

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

FAUND: SITE WEB PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE ADOÇÃO DE ANIMAIS PETS

GABRIELLY VITORIA CAMARGO DO PRADO¹ e MURILO DA SILVA DANTAS²

1 Graduanda em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, IFSP, Campus Jacareí, Bolsista PIBIFSP - CNPq gabrielly.prado@aluno.ifsp.edu.br

2 Docente IFSP, Campus Jacareí, murilo.dantas@ifsp.edu.br

RESUMO: No Brasil, há muitos animais pets sem a devida tutoria, abandonados em grandes centros urbanos ou atendidos em abrigos, formando uma multidão de animais com potencial de adoção. Em parte, esse fenômeno aumenta porque o processo de adoção de animais no Brasil ainda é bastante localizado, quando pessoas ou instituições organizam eventos desta natureza em locais específicos. Sendo assim, este projeto propõe a criação de um sistema web em formato de marketplace capaz de receber de um lado, o cadastro de animais aptos para a adoção; e de outro o cadastro de pessoas ou instituições interessadas em se tornarem tutores destes animais, conectando-os para um processo de adoção. Este ambiente poderá servir como uma ferramenta de auxílio à destinação adequada desses animais com segurança e atender a uma necessidade importante de mercado.

PALAVRAS-CHAVE: animais, pet, ONG, tutor e adoção

FAUND: WEB SITE TO ASSIST IN THE PET ADOPTION PROCESS

ABSTRACT: In Brazil, there are many pet animals without proper guardianship, abandoned in large urban centers or cared for in shelters, forming a multitude of animals with potential for adoption. In part, this phenomenon increases because the animal adoption process in Brazil is still very localized, when people or institutions organize events of this nature in specific locations. Therefore, this project proposes the creation of a web system in a marketplace format capable of receiving, on the one hand, the registration of animals suitable for adoption; and on the other, the registration of people or institutions interested in becoming guardians of these animals, connecting them for an adoption process. This environment could serve as a tool to help ensure the proper disposal of these animals safely and meet an important market need.

KEYWORDS: animals, pet, NGO, guardian and adoption

INTRODUÇÃO

No Brasil há diversos animais abandonados, de acordo com o site de notícias Jornal SP Norte há cerca de 30 milhões de pets em situação de rua, sendo 10 milhões de gatos e 20 milhões de cachorros (SANTOS et al, 2021). Desse modo, visando ajudar esses animais, ONGs são criadas com este objetivo, além de auxiliar no processo de adoção desses animais, há também homens e mulheres que ajudam por conta própria com a alimentação, abrigo e até mesmo adoção definitiva.

Porém, o processo de adoção no Brasil ainda é muito localizado e muitas vezes as ONGs não conseguem lares responsáveis e amorosos para os pets disponíveis, ou seja, os pets voltam para a ONG e ficam à espera de um lar. Com isso, esses ambientes passam por superlotações fazendo com que as ONGs não possam atender a todos os pedidos de ajuda.

Visando auxiliar no processo de adoção e na visibilidade das ONGs, o projeto tem como objetivo criar um web site estilo marketplace para que as adoções possam ser de forma remota e 24h por dia, facilitando também a comunicação de futuro tutores com as ONGs espalhadas pelo Brasil. O

nome do sistema faz uma brincadeira com a palavra inglesa “Found” que significa encontrado, encontrar, achado. É como se o tutor encontrasse sua alma gêmea pet, e fazendo um trocadilho com o nome foi substituído a segunda letra da palavra: “Faund”, as palavras ‘au’ fazem o som costumeiro que se atribui aos cães.

MATERIAL E MÉTODOS

O dispositivo utilizado para desenvolvimento deste projeto foi um notebook da fabricante ASUS com um processador Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.20 GHz com 4GB de RAM. Possui um sistema operacional de 64 bits. Possuindo um sistema Windows 11.

Além disso, foi utilizado os computadores presentes nos laboratórios de informática do campus do Instituto Federal de São Paulo em Jacareí. As especificações dos computadores podem variar de acordo com os laboratórios em que eles estão localizados.

O projeto Faund foi desenvolvido utilizando o método Scrum. O Scrum é um conjunto de boas práticas que os desenvolvedores de projetos utilizam, quando não se sabe muito sobre as etapas e as necessidades que o projeto precisará. Essas práticas tornam o processo mais simples e claro para o projetista, de modo que ele saiba em que parte do projeto ele está (FIA, 2023).

