <<http://astah.change-vision.com/en/product/astah-professional.html>> Acesso em 16 maio 2018.

BECO DA ESPERANÇA. Disponível em: <<http://www.becodaesperanca.org/#about>>. Acesso em 25 abr. 2018.

BRASIL. Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre as sanções penais e administrativas derivadas de condutas e atividades lesivas ao meio ambiente, e dá outras providências. Diário Oficial da república Federativa do Brasil. Brasília, DF, 12 fev. 1998. Disponível em <<https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/104091/lei-de-crimes-ambientais-lei-9605-98>> Acesso em: 28 abr. 2018.

CANALTECH. Gerencie equipes e tarefas com o Trello. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/utilitarios/gerencie-equipes-e-tarefas-com-o-trello-e-de-adeus-aos-post-its/>> Acesso em 16 maio 2018.

CATLAND. Disponível em: <<http://www.catland.org.br/Home/About>>. Acesso em 25 abr. 2018.

CBN. Disponível em: <<https://cbncuritiba.com/abandono-de-animais-cresce-mais-de-50-durante-o-mes-de-dezembro/>> Acesso em 13 abr. 2018.

CULTURA ÁGIL. O que são métodos ágeis. Disponível em: <<https://www.culturaagil.com.br/o-que-sao-metodos-ageis/>> Acesso em 02 maio 2018.

DEVMEDIA. Camadas na arquitetura de referência JavaEE. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/camadas-na-arquitetura-de-referencia-javaee/6037>> Acesso em 30 abr. 2018a.

DEVMEDIA. Projeto de Software com Astah - Engenharia de Software. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/projeto-de-software-com-astah*-engenharia-de-software-30/18442> Acesso em 16 maio 2018b.

EXAME. 9 benefícios que bichos de estimação trazem à saúde. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/9-beneficios-que-bichos-de-estimacao-trazem-a-saude/>> Acesso em: 20 abril 2018.

GANTTPROJECT. Disponível em: <<https://www.ganttproject.biz/>> Acesso em 16 maio 2018.

GOOGLE FORM. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/u/0/>> Acesso em 01 maio 2018.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. População de animais de estimação no Brasil. IBGE, 2013.

KORTH. H., SILBERSCHATZ, A., S. SUDARSHAN. Sistema de Banco de Dados. Elsevier - Campus 2012

LABUTIL. Cores. Disponível em: <<http://www.labiutil.inf.ufsc.br/estilo/cores.htm>> Acesso em: 10 abr 2018.

LANDIM, L. Ações em sociedade – militância, caridade, assistência, etc., Rio de Janeiro, NAU – Instituto de estudos da religião (ISER), 1998. “Experiência militante”: histórias das assim chamadas ONGs. Rio de Janeiro: NAU, 2002, p.215-239. Disponível em: <<http://www.lusotopie.sciencespobordeaux.fr/landim.rtf>>. Acesso em 28 abr. 2018.

LARMAN, Craig. Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development. Pearson Education, 2005

LEMIEUX, Vincent. Análise Estrutural das Redes Sociais. Portugal, Instituto Piaget 2012.

NETBEANS. Netbeans IDE. Disponível em: <https://netbeans.org/features/index_pt_BR.html> Acesso em 16 maio 2018.

MEUS ANIMAIS. Disponível em: <<https://meusanimais.com.br/abandono-animais-estimacao-um-mal-parece-impossivel-erradicar/>> Acesso em 13 abr. 2018.

MYSQL. MySQL Reference Manual, Chapter 1. Disponível em: <<https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/introduction.html>> Acesso em: 03 maio 2018.

ORACLE. History. Disponível em: <<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/javahistory-index-198355.html>> Acesso em 30 abr. 2018a.

ORACLE. Java EE. Disponível em: <<http://www.oracle.com/technetwork/java/javaee/overview/index.html>> Acesso em 30 abr. 2018b.

ORACLE. Tutorial Java EE. Disponível em: <<https://javaee.github.io/tutorial/>> Acesso em 30 ab. 2018c.

PESSOA, João. Análise de Redes Sociais: Princípios, Linguagem e Estratégia de Ação na Gestão do Conhecimento. *Perspectivas em Gestão & Conhecimento*. v. 4, Número Especial, p. 9-26, out. 2014. <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc>. ISSN: 2236-417X.

PETLOVE. Disponível em: <<https://www.petlove.com.br/dicas/a-importancia-do-lar-temporario>>. Acesso em 27 abr. 2018.

POMPILHO, S. *Análise Essencial: guia prático de análise de sistemas*. Rio de Janeiro, Ciência Moderna, 2002.

PROJECTBUILDER. Gráfico de Gantt. Disponível em: <https://www.projectbuilder.com.br/blog/grafico-de-gantt-como-e-por-que-utiliza-lo-para-gerenciar-projetos/> Acesso em: 16 maio 2018.

RUMBAUGH James; BOOCH, Grady.; JACOBSON, Ivar. *Uml - Guia do Usuário*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

SABBAGH, Rafael. *Scrum: Gestão ágil para projetos de sucesso*. São Paulo: Casa do Código, 2013.

SILVA, Maria do Rosário Martins. As redes sociais e seus impactos nas relações pessoais. *Portal Administradores*, 12 dez. 2015. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/as-redes-sociais-e-seus-impactos-nas-relacoes-pessoais/92344/>>. Acesso em: 29 abr. 2018

SCHWABER, Ken. *Agile Project Management with Scrum*. Microsoft Press, 2004

TECHMUNDO. Trello. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/organizacao/75128-trello-ferramenta-ajudar-voce-organizar-vida.htm>> Acesso em: 16 maio 2018.

THE AGILE MANIFESTO. History: The Agile Manifest. Disponível em: <<http://agilemanifesto.org/history.html>> Acesso em 02 maio 2018.

THENEXTWEB. Web design color theory: how to create the right emotions with color in web design. Disponível em: <<https://thenextweb.com/dd/2015/04/07/how-to-create-the-right-emotions-with-color-in-web-design/>> Acesso em: 10 abr 2018.

TRELLO. Disponível em: <<https://trello.com/>> Acesso em 16 maio 2018.

ZAMBERLAN, Luciano. *Pesquisa de Mercado, Coleção Educação a Distância – Série Livro-Texto*, Itajaí, Rio Grande do Sul Brasil, 2008, Unidade I, páginas 15-24. Disponível em: <<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/183/Pesquisa%20de%20mercado.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 07 maio 2018.

XAVIER, Carlos. Gestão de projetos: Como Definir e Controlar o Escopo do Projeto. São Paulo: Saraiva, 2005.

XMIND. Disponível em <<https://www.xmind.net/>> Acesso em 16 maio 2018.

APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASO DE USO

O usuário do sistema, ao autenticar-se, poderá visualizar a página principal do software. As permissões para este usuário incluem realizar a manutenção da conta, configurando as preferências de privacidade. Possibilita também cadastrar eventos, para os quais podem ser convidados outros usuários da sua rede pessoal.

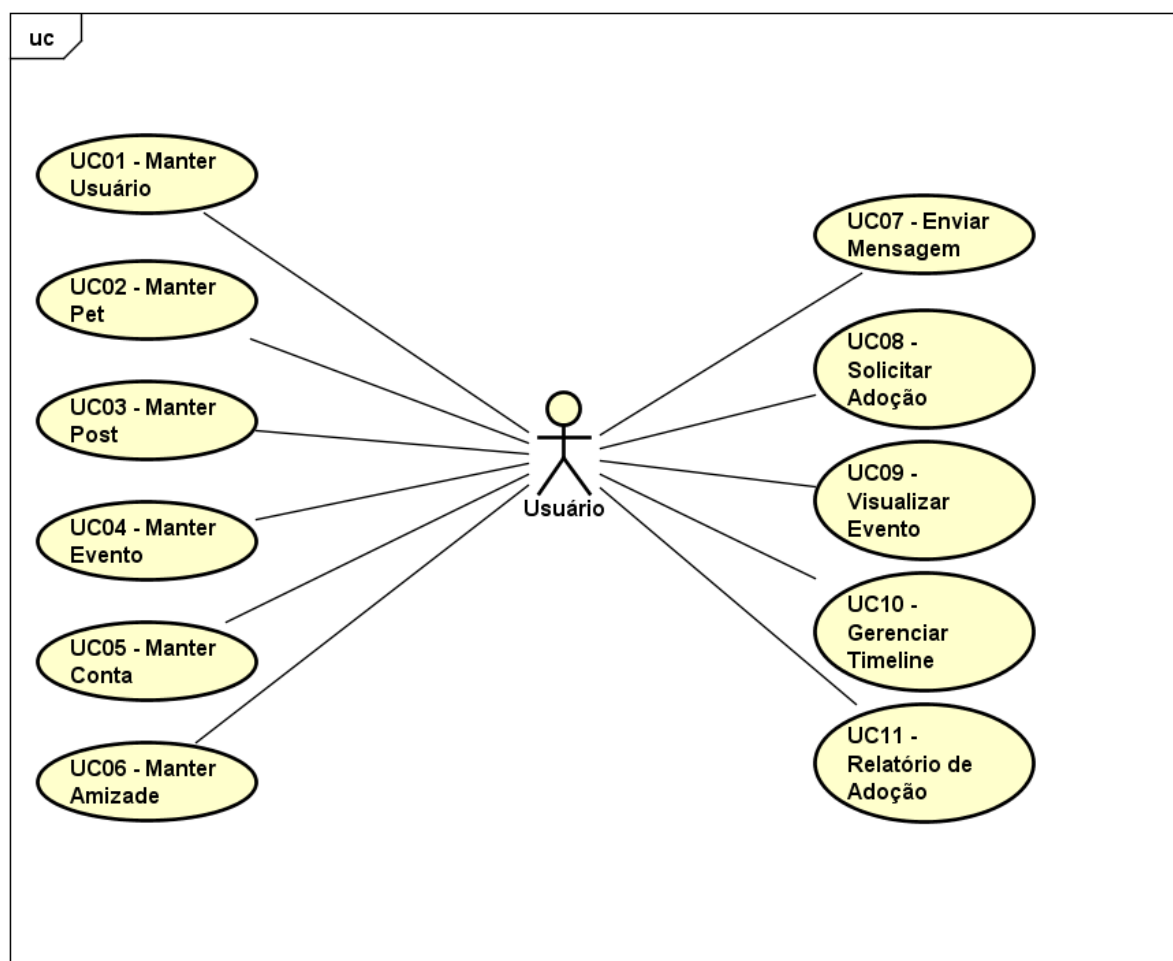
Outra funcionalidade disponível é a inclusão de postagens na *timeline* do software. Tais postagens contemplam a divulgação de animais para adoção, eventos de autoria do usuário ou terceiros e ainda a propagação de opinião pessoal.

As interações com outros usuários ficam possibilitadas pelo fluxo de 'Convite de Amizade', a partir desta, os utilizadores podem trocar mensagens instantâneas e promover possíveis adoções.

Aqueles que possuem ao menos uma adoção cadastrada, seja adotante, ou doador, têm disponível um *dashboard* de estatística, onde é possível visualizar o histórico de animais envolvidos em processo de adoção.

Todos estes recursos foram ilustrados no diagrama a seguir (FIGURA 48).

FIGURA 55 – DIAGRAMA DE CASO DE USO



powered by Astah

FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE B – ESPECIFICAÇÕES DE CASO DE USO

UC01 - Manter Usuário

Definição:

Este caso de uso é destinado aos usuários que desejam se cadastrar no sistema, excluir sua conta ou alterar os dados cadastrados no sistema.

Ator Primário: Usuário.

Pré-Condição: Não se Aplica.

Data Views:

DV01 – MANTER USUÁRIO

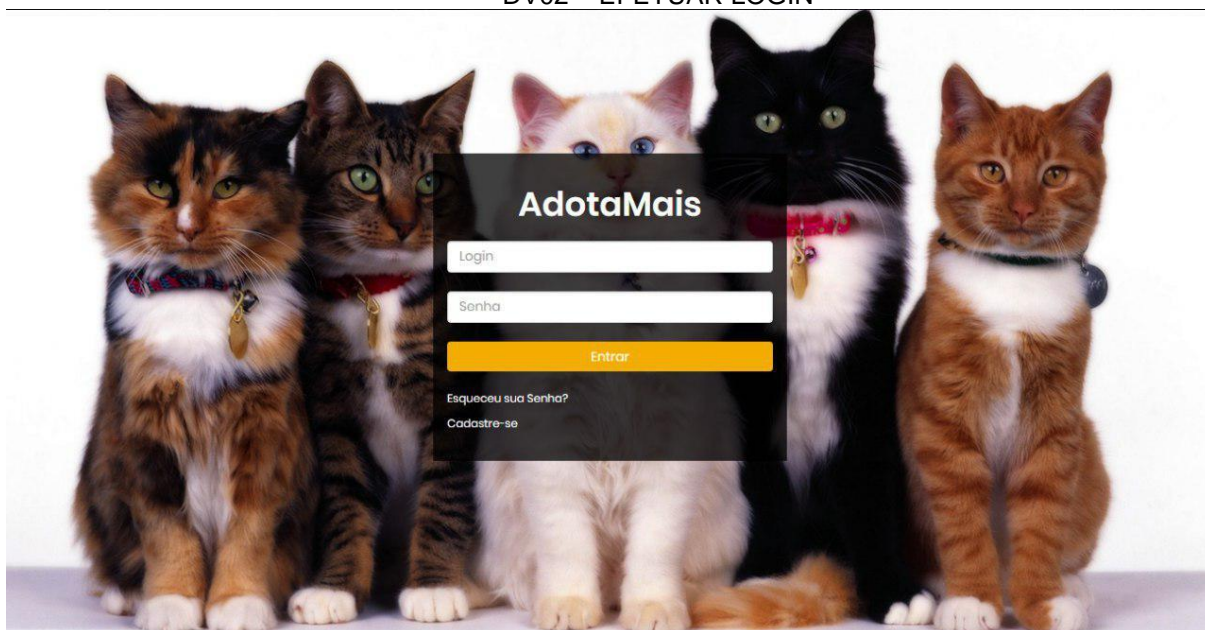


The screenshot shows a web form titled 'AdotaMais' for updating a user profile. The form is overlaid on a background image of three cats: a tortoiseshell cat on the left, a black cat in the center, and an orange tabby cat on the right. The form fields are as follows:

Nome	
CPF	Data de Nascimento
Selecione o Sexo	Telefone
E-mail	Login
Senha	Confirmação de Senha
Biografia	
CEP	Selecione o Estado
Selecione a Cidade	Bairro
Endereço	Número
Complemento	
Cancelar	Salvar

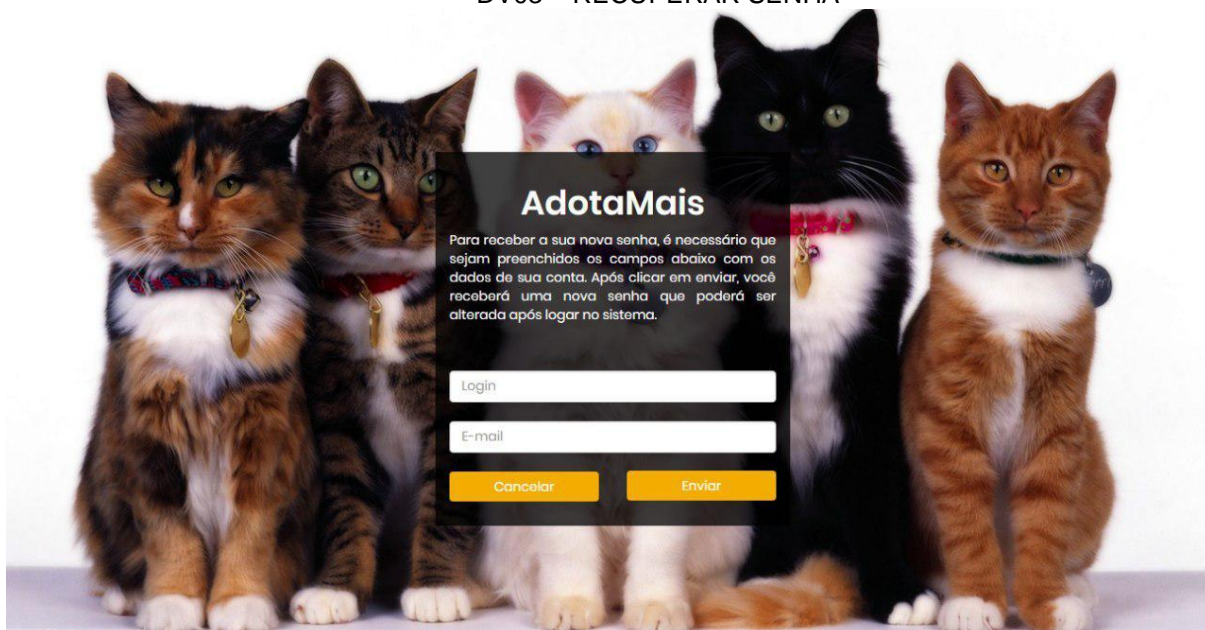
FONTE: Os Autores (2018)

DV02 – EFETUAR LOGIN



FONTE: Os Autores (2018)

DV03 – RECUPERAR SENHA



FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface de cadastro/login (DV02).
2. O usuário preenche os campos necessários.
3. O usuário clica no botão 'Cadastrar'. (A1) (A2)
4. O sistema faz a validação dos dados preenchidos. (E1) (E2).

5. O sistema grava os dados fornecidos pelo usuário no banco de dados.
6. O sistema exibe a mensagem “Cadastro efetuado com sucesso!”.
7. O caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos:

A1. O usuário clica no botão “Cancelar”.

- a. O sistema retorna para a tela inicial.
- b. O caso de uso é finalizado.

A2. O usuário, já possuindo cadastro no sistema, seleciona a opção ‘Login’.

- a. O sistema carrega e exibe a interface de Login (DV02)
- b. O usuário preenche os campos necessários com seus dados previamente cadastrados. (**A3**)
- c. O usuário clica na opção ‘Login’.
- d. O sistema faz a validação dos dados fornecidos. (**E2**)
- e. O sistema direciona o usuário para a tela inicial (*feed*) da aplicação.
- f. O caso de uso é finalizado.

A3. O usuário clica a opção ‘Esqueceu sua Senha?’.

- a. O sistema carrega e exibe a interface de recuperação de senha (DV03).
- b. O usuário informa o e-mail utilizado para o cadastro no site.
- c. O sistema valida os dados inseridos. (**E2**)
- d. O sistema exibe a mensagem ‘Sua senha foi enviada para o e-mail xxxx@xxxx’.
- e. O usuário é redirecionado para a interface de login.
- f. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção:

E1. O usuário deixa de preencher algum campo obrigatório

- a. O sistema faz a validação dos dados inseridos.
- b. O sistema exibe na tela mensagem ‘Preencha todos os campos obrigatórios’.
- c. O sistema carrega a interface de cadastro.

E2. O usuário preenche o (os) campo (s) com dados inconsistentes.

- a. O sistema faz a validação dos dados inseridos.

- b. O sistema exibe na tela a mensagem 'Verifique os dados informados'.
- c. O sistema carrega a interface de cadastro.

Regras de Negócio: O sistema deve ter, previamente cadastrada, listas de cidades e estado.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso o usuário deve estar habilitado a realizar login no sistema.

UC02 - Manter *Pet***Definição:**

Este caso de uso é para que os usuários cadastrem no sistema os animais de estimação que estão disponíveis para serem adotados.

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: O usuário deve possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

DV01 – CADASTRAR ANIMAL

The screenshot displays a web interface for registering a new pet. On the left, a user profile for Victor Stromberg is shown. The main content area is titled 'Novo Pet' and contains a form with the following fields:

- Nome:** Digite o Nome do Pet
- Idade:** Digite a Idade do Pet
- Data de Nascimento:** Data de Nascimento
- Cor:** Digite a Cor Predominante do Pet
- Espécie:** Selecione a Espécie
- Raça:** Selecione a Raça
- Sexo:** Selecione o Sexo
- Pelo:** Selecione o Pelo
- Porte:** Selecione o Porte
- Castrado:** Não
- Saúde:** Digite informações relevantes sobre a saúde do pet
- Estado:** Selecione o Estado
- Cidade:** Selecione a Cidade
- Observações:** Digite qualquer informação adicional sobre seu pet

Buttons for 'Salvar' and 'Listar Todos' are located at the top right of the form area.

FONTE: Os Autores (2018)

DV02 – ALTERAR ANIMAL

Alterar Pet

Nome: Lisa Idade: 8 Data de Nascimento: 18/04/2010

Cor: Preto Espécie: Cachorro Raça: Sem Raça Definida

Sexo: Feminino Pelo: Médio Porte: Pequeno

Castrado: Sim Saúde: Alérgica a Leite

Estado: Paraná Cidade: Curitiba

Observações: Tem manchas brancas no peito

Botões: Salvar, Inativar Pet, Voltar

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface de cadastro de animais.
2. O sistema carrega o box de cidade e de estados.
3. O usuário preenche os campos necessários.
4. O usuário clica no botão 'Cadastrar'. **(A1) (A2) (A3)**
5. O sistema valida os dados inseridos. **(E1) (E2)**
6. O sistema grava os dados inseridos no banco de dados.
7. O sistema exibe a mensagem 'Pet cadastrado com sucesso'.
8. O sistema exibe a lista de animais cadastrados do usuário.
9. O caso de uso é finalizado.

Fluxos alternativos:

A1. O usuário clica no botão "Cancelar".

- a. O sistema retorna para a tela inicial (*feed*).
- b. O caso de uso é finalizado.

A2. O usuário clica na opção 'Alterar'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface com os dados cadastrais do animal. (DV2)
- b. O usuário faz as alterações de dados desejadas.
- c. O usuário clica na opção 'Salvar'. **(A4)**

- d. O sistema valida os dados inseridos. (E1)
- e. O sistema grava os dados alterados no banco de dados.
- f. O sistema exibe a mensagem 'Alterações Salvas! '.
- g. O sistema exibe a lista de animais cadastrados do usuário.
- h. O caso de uso é finalizado.

A3. O usuário clica na opção 'Excluir'.

- a. O sistema exibe o *pop-up* de confirmação com a mensagem 'Confirmar Exclusão? '.
- b. O usuário clica na opção 'Sim'. (A5)
- c. O sistema deleta o cadastro do animal selecionado.
- d. O sistema exibe a mensagem 'Pet excluído com sucesso! '.
- e. O sistema carrega e exibe a lista de animais cadastrados do usuário atualizada.
- f. O caso de uso é finalizado.

A4. O usuário clica na opção 'Cancelar'.

- a. O sistema retorna para a interface que lista os animais cadastrados.
- b. O caso de uso é finalizado.

A5. O usuário clica na opção 'Não'.

- a. O sistema fecha o *pop-up* de confirmação de exclusão.
- b. O sistema retorna para a interface que lista os animais cadastrados.
- c. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção:

E1. O usuário deixa de preencher algum campo obrigatório.

- a. O sistema faz a validação dos dados inseridos.
- b. O sistema exibe na tela mensagem 'Preencha todos os campos obrigatórios'.
- c. O sistema exibe a interface de cadastro de animais.

