

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE
MINAS GERAIS – CAMPUS V

Miaudote
Portal *Web* para auxílio à adoção de animais

André Ferreira Lamounier
Júlio César Ferreira Guimarães
Luís Filipe Gualberto Figueiredo
Luisa Sousa Vieira

Divinópolis - MG

2014

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE
MINAS GERAIS – CAMPUS V

Miaudote

Portal Web para auxílio à adoção de animais

André Ferreira Lamounier

Júlio César Ferreira Guimarães

Luís Filipe Gualberto Figueiredo

Luisa Sousa Vieira

Orientador: Rodrigo Reis Pereira

Co-Orientador: Daniel Moraes dos Reis

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Técnico em
Informática do Centro Federal de
Educação Tecnológica de Minas
Gerais – Campus V como requisito
parcial para a obtenção do título de
Técnico em Informática.

Divinópolis

2014

RESUMO

Atualmente diversas entidades atuam no acolhimento e no direcionamento de animais abandonados. No entanto, apesar do número crescente de feiras de adoção, muitos animais ainda permanecem longos períodos à espera de um novo lar. Neste contexto, o foco deste trabalho está no desenvolvimento de um portal aberto ao público, que visa receber e compartilhar informações sobre o assunto. Através do portal os usuários poderão utilizar ferramentas de auxílio à adoção, ampliando a divulgação dos animais disponíveis e, conseqüentemente, reduzindo o número de animais alocados nas entidades de acolhimento. O sistema será desenvolvido em plataforma *web*, com uso de técnicas de *design* responsivo, o que possibilita melhor visualização, leitura e navegação em diferentes dispositivos como telefones celulares, *tablets* e computadores, independentemente do sistema operacional.

Palavras-chaves: Adoção; Animais; Mídias Sociais.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 8 |
| 1.1. DEFINIÇÃO DA EMPRESA | 9 |
| 1.2 DEFINIÇÃO DO ESCOPO | 9 |
| 1.3 DEFINIÇÃO DAS FUNCIONALIDADES | 10 |
| 1.4 REFERENCIAL TEÓRICO | 10 |
| 2. PROJETO CONCEITUAL | 11 |
| 2.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO | 12 |
| 2.2 DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO | 13 |
| 2.2.1 DESCRIÇÃO DOS ATORES | 13 |
| 2.2.2 DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO | 13 |
| 2.3 DIAGRAMA DE TABELAS RELACIONAIS..... | 14 |
| 2.4 DIAGRAMA DE CLASSES..... | 15 |
| 2.5 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIAS..... | 16 |
| 2.5.1 LOGIN..... | 16 |
| 2.5.2 CADASTRO DE USUÁRIOS | 16 |
| 2.5.3 CADASTRO DE ANIMAIS | 17 |
| 2.5.4 CADASTRO DE HISTÓRIAS | 18 |
| 2.5.5 EXCLUIR USUÁRIO..... | 18 |
| 2.5.6 EXCLUIR ANIMAL..... | 19 |

| | |
|--|-----------|
| 2.5.7 EXCLUIR HISTÓRIA | 19 |
| 2.5.8 DESATIVAR PERFIL | 20 |
| 2.5.9 EDITAR PERFIL | 20 |
| 2.5.10 EDITAR ANIMAL | 21 |
| 2.5.11 EDITAR HISTÓRIA..... | 21 |
| 2.5.12 BUSCAR ANIMAL | 22 |
| 2.5.13 VISUALIZAR PERFIL..... | 22 |
| 2.5.14 TORNAR ADMINISTRADOR..... | 23 |
| 2.6 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO | 23 |
| 2.7 PROTÓTIPO | 25 |
| 2.7.1 PÁGINA INICIAL | 25 |
| 2.7.2 PÁGINA HOME | 26 |
| 2.8 IMPLEMENTAÇÃO | 27 |
| 2.8.1 PÁGINA “INICIAL” | 27 |
| 2.8.2 OPÇÃO “AJUDA” | 27 |
| 2.8.3 OPÇÃO “CONTATO” | 28 |
| 2.8.4 OPÇÃO “DESENVOLVEDORES” | 28 |
| 2.8.5 OPÇÃO “SOBRE” | 29 |
| 2.8.6 OPÇÃO “NÃO É NOSSO USUÁRIO? INSCREVA-SE” | 29 |
| 2.8.7 OPÇÃO “ESQUECEU SUA SENHA?” | 30 |

| | |
|---|-----------|
| 2.8.8 PÁGINA HOME | 30 |
| 2.8.9 OPÇÃO MAIS INFORMAÇÕES..... | 31 |
| 2.8.10 MEU PERFIL..... | 31 |
| 2.8.11 OPÇÃO ADICIONAR ANIMAL..... | 32 |
| 2.8.12 OPÇÃO ADICIONAR HISTÓRIA | 32 |
| 3. CONCLUSÃO..... | 33 |
| 4. REFERÊNCIAS | 34 |
| 5. APÊNDICE | 35 |
| 5.1 DOCUMENTO DE REGRAS DE NEGÓCIO | 35 |
| 5.1.1 CADASTRO DO USUÁRIO..... | 35 |
| 5.1.2 LOGIN NO SISTEMA..... | 36 |
| 5.1.3 CADASTRO DE ANIMAIS | 37 |
| 5.1.4 CADASTRO DE HISTÓRIAS | 37 |
| 5.1.5 PÁGINA HOME | 38 |
| 5.1.6 CONTATO PARA ADOÇÃO | 38 |
| 5.2 DOCUMENTO DE VISÃO..... | 39 |
| 5.2.1 DESCRIÇÃO DO PRODUTO..... | 39 |
| 5.2.2 DESCRIÇÃO DOS UTILIZADORES | 39 |
| 5.2.3 MERCADO..... | 39 |
| 5.2.4 PERFIL DOS SISTEMAS ATUAIS..... | 40 |

| | |
|--|-----------|
| 5.3 QUESTIONÁRIO..... | 40 |
| 5.3.1 MODELO DE QUESTIONÁRIO UTILIZADO | 40 |
| 5.3.2 RESULTADOS OBTIDOS..... | 41 |
| 5.4 DIAGRAMA DE CLASSES..... | 43 |
| 5.4.1 MODEL | 43 |
| 5.4.2 VIEW..... | 44 |
| 5.4.3 CONTROLLER..... | 45 |
| 5.4.4 DAO..... | 46 |
| 5.4.5 EXCEPTIONS..... | 47 |
| 5.4.6 EXTRAS..... | 47 |
| 5.4.7 DEFAULT | 47 |

1. INTRODUÇÃO

O alto número de animais abandonados disponíveis para adoção se tornou um problema da sociedade atual. Entidades acolhem, diariamente, centenas de animais abandonados. Oferecem comida, abrigo e acompanhamento veterinário. Segundo estima Amanda Lopes, presidente do Projeto Vida Animal (organização não governamental), somente em Divinópolis existem mais de 16 mil animais abandonados (LOPES, 2014).

Em uma pesquisa feita junto a 290 pessoas do corpo discente e docente do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais Campus Divinópolis, 90,7% dos pesquisados afirmaram que adotariam um animal¹, sendo 62% dispostos a adotar cães, 18% gatos e outras espécies somadas totalizam 20%². Neste contexto, o foco deste projeto está nestes dois tipos de animais, proporcionando assim a redução do problema dos casos de maior incidência.

Outro assunto abordado pela pesquisa foi quanto ao uso das redes sociais. Os entrevistados foram questionados sobre como costumam utilizar mais suas redes: através dos *smartphones* e *tablets* ou pelos computadores? A pesquisa aponta que 64% dos usuários utilizam principalmente dos dispositivos móveis para acessar suas redes³. Segundo levantamento feito pela F/Nazca Saatchi & Saatchi, em parceria com o Datafolha, o acesso a internet via celular cresceu 78,5% em 20 meses. A maneira mais abrangente de atender esse público que cresce a números impressionantes é a criação de um site que utiliza de técnicas de design responsivo, o que permite o acesso independentemente da marca ou sistema operacional do dispositivo, e a adaptação às diferentes resoluções de tela dos dispositivos disponíveis no mercado. Entretanto, um percentual considerável de pessoas utiliza dos computadores ou *notebooks*, e desenvolver um portal voltado apenas para os dispositivos móveis reduziria a abrangência de mercado do nosso projeto.

Além de auxiliar no processo de adoção de animais, o portal se propõe a difundir informações e proporcionar aos usuários o envio de relatos de histórias relacionadas com os animais adotados pelo portal, permitindo assim manter antigos donos informados da situação do animal e influenciando outros usuários do portal a adotarem outros animais. O portal se

¹ Figura 2 do anexo 4.3 - Questionário

² Figura 3 do anexo 4.3 - Questionário

³ Figura 4 do anexo 4.3 - Questionário

propõe também a divulgar informações de utilidade pública, orientando o usuário como agir em determinadas situações (fazer denúncias de abandono, maus-tratos, como utilizar o portal e cuidados necessários com os seus animais), refutando assim a responsabilidade do portal de manter animais e/ou assumir o papel das entidades ou do governo.

1.1. DEFINIÇÃO DA EMPRESA

O sistema proposto neste trabalho foi idealizado para relacionar pessoas que queiram encontrar um lar para animais (independentemente de serem entidades acolhedoras, órgãos governamentais ou usuário comum) e pessoas interessadas em adotar. Entretanto, os usuários poderão utilizar o portal sem possuir interesse na adoção, já que o sistema irá dispor de uma mídia social, que disponibilizará informações sobre temas relacionados a animais e relatos de outros usuários sobre o processo de adoção. O aspecto social é a força motriz para o desenvolvimento do nosso trabalho. Nosso portal estará disponível via *web* e em formato responsivo, permitindo maior abrangência popular e possibilitando ao usuário que utilize o portal de forma satisfatória através do celular, *tablet* ou computador.

1.2 DEFINIÇÃO DO ESCOPO

O portal possibilita ao usuário se cadastrar, preenchendo um formulário com informações pessoais. Depois de efetuar *login*, ele poderá cadastrar, editar e excluir animais para adoção. Além disso, poderá inserir, editar e excluir histórias, onde poderá expor suas experiências com os animais para outros usuários. Poderá também visualizar perfis e contatar outros usuários caso deseje adotar um animal. O administrador, além das funções do usuário, tem como funções cadastrar novo administrador, excluir animais/histórias incompatíveis com os termos de uso do portal e publicar no *feed* como administrador.

1.3 DEFINIÇÃO DAS FUNCIONALIDADES

1. Cadastrar Usuário, editar perfil, fazer login no portal.
2. Cadastrar, editar e excluir animal para adoção.
3. Adotar animal, entrar em contato com outro usuário.
4. Publicar, editar e excluir histórias/informações.

1.4 REFERENCIAL TEÓRICO

O sistema proposto neste trabalho possui, principalmente, características de sistemas CRUD. A implementação levará em conta técnicas de design responsivo e será feita na plataforma J2EE, seguindo os padrões MVC e DAO. Além disto, irá utilizar frameworks como Twitter Bootstrap e JQuery, além do SGBD MySQL para persistência de dados.

O termo CRUD (*Create, Read, Update e Delete*) é um acróstico que designa as quatro operações básicas na manipulação de dados. São também utilizados para descrever as convenções de interface do usuário que facilitam a visualização, pesquisa e alteração de informações, utilizando de formulários e relatórios.

O *design* responsivo surgiu em 2010, visando melhorar a experiência de navegação e já é realidade na vida dos usuários da internet, tendo como diferencial a criação de um único *site* adaptável às diversas resoluções de telas presentes no mercado, utilizando da funcionalidade *Media Queries* do CSS3. Segundo infográfico feito pelo Demandforce, a otimização do site para celulares e tablets é a parte mais importante em um site, superando a ligação com redes sociais ou personalização, sendo que 48% dos usuários ficam insatisfeitos com portais que não se adequam a suas telas e 52% desses usuários insatisfeitos acabam por desistir de acessá-los. (DEMANDFORCE, 2013)

J2EE (Java 2 Enterprise Edition) é uma plataforma de programação de sistemas *web* que utiliza da linguagem JAVA para desenvolvimento e execução de softwares. O JSP (Java Server Pages) é uma tecnologia gratuita, lançada em 1999 pela Sun Microsystems. Permite a criação de páginas dinâmicas na web utilizando de HTML, além de ser executado em multi-ambientes, como Microsoft e Linux.

O portal será implementado segundo o padrão MVC (*Model/Modelo, View/Visão, Controller/Controle*). Modelo consiste nos dados da aplicação, regras de negócio, lógica e função. Visão representa as visões do dado, e pode ser representado por tabelas ou diagramas. Controle é responsável por converter os dados de entrada em comando para o modelo ou visão. Esse padrão possibilita reusabilidade de código e separação de conceitos. (BURBECK,1987)

DAO (Data Access Object, em português: Objeto de acesso a dados) é um objeto que fornece uma interface abstrata para um banco de dados. O padrão DAO fornece operações específicas de dados sem expor detalhes do banco de dados, implementando o mecanismo de acesso necessário para trabalhar com a fonte de dados, ocultando detalhes da implementação. (CORE J2EE PATTERNS,2002)

O framework *Twitter Bootstrap* é um conjunto de ferramentas para desenvolvimento de sites e aplicações *web* desenvolvido pela equipe da rede social *Twitter*. Atualmente, sites como Globo.com e projetos da NASA são desenvolvidos com recursos deste framework. Utiliza de CSS3, Javascript, JQuery e HTML5. (ABOUT BOOTSTRAP,2014)

jQuery é uma biblioteca Javascript desenvolvida para simplificar o desenvolvimento de códigos que interagem com o HTML. Através dessa ferramenta, é possível reutilizar e reduzir linhas de código e utilizar diversos plug-ins em diferentes navegadores presentes no mercado. Empresas como Microsoft utilizam o jQuery em suas plataformas. (WHAT IS JQUERY AND HOW TO START USING JQUERY?, 2011)

MySQL é um SGBD (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados) de código aberto lançado em 1995 que utiliza a linguagem SQL. Multitarefa e multiusuário, é um servidor robusto e utilizado por grandes empresas como Yahoo! e o Banco Bradesco. (MYSQL REFERENCE MANUAL,2003)

2. PROJETO CONCEITUAL

As seções a seguir apresentam os diagramas utilizados para a modelagem do sistema, segundo a Linguagem de Modelagem Unificada(UML). A seção 2.1 apresenta o diagrama de casos de uso, junto ao documento de especificação de casos de uso(seção 2.2) que descreve atores e casos de uso. Na seção 2.3 expomos o diagrama de tabelas relacionais, abordando os

relacionamentos e a persistência de dados. Nas seções 2.4 e 2.5 são apresentados os diagramas de classes e sequências, respectivamente, que oferecem detalhes da implementação e funcionamento do sistema. A Estrutura Analítica do Projeto está na seção 2.6 e permite a visualização do planejamento e gestão do tempo no projeto. Os protótipos desenvolvidos nas fases iniciais do projeto estão na seção 2.7 e a implementação na seção 2.8.

2.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Abaixo, na Figura 1, consta o diagrama de casos de uso, que contém todos os atores e seus processos executados no sistema.