E2. O usuário preenche o (os) campo (s) com dados inconsistentes.

- a. O sistema faz a validação dos dados inseridos.
- b. O sistema exibe na tela a mensagem 'Verifique os dados informados'.
- c. O sistema exibe a interface de cadastro de animais.

Regras de Negócio: O sistema deve ter, previamente cadastrada, listas de cidades e estado.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário terá condições de incluir um animal para adoção, assim como alterar ou excluir tal cadastro.

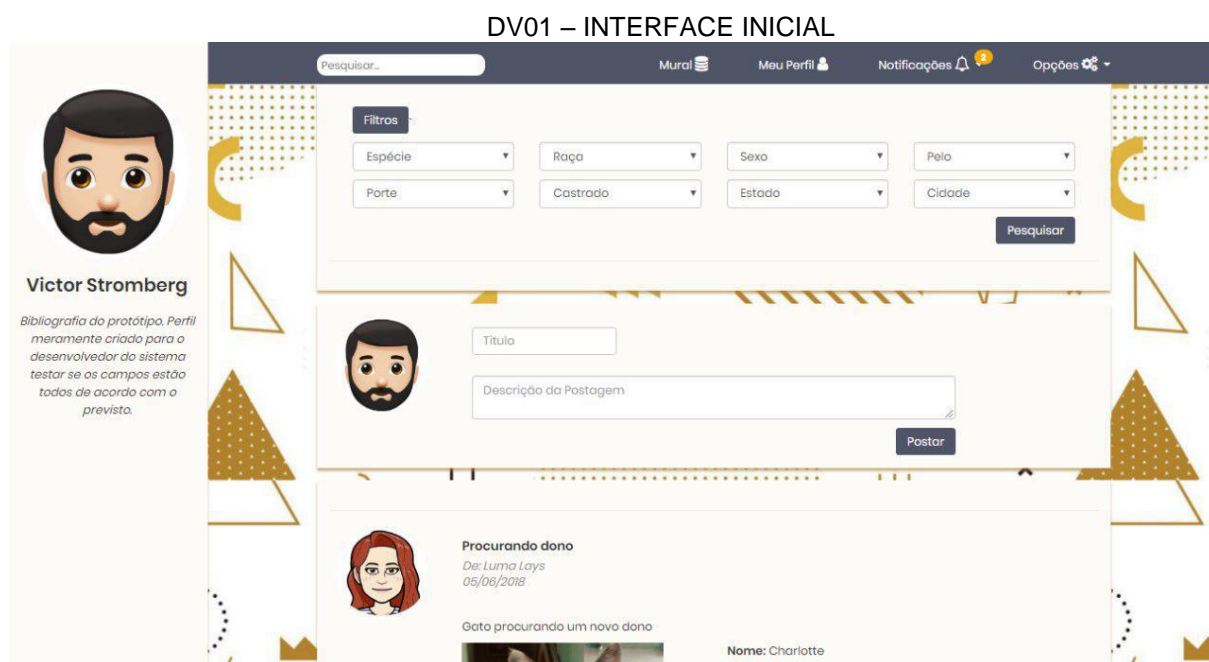
UC03 - Manter Postagem

Definição:

Este caso de uso é para que os usuários gerenciem suas postagens, seja incluindo uma nova, ou compartilhando uma já existente.

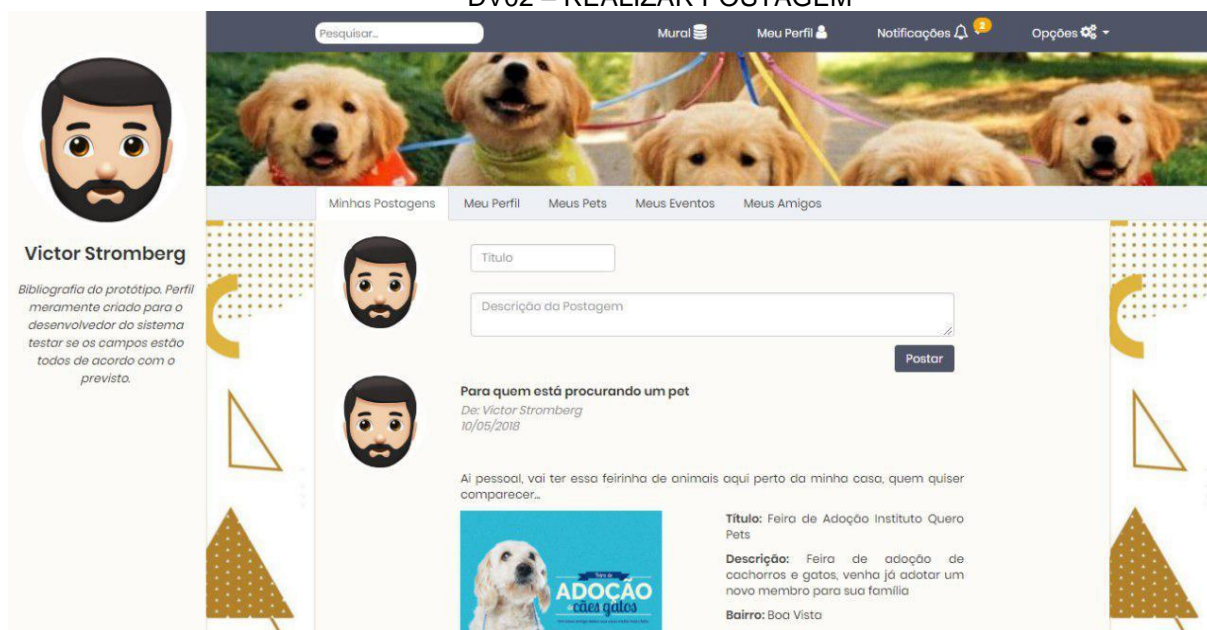
Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: O usuário deve possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

DV02 – REALIZAR POSTAGEM



FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
2. O usuário seleciona a área 'Novo Post'. (A1) (A2) (A3) (A4) (A5) (A6) (A7) (A9)
3. O sistema exibe em primeiro plano a tela de postagem. (DV02)
4. O usuário digita a mensagem desejada. (A8)
5. O usuário clica na opção 'Postar'. (A10)
6. O sistema insere os dados no banco de dados.
7. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com a postagem do usuário no topo da lista.
8. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos:

- A1. O usuário clica na opção 'Curtir'.
 - a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
 - b. O usuário clica na opção 'Curtir' de uma publicação.
 - c. O sistema grava os dados no banco de dados.
 - d. O sistema atualiza e exibe a contagem de interações da publicação ou comentário.
 - e. O caso de uso é finalizado.
- A2. O usuário clica na opção 'Comentar'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- b. O usuário clica na opção 'Comentar' de uma publicação.
- c. O sistema exibe um *pop-up* na área inferior da publicação, onde o usuário pode digitar sua mensagem.
- d. O usuário confirma o envio da mensagem pelo botão 'OK'.
- e. O sistema grava os dados no banco de dados.
- f. O sistema atualiza e exibe a postagem comentada.
- g. O caso de uso é finalizado.

A3. O usuário clica na opção 'Compartilhar'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- b. O usuário clica na opção 'Compartilhar' de uma publicação.
- c. O sistema exibe a mensagem de confirmação: 'Compartilhar? '.
- d. O usuário clica na opção 'Sim'. (**A11**)
- e. O sistema grava os dados no banco de dados.
- f. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com a postagem do usuário no topo da lista.
- g. O caso de uso é finalizado.

A4. O usuário clica na opção 'Editar Post'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- b. Na postagem desejada, o usuário seleciona a opção 'Editar Post'.
- c. O sistema habilita a postagem para edição.
- d. O usuário altera os dados desejados.
- e. O usuário clica na opção 'Confirmar'. (**A10**)
- f. O sistema grava os dados no banco de dados.
- g. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com a postagem que foi editada.
- h. O caso de uso é finalizado.

A5. O usuário seleciona a opção 'Excluir Post'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- b. Na postagem desejada, o usuário seleciona a opção 'Excluir Post'.
- c. O sistema exibe o *pop-up* de confirmação da deleção.
- d. O usuário clica na opção 'Confirmar'. (**A10**)
- e. O sistema atualiza os dados no banco de dados.
- f. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- g. O caso de uso é finalizado.

A6. O usuário seleciona a opção 'Editar Comentário'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- b. Na postagem desejada, o usuário seleciona seu comentário que será editado.
- c. O sistema habilita o comentário para edição.
- d. O usuário altera os dados desejados.
- e. O usuário clica na opção 'Confirmar'. **(A10)**
- f. O sistema grava os dados no banco de dados.
- g. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com a postagem e o comentário atualizados.
- h. O caso de uso é finalizado.

A7. O usuário seleciona a opção 'Excluir Comentário'.

- a. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- b. Na postagem desejada, o usuário seleciona a opção 'Excluir Comentário'.
- c. O sistema exibe o *pop-up* de confirmação da deleção.
- d. O usuário clica na opção 'Confirmar'.
- e. O sistema atualiza os dados no banco de dados.
- f. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
- g. O caso de uso é finalizado.

A8. O usuário carrega uma imagem para ser postada.

- a. O sistema exibe em primeiro plano a tela de postagem. (DV02)
- b. O usuário faz o *upload* da imagem desejada.
- c. O usuário clica na opção 'Postar'. **(A10)**
- d. O sistema insere os dados no banco de dados.
- e. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com a postagem do usuário no topo da lista.
- f. O caso de uso é finalizado

A9. O usuário clica no botão 'Notificações'.

- a. O sistema exibe um *drop-down*, na interface inicial (*feed*), que mostra todas as notificações geradas para o usuário.
- b. O usuário clica na notificação. **(A12)**
- c. O sistema carrega e exibe a interface com a postagem que originou a notificação.
- d. O caso de uso é finalizado.

A10. O usuário clica na opção 'Cancelar'.

- a. O sistema retorna para a interface inicial (*feed*).
- b. O caso de uso é finalizado.

A11. O usuário clica na opção 'Não'.

- a. O sistema retorna para tela inicial (*feed*).
- b. O caso de uso é finalizado.

A12. O usuário clica novamente no botão 'Notificações'.

- a. O sistema fecha o *drop-down* de notificações
- b. O caso de uso é finalizado.

Regras de Negócio: Não se aplica

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário terá condições de incluir uma postagem, assim como alterar ou excluir tal item. Também deve ser possível gerenciar as interações com a publicação, sejam comentários, curtidas, etc.

UC04 - Manter Evento

Definição:

Este caso de uso é para que os usuários gerenciem seus eventos, seja incluindo um novo, ou compartilhando um já existente.

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: O usuário deve possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

DV01 - CADASTRAR EVENTO

Victor Stromberg
Bibliografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.

Pesquisar...

Mural Meu Perfil Notificações Opções

Minhas Postagens Meu Perfil Meus Pets Meus Eventos Meus Amigos

Novo Evento Salvar Voltar

Título Digite o Título do Evento	Estado Selecione o Estado	Cidade Selecione a Cidade
Bairro Digite o Bairro em que o Evento o	Endereço Digite o Endereço em que o Event	Número Digite o Número em que o Evento
Complemento Digite um complemento para o endereço do Evento	Data do Evento Data do Evento	
Descrição Faça uma breve descrição sobre o Evento.		

FONTE: Os Autores (2018)

DV02 – EDITAR EVENTO

Alterar Evento Salvar Inativar Evento Voltar

Título
Feira de Adoção Instituto Quero P

Estado
Paraná

Cidade
Curitiba

Bairro
Boa Vista

Endereço
Rua Nossa Senhora de Nazaré

Número
999

Complemento
Escola Nazaré

Data do Evento
06/12/2018

Descrição
Feira de adoção de cachorros e gatos, venha já adotar um novo membro para sua família

FONTE: Os Autores (2018)

DV03 - COMPARTILHAR EVENTO

Compartilhar Evento Postar Voltar

Digite o título do post

Digite a descrição do post

De: Victor Stromberg

Título: Feira de Adoção Instituto Quero Pets

Descrição: Feira de adoção de cachorros e gatos, venha já adotar um novo membro para sua família

Bairro: Boa Vista

Cidade: Curitiba

Estado: Paraná

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface de criação de eventos.
2. O usuário seleciona a área 'Novo Evento'. (A1) (A2) (A3)
3. O sistema exibe em primeiro plano a tela de criação do evento.
4. O usuário preenche os dados do evento. (E1) (E2)
5. O usuário clica na opção 'Criar'. (A4)

6. O sistema insere os dados no banco de dados.
7. O sistema exibe a mensagem 'Evento criado com sucesso'.
8. O sistema atualiza, carrega e exibe a lista de eventos cadastrada do usuário.
9. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos:

A1. O usuário seleciona a opção 'Editar Evento'.

- a. O sistema carrega e exibe a lista de eventos do usuário. (DV02)
- b. No evento desejado, o usuário seleciona a opção 'Editar Evento'.
- c. O sistema habilita o evento para edição.
- d. O usuário altera os dados desejados. (E1) (E2)
- e. O usuário clica na opção 'Confirmar'. (A5)
- f. O sistema grava os dados no banco de dados.
- g. O sistema atualiza, carrega e exibe a listagem de eventos do usuário.
- h. O caso de uso é finalizado.

A2. O usuário seleciona a opção 'Excluir Evento'.

- a. O sistema carrega e exibe a lista de eventos do usuário.
- b. No evento desejado, o usuário seleciona a opção 'Excluir Evento'.
- c. O sistema exibe o *pop-up* de confirmação da deleção.
- d. O usuário clica na opção 'Confirmar'. (A5)
- e. O sistema atualiza os dados no banco de dados.
- f. O sistema atualiza, carrega e exibe a listagem de eventos do usuário.
- g. O caso de uso é finalizado.

A3. O usuário seleciona a opção 'Compartilhar Evento'.

- a. O sistema carrega e exibe a lista de eventos do usuário (DV03).
- b. No evento desejado, o usuário seleciona a opção 'Compartilhar Evento'.
- c. O sistema exibe a mensagem de confirmação: 'Compartilhar? '.
- d. O usuário Clica na opção 'Sim'. (A6)
- e. O sistema grava os dados no banco de dados.
- f. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com o evento do usuário no topo da lista. (A7)
- g. O caso de uso é finalizado.

A4. O usuário clica na opção 'Cancelar'.

- a. O sistema retorna para a tela de primeiro plano da criação do evento.
- b. O caso de uso é finalizado.

A5. O usuário clica na opção 'Cancelar'.

- a. O sistema retorna para a interface de lista de eventos.
- b. O caso de uso é finalizado.

A6. O usuário clica na opção 'Não'.

- a. O sistema retorna para a interface de lista de eventos.
- b. O caso de uso é finalizado.

A7. O usuário clica na opção 'Convidar Amigos'

- a. O sistema exibe a interface que lista os amigos do usuário.
- b. O usuário seleciona os amigos que deseja convidar.
- c. O usuário clica na opção 'Convidar'. (**A05**)
- d. O sistema atualiza os dados no banco de dados.
- e. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção:

E1. O usuário deixa de preencher algum campo obrigatório.

- d. O sistema faz a validação dos dados inseridos.
- e. O sistema exibe na tela mensagem 'Preencha todos os campos obrigatórios'.
- f. O sistema exibe a interface de criação de eventos.

E2. O usuário preenche o (os) campo (s) com dados inconsistentes.

- d. O sistema faz a validação dos dados inseridos.
- e. O sistema exibe na tela a mensagem 'Verifique os dados informados'.
- f. O sistema exibe a interface de criação de eventos.

Regras de Negócio: O sistema deve ter, previamente cadastrada, listas de cidades e estado.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário terá condições de incluir um evento, assim como alterar ou excluir tal item. Também deve ser possível convidar amigos.

UC05 - Manter Conta

Definição:

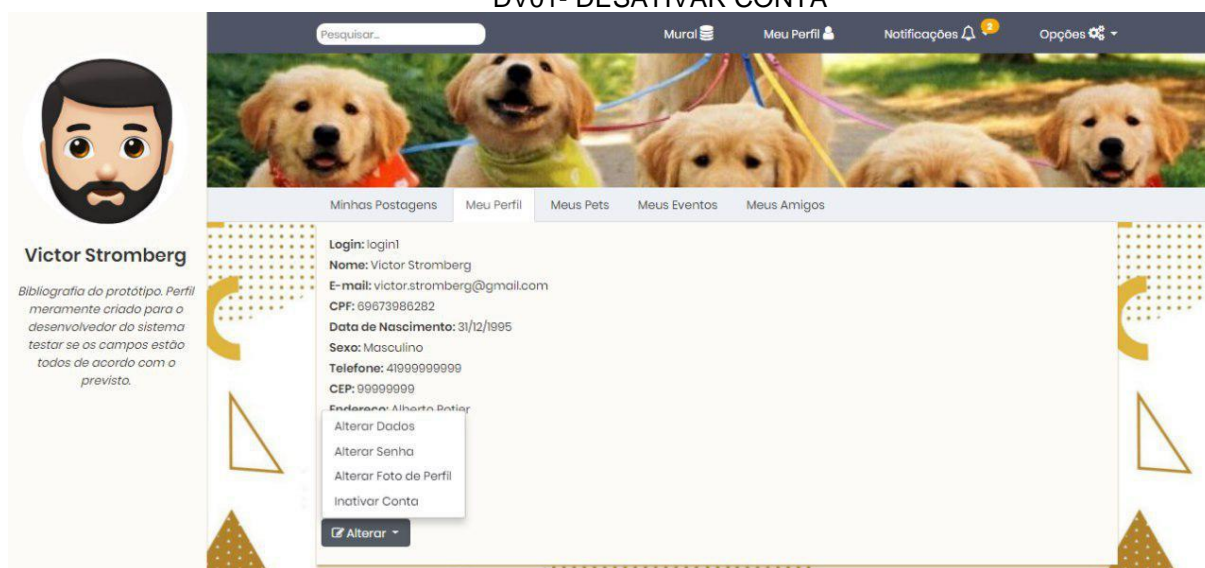
Este caso de uso é para que os usuários gerenciem suas contas, podendo fazer o cancelamento da mesma ou alterar as preferências de privacidade dos dados pessoais.

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: O usuário deve possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

DV01- DESATIVAR CONTA



FONTE: Os Autores (2018)

DV02 - CONFIGURAÇÕES PESSOAIS

Victor Stromberg
 Biografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.

Alterar Dados de Usuário Salvar Voltar

Nome Victor Stromberg	E-mail victorstromberg@gmail.com
CPF 09973986282	Data de Nascimento 31/12/1995
Sexo Masculino	Telefone 4199999999
CEP 99999999	Estado Paraná
Cidade Curitiba	Bairro Boa Vista
Endereço Alberto Potier	Número 999
Complemento Sobrado	
Biografia Biografia do protótipo. Perfil meramente criado para o desenvolvedor do sistema testar se os campos estão todos de acordo com o previsto.	

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxos de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface de configurações de conta.
2. O usuário clica na opção 'Desativar Conta'. **(A1)** **(A2)**
3. O sistema exibe um campo digitável com a mensagem 'Digite sua senha: '
4. O sistema faz a validação dos dados digitados. **(E1)**
5. O sistema exibe a interface de confirmação com a mensagem "Confirma a desativação da sua conta? "
6. O usuário clica na opção 'Sim'. **(A3)**.
7. O sistema atualiza os dados no banco de dados
8. O sistema exibe a mensagem 'Sua conta foi desativada'
9. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos:

- A1.** O usuário clica na opção 'Voltar'.
- a. O sistema retorna para a interface inicial (*feed*).
 - b. O caso de uso é finalizado.
- A2.** O usuário clica na opção 'Configurações Pessoais'.

- a. O sistema exibe a interface de configurações de privacidade dos dados pessoais. (DV02)
- b. O usuário altera as configurações desejadas.
- c. O usuário clica na opção 'Salvar'.
- d. O sistema atualiza os dados alterados.
- e. O caso de uso é finalizado.

A3. O usuário clica na opção 'Cancelar'.

- a. O sistema retorna para a interface de configurações de conta.
- b. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção:

E1. O usuário digita a senha incorretamente.

- a. O sistema exibe a mensagem 'Senha incorreta, tente novamente'.

Regras de negócio: Ao desativar a conta, o usuário poderá reativa-la ao realizar o login com e-mail e senha dentro de 72h do pedido de desativação. Após esse período, a conta é permanentemente finalizada.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário deve ser capaz de editar a privacidade de seus dados pessoais e/ou desativar sua conta.

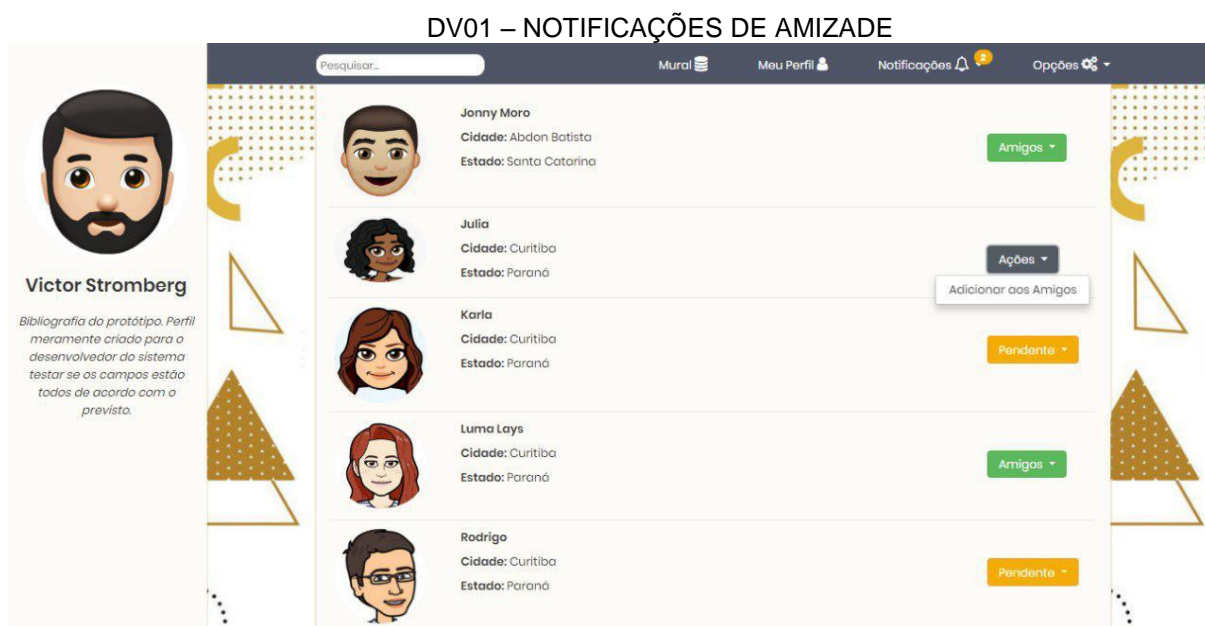
UC06 - Manter Amizade

Definição:

Este caso de uso serve para que um usuário possa adicionar ou excluir amigos.