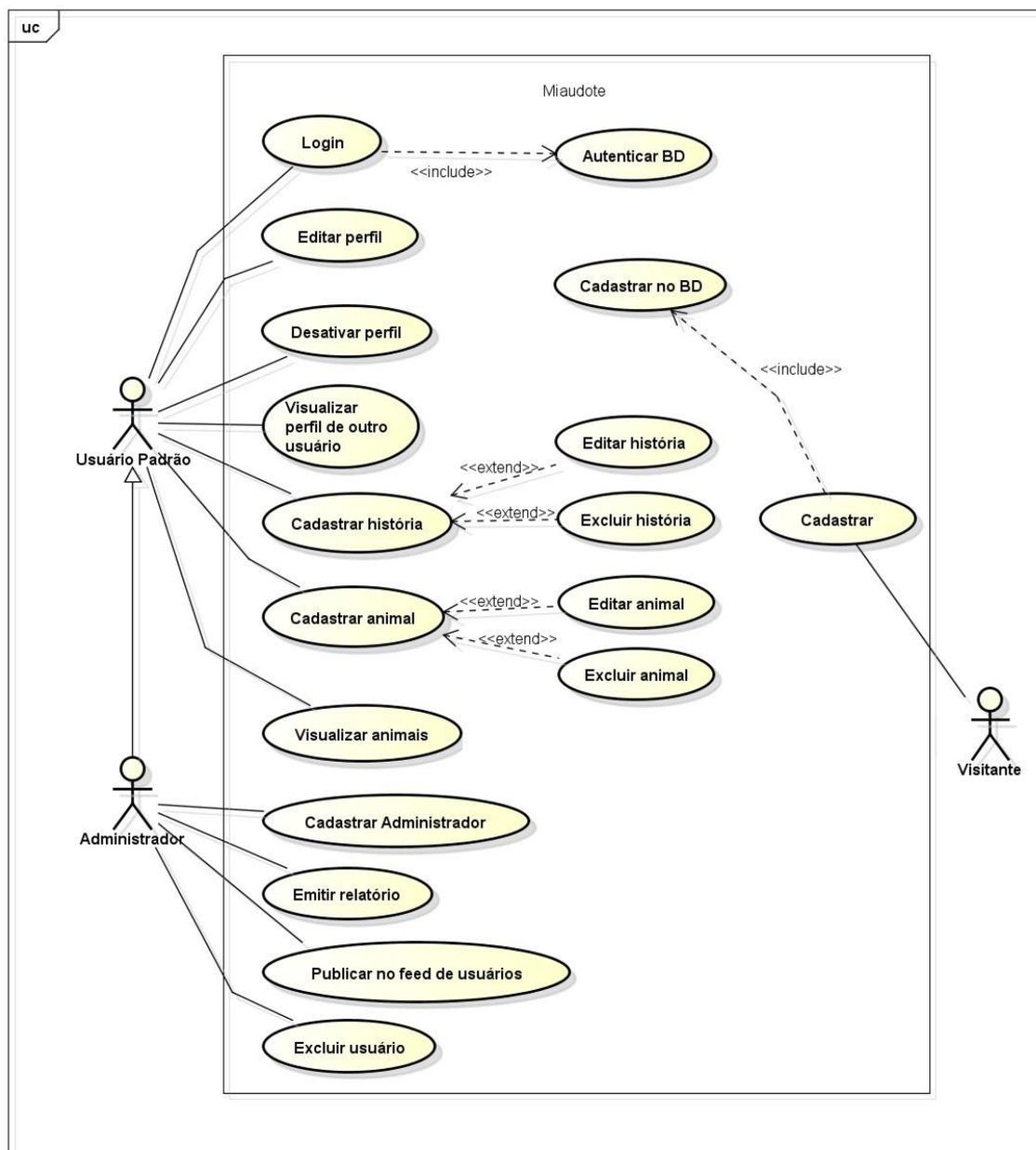


FIGURA 1 – Casos de uso do sistema Miaudote

2.2 DOCUMENTO DE ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO

A seguir, os atores e casos de uso do diagrama da Figura 1 serão descritos.

2.2.1 DESCRIÇÃO DOS ATORES

As funções dos atores estão descritas na Tabela 1.

| Número Ator | Nome Ator | Descrição Ator |
|-------------|----------------|--|
| 1 | Visitante | Qualquer pessoa que visitar o sistema, sem estar autenticado por <i>login</i> e senha. |
| 2 | Usuário Padrão | Qualquer pessoa que utilizar o sistema, autenticada por <i>login</i> e senha. |
| 3 | Administrador | Usuário padrão que controla/faz alterações no sistema. |

TABELA 1 – Descrição dos atores dos casos de uso

2.2.2 DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

Na tabela 2 estão descritos todos os casos de uso do sistema.

| Número | Nome | Descrição |
|--------|------------------------------|---|
| UC-01 | Cadastrar | Ator visitante se cadastra no portal |
| UC-02 | Cadastrar no BD | Ator visitante, após efetuar cadastro, tem seus dados salvos no BD |
| UC-03 | <i>Login</i> | Ator entra no portal através de <i>login</i> e senha |
| UC-04 | Autenticar BD | Verificar se usuário está cadastrado através do <i>login</i> |
| UC-05 | Editar perfil | Usuário padrão altera dados cadastrados no portal |
| UC-06 | Desativar perfil | Ator usuário padrão desativa seu perfil no sistema |
| UC-07 | Visualizar perfil de usuário | Ator visualiza perfil de outros usuários |
| UC-08 | Cadastrar História | Ator cadastra nova história, relatando experiências com seu animal |
| UC-09 | Editar História | Editar história cadastrada |
| UC-10 | Excluir História | Excluir história cadastrada |
| UC-11 | Cadastrar Animal | Disponibilizar animal para adoção cadastrando-o no portal |
| UC-12 | Editar Animal | Editar cadastro do animal |
| UC-13 | Excluir Animal | Excluir cadastro do portal |
| UC-14 | Visualizar Animal | Visualizar o cadastro do animal, com informações e foto |
| UC-15 | Cadastrar Administrador | Cadastrar um novo administrador do portal |
| UC-16 | Emitir Relatório | Emitir informações do sistema |
| UC-17 | Publicar no feed de usuários | Ator administrador pode inserir histórias patrocinadas no <i>feed</i> de usuários |
| UC-18 | Excluir Usuário | Excluir usuário que não respeita os termos de uso |

Tabela 2 – Descrição dos casos de uso do sistema

2.3 DIAGRAMA DE TABELAS RELACIONAIS

Na figura 2 apresentamos o diagrama de tabelas relacionais, que conta com informações relacionadas a persistência e relacionamento de dados do sistema.

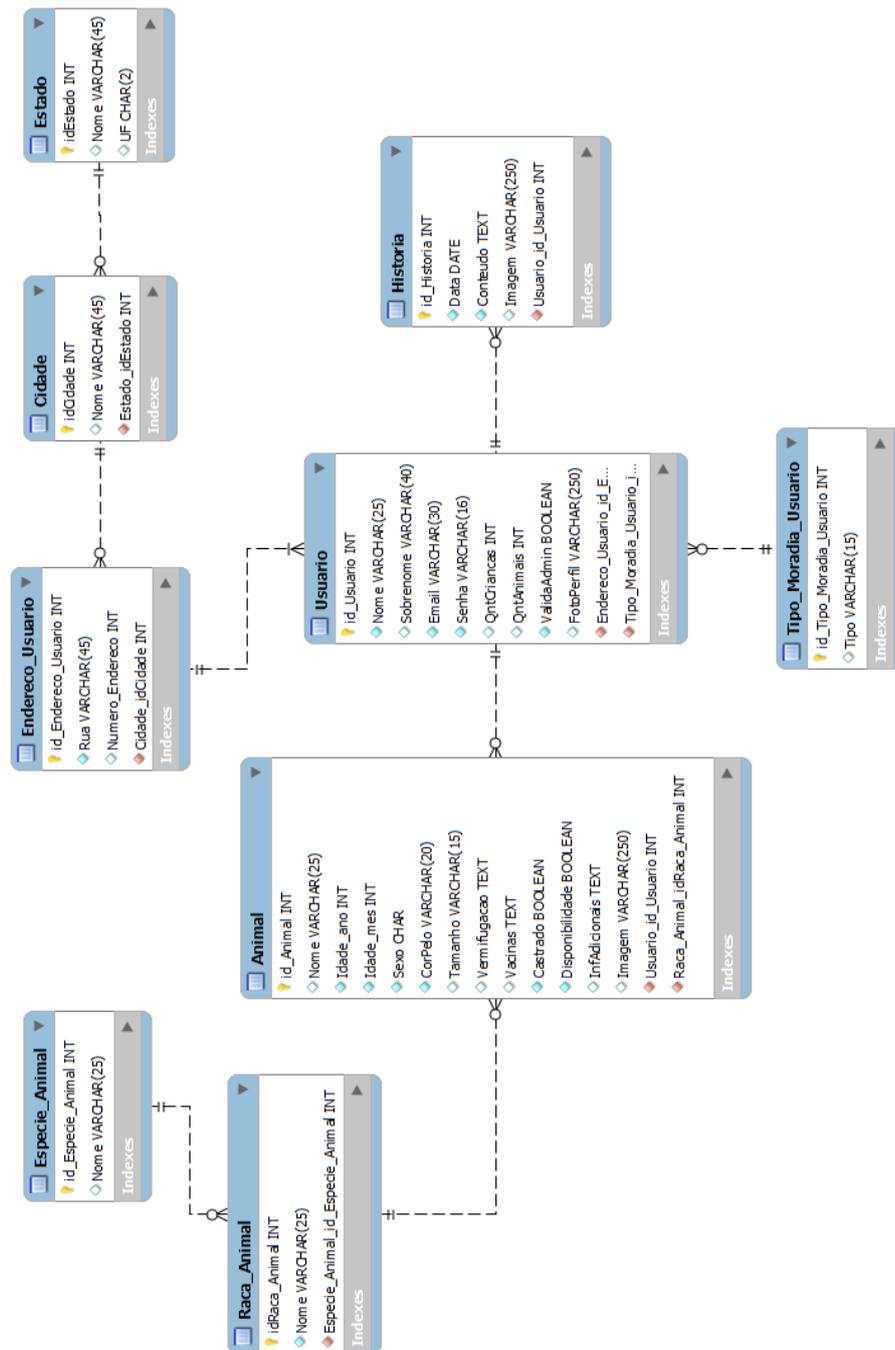


FIGURA 2 – Diagrama de Tabelas Relacionais do sistema Miaudote

2.4 DIAGRAMA DE CLASSES

Na Figura 3 está o diagrama de classes, que apresenta as classes e seus relacionamentos no sistema. Detalhes desse diagrama estão no apêndice 4.4.

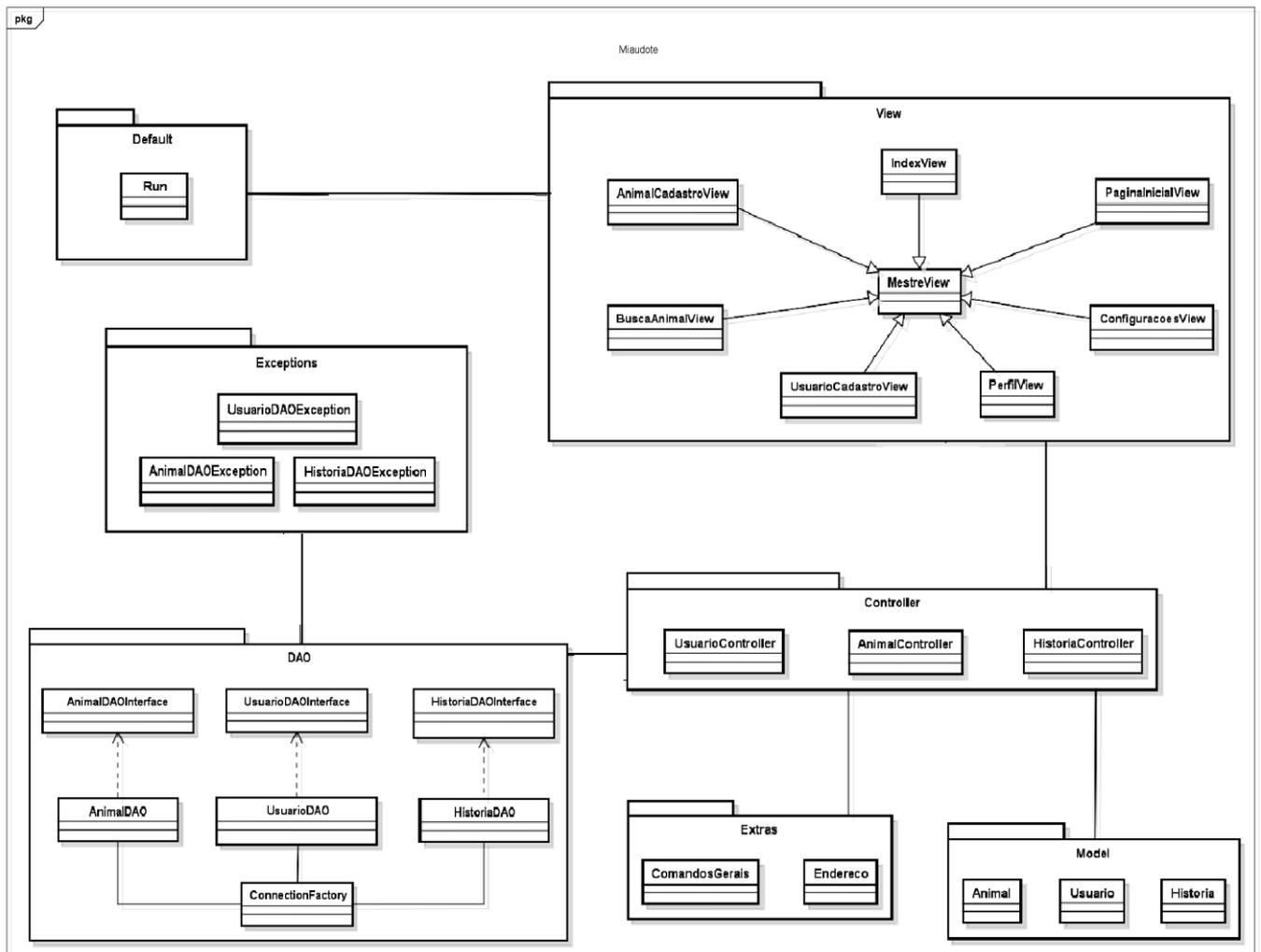


FIGURA 3 – Diagrama de Classes do sistema Miaudote

2.5 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIAS

A seguir, serão exibidos os diagramas de sequências do sistema, analisando todas as funcionalidades do sistema bem como seu funcionamento.

2.5.1 LOGIN

Na figura 4 está o diagrama de sequência para a ação de login do sistema.

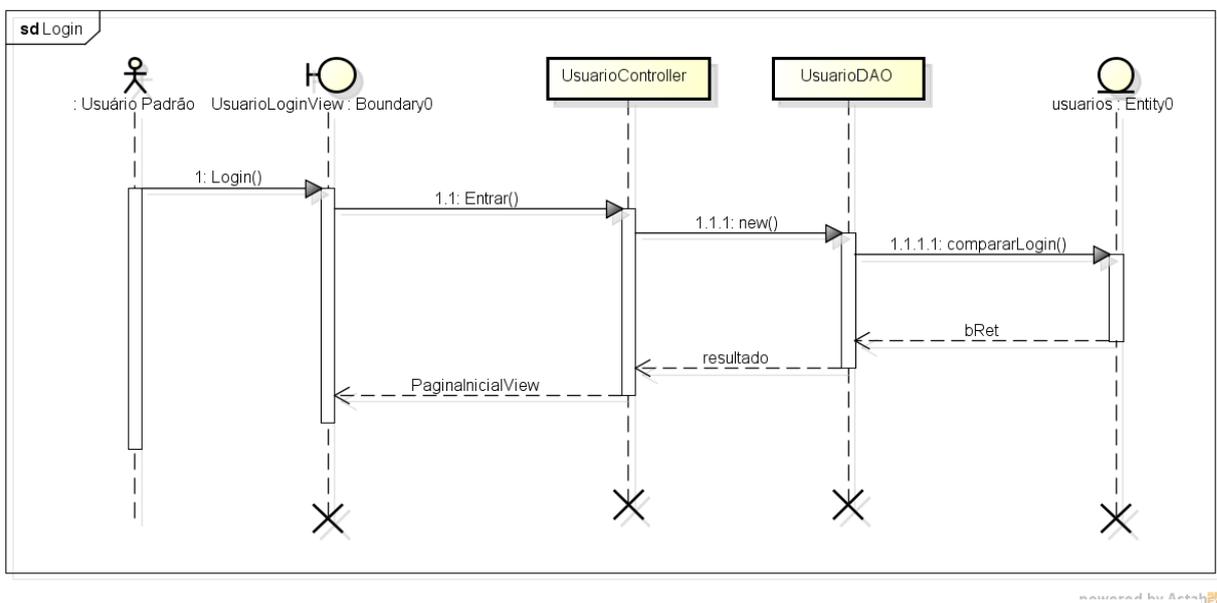


FIGURA 4 – Diagrama de Sequência para Login

2.5.2 CADASTRO DE USUÁRIOS

Abaixo, na Figura 5, está detalhado a ação de cadastro de usuários no sistema.