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: O usuário deve possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
2. O usuário clica na opção 'Notificações'. (A1)
3. O sistema exibe um *drop-down*, na interface inicial (*feed*), que mostra todas as notificações geradas para o usuário.
4. O usuário clica na notificação de convite de amizade. (A2)
5. O sistema carrega e exibe em primeiro plano uma interface com os dados da pessoa convidante.
6. O usuário clica na opção 'Aceitar'. (A3)

7. O sistema atualiza os dados no banco de dados.
8. O sistema atualiza, carrega e exibe a interface inicial (*feed*) com os dados de amigos.
9. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos:

A1. O usuário acessa o perfil de um segundo usuário.

- a. O sistema carrega e exibe o perfil do usuário a ser adicionado. **(A4)**
- b. O usuário principal clica no botão 'Adicionar'.
- c. O sistema atualiza os dados.
- d. O sistema exibe a interface de perfil do usuário a ser adicionado com a mensagem 'Solicitação de amizade enviada'.
- e. O caso de uso é finalizado.

A2. O usuário clica novamente no botão 'Notificações'.

- a. O sistema fecha o *drop-down* de notificações
- b. O caso de uso é finalizado.

A3. O usuário clica na opção 'Recusar'.

- a. O sistema fecha a tela de primeiro plano com os dados da notificação de amizade.
- b. O sistema exibe o *drop-down*, na interface inicial (*feed*), que mostra todas as notificações geradas para o usuário.
- c. O caso de uso é finalizado.

A4. O usuário clica em 'Excluir Amigo'.

- a. O sistema carrega e exibe o perfil do usuário a ser excluído.
- b. O usuário clica na opção 'Excluir amigo'.
- c. O sistema exibe o *pop-up* de confirmação da deleção, com a mensagem 'Confirmar exclusão? '.
- d. O usuário clica em 'Sim'. **(A5)**
- e. O sistema atualiza os dados no banco de dados.
- f. O sistema carrega e exibe o perfil público do usuário,
- g. O caso de uso é finalizado.

A5. O usuário clica em 'Não'.

- a. O sistema fecha o *pop-up* de confirmação de deleção.
- b. O sistema exibe o perfil do usuário, sem alterações de amizade.

c. O caso de uso é finalizado.

Regras de Negócio: Não se aplica.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário deve ser capaz de adicionar pessoas ao seu perfil pessoal, assim como excluí-las.

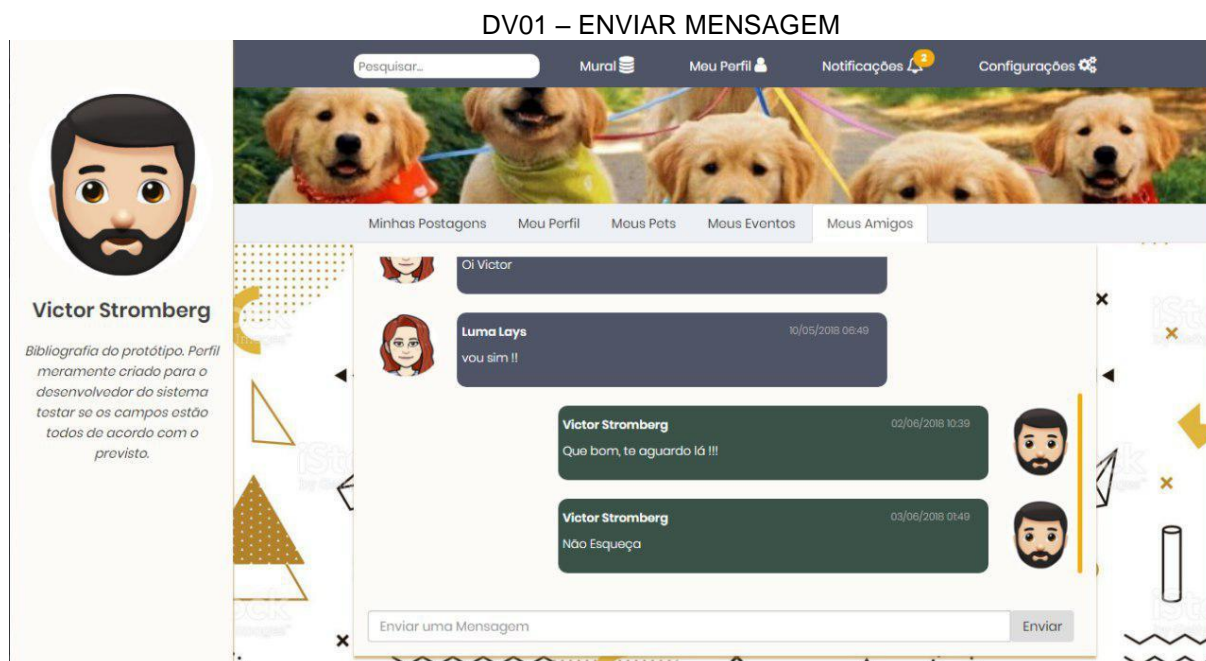
UC07 - Enviar Mensagem

Descrição:

Este caso de uso serve para que dois usuários troquem mensagens entre si.

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: Os usuários envolvidos devem possuir cadastro, estarem logados e possuírem vínculo de amizade no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface de comunicação por mensagem.
2. O sistema exibe um *pop-up* na área inferior da página de diálogo, onde o usuário remetente digita a mensagem.
3. O usuário remetente clica no botão 'OK' e envia a mensagem.
4. O sistema grava os dados no banco de dados.
5. O sistema atualiza e exibe a conversa.
6. O caso de uso é reinicializado.

Regras de negócio: Não se aplica.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário deve ser capaz de enviar mensagens a outro usuário de sua lista de amigos.

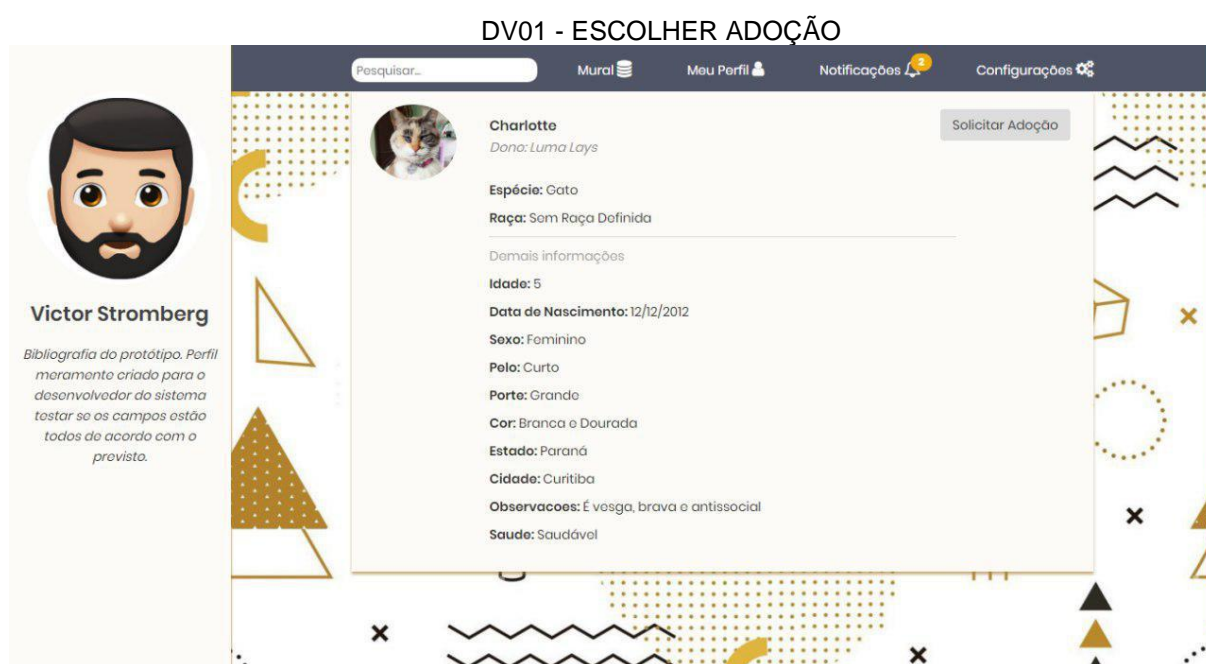
UC08 - Solicitar Adoção.

Definição:

Este caso uso serve para que um usuário, que se interessar por algum animal disponível, possa solicitar a adoção do mesmo.

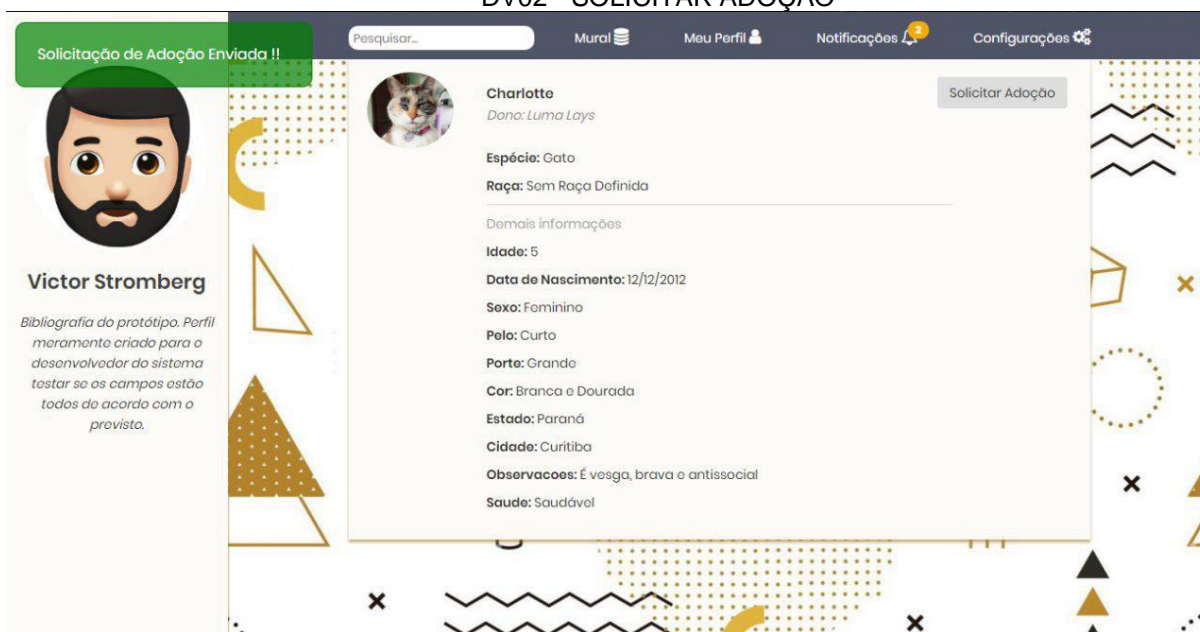
Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: Os usuários envolvidos devem possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

DV02 - SOLICITAR ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
2. O usuário seleciona a publicação referente ao animal desejado.
3. O sistema carrega e exibe a interface com os dados do animal (DV02).
4. O usuário clica no botão 'Quero Adotar'. **(E1)**
5. O sistema valida os dados do animal (disponibilidade).
6. O sistema exibe um *pop-up* com a mensagem de confirmação 'Iniciar pedido de adoção? '
7. O usuário clica na opção 'Sim! '. **(A1)**
8. O sistema atualiza os dados de status do animal.
9. O sistema envia um e-mail para o usuário doador, sinalizando o interesse da outra parte em adotar o animal disponível.
10. O sistema exibe a mensagem em primeiro plano 'Solicitação de Adoção Enviada! '.
11. O sistema retorna para a tela com os dados do animal.
12. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos:

A1. O usuário adotante clica na opção 'Não'.

- a. O sistema fecha o *pop-up* com a mensagem de confirmação.
- b. O sistema exibe a interface com os dados do animal.
- c. O caso de uso é finalizado.

Fluxo de Exceção:

E1. O animal não está disponível para adoção.

- a. O sistema exibe a mensagem 'Este *pet* já foi ou está em processo de adoção!'
- b. O sistema exibe a interface de lista de animais para doação.
- c. O caso de uso é finalizado.

Regras de Negócio:

R1. O usuário que tem interesse em adotar o animal, deve realizar a solicitação por meio do cadastro do mesmo dentro do perfil do usuário doador. O sistema gera um e-mail automático notificando o doador do interesse por parte da segunda pessoa.

R2. O e-mail informa qual é o animal (em caso de ONGs, que eventualmente teriam vários animais cadastrados), e o link para o perfil do usuário adotante.

R3. O usuário interessado em realizar a adoção também pode enviar um convite de amizade ao usuário doador, dessa forma, os trâmites da adoção podem ser tratados via mensagem instantânea.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso o usuário adotante deve poder notificar um usuário doador sobre seu interesse em receber o animal divulgado.

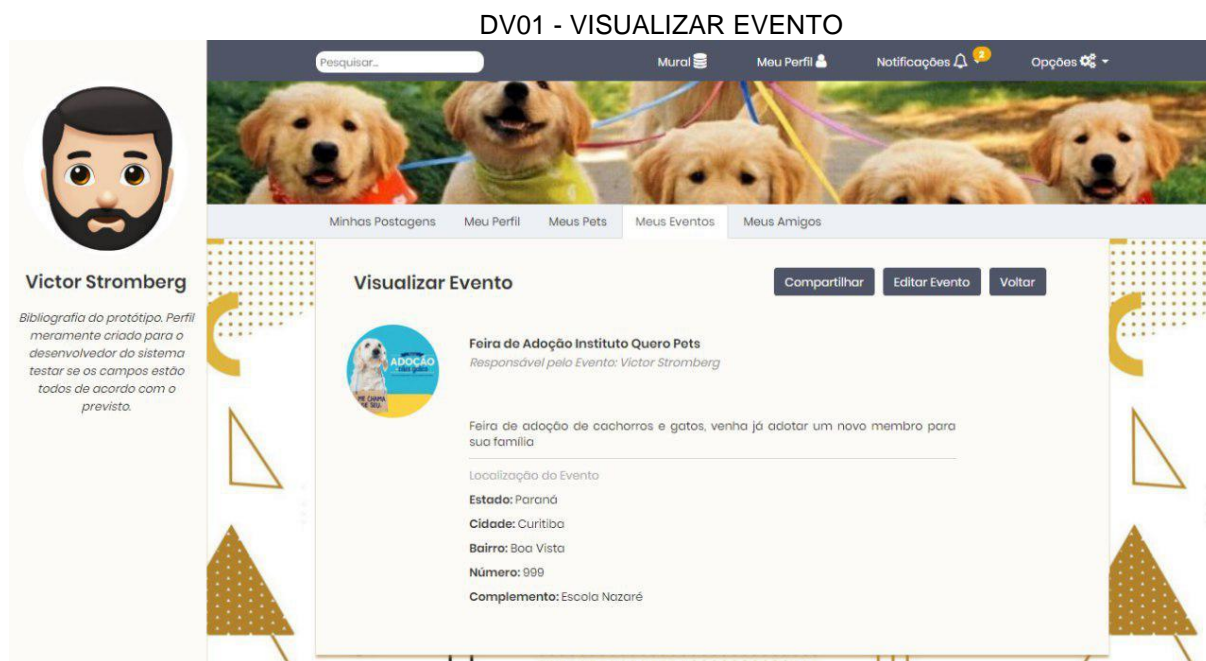
UC09 - Visualizar Evento

Descrição:

Este caso de uso serve para que um usuário (não sendo organizador do evento) possa visualizá-lo e enviar convites para o mesmo.

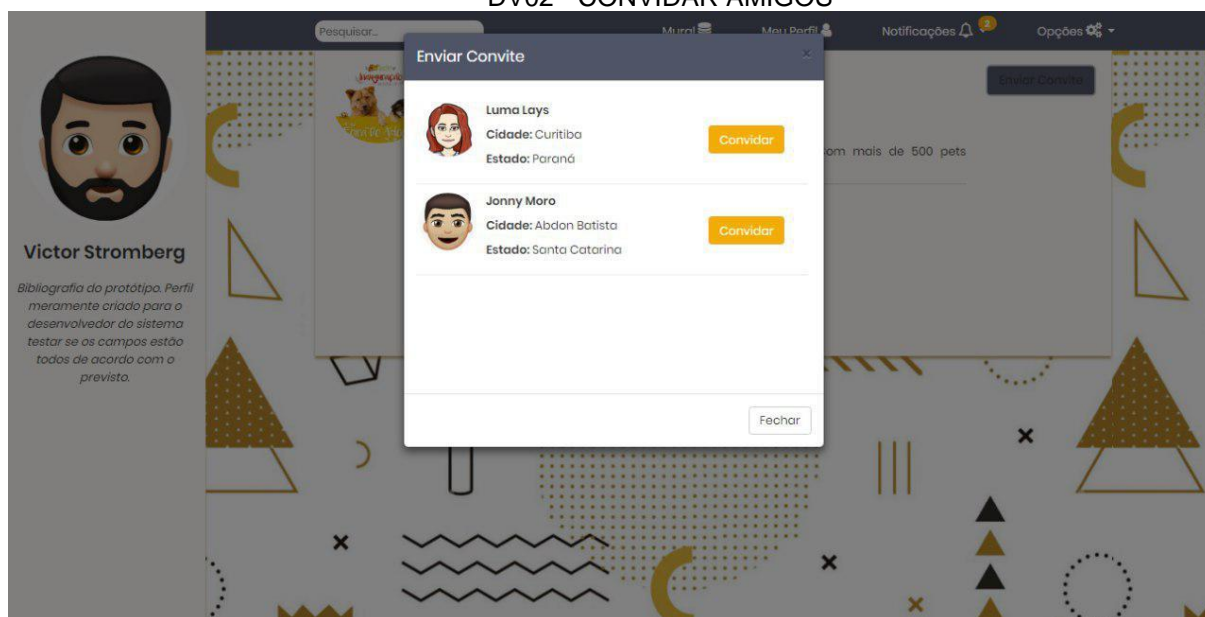
Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: Os usuários devem possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

DV02 - CONVIDAR AMIGOS



FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
2. O usuário seleciona a postagem do evento desejado.
3. O sistema carrega e exibe a interface com os dados do evento (DV01).
4. O usuário clica na opção 'Convidar Amigos'.
5. O sistema exibe em primeiro plano a tela com a lista de amigos do usuário convidante (DV02).
6. O usuário seleciona na lista os amigos desejados.
7. O usuário clica na opção 'Convidar'. (A1)
8. O sistema atualiza os dados no banco de dados
9. O sistema exibe a mensagem 'Convites Enviados'.
10. O caso de uso é finalizado.

Fluxos Alternativos:

- A1.** O usuário clica na opção 'Cancelar'.
- a. O sistema fecha a interface com a lista de amigos.
 - b. O sistema exibe a interface com os dados do evento.
 - c. O caso de uso é finalizado.

Regras de Negócio: Não se aplica.

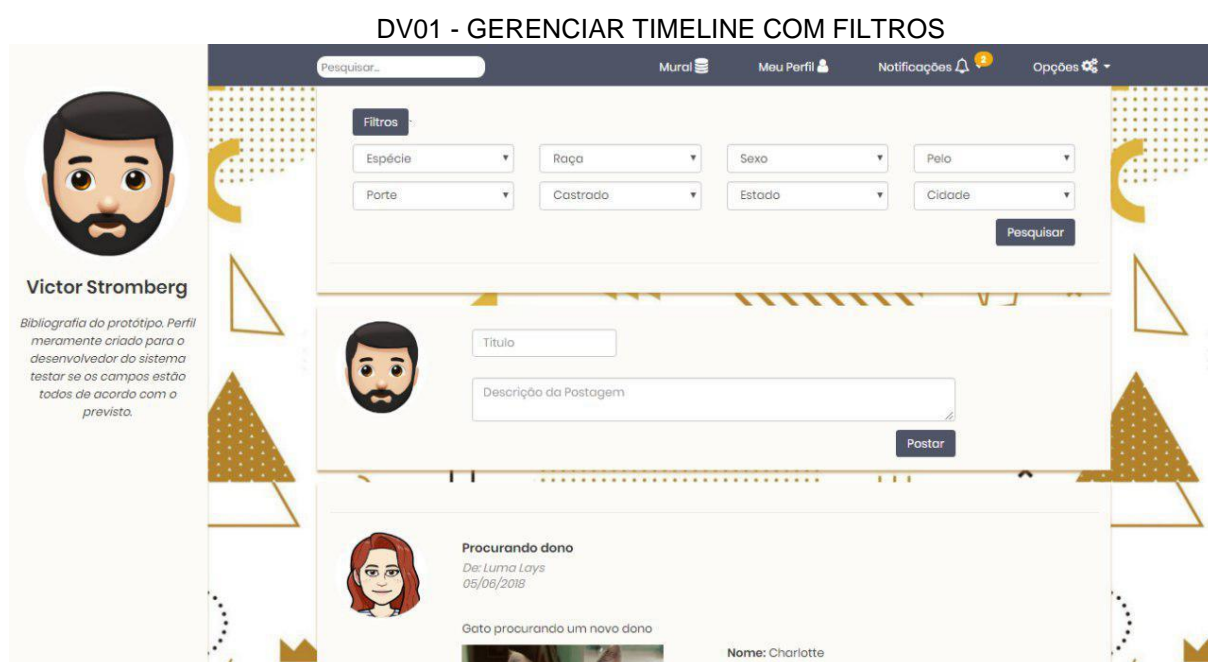
Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário deve ser capaz de visualizar um evento no *feed* de notícias, assim como convidar os usuários da sua rede de amizades para o mesmo.

UC10 - Gerenciar *Timeline***Descrição:**

Este caso de uso serve para que o usuário possa gerenciar, filtrar os itens exibidos em sua linha do tempo.

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: Os usuários devem possuir cadastro e estar logado no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

1. O sistema carrega e exibe a interface inicial (*feed*).
2. O usuário seleciona as opções de itens a serem visualizadas na parte superior da tela (localização, tipo do animal, etc.).
3. O sistema atualiza os dados. **(E1)**

4. O sistema carrega e exibe a interface inicial de acordo com os itens buscados.
5. O caso de uso é finalizado.

Fluxos de Exceção:

- E1.** O sistema não encontra um resultado válido para o filtro aplicado.
- a. O sistema exibe a mensagem 'Nenhum resultado para esta busca'.

Regras de negócio: Não se aplica.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário deve ser capaz de filtrar os itens de exibição em sua linha do tempo.

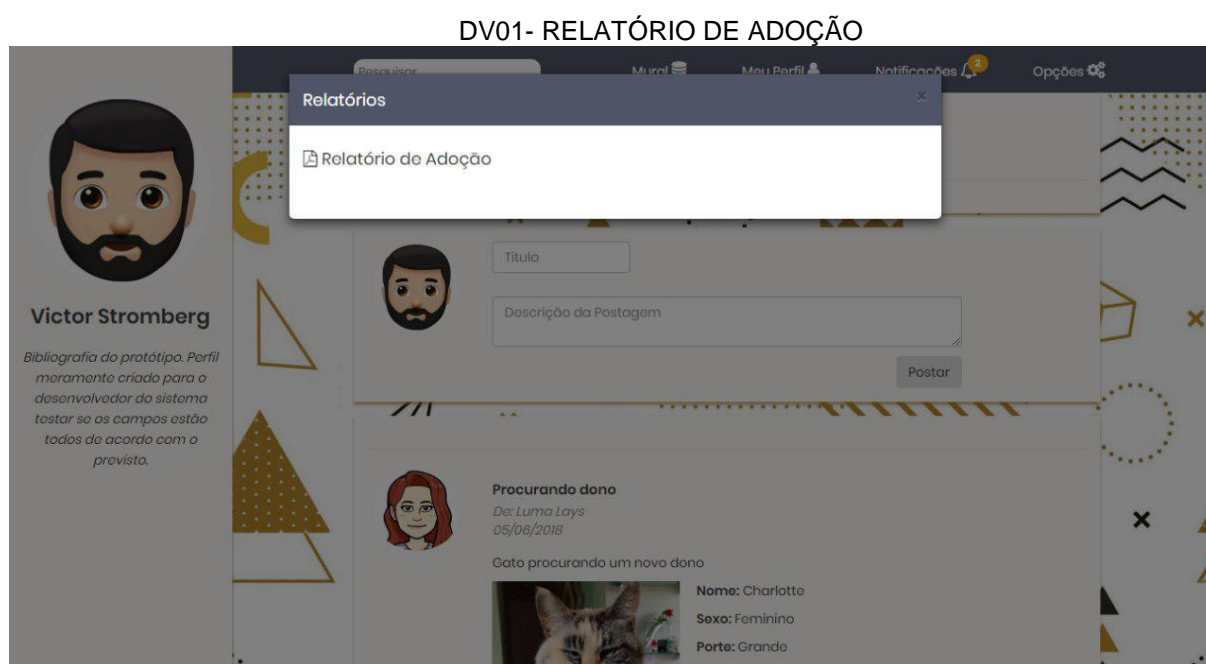
UC11 - Relatório de Adoção

Descrição:

Este caso de uso serve para que o usuário possa gerenciar suas adoções realizadas

Ator Primário: Usuário.

Pré-condição: Os usuários devem possuir cadastro e estar logado no sistema, o usuário deve ter também o histórico de ao menos um animal cadastrado no sistema.

Data Views:

FONTE: Os Autores (2018)

DV01- RELATÓRIO DE ADOÇÃO GERADO

AdotaMais

Relatório de Adoção

Usuário	Pet	Espécie	Raça	Solicitações	Situação
Victor Stromberg	Lisa	Cachorro	Sem Raça Definida	1	
Victor Stromberg	Gala	Cachorro	Golden Retriever	0	
Victor Stromberg	Snow	Cachorro	Lhasa Apso	0	
Victor Stromberg	Bart	Cachorro	Lhasa Apso	2	Adotado
Victor Stromberg	Scott	Cachorro	American Water Spaniel	0	
Victor Stromberg	Dany	Gato	Himalaia	0	
Victor Stromberg	Mico	Gato	Persa	1	Adotado
Victor Stromberg	Corina	Gato	Sphynx	0	
Victor Stromberg	Katara	Gato	Munchkin	1	Adotado
Victor Stromberg	Ada	Gato	Siberiano	2	
Victor Stromberg	Kira	Gato	Angorá	0	
Victor Stromberg	Fajuda	Gato	Sem Raça Definida	2	Adotado
Victor Stromberg	Froya	Gato	British Shorthair	1	
Victor Stromberg	Happy	Gato	Exótico	3	Adotado

FONTE: Os Autores (2018)

Fluxo de Eventos Principal:

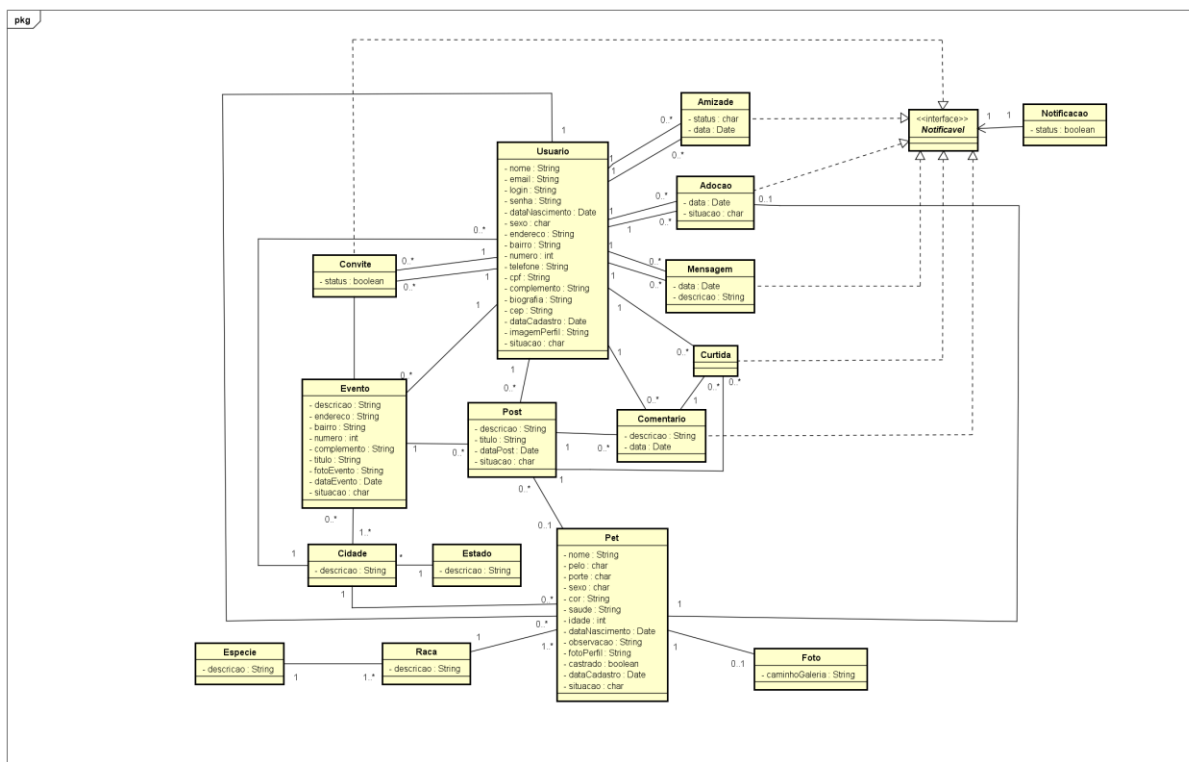
1. O sistema carrega e exibe a interface de relatório de adoção (DV01).
2. O sistema atualiza os dados de histórico de animais cadastrados.
3. O sistema exibe o *dashboard* com os dados estatísticos dos animais e seus respectivos status (disponíveis, em processo de adoção, adotados) (DV02).
4. O caso de uso é finalizado.

Regras de negócio: Os animais são mantidos no sistema com os status 'Disponível', 'Em processo de adoção' e 'Adotado'.

Pós-condição: Ao final deste caso de uso, o usuário deve poder consultar o relatório de adoção referente ao seu perfil e histórico de animais.

APÊNDICE C – DIAGRAMA DE CLASSE

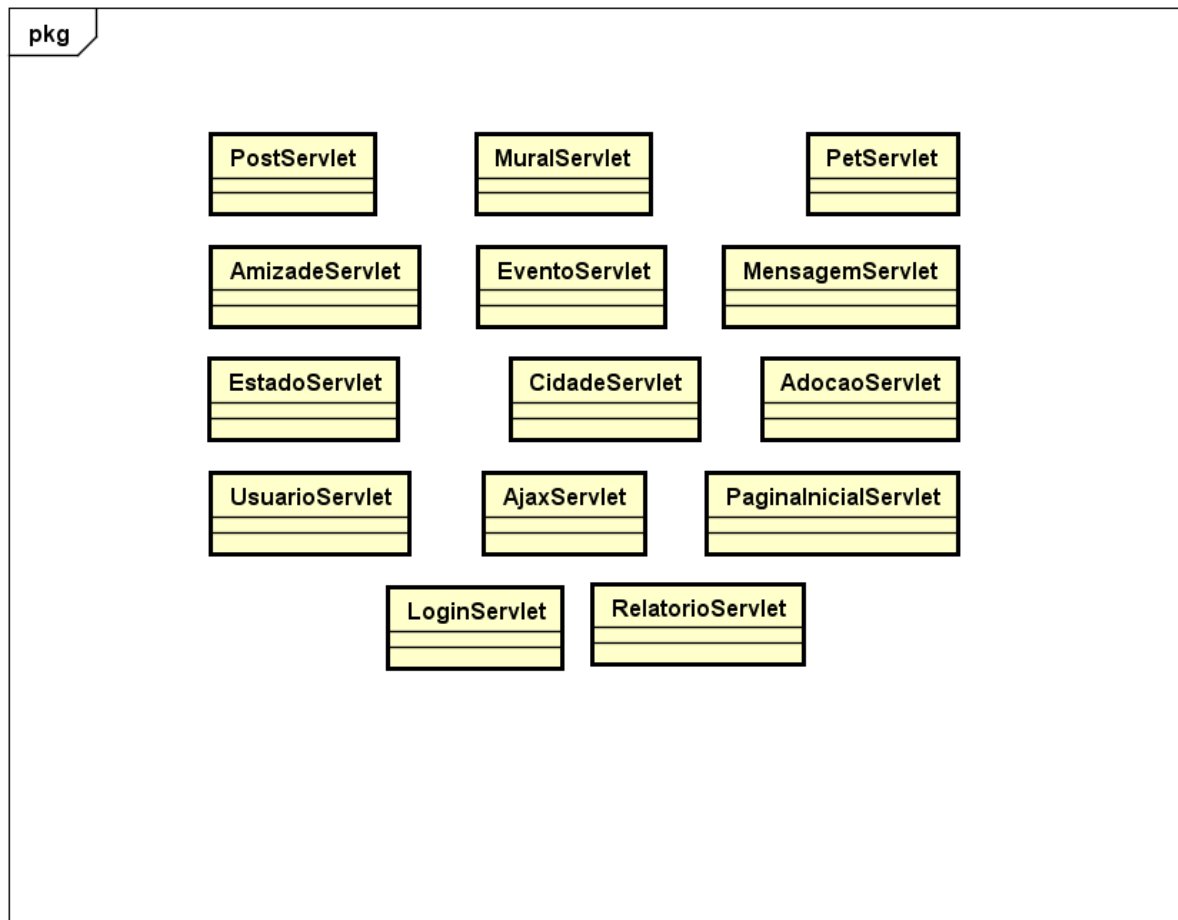
FIGURA 56 – DIAGRAMA DE CLASSE DE DOMÍNIO



powered by Astah

FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 57 - DIAGRAMA DE CLASSE CONTROLLER



powered by Astah

FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 58 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB DAO

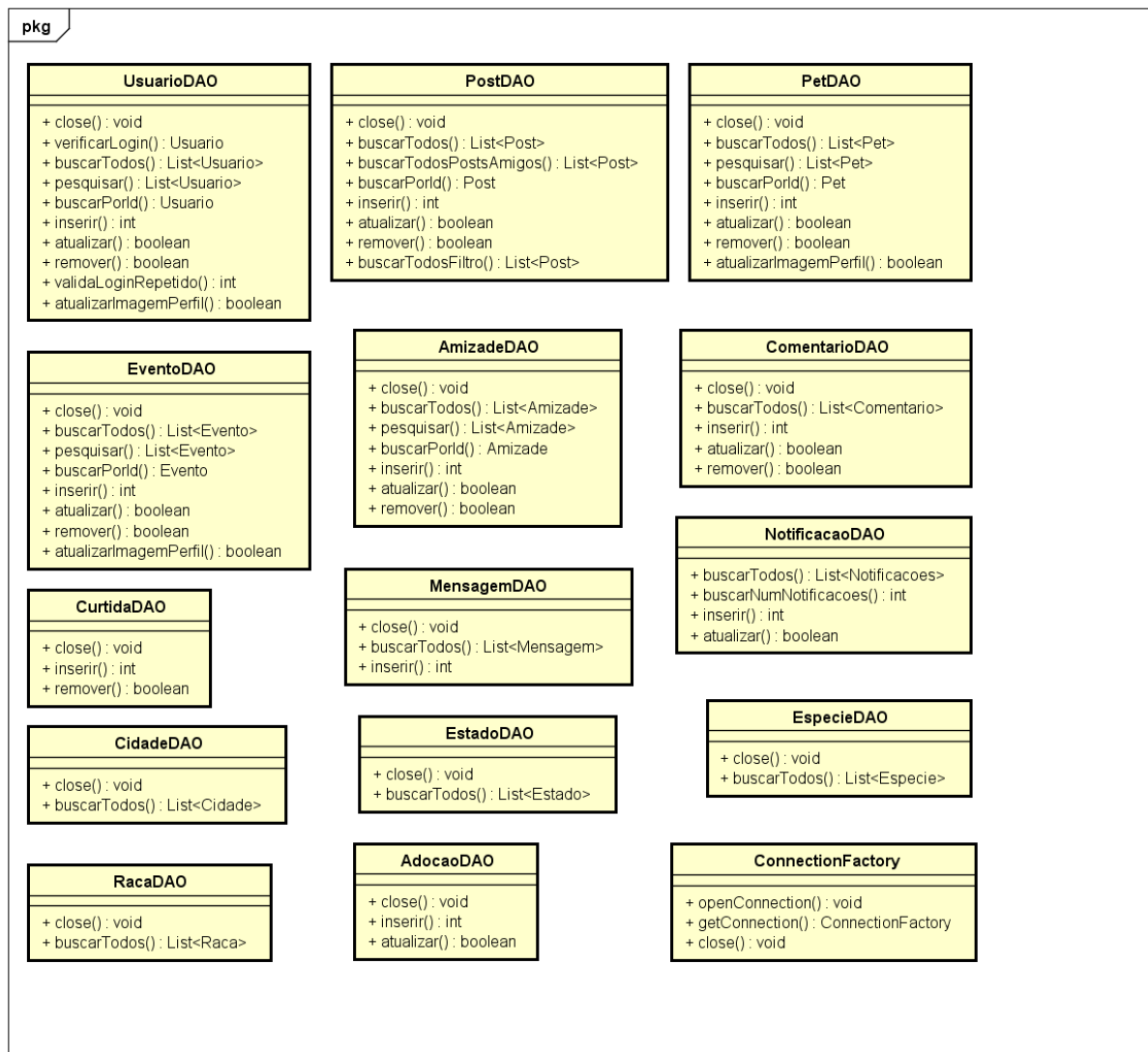


FIGURA 59 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB FACADE

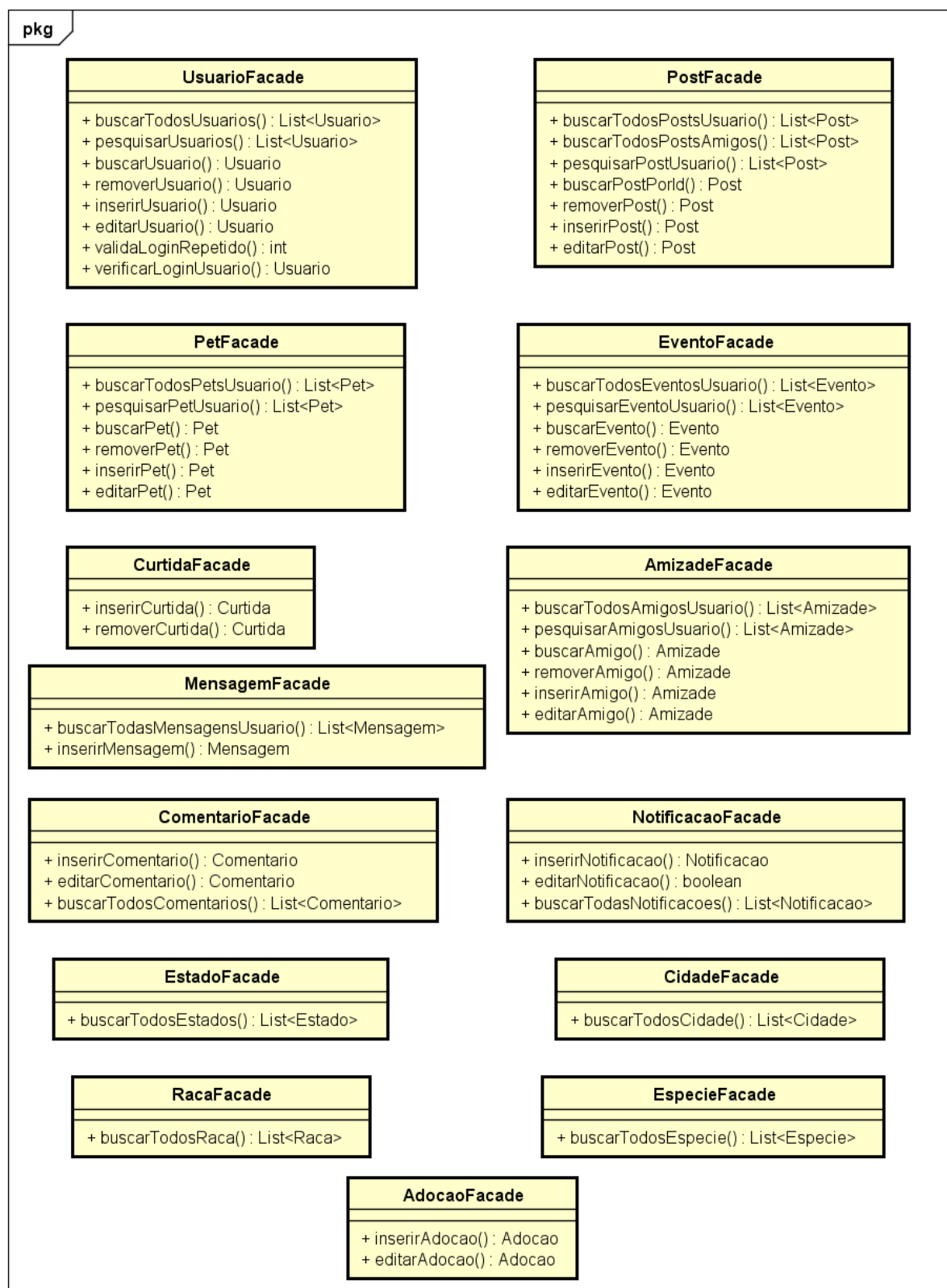
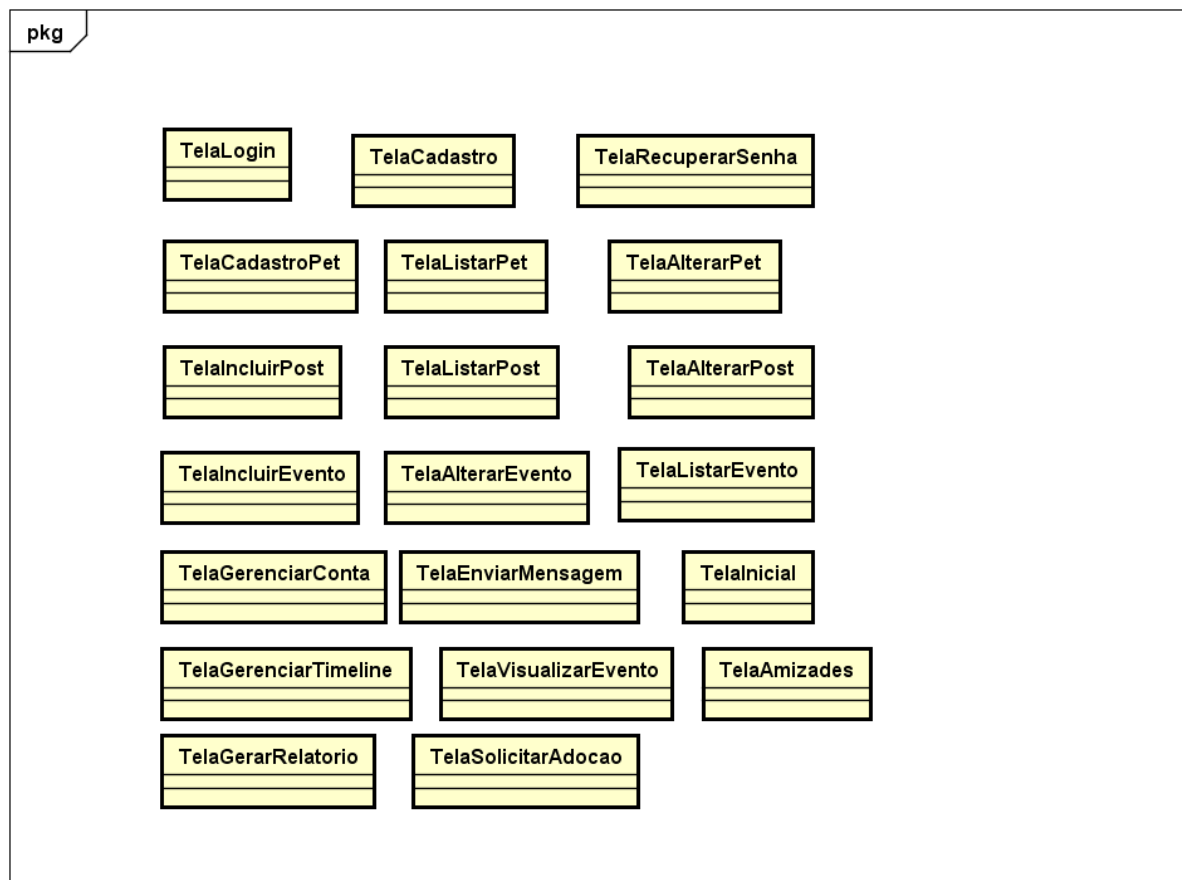
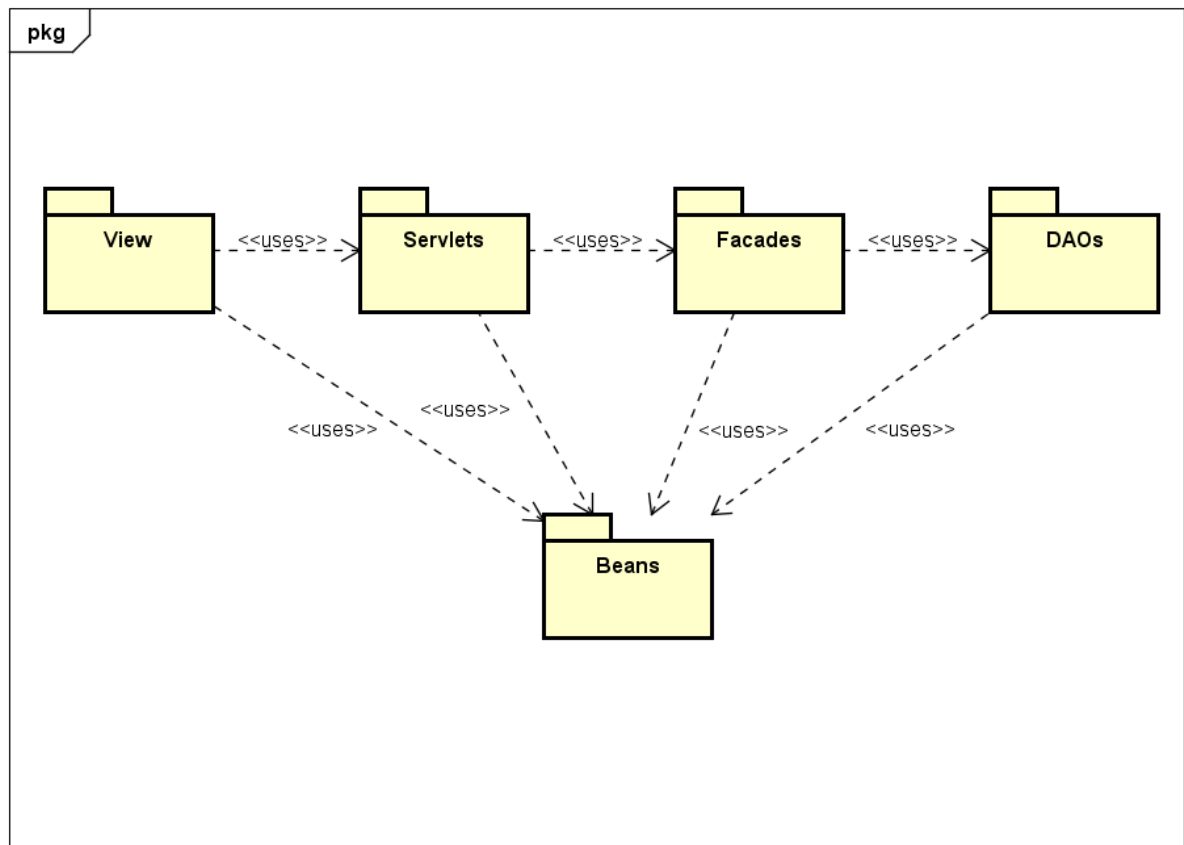