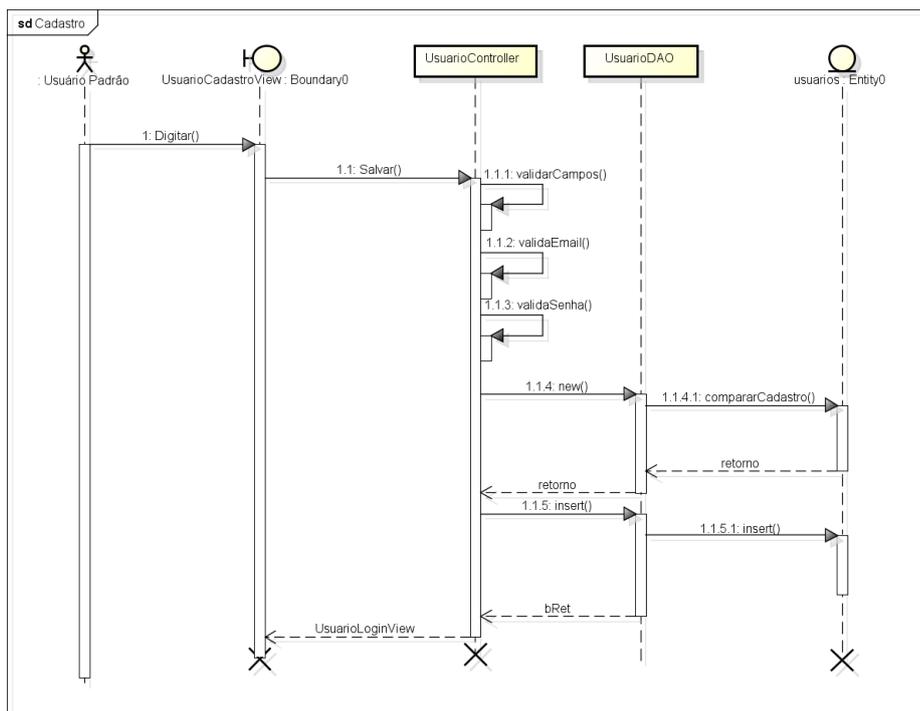


FIGURA 5 - Diagrama de Sequência para Cadastro de usuários

2.5.3 CADASTRO DE ANIMAIS

A seguir, na Figura 6, está detalhado a sequência para a ação de cadastro de animais.

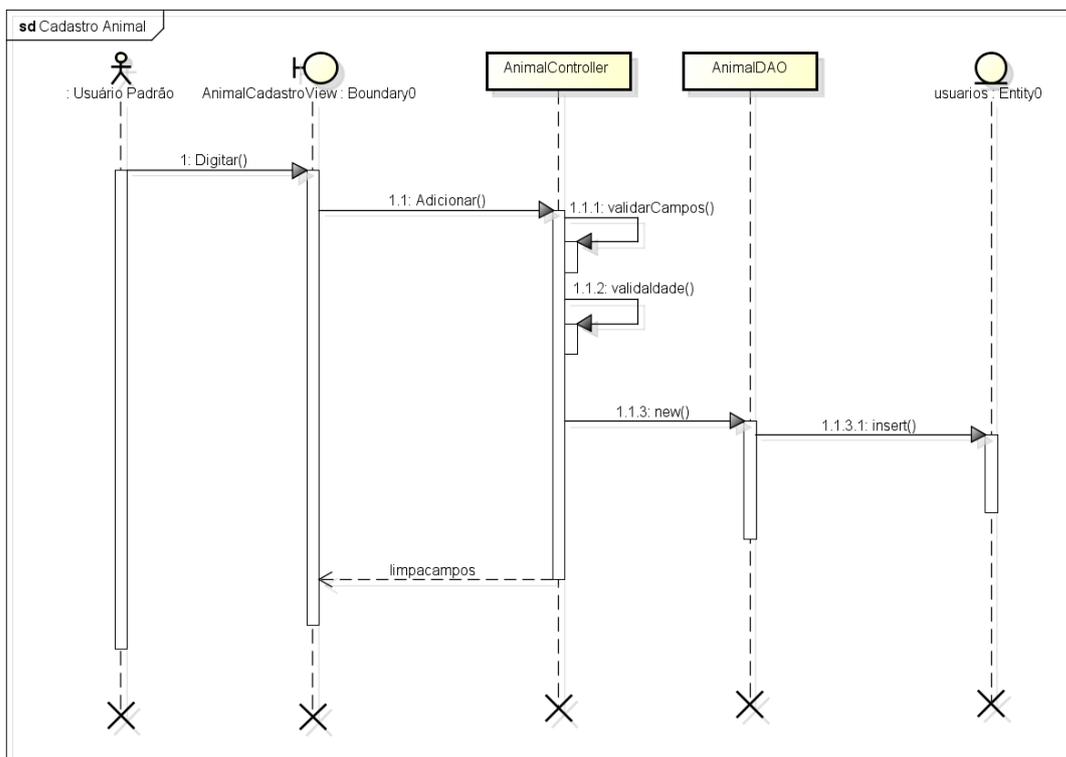


FIGURA 6 – Diagrama de Sequência para cadastro de animais

2.5.4 CADASTRO DE HISTÓRIAS

Na Figura 7 está o diagrama de sequência para cadastro de histórias

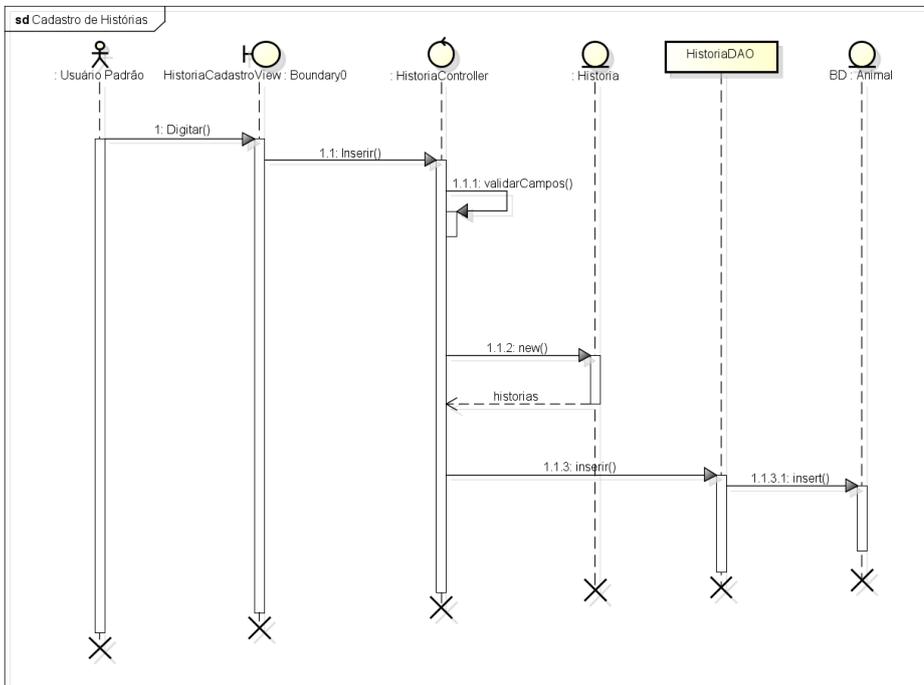


FIGURA 7 – Diagrama de Sequência para cadastro de histórias

2.5.5 EXCLUIR USUÁRIO

A função de excluir usuário do sistema está apresentada no diagrama de sequências da figura 8.

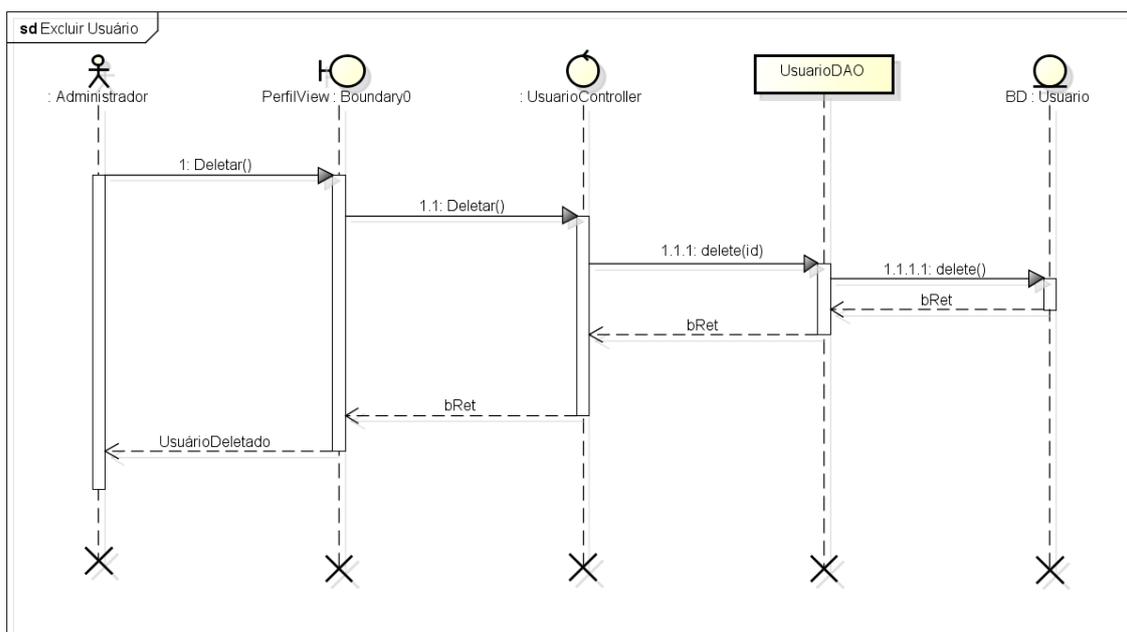


FIGURA 8 – Diagrama de Sequência para excluir usuário

2.5.6 EXCLUIR ANIMAL

A Figura 9 apresenta o diagrama de sequência para excluir o cadastro de animais.

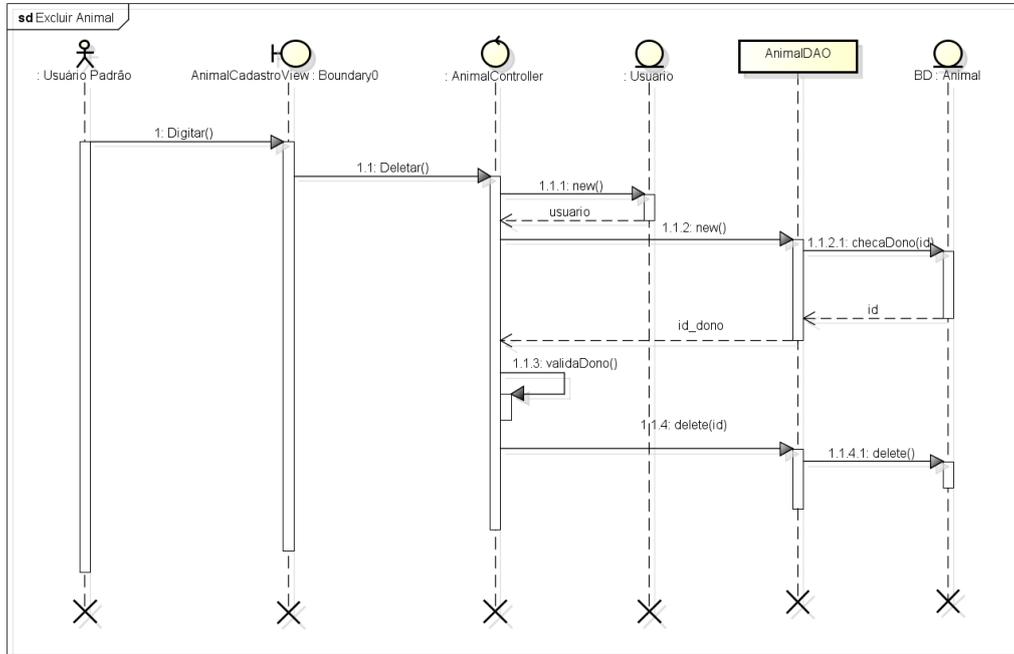


FIGURA 9 – Diagrama de Sequência para excluir animal

2.5.7 EXCLUIR HISTÓRIA

A sequência para excluir uma história está no diagrama da Figura 10.

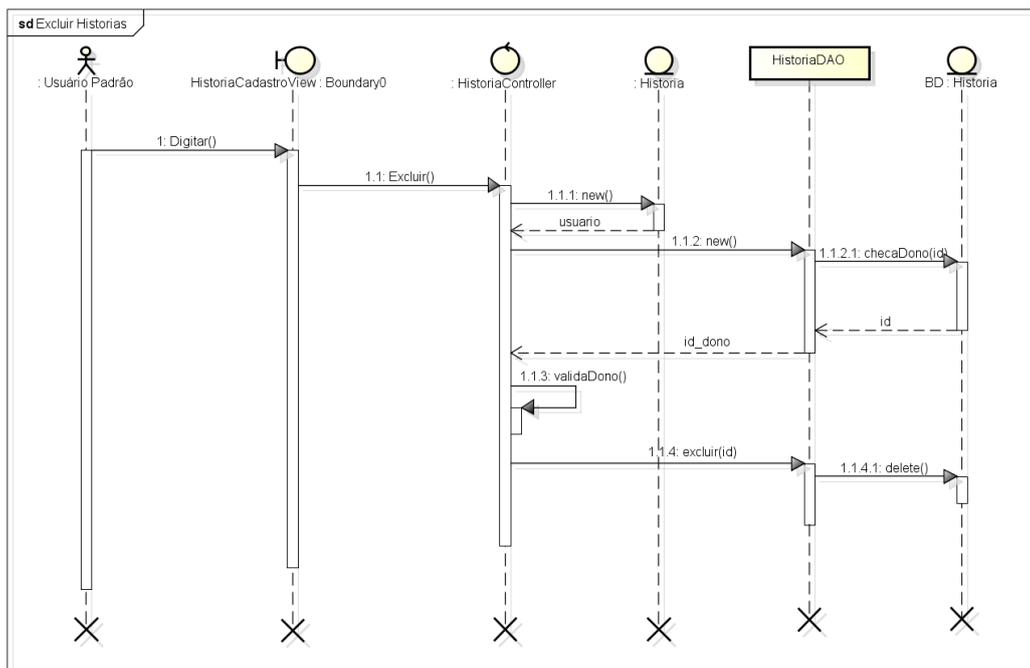


FIGURA 10 – Diagrama de Sequência para excluir história

2.5.8 DESATIVAR PERFIL

O diagrama de sequência para desativar perfil está na Figura 11.

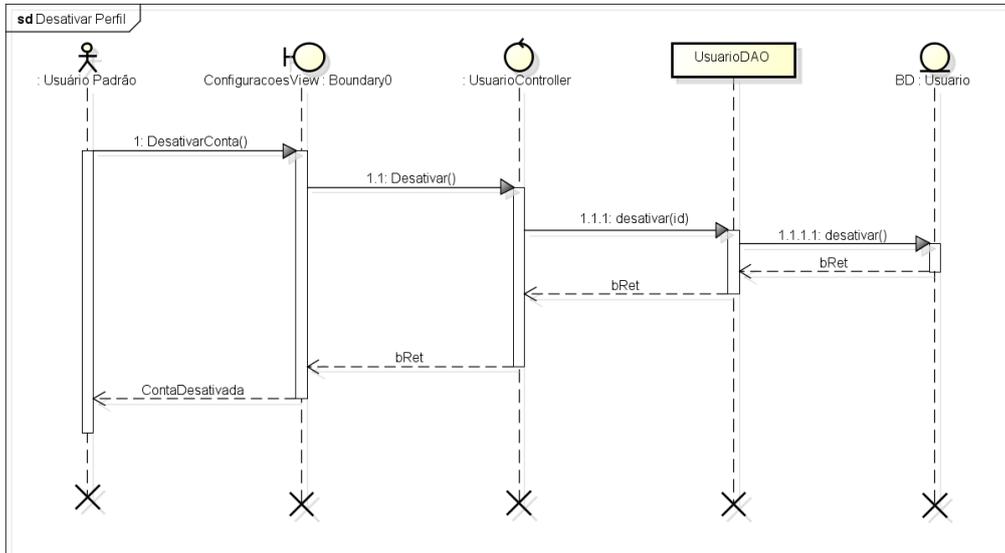


FIGURA 11 – Diagrama de Sequência para desativar perfil

2.5.9 EDITAR PERFIL

Na figura 12 apresentamos o diagrama de sequência para editar perfil.

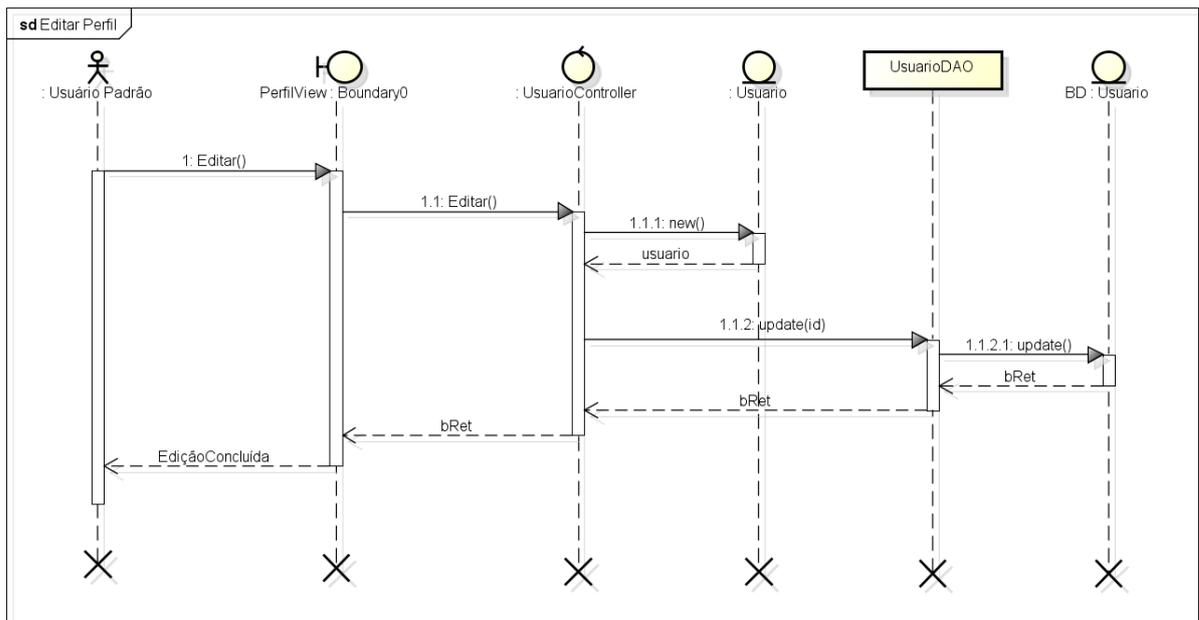
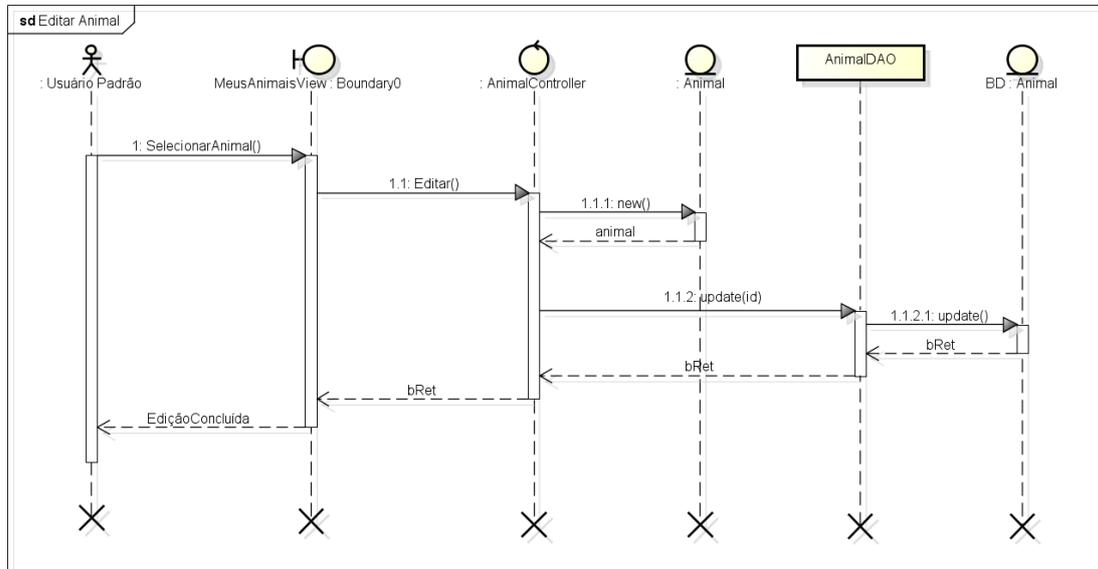


FIGURA 12 – Diagrama de Sequência para editar perfil

2.5.10 EDITAR ANIMAL

A sequência para editar o cadastro de animais está representada no diagrama da Figura 13.

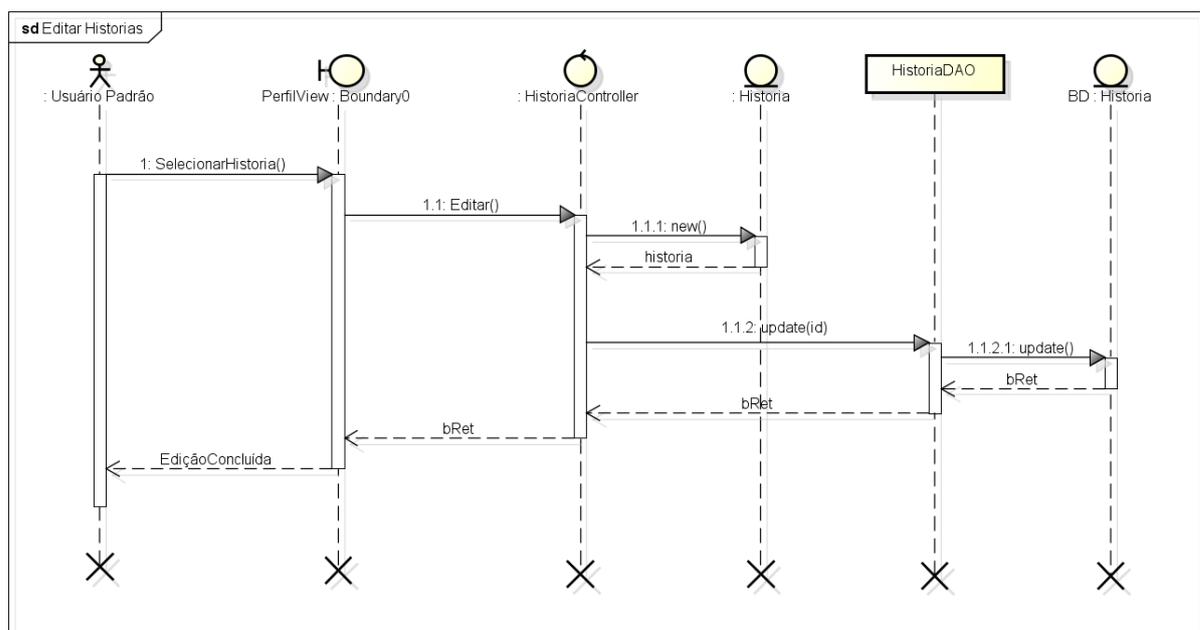


powered by Astah

FIGURA 13 – Diagrama de Sequência para editar animal

2.5.11 EDITAR HISTÓRIA

Abaixo, na Figura 14, apresentamos o diagrama de sequência para editar história.



powered by Astah

FIGURA 14 – Diagrama de Sequência para editar história

2.5.12 BUSCAR ANIMAL

Apresentamos, na Figura 15, o diagrama de seqüências para buscar animal.

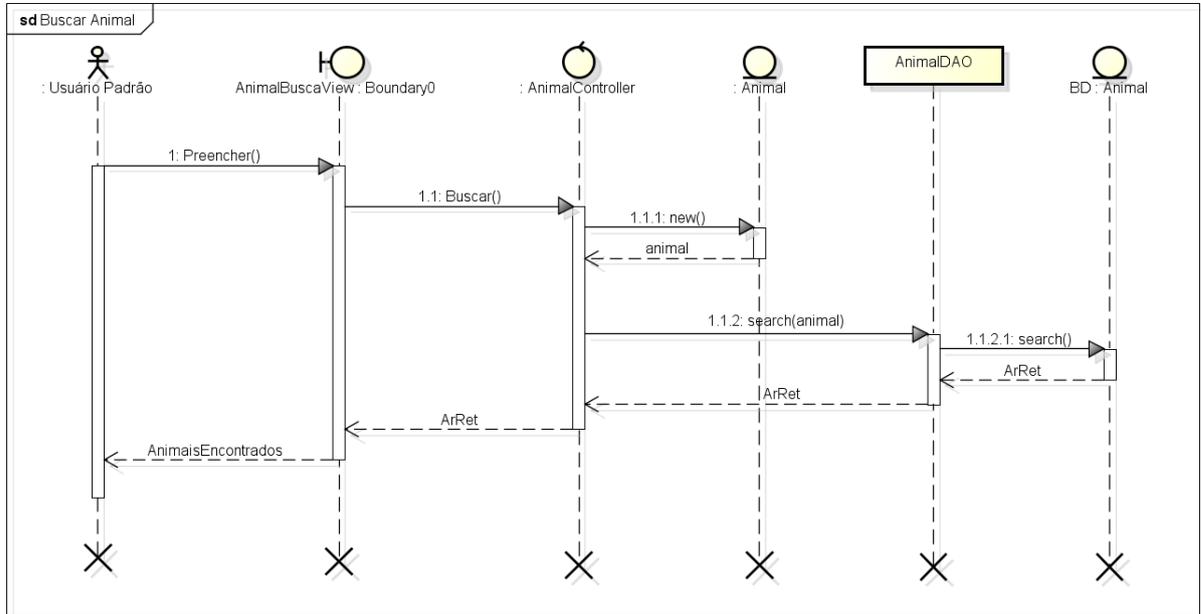


FIGURA 15 – Diagrama de Sequência para buscar animal

2.5.13 VISUALIZAR PERFIL

O diagrama de seqüência para visualizar perfil está na figura 16.

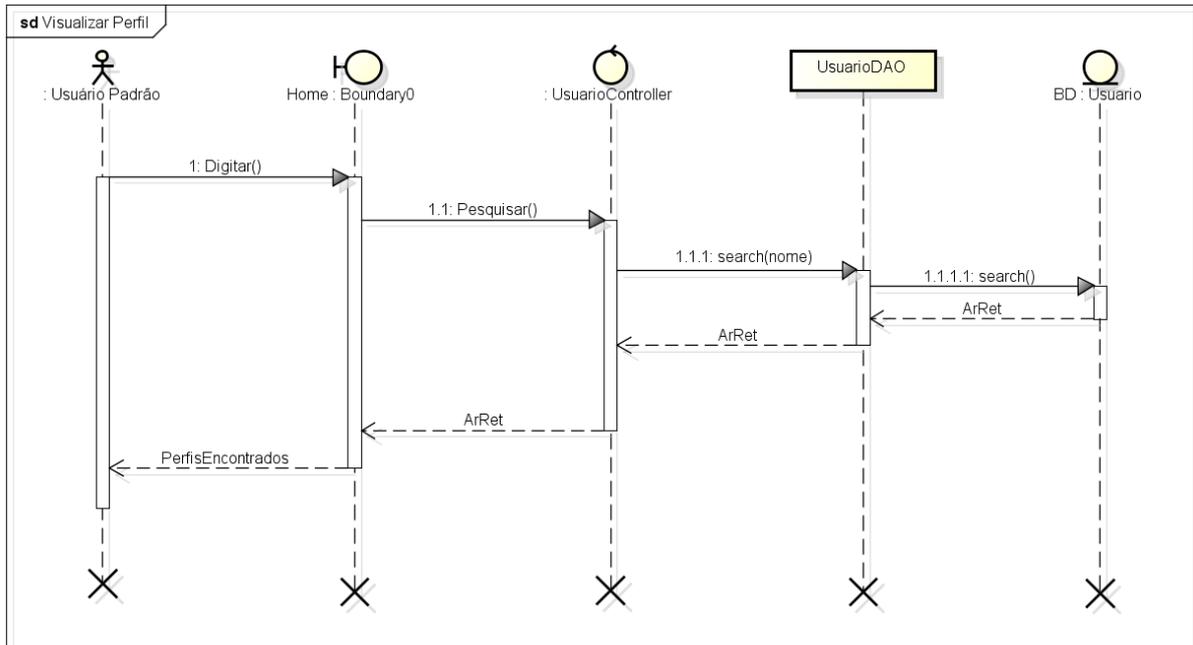
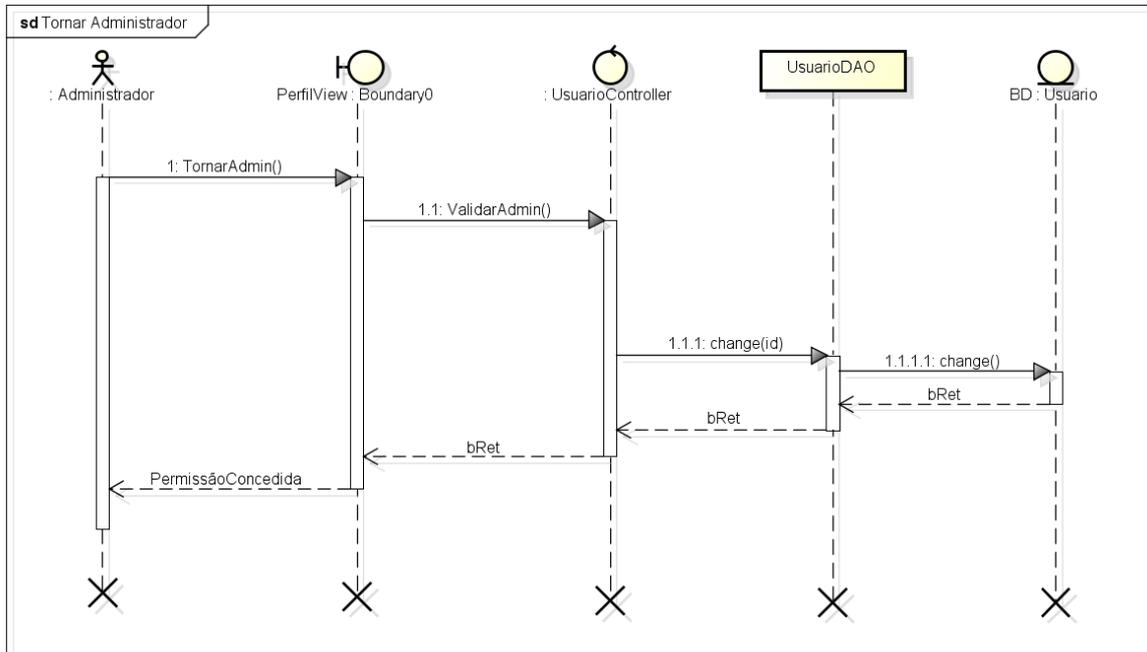


FIGURA 16 – Diagrama de Sequência para visualizar perfil

2.5.14 TORNAR ADMINISTRADOR

Apresentamos a sequência para tornar administrador no diagrama da Figura 17.



powered by Astah

FIGURA 17 – Diagrama de Sequência para tornar administrador

2.6 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO

Para gerir o tempo, acompanhar o desenvolvimento e garantir a entrega segundo o planejamento inicial do projeto, utilizamos da Estrutura Analítica, apresentada na Figura 18.