FIGURA 60 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB VIEWS



FONTE: Os Autores (2018)

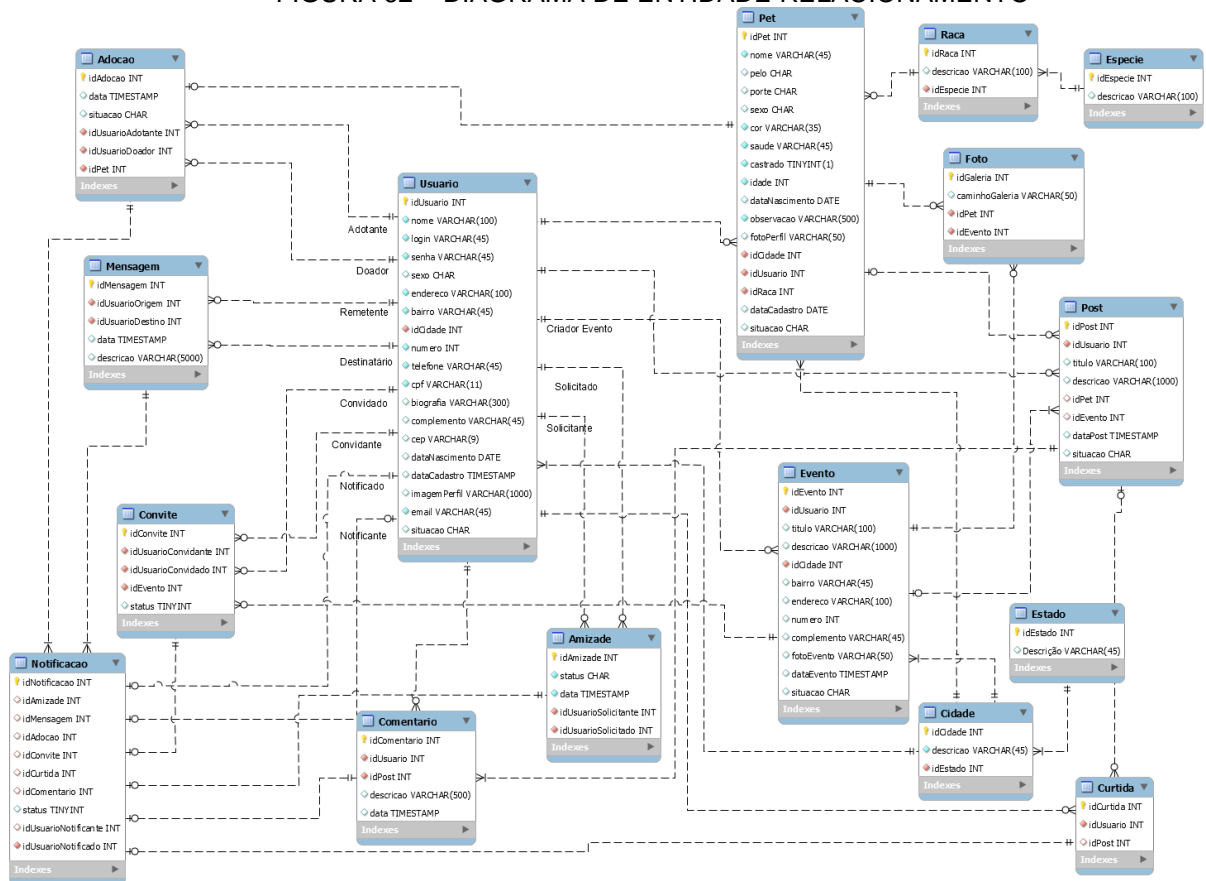
FIGURA 61 - DIAGRAMA DE CLASSE WEB PACOTES



FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE D – DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAMENTO

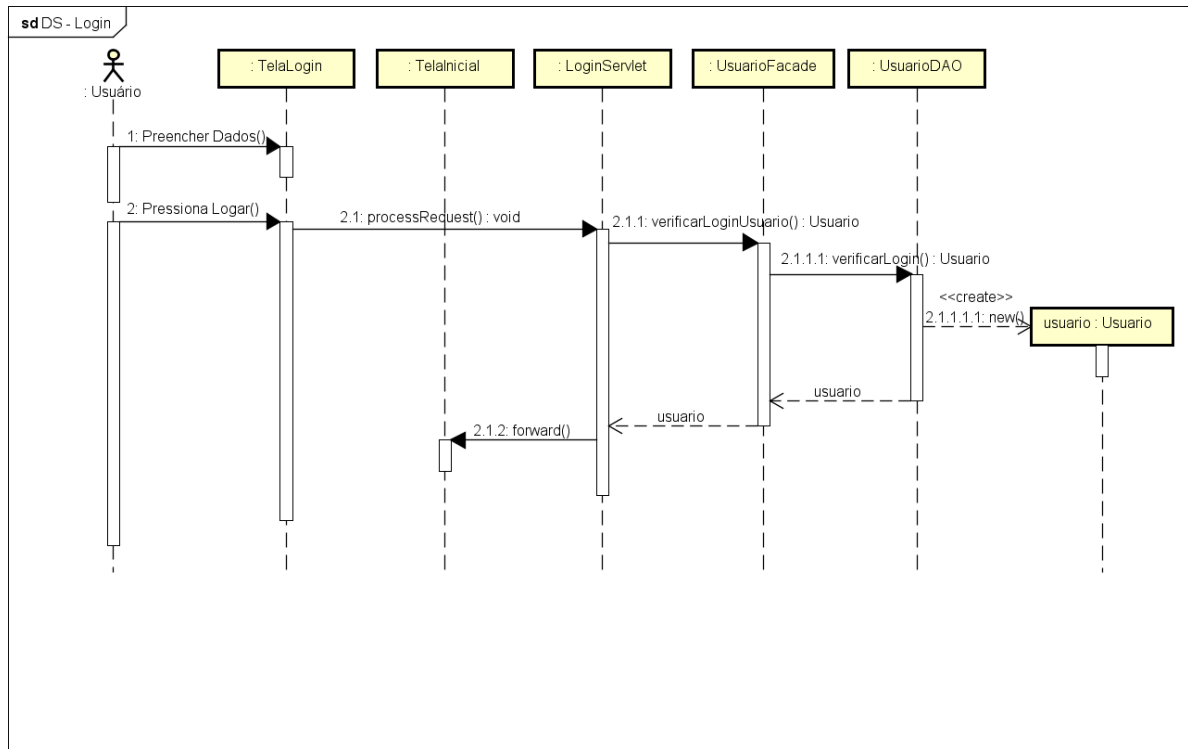
FIGURA 62 – DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAMENTO



FONTE: Os Autores (2018)

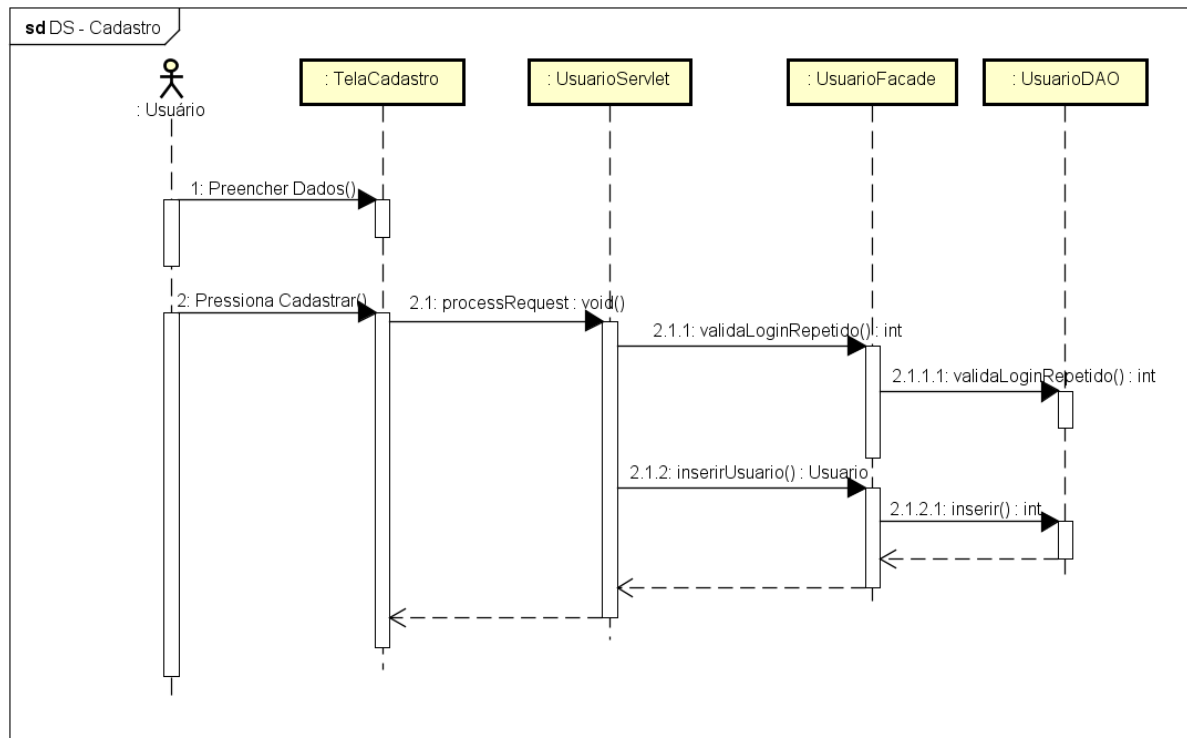
APÊNDICE E – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

FIGURA 63 - EFETUAR LOGIN



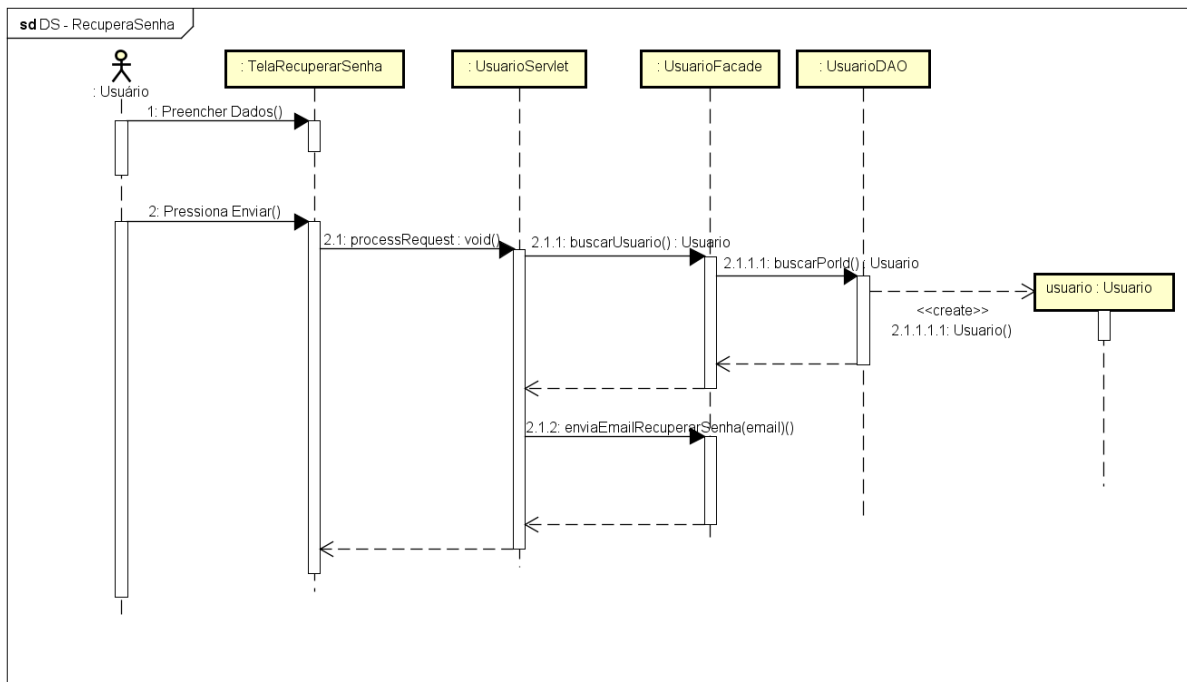
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 64 - CADASTRO



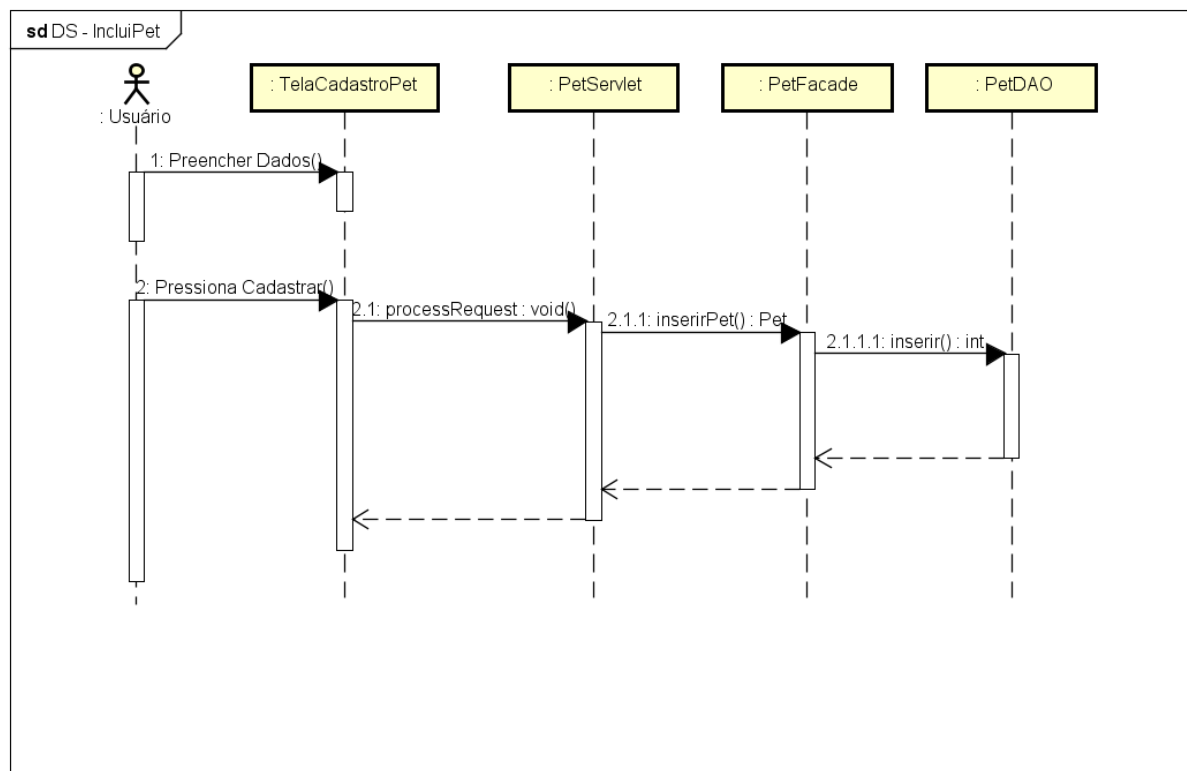
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 65 - RECUPERAR SENHA



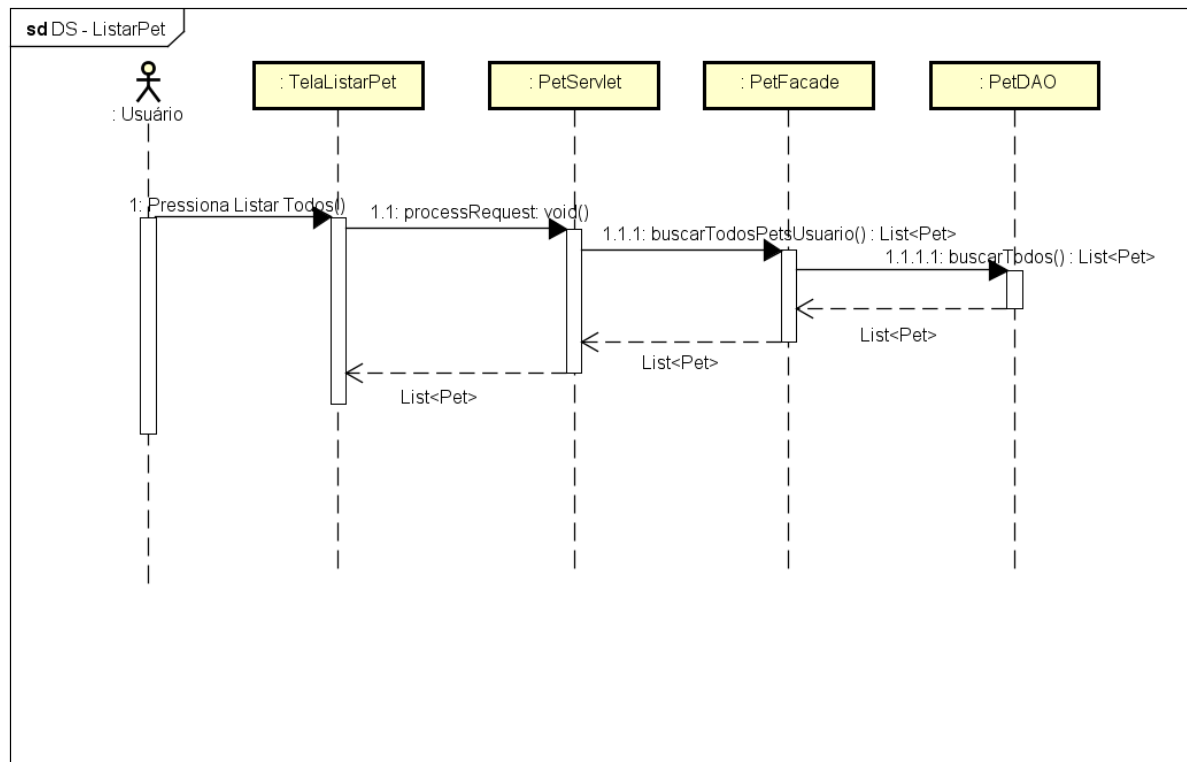
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 66 - CADASTRAR PET



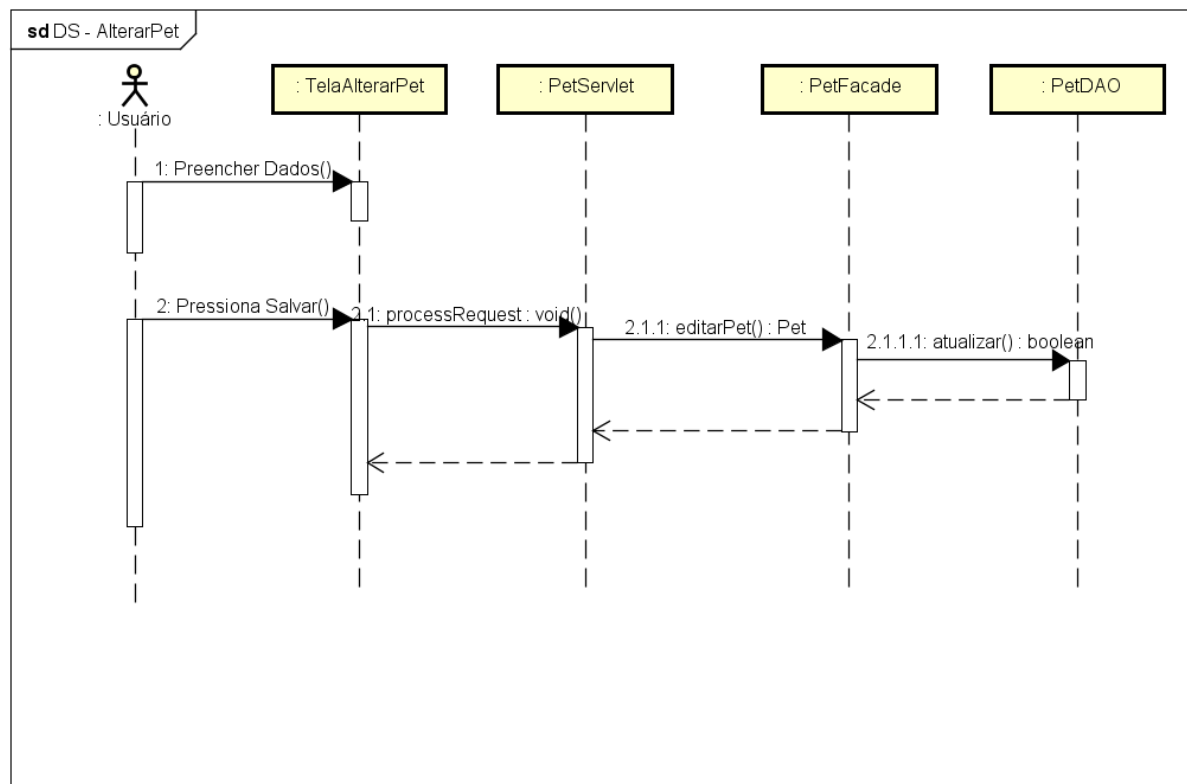
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 67 - LISTAR PET