| ID | Task Name | % Complete | Duration | Start | Finish | Predecessor | Resource Names |
|----|--|------------|----------|--------------|--------------|-------------|--|
| 1 | Iniciação | 100% | 36 days | Tue 01/04/14 | Mon 19/05/14 | | |
| 2 | Definir Proposta | 100% | 17 days | Tue 01/04/14 | Wed 23/04/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 3 | Levantamento Inicial de Escopo | 100% | 1 day | Tue 06/05/14 | Tue 06/05/14 | 2 | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 4 | Definir Líder do Projeto | 100% | 1 day | Mon 19/05/14 | Mon 19/05/14 | 12SS | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 5 | Planejamento | 100% | 188 days | Tue 01/04/14 | Tue 16/12/14 | | |
| 6 | Definir Escopo | 100% | 68 days | Tue 01/04/14 | Wed 02/07/14 | | |
| 7 | Definir EAP | 100% | 40 days | Tue 01/04/14 | Fri 23/05/14 | 3 | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 8 | Definir Fases do Projeto | 100% | 14 days | Mon 26/05/14 | Thu 12/06/14 | 7 | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 9 | Definir Principais Entregáveis | 100% | 7 days | Fri 13/06/14 | Mon 23/06/14 | 8SS | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 10 | Decompor Entregáveis | 100% | 7 days | Tue 24/06/14 | Wed 02/07/14 | 9 | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 11 | Desenvolver Plano do Projeto | 100% | 188 days | Tue 01/04/14 | Tue 16/12/14 | | |
| 12 | Definir Equipe do Projeto | 100% | 1 day | Tue 01/04/14 | Tue 01/04/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Luis Augusto |
| 13 | Desenvolver Cronograma | 100% | 120 days | Thu 03/07/14 | Tue 16/12/14 | 7 | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 14 | Desenvolver Matriz de Responsabilidades | 100% | 13 days | Thu 03/07/14 | Sun 20/07/14 | 10SS;12SS | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 15 | Controle | 90% | 281 days | Fri 24/01/14 | Wed 18/02/15 | | |
| 16 | Controlar Projeto | 90% | 281 days | Fri 24/01/14 | Wed 18/02/15 | | |
| 17 | Reuniões Periódicas | 90% | 186 days | Fri 24/01/14 | Wed 18/02/15 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 18 | Controlar Mudanças no Escopo | 90% | 160 days | Fri 14/03/14 | Tue 16/12/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Jeneffer |
| 19 | Execução | 97% | 146 days | Mon 26/05/14 | Fri 12/12/14 | | |
| 20 | Documentos de Engenharia de Software | 100% | 121 days | Mon 26/05/14 | Fri 07/11/14 | | |
| 21 | Documento de Visão | 100% | 7 days | Mon 21/07/14 | Wed 27/08/14 | 14 | André/Luis/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto |
| 22 | Documento de Regras de Negócio | 100% | 7 days | Mon 21/07/14 | Wed 17/09/14 | 21SS | André/Luis/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto |
| 23 | Protótipo | 100% | 30 days | Mon 29/09/14 | Fri 07/11/14 | | André/Luis/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto |
| 24 | Documento de Especificação de Casos de Uso | 100% | 7 days | Mon 26/05/14 | Tue 02/09/14 | | André/Luis/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto |
| 25 | Artefatos de Infraestrutura de Softwares | 100% | 55 days | Mon 26/05/14 | Thu 07/08/14 | | |
| 26 | Diagrama de Caso de Uso | 100% | 12 days | Mon 26/05/14 | Tue 10/06/14 | | Luisa/Júlio/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto/Michel |
| 27 | Diagrama de Sequências | 100% | 7 days | Mon 21/07/14 | Tue 29/07/14 | | Luisa/Júlio/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto/Michel |
| 28 | Diagrama de Classes | 100% | 36 days | Fri 20/06/14 | Thu 07/08/14 | 30 | Luisa/Júlio/Rodrigo/Jeneffer/Luis Augusto/Michel |
| 29 | Criação de Banco de Dados | 100% | 59 days | Wed 11/06/14 | Fri 29/08/14 | | |
| 30 | MER Conceitual | 100% | 7 days | Wed 11/06/14 | Thu 19/06/14 | 26 | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/André Rabelo |
| 31 | MER Lógico | 100% | 5 days | Mon 18/08/14 | Fri 22/08/14 | 30 | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/André Rabelo |
| 32 | Script SQL | 100% | 5 days | Mon 25/08/14 | Fri 29/08/14 | 31SS | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/André Rabelo |
| 33 | Construção | 98% | 60 days | Mon 15/09/14 | Fri 05/12/14 | | |
| 34 | Plano de Construção | 100% | 5 days | Mon 15/09/14 | Fri 19/09/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |
| 35 | Codificação | 100% | 51 days | Mon 22/09/14 | Mon 01/12/14 | 34 | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |
| 36 | Testes: Execução | 75% | 4 days | Tue 02/12/14 | Fri 05/12/14 | 35 | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |
| 37 | Transição | 0% | 5 days | Mon 08/12/14 | Fri 12/12/14 | | |
| 38 | Migração para Servidor | 0% | 5 days | Mon 08/12/14 | Fri 12/12/14 | 36 | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |
| 39 | Encerramento | 21% | 11 days | Tue 02/12/14 | Tue 16/12/14 | | |
| 40 | Criação de Material de Divulgação | 50% | 7 days | Tue 02/12/14 | Wed 10/12/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |
| 41 | Encerramento Administrativo | 0% | 5 days | Wed 10/12/14 | Tue 16/12/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |
| 42 | Análise Postmortem | 0% | 5 days | Wed 10/12/14 | Tue 16/12/14 | | André/Júlio/Luis/Luisa/Rodrigo/Daniel |

FIGURA 18 – Estrutura Analítica do Projeto Miaudote

2.7 PROTÓTIPO

2.7.1 PÁGINA INICIAL

Na Figura 19 está o protótipo da página inicial do sistema. As áreas de *login*, cadastro e a barra inferior estão marcadas na figura e são explicadas logo abaixo.



FIGURA 19 – Protótipo da página inicial do sistema Miaudote

- 1- Na barra superior da página inicial, serão exibidos o logotipo, caixas de *login* e senha e botão “Entrar” para acesso ao portal.
- 2- No centro da página serão exibidas imagens, em formato carrossel, de alguns animais disponíveis no portal. A direita um novo usuário começará a fazer o seu cadastro, através de caixas de texto para Nome Completo, E-mail e Senha.
- 3- Na barra inferior conterà informações relacionadas ao portal e desenvolvedores

2.7.2 PÁGINA HOME

O protótipo da página home está apresentado na Figura 20. Logo abaixo está a explicação de cada uma das áreas demarcadas na figura.



FIGURA 20 – Protótipo da página *home* do sistema Miaudote

- 1- Na barra superior da página *home* conterà o logotipo, e os botões “Casa” para exibição de notificações, “Osso” para exibição de informações sobre doação/adoção do usuário, “Página” para exibição das histórias, “Lupa” para pesquisa de animais e “Engrenagem” para configurações.
- 2- Na barra esquerda conterà opções como Meu perfil, Minhas Adoções, Minhas Histórias e Animais em Observação.
- 3- Na barra central conterà os anúncios de animais disponíveis, histórias publicadas, além das opções “Adicionar Animal” e “Adicionar Histórias”
- 4- Na barra direita conterà publicidades.

2.8 IMPLEMENTAÇÃO

2.8.1 PÁGINA “INICIAL”

A página inicial é composta dos campos “E-mail” e “Senha”, das opções “Entrar Automaticamente” e “Entrar” para fazer login; Opção “Não é nosso usuário? Inscreva-se” para cadastro de usuário e “Esqueceu sua senha” para recuperação de senha. Na barra inferior estão as opções “Ajuda”, “Contato”, “Desenvolvedores” e “Sobre”, que serão detalhadas nos próximos sub-tópicos.



FIGURA 21 – Implementação da página inicial do sistema Miaudote

2.8.2 OPÇÃO “AJUDA”

A opção “Ajuda” contém informações diversas acerca de como utilizar o sistema.

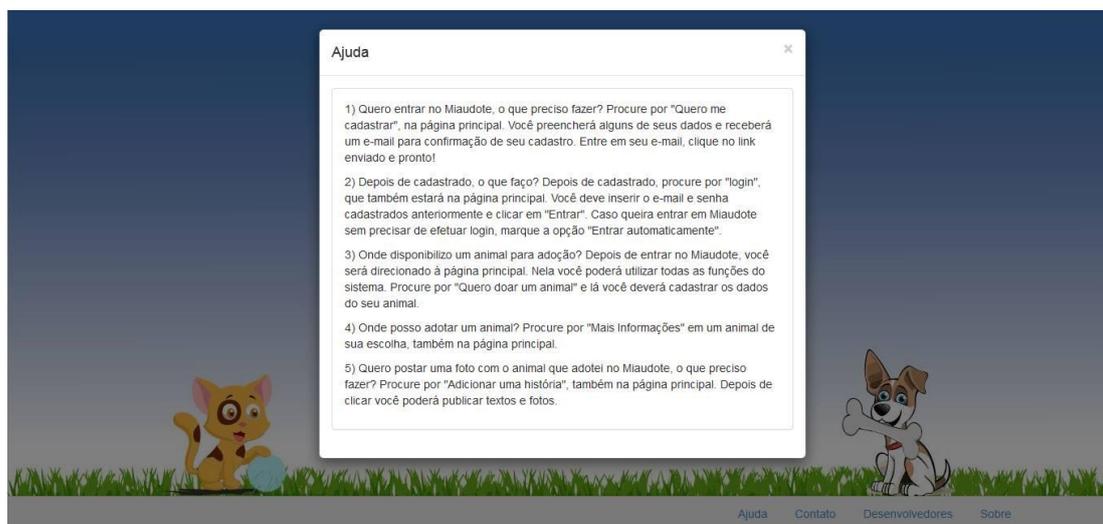


FIGURA 22 – Implementação da opção ajuda do sistema Miaudote

2.8.3 OPÇÃO “CONTATO”

A opção “Contato” contém informações sobre como contatar a equipe do sistema Miaudote.

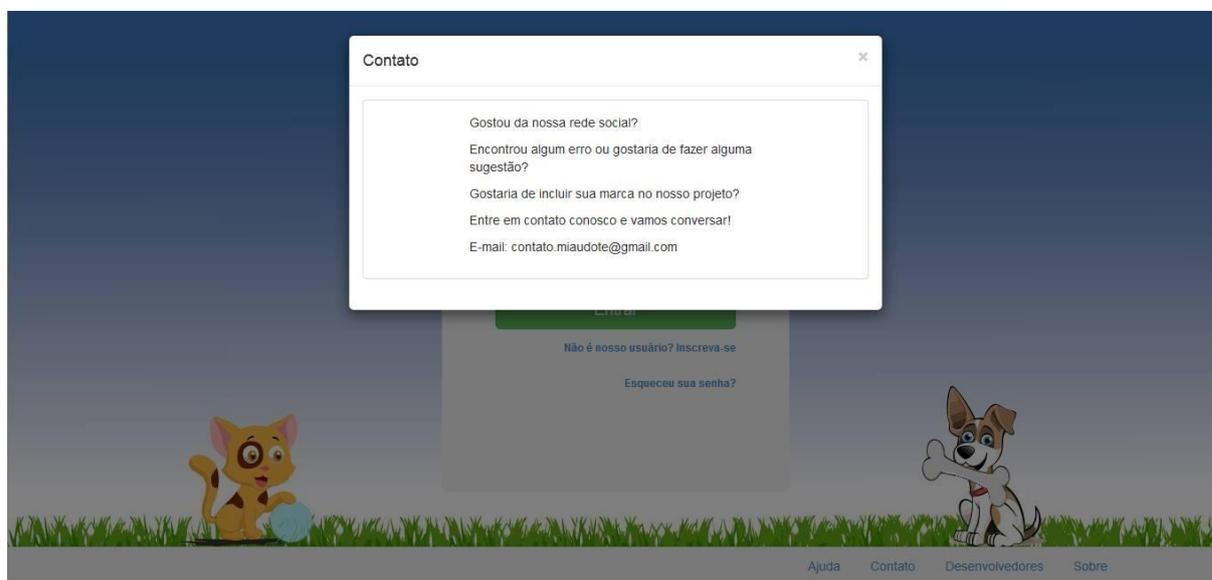


FIGURA 23 – Implementação da opção contato do sistema Miaudote

2.8.4 OPÇÃO “DESENVOLVEDORES”

A opção “Desenvolvedores” apresenta a equipe responsável pelo desenvolvimento do sistema.

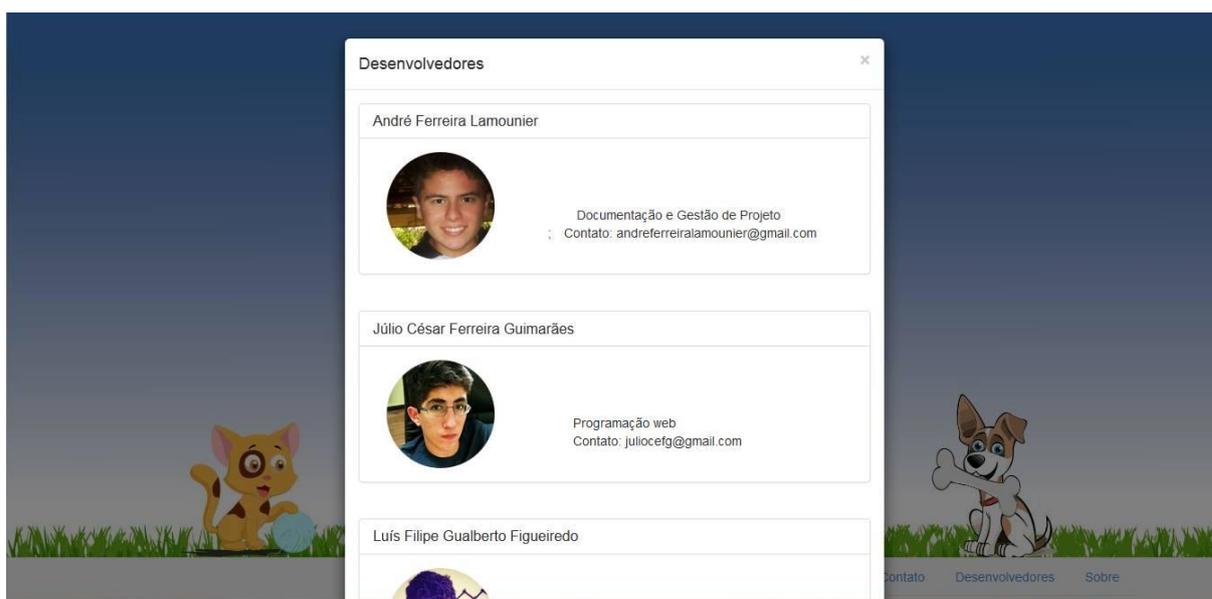


FIGURA 24 – Implementação da opção desenvolvedores do sistema Miaudote

2.8.5 OPÇÃO “SOBRE”

A opção “Sobre” apresenta informações de como surgiu e qual o foco do sistema Miaudote.

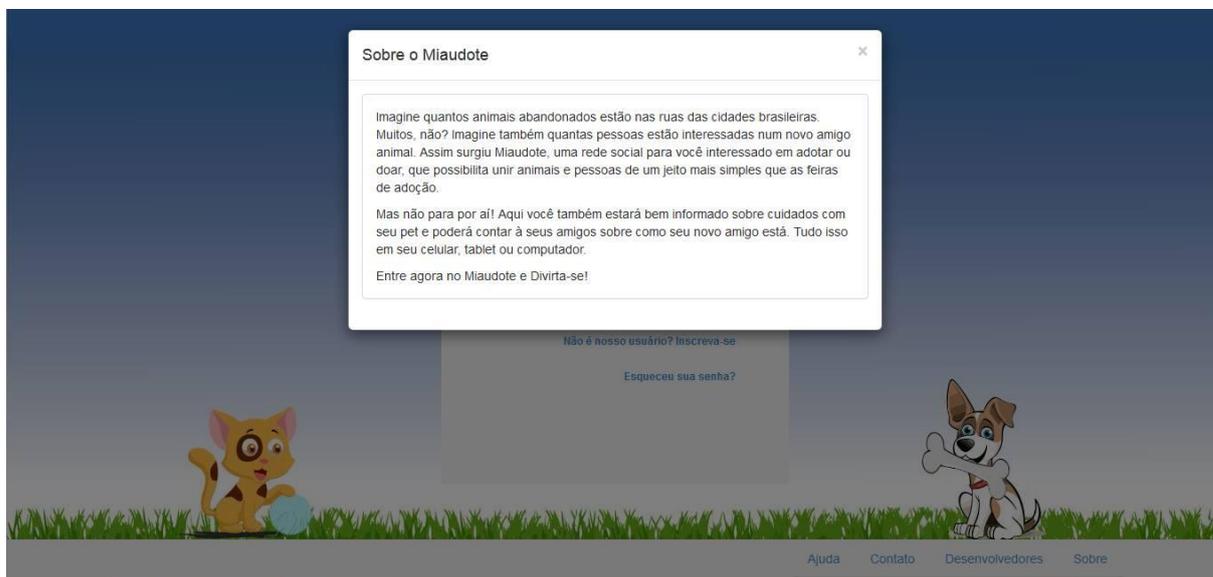


FIGURA 25 – Implementação da opção sobre do sistema Miaudote

2.8.6 OPÇÃO “NÃO É NOSSO USUÁRIO? INSCREVA-SE”

A opção “Não é nosso usuário? Inscreva-se” permite que o usuário se cadastre no sistema.