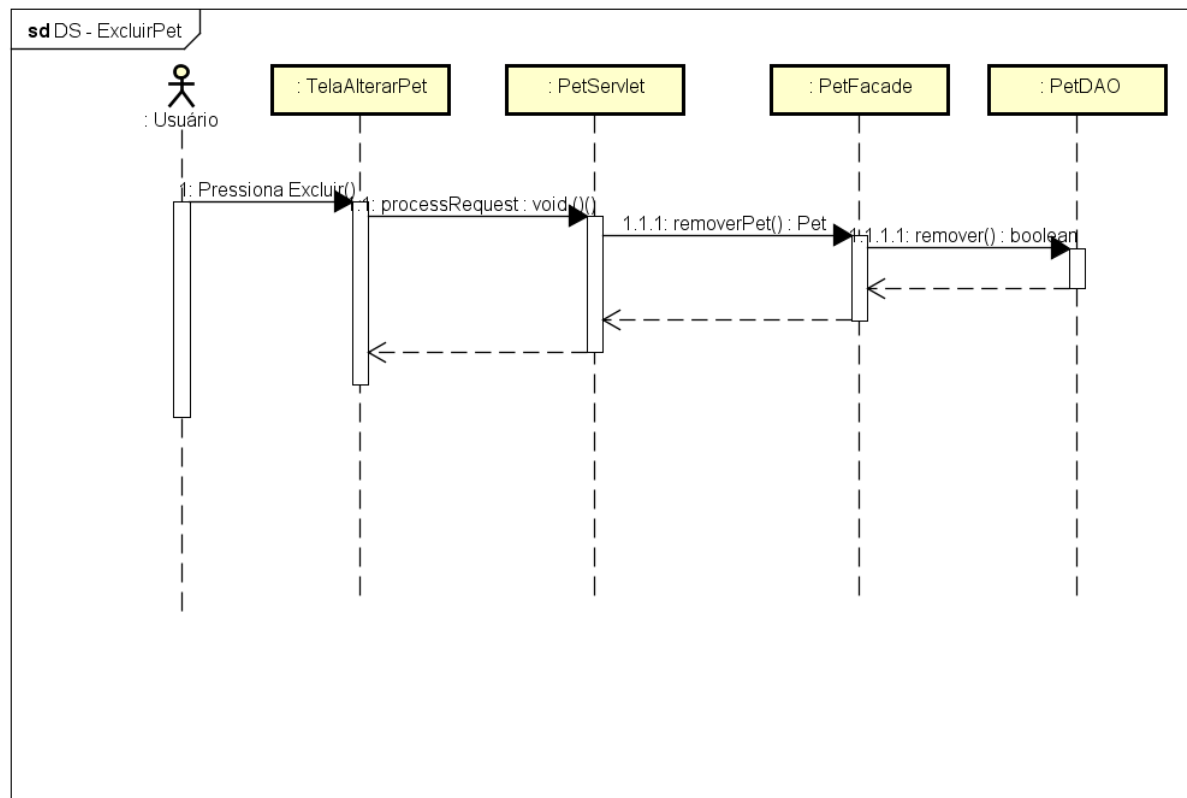
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 68 - ALTERAR PET



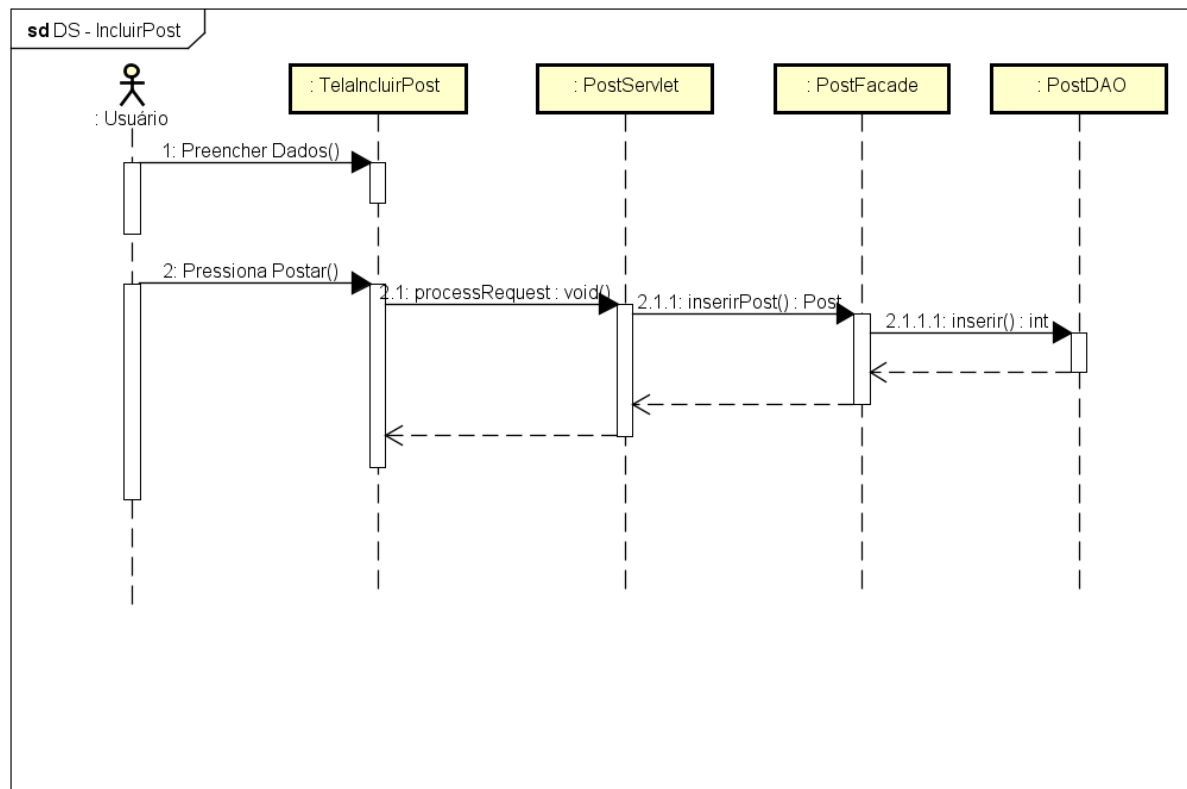
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 69 - EXCLUIR PET



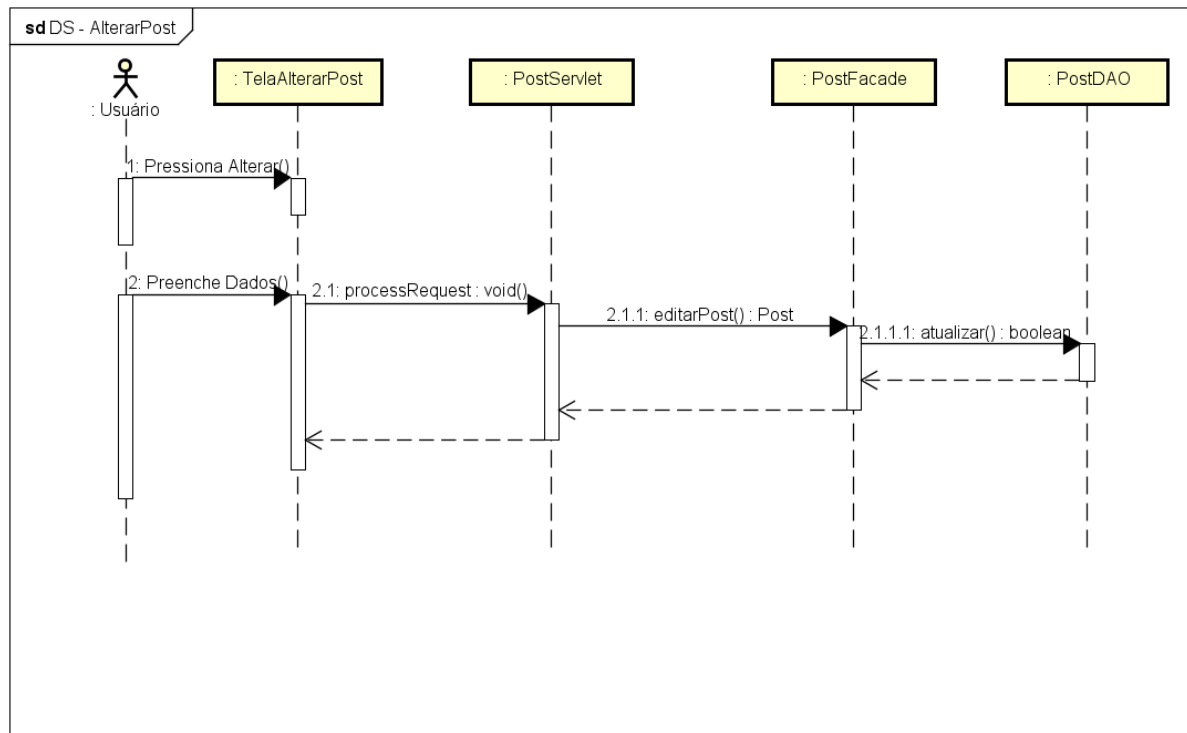
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 70 - INCLUIR POST



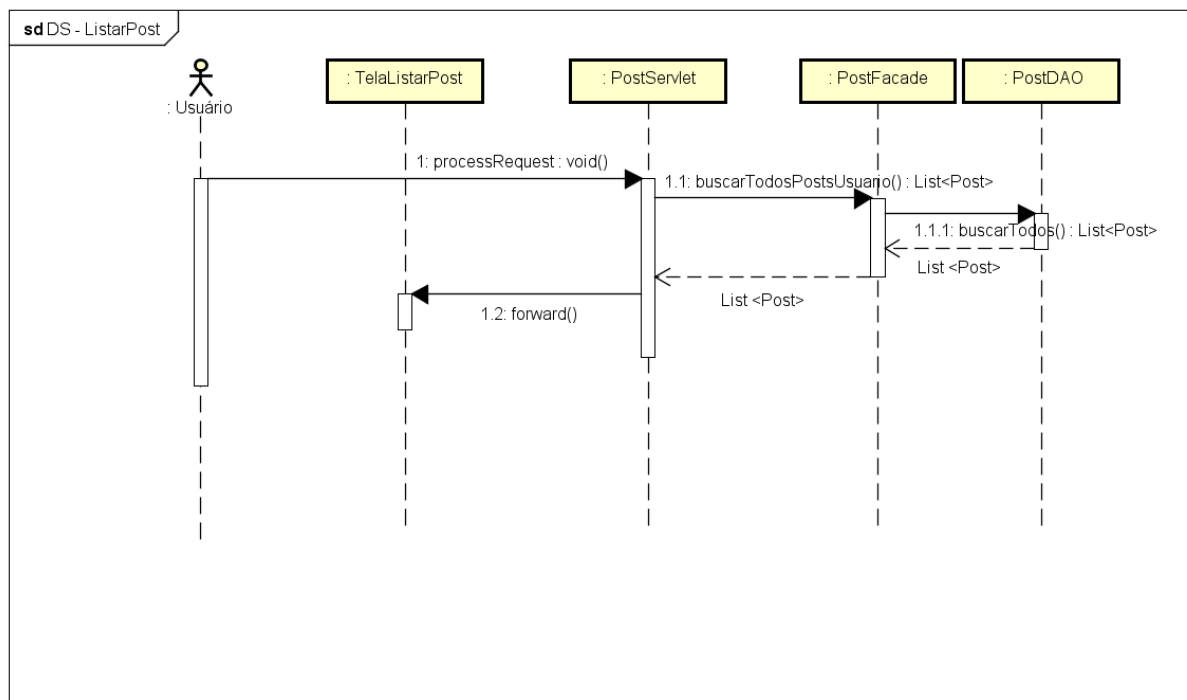
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 71 - ALTERAR POST



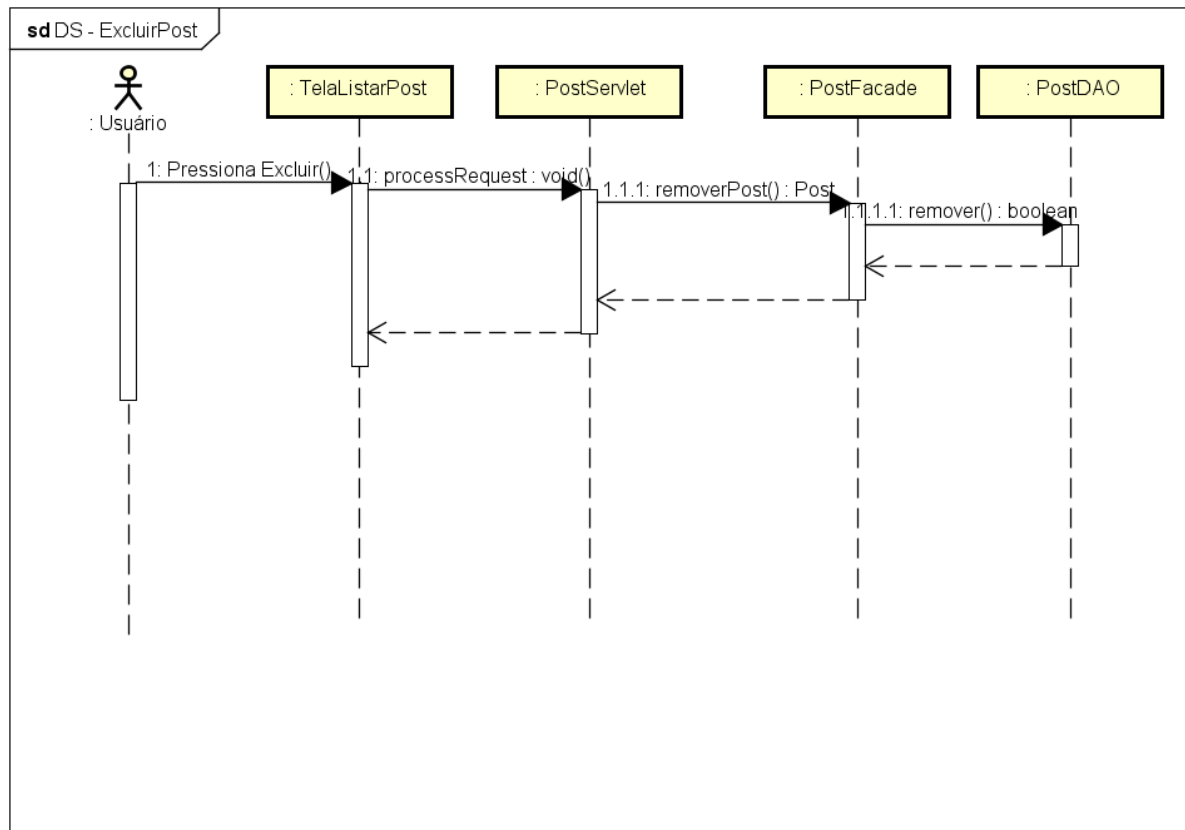
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 72 - LISTAR POST



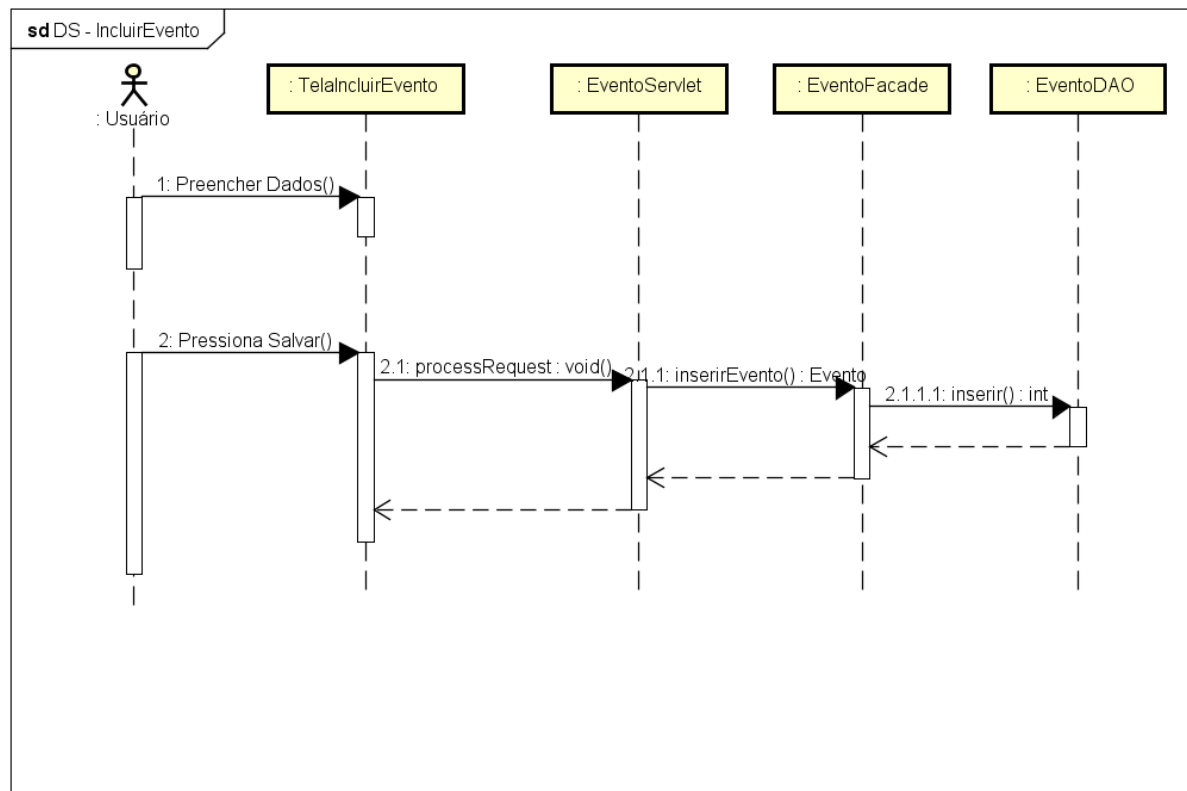
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 73 - EXCLUIR POST



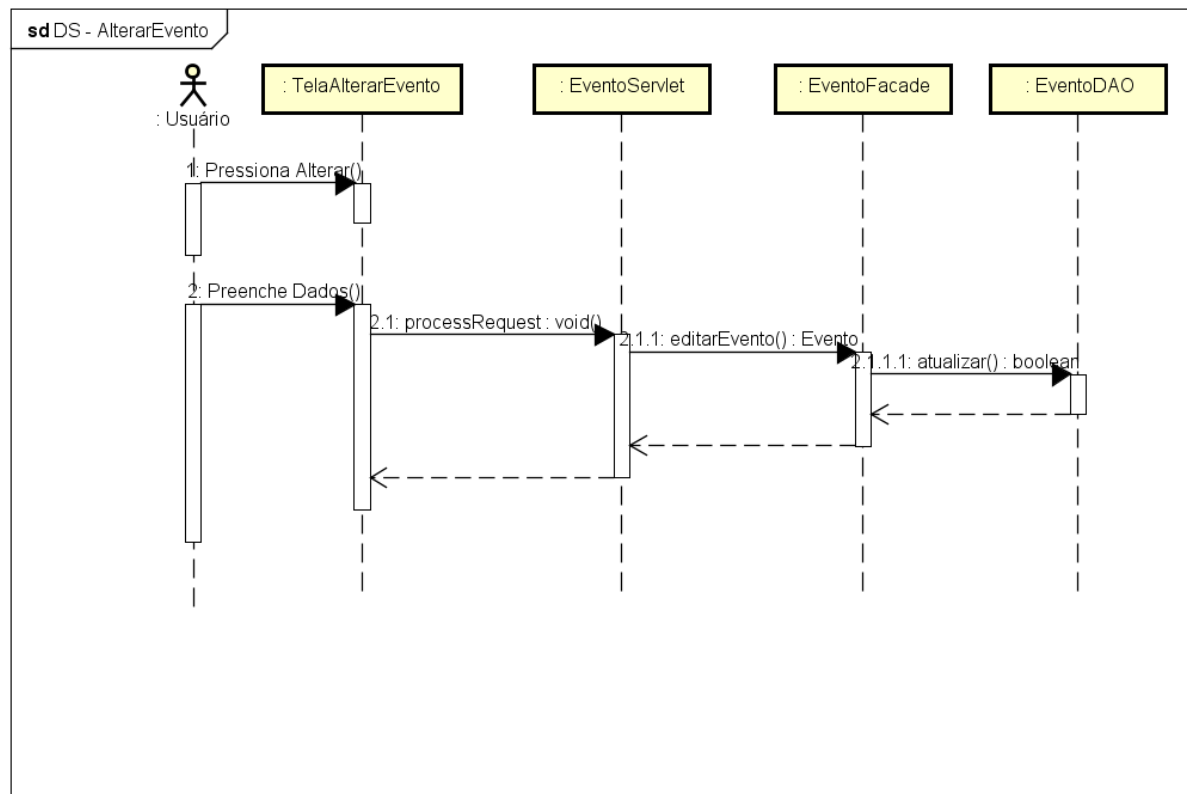
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 74 - INCLUIR EVENTO



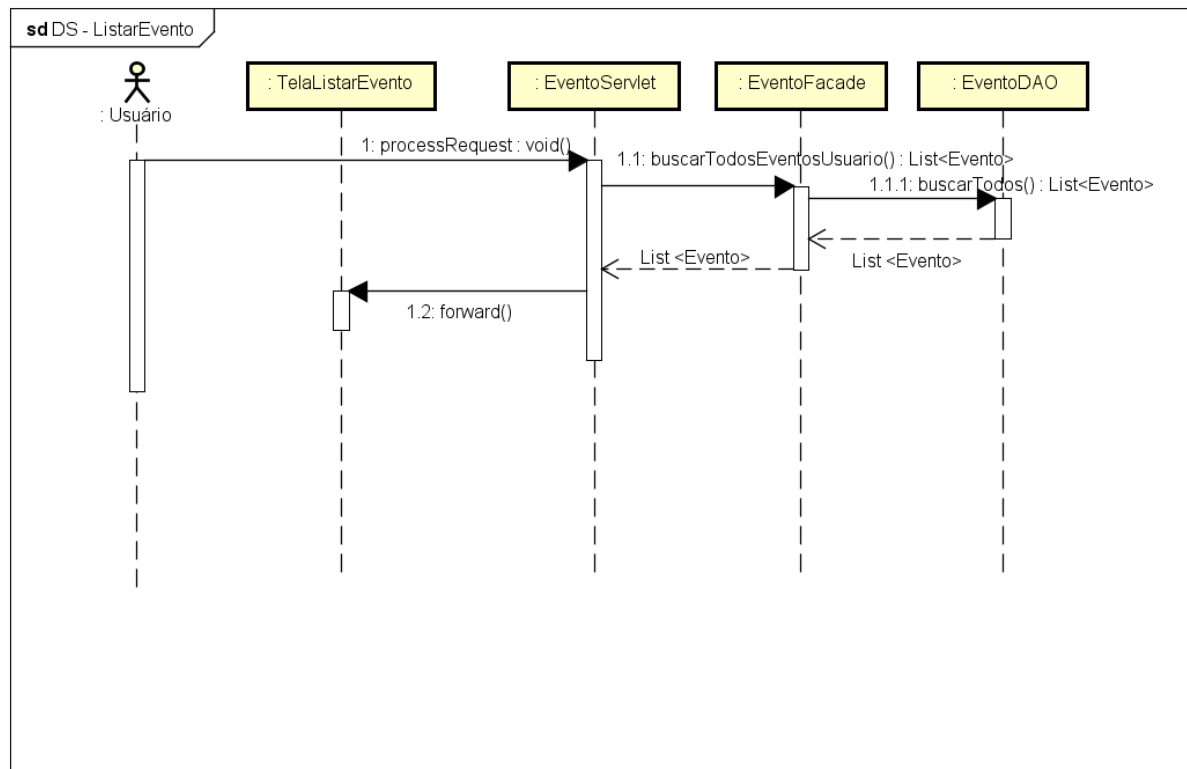
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 75 - ALTERAR EVENTO



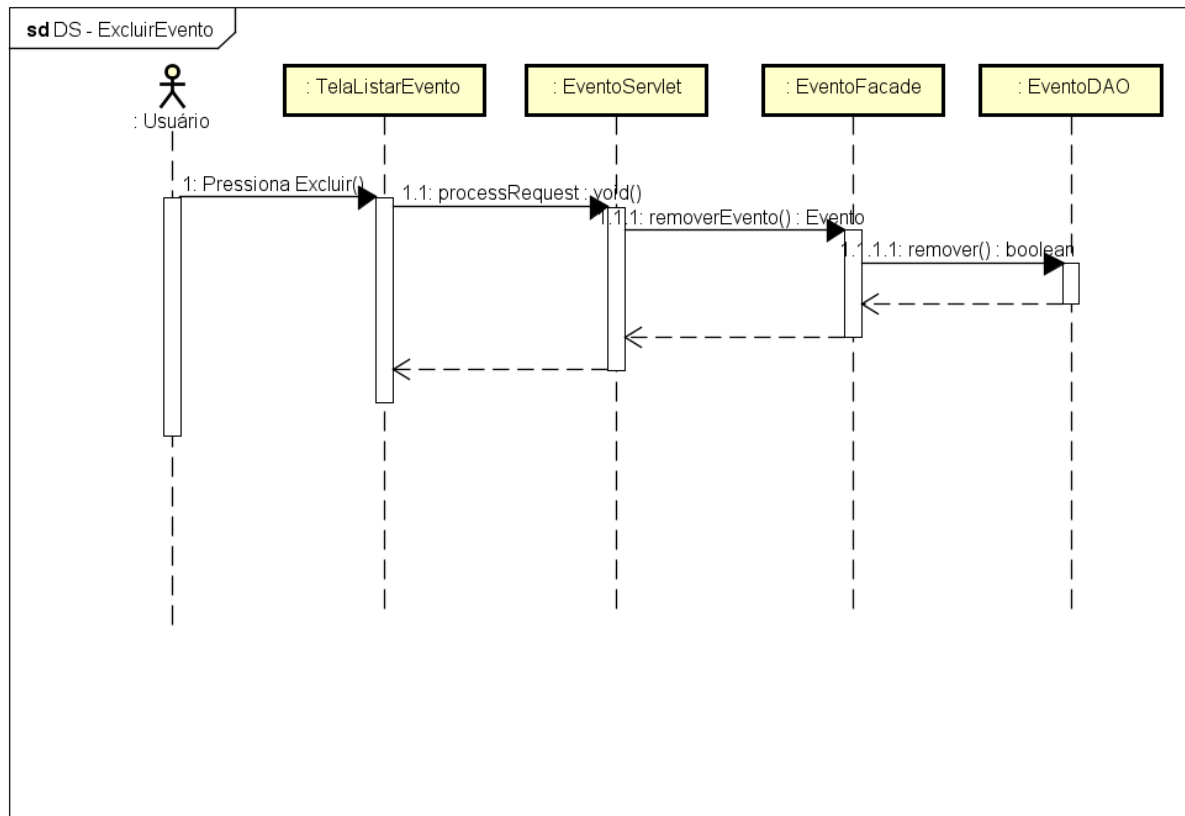
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 76 - LISTAR EVENTO



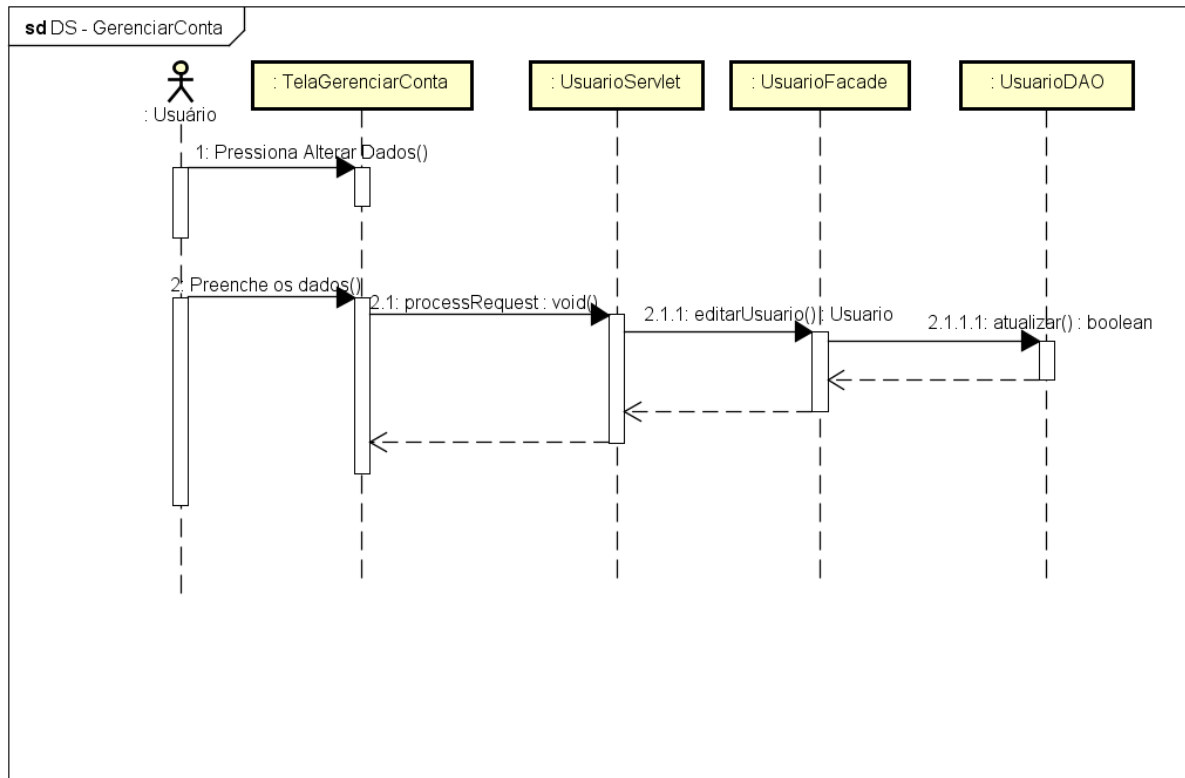
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 77 - EXCLUIR EVENTO



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 78 - GERENCIAR CONTA



FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 79 - DESATIVAR CONTA

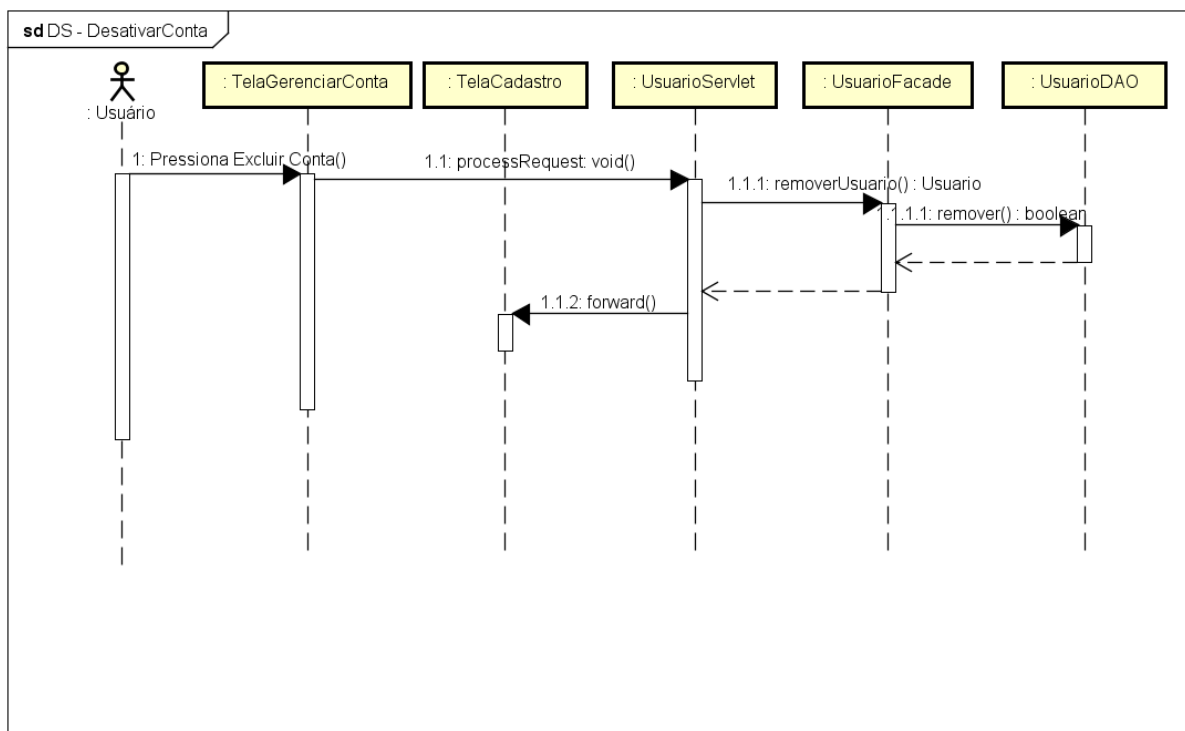
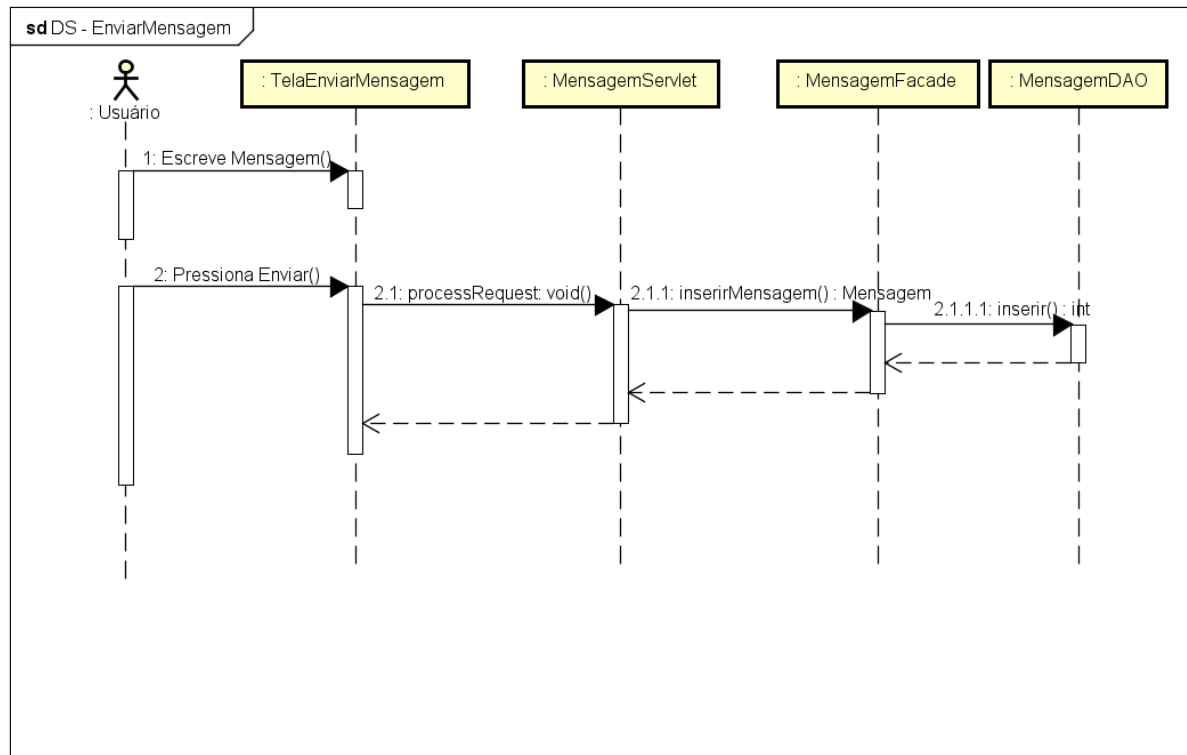
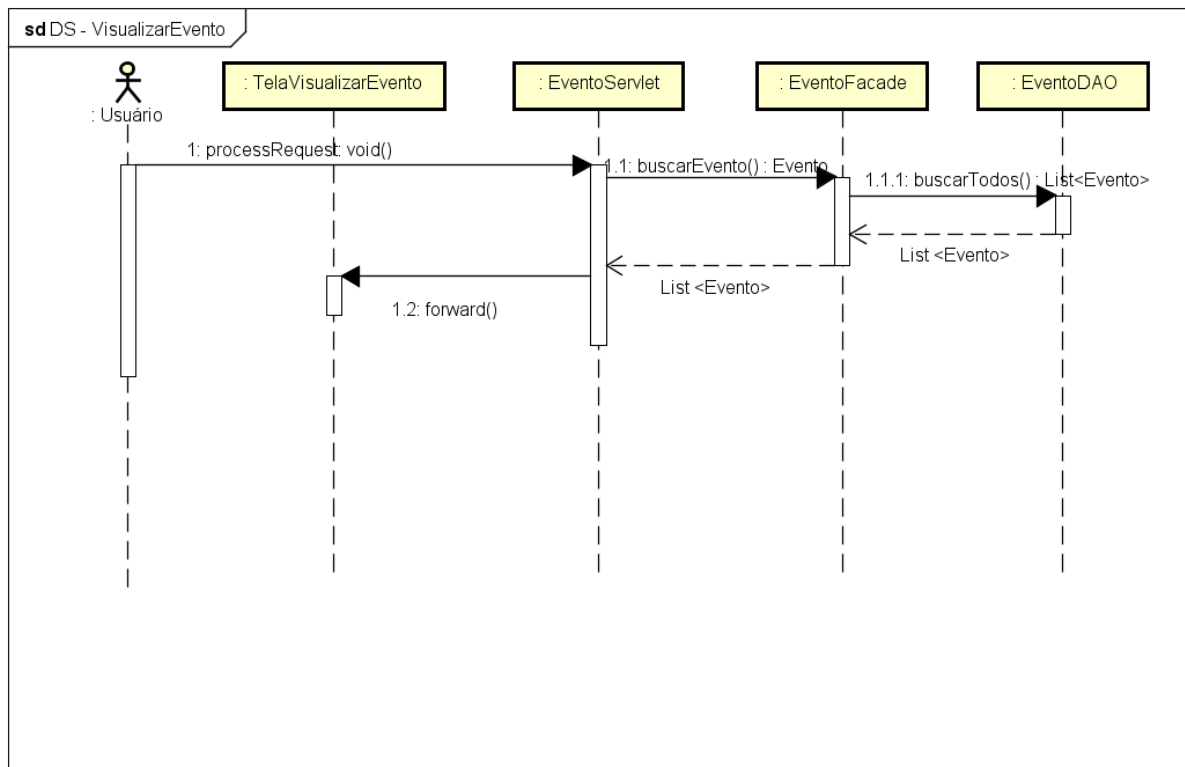


FIGURA 80 - ENVIAR MENSAGEM



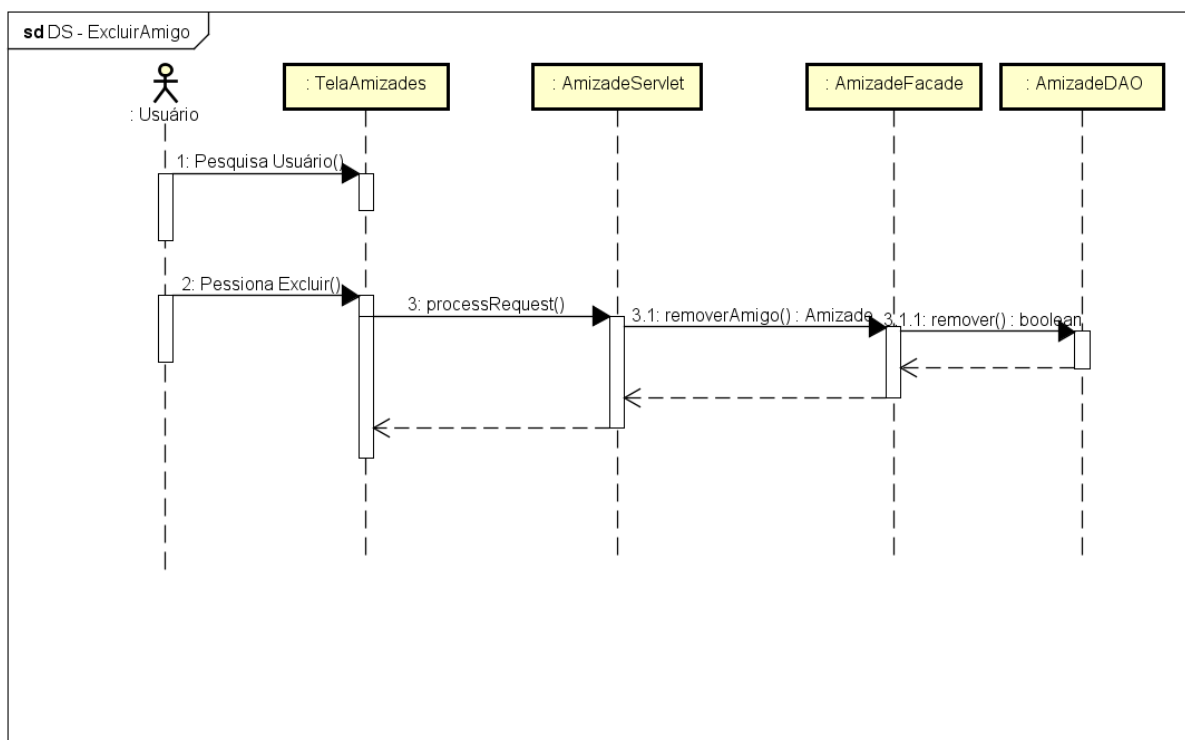
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 81 - VISUALIZAR EVENTO



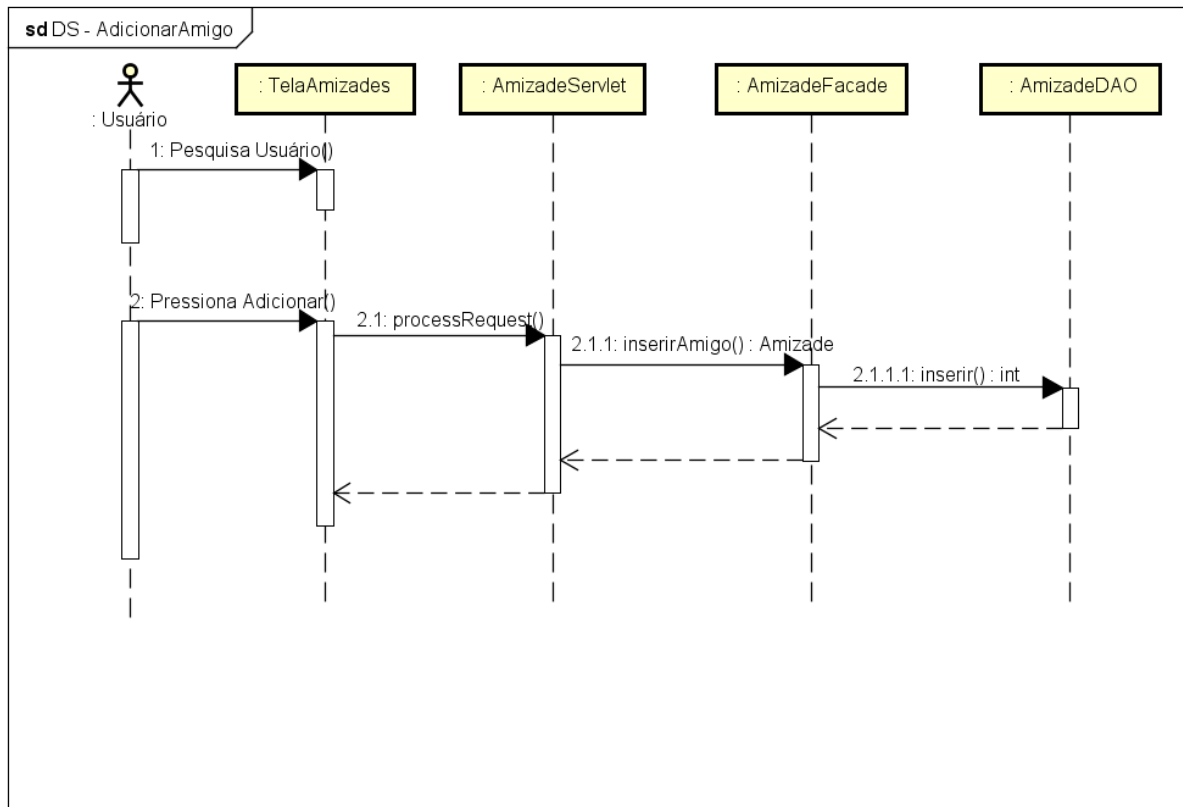
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 82 - EXCLUIR AMIGO



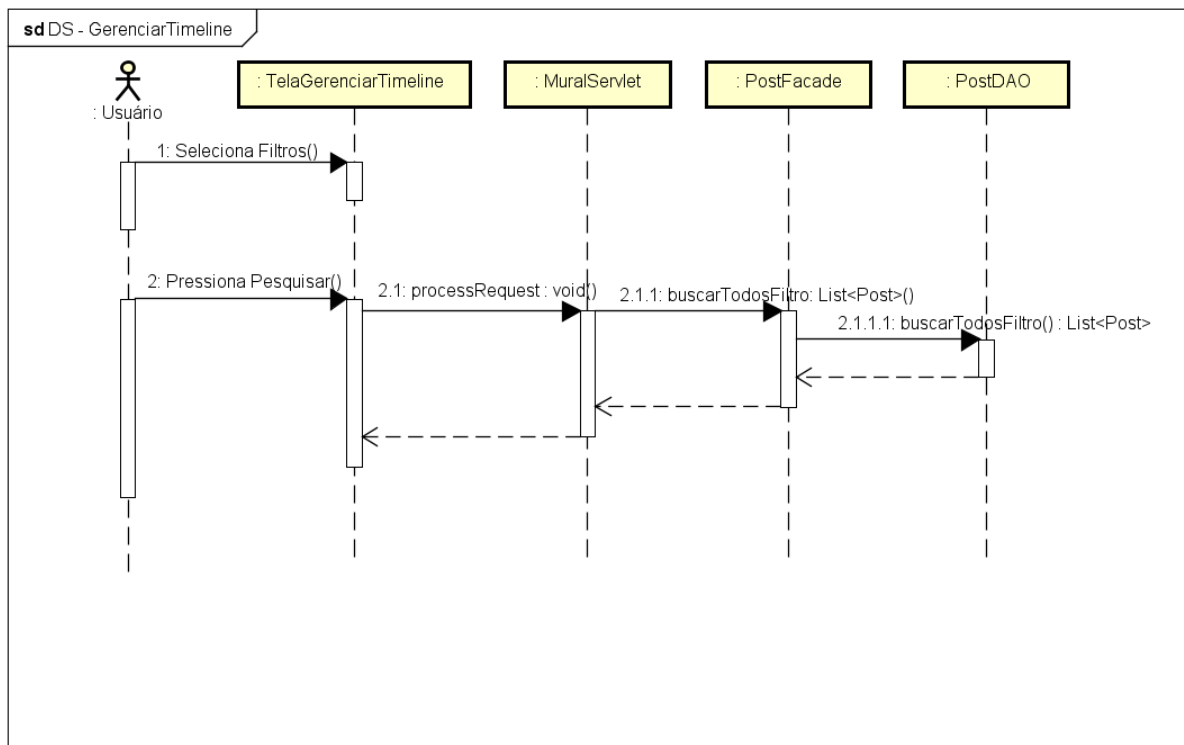
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 83 - ADICIONAR AMIGO