FIGURA 26 – Implementação da opção de cadastro de usuário do sistema Miaudote

2.8.7 OPÇÃO “ESQUECEU SUA SENHA?”

A opção “Esqueceu sua senha?” permite ao usuário recuperar sua senha.

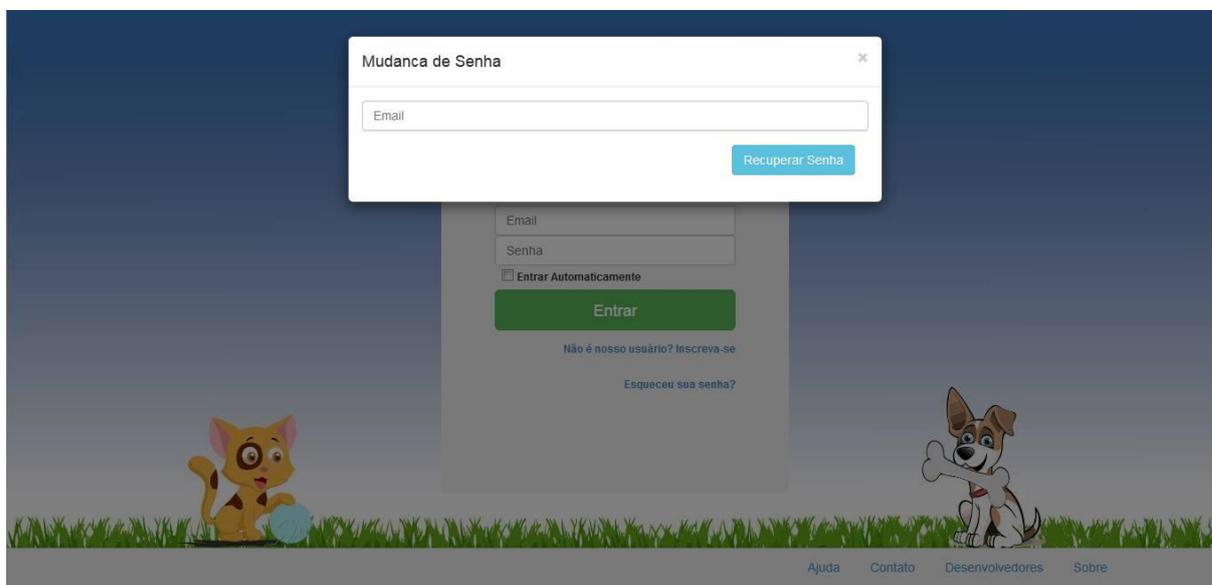


FIGURA 27 – Implementação da opção “Esqueceu sua senha” do sistema Miaudote

2.8.8 PÁGINA HOME

Após o *login*, o usuário será direcionado para a página *home*.

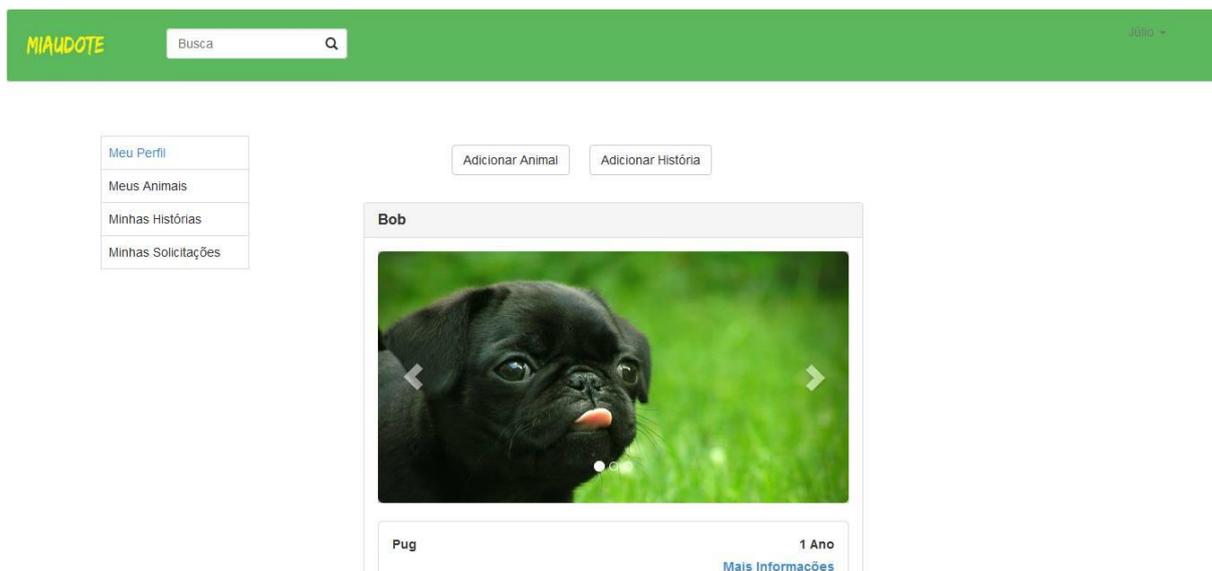


FIGURA 28 – Implementação da página *home* do sistema Miaudote

2.8.9 OPÇÃO MAIS INFORMAÇÕES

Se o usuário se interessar por um animal, ele poderá verificar todas as informações do mesmo através da opção “Mais informações”.

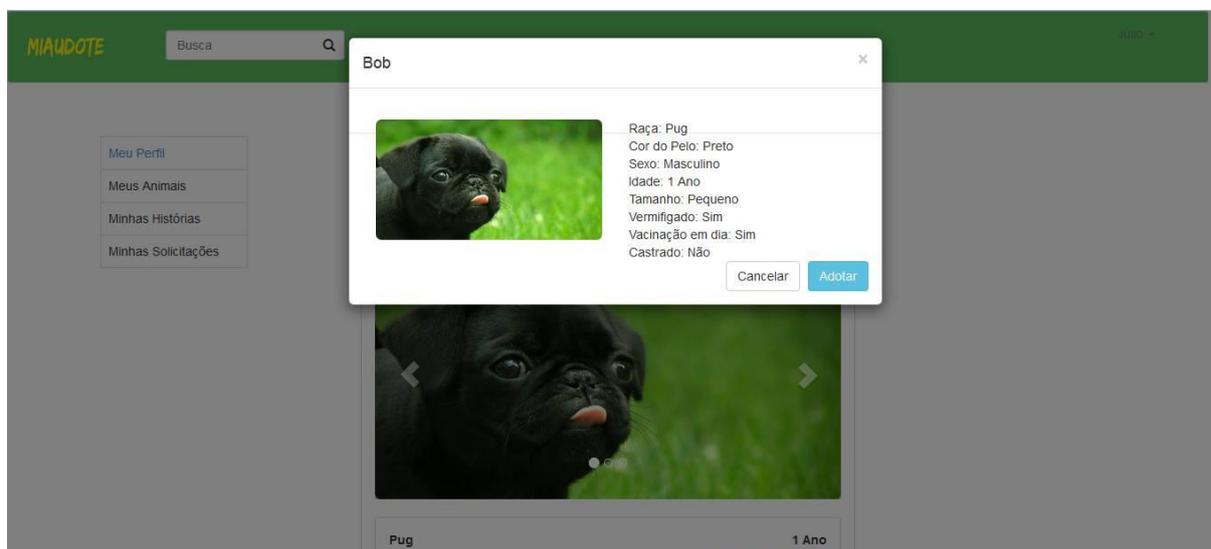


FIGURA 29 - Implementação da opção mais informações do sistema Miaudote

2.8.10 MEU PERFIL

Para visualizar ou editar as informações de seu cadastro, o usuário deverá entrar na página “Meu Perfil”.

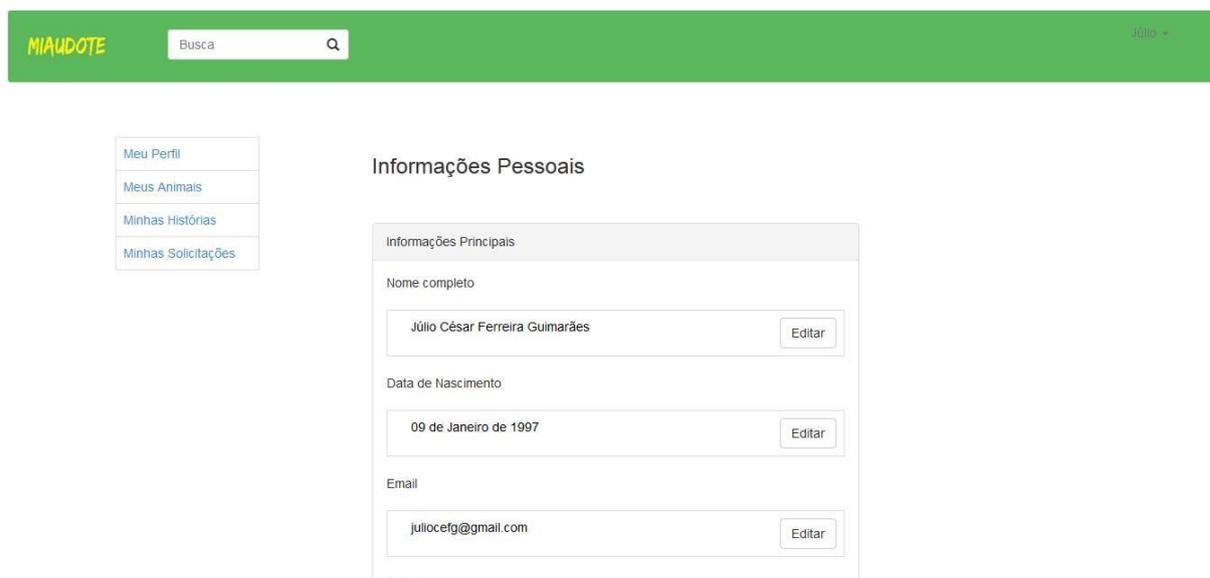


FIGURA 30 – Implementação da página meu perfil do sistema Miaudote

2.8.11 OPÇÃO ADICIONAR ANIMAL

Para disponibilizar um animal para adoção, o usuário deve cadastrá-lo através da opção “Adicionar Animal”.

A imagem mostra a interface de usuário do sistema Miaudote. No topo, há o logotipo 'MIAUDOTE' e uma barra de busca. À esquerda, um menu lateral contém links para 'Meu Perfil', 'Meus Animais', 'Minhas Histórias' e 'Minhas Solicitações'. O conteúdo principal é parcialmente visível, mostrando um animal de raça 'Pug' com '1 Ano' e um link para 'Mais Informações'. Sobreposta ao centro, há uma janela modal intitulada 'Adicione um animal'. Esta janela contém os seguintes campos e opções: 'Nome' (campo de texto), 'Cor do Pelo' (campo de texto), 'Raça' (menu suspenso), 'Sexo' (radio buttons para 'Macho' e 'Fêmea'), 'Nascimento' (campos para 'Mes' e 'Ano'), 'Tamanho' (radio buttons para 'Pequeno', 'Médio' e 'Grande'), 'Vermifugação' (radio buttons para 'Sim' e 'Nao'), 'Vacinação em dia' (radio buttons para 'Sim' e 'Nao'), 'Castrado' (radio buttons para 'Sim' e 'Nao') e 'Disponível' (radio buttons para 'Sim' e 'Nao'). Abaixo desses campos, há um campo de texto rotulado 'Informações Adicionais' e um botão azul 'Adicionar'.

FIGURA 31 – Implementação da opção cadastrar animal do sistema Miaudote

2.8.12 OPÇÃO ADICIONAR HISTÓRIA

Para compartilhar suas experiências com outros usuários, utilize a opção “Adicionar História”.

A imagem mostra a interface de usuário do sistema Miaudote. No topo, há o logotipo 'MIAUDOTE' e uma barra de busca. À esquerda, um menu lateral contém links para 'Meu Perfil', 'Meus Animais', 'Minhas Histórias' e 'Minhas Solicitações'. O conteúdo principal é parcialmente visível, mostrando um animal de raça 'Pug' com '1 Ano' e um link para 'Mais Informações'. Sobreposta ao centro, há uma janela modal intitulada 'Adicione uma história'. Esta janela contém um único campo de texto grande rotulado 'História' e um botão azul 'Adicionar'.

FIGURA 32 – Implementação da opção cadastrar história do sistema Miaudote

3. CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo geral desenvolver um sistema para auxiliar a adoção de animais. Sendo assim, realizamos uma entrevista junto à ONG Vida Animal, para análise de requisitos e aprofundamento do conhecimento relativo a esse tema, de forma a desenvolver um produto que atendesse satisfatoriamente o público-alvo desejado. Além da entrevista, foram realizadas pesquisas que auxiliaram na escolha de linguagens, ferramentas e padrões que oferecessem vantagens na implementação e que foram abordados ao longo deste relatório.

Após reuniões no período de definição de escopo, decidimos que o sistema seria baseado no conceito de rede social, similar ao *facebook*, aproveitando da grande popularidade das redes no país e possibilitando aos usuários não somente disponibilizar ou adotar animais, mas também compartilhar suas experiências com outros usuários.

Esperamos que Miaudote auxilie e influencie pessoas a adotarem animais e se divirtam contando suas histórias. Com mais pessoas adotando, entidades acolhedoras ficam menos sobrecarregadas e podem retirar mais animais das ruas, fechando um círculo virtuoso e amenizando um dos problemas da nossa sociedade que é a grande presença de animais nas ruas.

Entretanto, melhorias e incrementos podem agregar valor ao sistema e torná-lo ainda mais satisfatório. Como visto na Estrutura Analítica do Projeto, a hospedagem do site não foi feita por dificuldades técnicas, o que culminou na ausência de transição de dados e não conclusão da execução de testes. Aplicações nativas para dispositivos móveis e o vínculo do Miaudote com outras redes sociais são incrementos importantes no projeto. Com isso, deixamos aos futuros alunos da instituição uma interessante continuação do sistema.

Por fim, agradecemos nosso orientador Rodrigo Reis Pereira e nosso Co-Orientador Daniel Morais dos Reis pelas horas disponibilizadas a fim de nos auxiliar em questões pertinentes ao trabalho e pelo companheirismo que sempre nos destinaram. Agradecemos também aos outros professores do corpo docente do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – Campus V pela atenção despendida ao longo do projeto.

4. REFERÊNCIAS

About Bootstrap. Disponível em:< <http://getbootstrap.com/about/>> Acesso em 16.dez.2014.

BURBECK, Steve. **How to use Model-View-Controller(MVC).** Disponível em:< <http://st-www.cs.illinois.edu/users/smarch/st-docs/mvc.html>>. Acesso em 08 set. 2014.

Core J2EE Patterns – Data Access Object. Disponível em:< <http://www.oracle.com/technetwork/java/dataaccessobject-138824.html>> Acesso em 23 set.2014.

DEMANDFORCE. **Get Moving! Why You're Already Losing if Your Site is Not Mobile Friendly.** Disponível em: <<http://community.demandforced3.com/t5/The-Demandforce-Blog/Infographic-Get-Moving-Why-You-re-Already-Losing-if-Your-Site-is/ba-p/8814>>. Acesso em: 01 jun. 2014.

DEVMEDIA. **Introdução ao Java Server Pages – JSP.** Disponível em:< <http://www.devmedia.com.br/introducao-ao-java-server-pages-jsp/25602>> Acesso em 10 set. 2014.

F/NAZCA SAATCHI & SAATCHI. **Panorama do Brasil na Internet.** Disponível em: <<http://www.fnazca.com.br/index.php/2013/12/20/fradar-13%C2%AA-edicao/>>. Acesso em: out. 2014.

FOWLER, Martin. **UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos.** 3° ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

LOPES, Amanda. **Entrevista para análise de requisitos com a presidente da ONG Vida Animal:** depoimento. [17 de maio,2014]. Divinópolis. Entrevista concedida a André F. Lamounier.

MySQL Reference Manual. 5ªed. Disponível em: < <http://dev.mysql.com/doc/>> Acesso em: 9 set. 2014.

NARAYAN, Sheo. **What is jQuery and How to start using jQuery?** Codeproject, 22.fev.2011. Disponível em<<http://www.codeproject.com/Articles/157446/What-is-jQuery-and-How-to-Start-using-jQuery>> Acesso em: 16.dez.2014.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de software.** 6ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

TEMPLE, André. et al. Jsp, Servlets e J2EE. Disponível em:<<http://www.inf.ufsc.br/~bosco/downloads/livro-jsp-servlets-j2ee.pdf>> Acesso em: 15 set. 2014.

5. APÊNDICE

5.1 DOCUMENTO DE REGRAS DE NEGÓCIO

5.1.1 CADASTRO DO USUÁRIO

RN[1.1.1]. Cadastro do Usuário

Todo usuário do sistema deverá se cadastrar para ter acesso às funcionalidades dos sistema

RN[1.1.2]. Preenchimento Obrigatório

Alguns campos do cadastro de usuário serão obrigatórios.

RN[1.1.3]. Termos de uso do sistema

É obrigatório que o usuário leia e concorde com os termos de uso do sistema para finalizar o cadastro.

RN[1.1.4]. Perfil de Acesso

Cabe ao administrador atribuir o Grau de Acesso de cada usuário cadastrado

Nível 1 – Usuário com limitações

Nível 2 – Administrador (Acesso total)

RN[1.1.5]. Disposição do Perfil “Administrador” de Acesso ao Sistema

Somente os integrantes da equipe terão acesso ao sistema com o perfil “Administrador”.

RN[1.1.6]. Cadastro de Senha

O usuário deverá cadastrar uma senha de no mínimo 8 caracteres.

RN[1.1.7]. Diretivas de Senha

A senha deverá seguir requisitos de complexidade;

A senha deverá ser criptografada pelo sistema;

O campo senha não poderá ficar em branco;

O campo senha não poderá aceitar comandos copiar e colar;

A senha não poderá conter dados presentes no cadastro do usuário;

RN[1.1.8]. Regras de Preenchimento

O campo “Nome Completo” deverá conter no mínimo 8 caracteres;

O campo “E-Mail” deverá ser verificado como um e-mail válido;

RN[1.1.9]. Edição do Cadastro

O usuário poderá realizar alterações no cadastro a qualquer momento.

RN[1.1.10]. Exclusão do Cadastro

O usuário poderá excluir seu cadastro a qualquer momento, exceto em caso de pendências quanto a seu perfil.

5.1.2 LOGIN NO SISTEMA

RN[1.2.1]. Acesso ao Sistema

Para acessar o sistema o usuário deverá efetuar *login*.

RN[1.2.2]. Preenchimento Obrigatório

O usuário deverá obrigatoriamente preencher os campos usuário e senha para acessar o sistema

RN[1.2.3]. Validação

Os dados informados nos campos *login* e senha deverão ser validados junto ao cadastro de usuários no banco de dados.

5.1.3 CADASTRO DE ANIMAIS

RN[1.3.1]. Cadastrar animal

Qualquer usuário, de ambos os níveis, poderão cadastrar animal.

RN[1.3.2]. Preenchimento obrigatório

Todos os campos do cadastro de animais são obrigatórios.

RN[1.3.3]. Status de disponibilidade do animal

O animal cadastrado receberá o status “Disponível”, podendo ser localizado e contatado por outros usuários para que ocorra a adoção. Assim que o animal for adotado, ele receberá o status “Adotado”.

RN[1.3.4]. Alteração do cadastro de animais

O usuário poderá alterar os dados informados no cadastro a qualquer momento.

RN[1.3.5]. Exclusão do cadastro de animais

O usuário poderá excluir o cadastro do animal, desde que não haja solicitações de adoção pendentes.

5.1.4 CADASTRO DE HISTÓRIAS

RN[1.4.1]. Criação de histórias

Qualquer usuário, de ambos os níveis, poderão inserir histórias.

RN[1.4.2]. Tipos de histórias

As histórias poderão conter somente texto ou texto e foto.

RN[1.4.3]. Histórias patrocinadas

Usuários interessados em publicidade poderão entrar em contato com a equipe para inserção de histórias patrocinadas.

5.1.5 PÁGINA HOME

RN[1.5.1]. Visualização de animais

Os usuários poderão visualizar os animais disponíveis através da página inicial, podendo filtrar a visualização por animais com as características que lhe atendem.

RN[1.5.2]. Visualização de histórias

Os usuários poderão seguir perfis para receber histórias em sua página inicial.

RN[1.5.3]. Visualização de histórias patrocinadas

Os usuários visualizarão histórias patrocinadas postadas pelo perfil do sistema.

RN[1.5.4]. Omitir animais/histórias/histórias patrocinadas

Os usuários poderão omitir a qualquer momento animais/histórias/histórias patrocinadas de sua página inicial.

5.1.6 CONTATO PARA ADOÇÃO

RN[1.6.1]. Contato com adotador

O usuário interessado em adotar algum animal poderá entrar em contato com seu dono através de um formulário.

RN[1.6.2]. Formulário de contato

O formulário de contato contará com informações do adotante que fundamentem o seu interesse pelo animal.

RN[1.6.3]. Preenchimento obrigatório

O usuário interessado em adotar deverá preencher todos os campos contidos no formulário.

RN[1.6.4]. Recebimento do formulário

O usuário dono do animal receberá o formulário do interessado através do sistema e poderá escolher entre continuar o contato e efetivar a doação, ou encerrá-lo, caso acredite que o interessado não corresponde as suas expectativas.

5.2 DOCUMENTO DE VISÃO

5.2.1 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O portal proposto neste trabalho possibilita ao usuário se cadastrar, preenchendo um formulário com informações pessoais. Dentro do portal ele poderá cadastrar, editar e excluir um animal para adoção. Além disso, ele poderá inserir, editar e excluir histórias, onde poderá expor suas experiências com os animais para outros usuários. Poderá também visualizar perfis e contatar outros usuários caso deseje adotar um animal deste. O administrador, além das funções do usuário, tem como funções cadastrar novo administrador, excluir animais/histórias incompatíveis com os termos de uso do portal e publicar no *feed* como administrador.

5.2.2 DESCRIÇÃO DOS UTILIZADORES

O sistema possui amplo mercado consumidor, uma vez que participa de uma causa de âmbito nacional e que detém de grande comoção por parte de pessoas de diferentes faixas etárias, grau de instrução, etnia, sexo, etc. Além desse fator, o sistema não será utilizado apenas por pessoas comuns. Muitas ONGs também poderão fazer o uso deste, já que assim poderão diminuir o número de animais alojados em suas organizações, pois farão uma melhor divulgação de seus animais disponíveis para adoção.

5.2.3 MERCADO

Este projeto descreve uma rede social, semelhante ao *Facebook*, podendo assim fazer uso de uma funcionalidade da internet já difundida entre a população brasileira que permite uma popularização mais rápida. Desta forma, o sistema nunca possuirá uma monotonia em suas informações, já que os próprios usuários atualizarão seus *feeds* e de seus amigos com

novos animais disponíveis para adoção e histórias, podendo compartilhar as suas próprias experiências.

5.2.4 PERFIL DOS SISTEMAS ATUAIS

Os sistemas atuais de adoção de animais se baseiam no método onde o interessado na adoção comparece à ONGs responsáveis por animais abandonados e também às feiras de adoção que são comumente organizadas nas cidades para uma melhor interação entre o interessado e o doador. Porém esses métodos de procura “física” a animais que encaixam com o perfil do interessado já estão ultrapassados, já que a divulgação de animais disponíveis e das feiras que irão ocorrer são pouco eficientes.

5.3 QUESTIONÁRIO

Questionário realizado nos dias 2 e 3 de junho de 2014, no Centro Federal de Educação Tecnológica – Campus V, com universo de 290 pessoas, entre discentes e docentes de ambos os sexos, de distintas faixas etárias.

5.3.1 MODELO DE QUESTIONÁRIO UTILIZADO

A Figura 33 apresenta o modelo utilizado para a realização do questionário.

| Questionário | |
|--|--|
| Faixa Etária: | <input type="checkbox"/> -14 a 17 <input type="checkbox"/> 18 a 21 <input type="checkbox"/> 22 ou + |
| Sexo: | <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F |
| 1 – Onde você mais acessa suas redes sociais? | |
| | <input type="checkbox"/> Computador <input type="checkbox"/> Smartphone/Tablet |
| 2 – Quantos animais de estimação você tem? | |
| | <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 ou mais |
| 3 – Você <u>adotaria</u> um animal de estimação? | |
| | <input type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO (prefiro comprar) |
| 4 – Se você adotasse algum animal, qual seria? | |
| | <input type="checkbox"/> Cão <input type="checkbox"/> Gato <input type="checkbox"/> Pássaro <input type="checkbox"/> Outros: _____ |

FIGURA 33 – Questionário utilizado na pesquisa

5.3.2 RESULTADOS OBTIDOS

Os resultados obtidos através da pesquisa estão apresentados na Tabela 1.

| | Total | Sexo | | Idade do Entrevistado | | | Tipo de Acesso | |
|---------------|------------|------------|------------|-----------------------|-----------|------------|----------------|------------|
| | | F | M | 14-17 | 18-21 | 22 ou mais | PC | Smartphone |
| Adotariam | 256 | 130 | 126 | 226 | 26 | 4 | 91 | 165 |
| Não Adotariam | 34 | 13 | 21 | 23 | 8 | 3 | 18 | 16 |
| Total | 290 | 143 | 147 | 249 | 34 | 7 | 109 | 189 |

| | Quantidade de Animais | | | | | Possível Opção para Adoção | | | |
|---------------|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------------------|-----------|-----------|-----------|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 ou mais | Cão | Gato | Pássaro | Outros |
| Adotariam | 87 | 77 | 38 | 25 | 31 | 203 | 60 | 46 | 19 |
| Não Adotariam | 17 | 7 | 4 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Total | 104 | 84 | 42 | 27 | 33 | 203 | 60 | 46 | 19 |

TABELA 4 – Resultados obtidos da pesquisa

Das 290 pessoas pesquisadas, 256 pessoas ou 90,7% adotariam um animal, enquanto 34 ou 9,3% não adotariam um animal, como apresenta o gráfico da Figura 34.

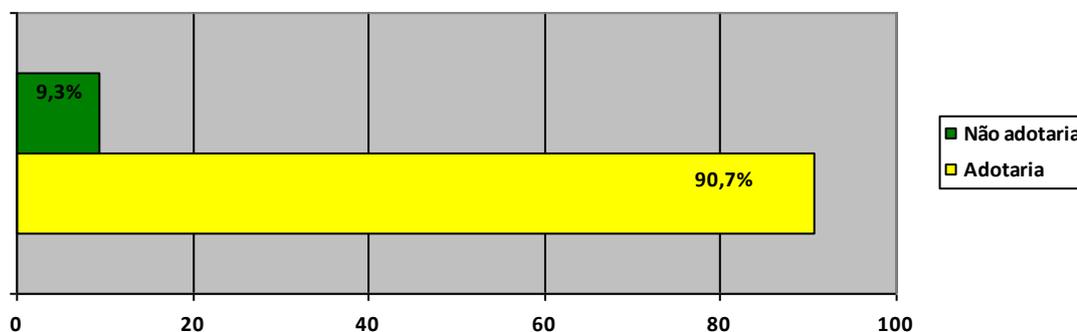


FIGURA 34 – Você adotaria um animal?

Conforme a Figura 35, das 256 pessoas pesquisadas que adotariam um animal, 165 pessoas ou 64% utilizam principalmente dos smartphones ou tablets, enquanto 91 ou 36% utilizam principalmente dos computadores para acessar suas redes sociais.

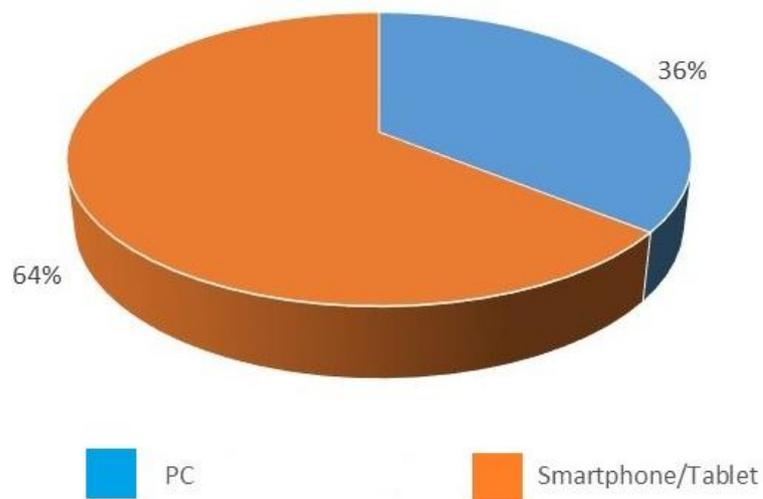


FIGURA 35 – Onde você mais acessa suas redes sociais?

Das 256 pessoas pesquisadas que adotariam um animal, 87 não tem animais de estimação, 77 tem 1 animal, 38 tem 2, 25 tem 3 e 31 tem 4 ou mais, como mostra a figura 36.

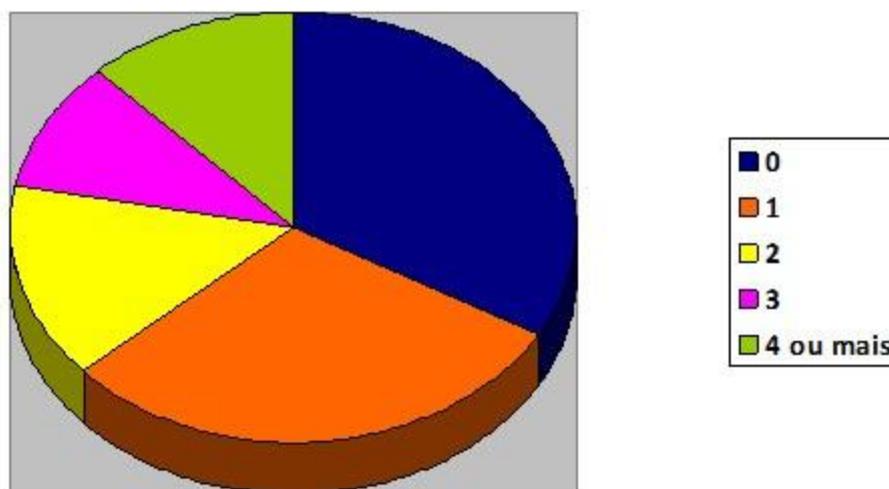


FIGURA 36 – Quantos animais de estimação você tem?

Como apresenta o gráfico da Figura 37, das pessoas dispostas a adotar um animal, 203 pessoas ou 62% optariam por um cão, 60 ou 18% escolheriam um gato, 46 ou 14% adotariam um pássaro e 19 ou 6% escolheriam uma nova raça.