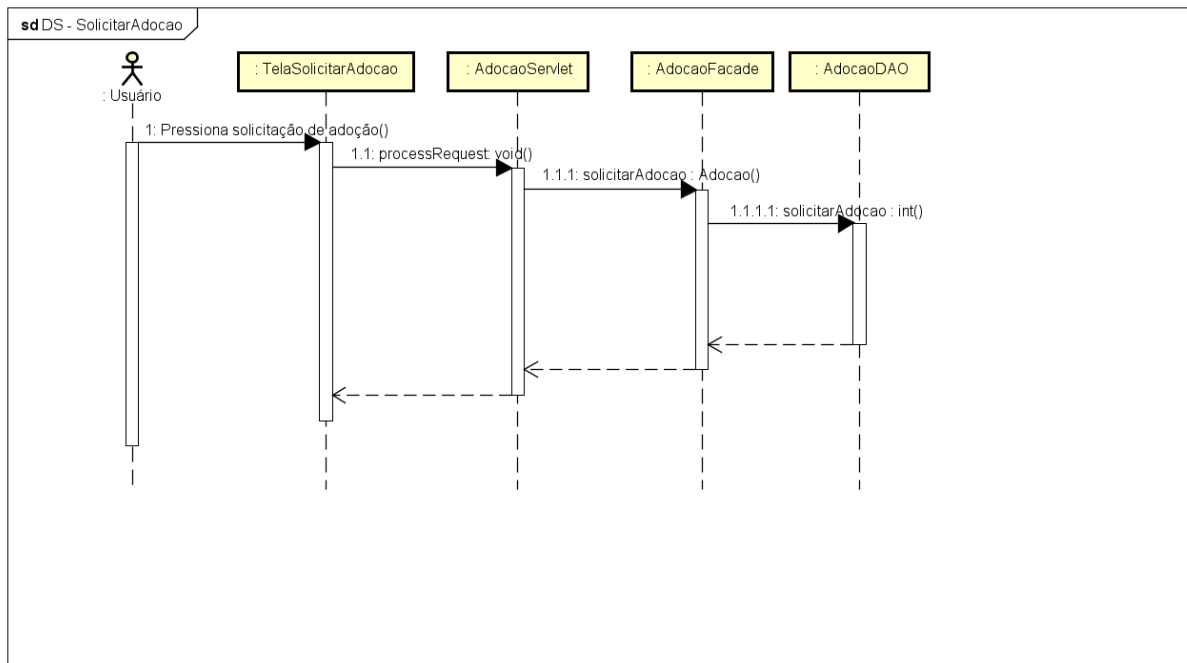
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 84 - GERENCIAR TIMELINE



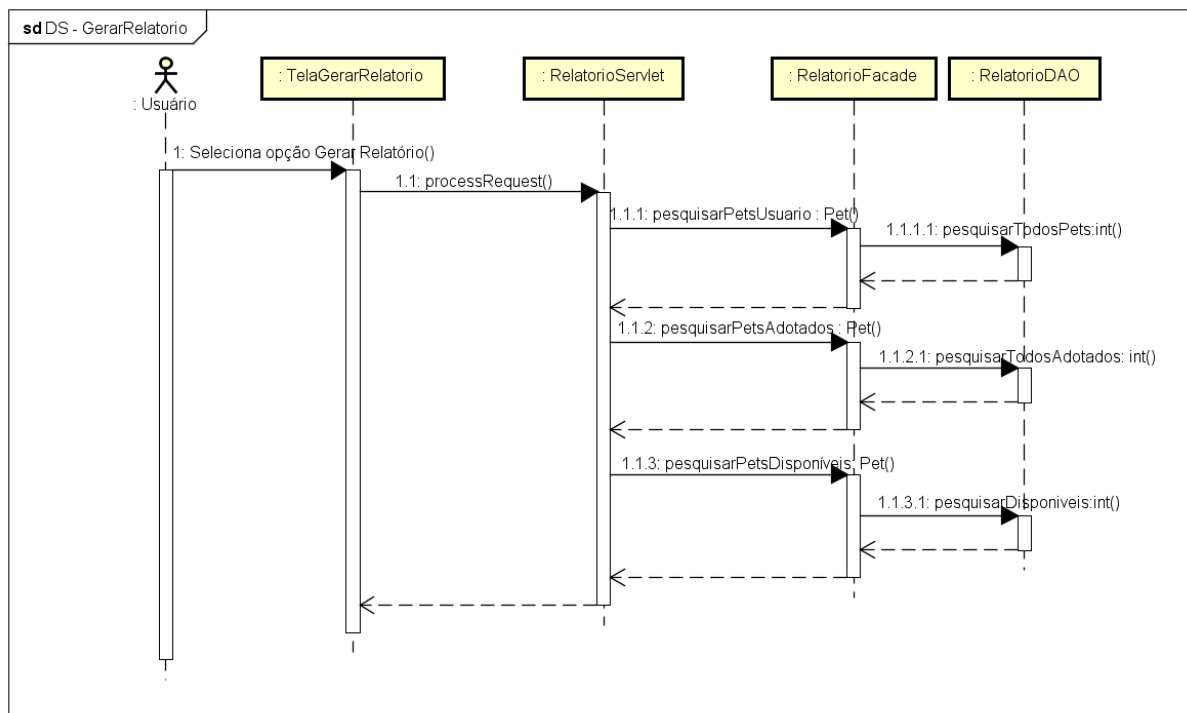
FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 85 - SOLICITAR ADOCAO



FONTE: Os Autores (2018)

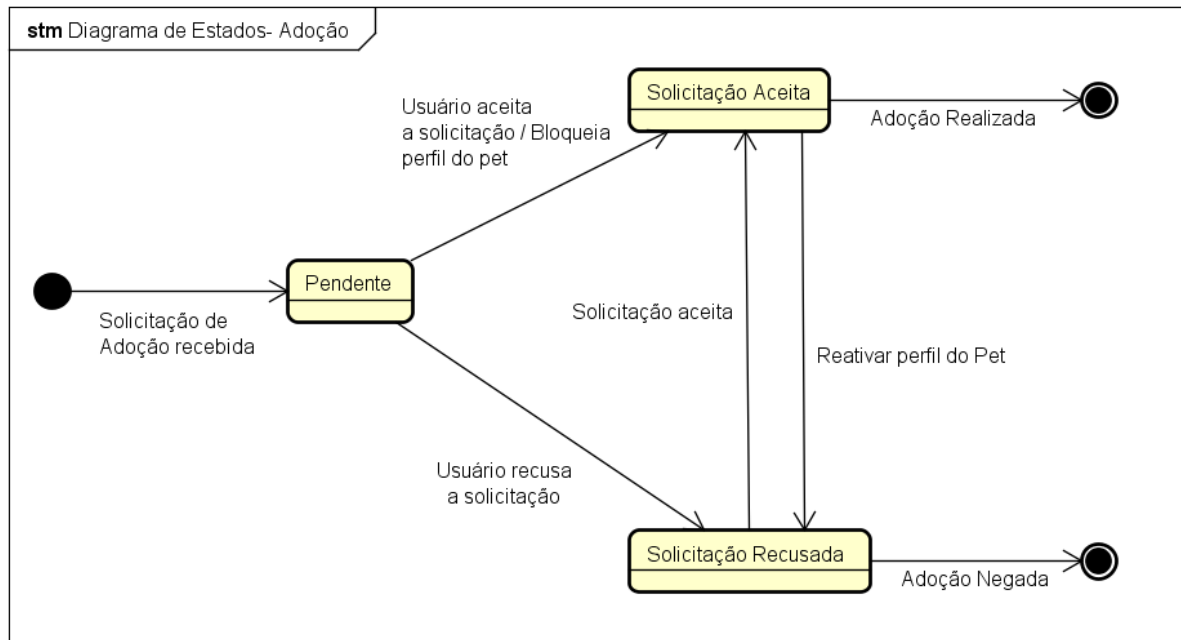
FIGURA 86 - GERAR RELATÓRIO



FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE F – DIAGRAMA DE TRANSIÇÃO DE ESTADOS

FIGURA 87 - DIAGRAMA DE ESTADOS DA ADOÇÃO



FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE G – PLANO DE COMUNICAÇÃO

Foco	Interessados	Frequência	Conteúdo	Forma	Responsável
Reunião de Avaliação de Desempenho	Equipe do Projeto	Quando necessário	Avaliação do desempenho e esforço das atividades realizadas	Reunião Presencial e conversas online	Equipe do Projeto
Reunião de Planejamento de Atividades	Equipe do Projeto	Semanalmente	Alinhamento de conhecimento para realizar as atividades subsequentes	Reunião Presencial e conversas online	Equipe do Projeto
Reunião de Feedback	Equipe do Projeto e Prof. Orientador	Semanalmente	Feedback de atividades	Reunião Presencial	Equipe do Projeto

FONTE: Os Autores (2018)

APÊNDICE H – PESQUISA DE MERCADO

FIGURA 88 - PESQUISA DE MERCADO

28/04/2018

Cuidado Animal - resgate, adoção e divulgação de entidades

Cuidado Animal - resgate, adoção e divulgação de entidades

Visando ampliar e centralizar a divulgação de animais para adoção e combater o abandono , estamos realizando uma pesquisa de interesse de público. As perguntas abaixo servirão como embasamento para nosso trabalho de conclusão de curso e como teste de aplicabilidade de um software destinado a esse fim.

*Obrigatório

1.

Qual sua idade: *

Marcar apenas uma oval.

- Menor de 15 anos.
- 15 a 20 anos.
- 21 a 29 anos.
- 30 a 39 anos.
- 40 a 49 anos.
- 50 ou mais.

2.

Possui algum animal de estimação ou gostaria de ter? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, tenho ao menos um animal de estimação e gostaria de ter outros.
- Sim, tenho ao menos um animal de estimação e não gostaria de ter outro.
- Não possuo animal de estimação mas gostaria de ter.
- Não possuo animal de estimação e não gostaria de ter.

3.

Se possui algum animal de estimação, qual a origem dele(s)?

Marcar apenas uma oval.

- Adotado(s).
- Adotado(s) e comprado(s.) - Mais de um animal, com origens distintas.
- Comprado(s).
- Não sei opinar.

4.

Você utiliza alguma Rede Social? (Instagram, Facebook, outras) *

Marcar apenas uma oval.

- Sim.
- Não.

FIGURA 89 - PESQUISA DE MERCADO

28/04/2018

Cuidado Animal - resgate, adoção e divulgação de entidades

5. **Se sim, com qual frequência?***Marcar apenas uma oval.*

- Diariamente (sempre).
 Esporadicamente.
 Quase nunca.
 Nunca.

6. **Nas Redes Sociais utilizadas, com qual frequência você se depara com divulgação de situações voltadas à animais?(doação, venda, feiras, etc) ****Marcar apenas uma oval.*

- Frequentemente.
 Ocasionalmente.
 Quase nunca.
 Nunca.

7. **Já precisou procurar ou pesquisar informações referentes à animais nas redes sociais que utiliza?(doação, animal desaparecido, feiras, eventos, compra, etc) ****Marcar apenas uma oval.*

- Sim.
 Não.
 Não me recordo.

8. **Se sim, houve alguma dificuldade em localizar esses dados (publicação, contato, etc)?***Marcar apenas uma oval.*

- Sim.
 Não.
 Não me recordo.

9. **Na sua opinião, uma Rede Social voltada a ajudar causas como a adoção de animais e prevenção do abandono seria eficaz? ****Marcar apenas uma oval.*

- Sim.
 Não.
 Não sei opinar.

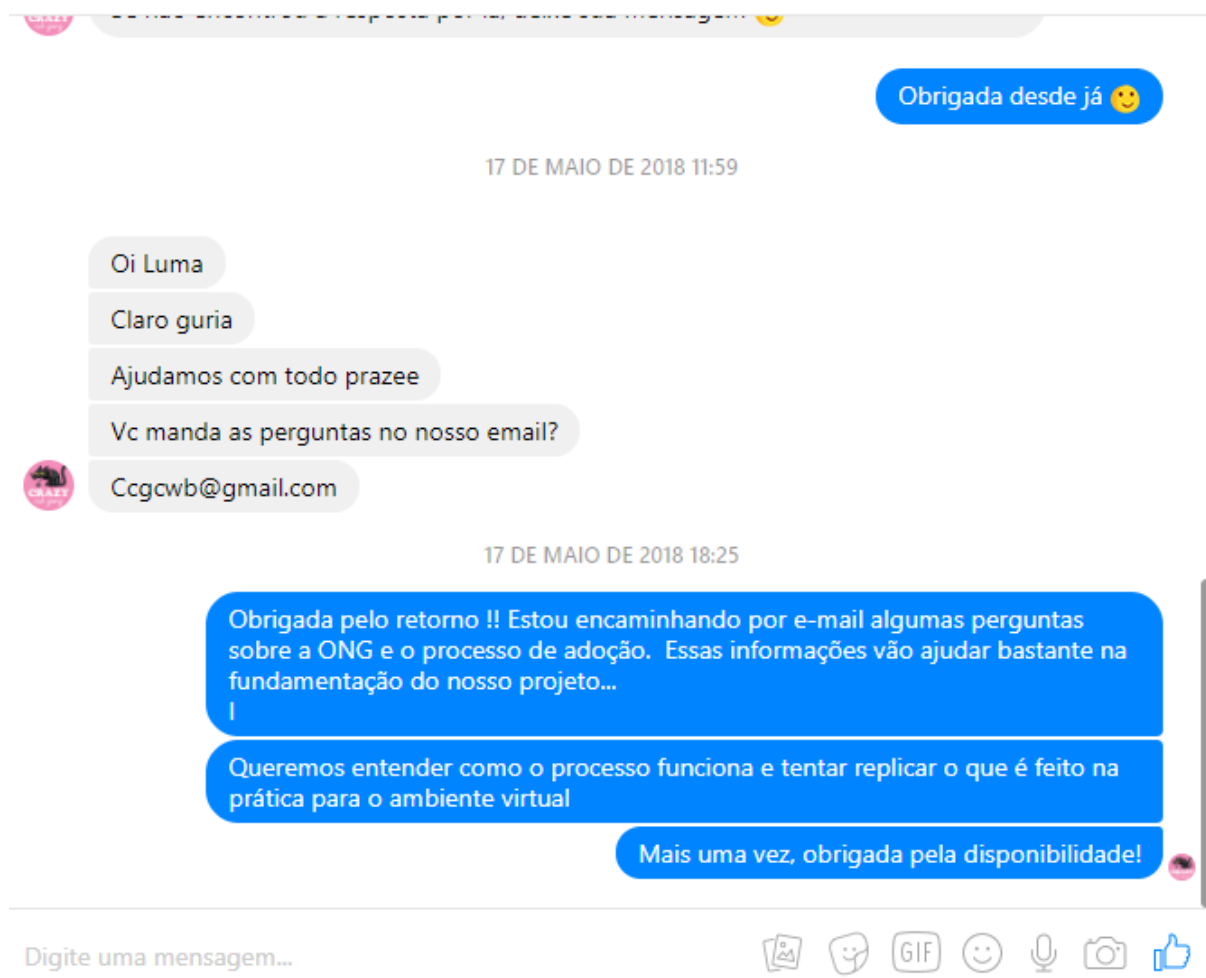
10. **Você faria uso de uma Rede Social voltada à este fim? ****Marcar apenas uma oval.*

- Usaria frequentemente.
 Usaria esporadicamente, por exemplo, para auxiliar um amigo ou conhecido envolvido no resgate de um animal.
 Usaria apenas se estivesse realizando o resgate ou doando um animal.
 Não usaria.
 Não sei opinar.

APÊNDICE I – CONTATO COM A ONG CRAZY CAT GANG

FIGURA 90 - CONTATO COM ONG

Crazy Cat Gang



APÊNDICE J – QUESTIONÁRIO PARA A ONG CRAZY CAT GANG

FIGURA 91 - PERGUNTAS À ONG



Luma Duarte <luma.lays@gmail.com>

para Ccgwbb, Victor

Boa noite,

Conforme conversamos pelo Facebook, segue algumas perguntas sobre a ONG e o processo de adoção:

Desde quando a ONG é ativa?

Quantas pessoas integram a ONG?

Quantos animais em média estão sob os cuidados da ONG atualmente?

Quantas adoções são realizadas em média em um mês?

Quando uma pessoa se interessa por algum dos animais, qual o procedimento padrão para realizar a adoção?

É feito algum controle da adoção após o processo? (por exemplo os termos de adoção responsável em que a pessoa se compromete a realizar a castração)

Há algum registro das informações dos animais que necessitam de cuidados especiais (condições de saúde, FIV/FELV)?

Vocês utilizam algum aplicativo ou sistema para gerenciar os animais sob os cuidados da ONG?

Uma rede social que centralizasse os pedidos de resgate e animais para adoção ajudaria a ONG? Fariam Uso?

Obrigada pela disponibilidade e atenção!

Luma Lays Rodrigues Duarte

luma.lays@gmail.com

CURITIBA- PR

APÊNDICE L – ESCOPO DO PROJETO

FIGURA 92 - ESCOPO DO PROJETO

Adota Mais

Escopo do Projeto

Rede social web voltada a adoção de animais.

Usuário

- Manter Usuário (podendo ser Pessoa Física ou Jurídica). - ONGs
- Manter Pet.
 - Cadastrar, alterar cadastro e excluir animal.
- Manter Evento
 - Criar, alterar ou excluir evento.
 - Convidar amigos.
 - Compartilhar Evento (Post no feed).
 - Confirmar Presença (Após confirmar a presença, o usuário recebe notificações de todas as postagens ou alterações feitas no evento).
- Manter Amizade.
 - Adicionar ou Excluir Pessoa.
 - Enviar mensagens privadas através do chat.
- Manter Post
 - Criar postagem a partir do cadastro do animal ou do evento.
 - Possibilidade de dar Like, comentar ou compartilhar postagens de amigos ou postagens públicas.
- Configurações de Privacidade
 - Desativar Conta.
 - Configurações de privacidade dos dados pessoais.
- Adoção
 - No cadastro do animal haverá a possibilidade de enviar um e-mail automático para o dono quando houver interesse de adoção. Nesse e-mail constará um link para o perfil da pessoa interessada no pet, para que o dono possa avaliar o mesmo.
- Formulário de termo de responsabilidade
- Relatórios.
 - Dashboard com gráficos estatísticos de adoção.

Feed

Recurso onde serão exibidas todas publicações de amigos, além das postagens públicas com maior popularidade.

- Possibilidade de filtragem das postagens por Espécie de animal, Raça, Localidade, filtro de postagens relacionados a Adoção ou Eventos.

FONTE: Os Autores (2018)

FIGURA 93 - ESCOPO DO PROJETO

Trabalhos Futuros

Lar Temporário

- Manter Usuário Lar Temporário
 - Manter vaga lar
- Manter Usuário ONG
- Manter Pet
 - Status de saúde, sociabilidade do animal, porte, raça, idade
 - Pesquisa de Lar por Tipo de Animal, porte, condições de saúde, localidade, sociabilidade do animal,
- Mapa de lares nas proximidades.

Configurações de Privacidade

- Configurações de privacidade das postagens.

Amizade

- Possibilidade de marcar amigos em postagens.
- Bloquear Amigo.

FONTE: Os Autores (2018)

ANEXO A – TERMO DE ADOÇÃO E GUARDA RESPONSÁVEL

FIGURA 94 - TERMO DE ADOÇÃO RESPONSÁVEL

Termo de adoção e guarda responsável

Eu _____ RG: _____ residente à
 _____ nº _____ Compl _____
 Bairro _____ CEP: _____ (Cidade/Estado) _____
 Fone _____ cel: _____
 E-mail _____, estou adotando e assumindo total
 responsabilidade pelo seguinte animal:

Espécie: _____ Raça: _____
 Cor: _____ Sexo: _____
 Idade: _____ RGA _____

Me comprometo a:

1. **Garantir o bem-estar** deste animal, respeitando suas características e zelando pelas suas necessidades psicológicas e físicas;
2. **Garantir sua saúde física** fornecendo abrigo, alimento adequado, higiene, vacinas e levando-o regularmente ao veterinário;
3. **Garantir sua saúde psicológica** respeitando suas características e fornecendo atenção, carinho, e a possibilidade de interagir com outras pessoas ou animais;
4. **Garantir sua segurança**, mantendo-o sempre dentro de casa e fazendo passeios com coleira e guia (no caso de cães);
5. **Mantê-lo em ambiente limpo, arejado e espaçoso**, com possibilidade de abrigo do sol ou chuva;
6. **Não mantê-lo preso** em espaços pequenos ou em correntes;
7. **Identificá-lo** com plaquinha ou microchip, tornando mais fácil recuperá-lo caso ele se perca;
8. **Garantir sua esterilização**, processo sem contra-indicações que garante a redução de animais abandonados nas ruas;
9. **NUNCA e em nenhuma circunstância abandoná-lo** na rua ou entregá-lo a um desconhecido;
10. Devolvê-lo ao protetor responsável pela adoção se houver desistência
11. Comunicar qualquer outro destino que envolva o animal, tais como desaparecimento ou morte;
12. Permitir a visita do protetor responsável pela adoção ou antigo dono até a completa adaptação do animal (6 meses).

Estou ciente de que:

- Um cão ou gato pode viver até 15 anos ou mais, e durante todo este tempo serei responsável pelo seu bem-estar, principalmente durante sua velhice;
- O não cumprimento dos itens acima poderá ser interpretado como maus-tratos, o que acarretará a retirada do animal pelo doador responsável a qualquer tempo;
- Maus-tratos é crime e estarei sujeito às penas previstas pela Lei Federal de Proteção aos Animais nº 9605 art. 32 de 13/fevereiro/1998, no caso de infração.

(Cidade/Estado) _____, (data) ___/___/20___

Adotado por: _____ (assinatura)

Doador por: _____ (nome e assinatura)

Testemunha 1: _____ (nome e assinatura)

Testemunha 2: _____ (nome e assinatura)