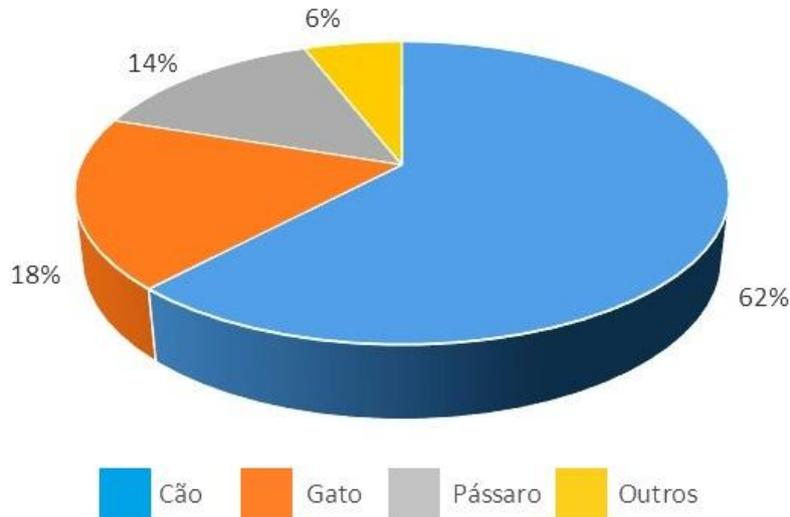
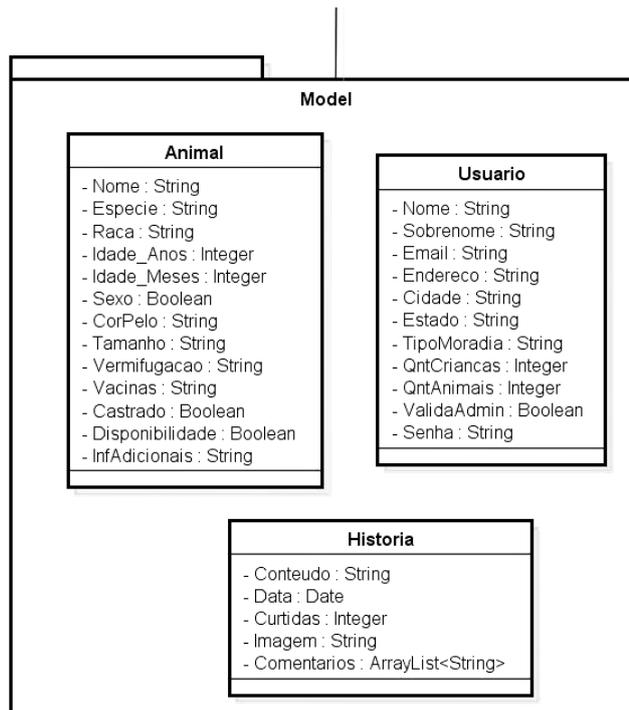


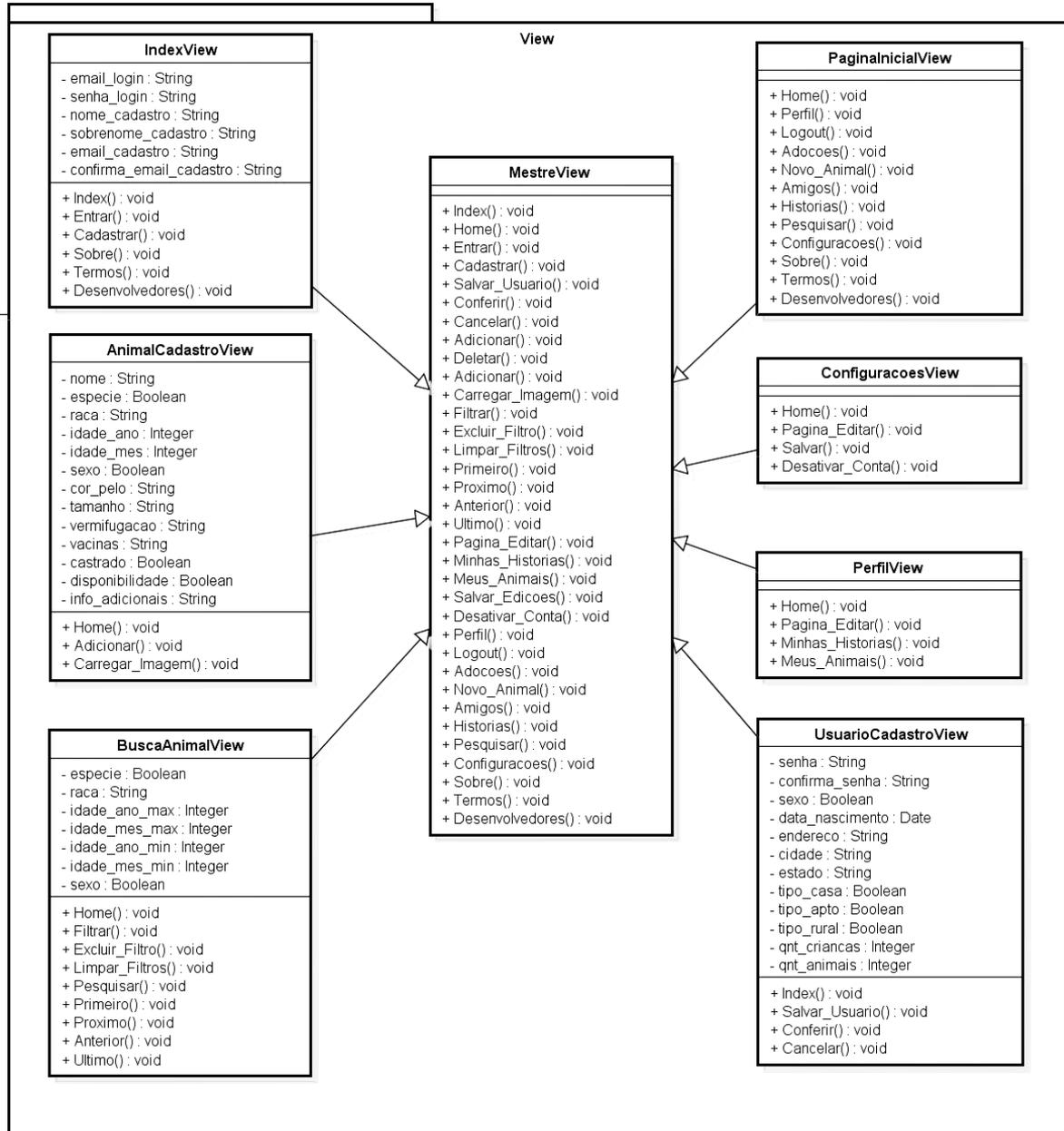
FIGURA 37 – Se você adotasse algum animal, qual seria?

5.4 DIAGRAMA DE CLASSES

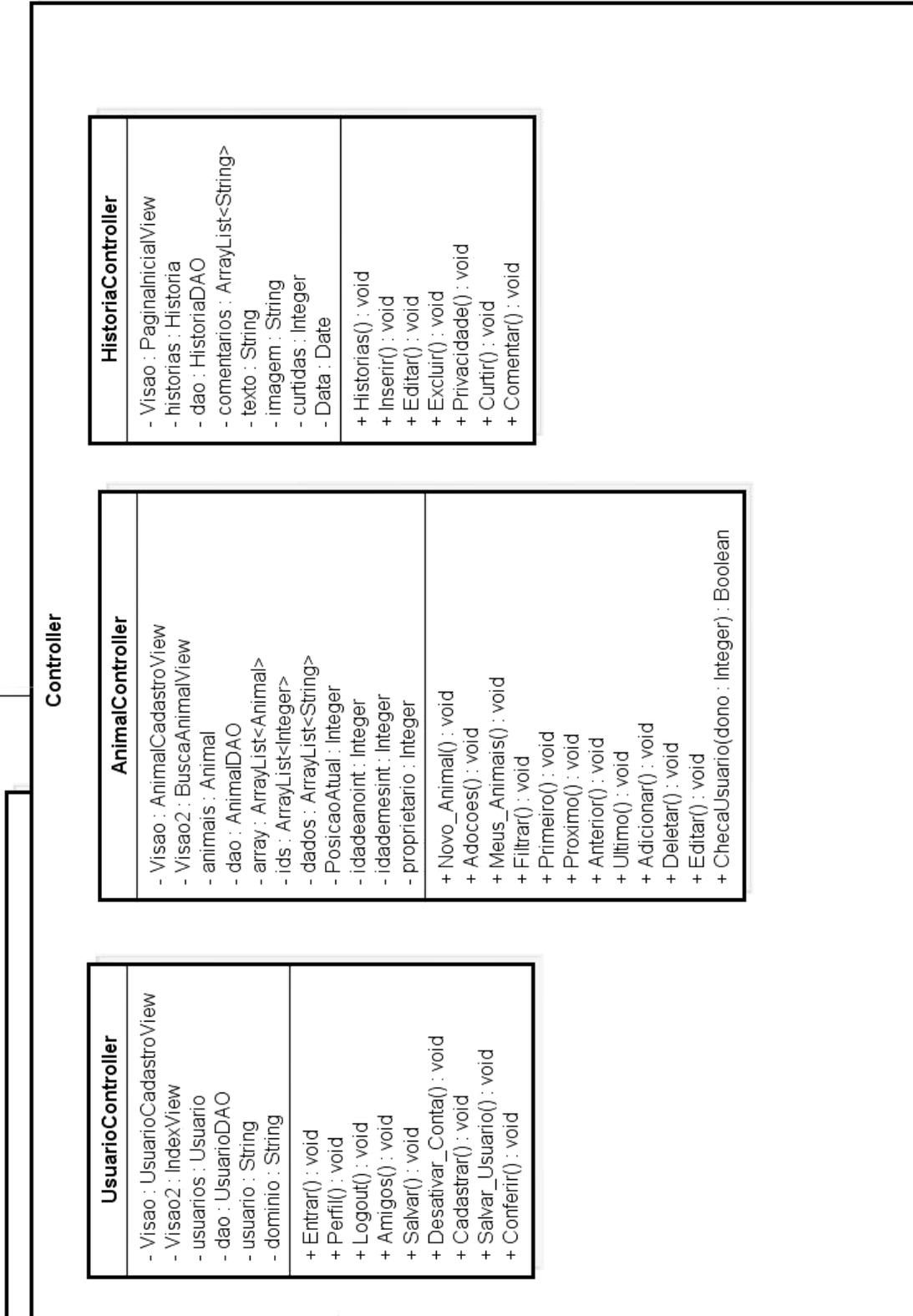
5.4.1 MODEL



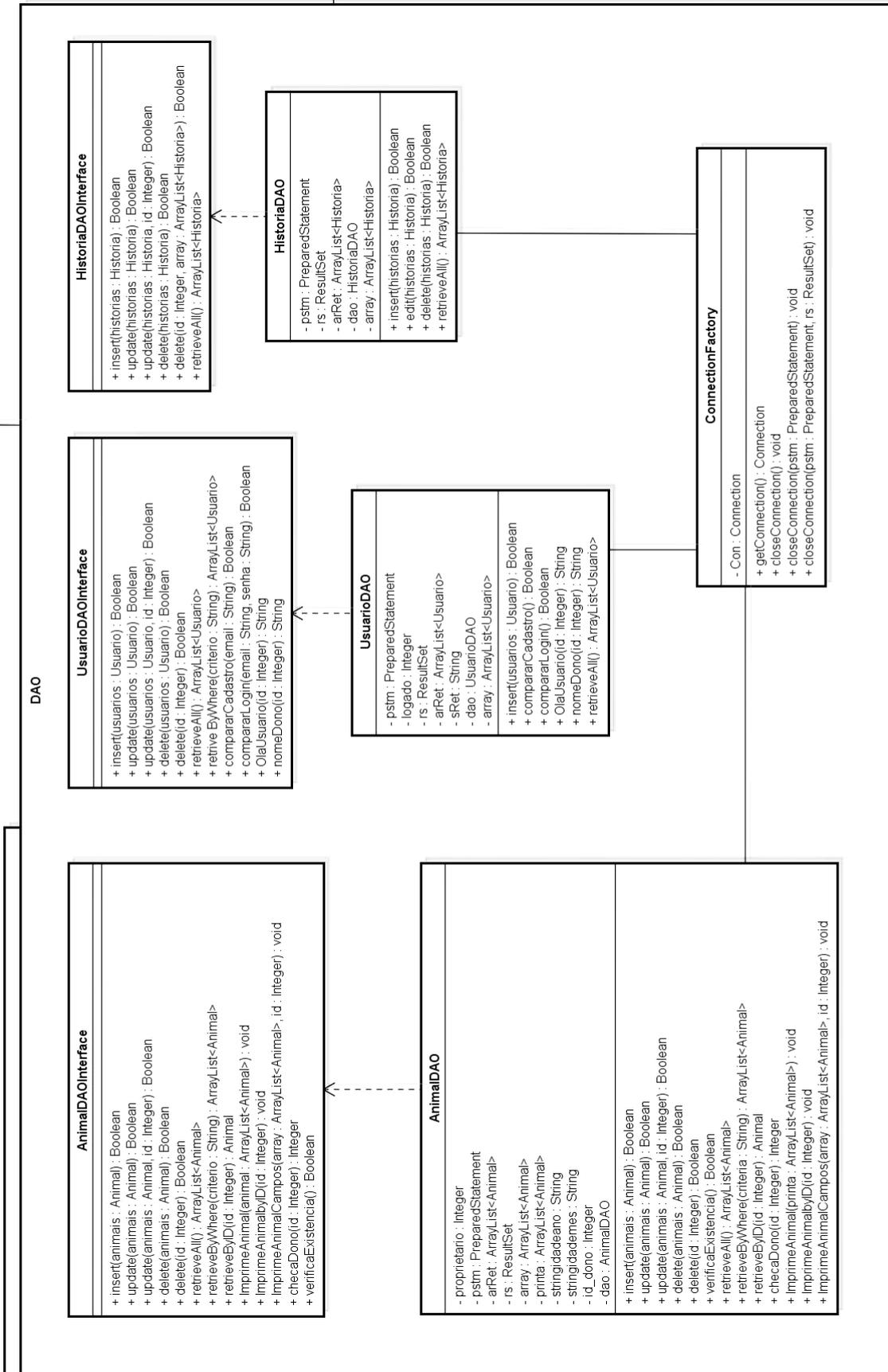
5.4.2 VIEW



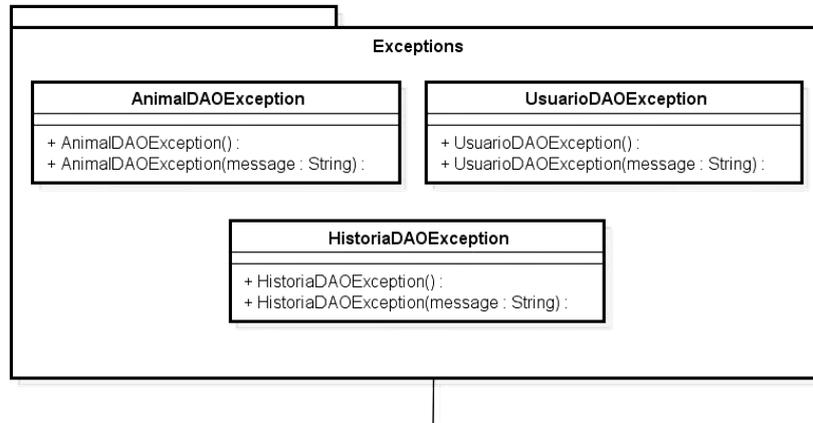
5.4.3 CONTROLLER



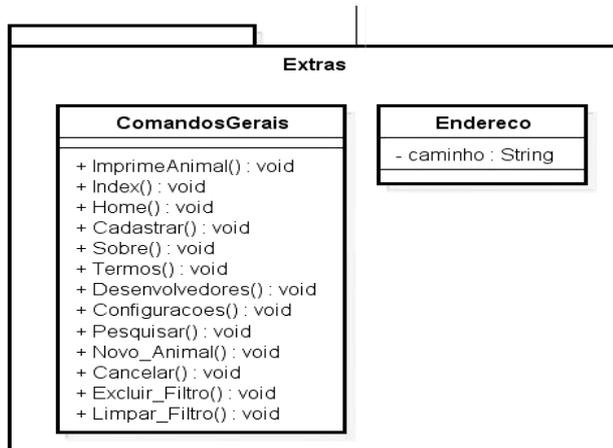
5.4.4 DAO



5.4.5 EXCEPTIONS



5.4.6 EXTRAS



5.4.7 DEFAULT