A metodologia ágil é a forma de desenvolver software que mais contrapõe o formato de desenvolvimento em cascata, que é a metodologia que pressupõe avanço de uma etapa, quando a anterior estiver 100% concluída. Visando quebrar esse sistema, Sutherland e seus colegas resolveram implementar uma nova forma de executar um projeto qualquer, surgindo assim o Scrum. Diferente dos modelos tradicionais, o Scrum implementa uma verificação periódica do estado do projeto. Isso significa que o que está sendo desenvolvido é revisado sempre, através de reuniões mais curtas e mais frequentes.

O Scrum foi aplicado no projeto de forma que, houve reuniões para a discussão da fase do projeto, sobre o que pode ser melhorado, acrescentado ou mudado visando ter como produto final um sistema funcional com o objetivo em funcionamento.

Para a programação estrutural do sistema, back end, foi utilizado a linguagem Python que é uma linguagem de fácil entendimento e possui muitos módulos disponíveis para uso. É uma linguagem que também pode ser aplicada em desenvolvimento web com Django, para análise de dados e para inteligência artificial (PYTHON, 2023b). Para a interface do sistema foi utilizado HTML, CSS e JavaScript. Para auxiliar no processo de integração do front end e do back end foi utilizado o framework Django. Essa ferramenta é baseada em Python, linguagem base do sistema, além de ser gratuito e de alto nível (ROVEDA, 2023). O banco de dados do sistema foi feito utilizando o SQLite3. Este é um módulo integrado ao Python que facilita a criação de tabelas e manipulação de dados, além de ser muito mais leve que os bancos de dados convencionais.

Outra ferramenta que foi utilizada foi a de um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) que auxilia os desenvolvedores a fazerem seus códigos de forma mais eficiente. O IDE foi escolhido foi o VS Code², pois é uma ferramenta disponível gratuitamente, com desempenho adequado para o desenvolvimento de software. Ele foi lançado pela Microsoft em 2015 e possui muitas ferramentas úteis ao desenvolvimento, como depuração, controle de versão com o Git, refatoração de código, complementação de código, realce de sintaxe, etc.

Para o desenvolvimento do projeto, uma das principais partes foi desenvolver o design das telas do site, para que seja mais fácil para o usuário se orientar durante o uso da ferramenta. Para isso, foi utilizado a plataforma Figma, que auxilia os desenvolvedores a criarem o desenho que desejam, desde telas de desktop até telas de smartphone. Além disso, a ferramenta permite que a equipe desenvolva o projeto de forma conjunta. Uma parte negativa desta plataforma é a dificuldade que alguns desenvolvedores encontram ao usá-la, pois ela é muito diferente do PhotoShop, por exemplo, que é baseado em bitmap (SANTANA, 2023).

Para desenvolver a logo do site foi utilizado a plataforma online Nuvemshop, que é gratuita e disponibiliza para o desenvolvedor diversas formas da logomarca, com fundo e até sem fundo, além de disponibilizar tamanhos diversos. Ela é uma plataforma que ajuda vendedores a terem sua loja online diretamente com o cliente (NUVEMSHOP, 2023).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Abaixo será mostrado as telas que estão prontas do sistema, mostrando as telas da interface gráfica e as telas geradas a partir da integração com a estrutura do sistema. De modo geral, o desenvolvimento do sistema não apresentou problemas muito significativos. Ao longo do caminho, um dos problemas principais foi a conexão com o banco de dados o que acabou por atrasar algumas fases de desenvolvimento como a tela principal, pois para prosseguir com o projeto, as telas de cadastro de ONG e tutor precisam conectar com o banco de dados, salvar o cadastro e possibilitar o login na plataforma. Além disso, o problema se estendeu para o cadastro de pets e a vinculação com a página de adoção. Outro problema enfrentado durante o desenvolvimento foi a lógica de login, no Faund temos dois usuário que realizam cadastro: ONG e Tutor. Ao realizar acesso como ONG o sistema precisa retornar uma página diferente caso o usuário acesse como tutor. Outro problema enfrentado foi com o CSS do front-end, houve alguns problemas com posicionamento de elementos na página que dificultaram a progressão do projeto.

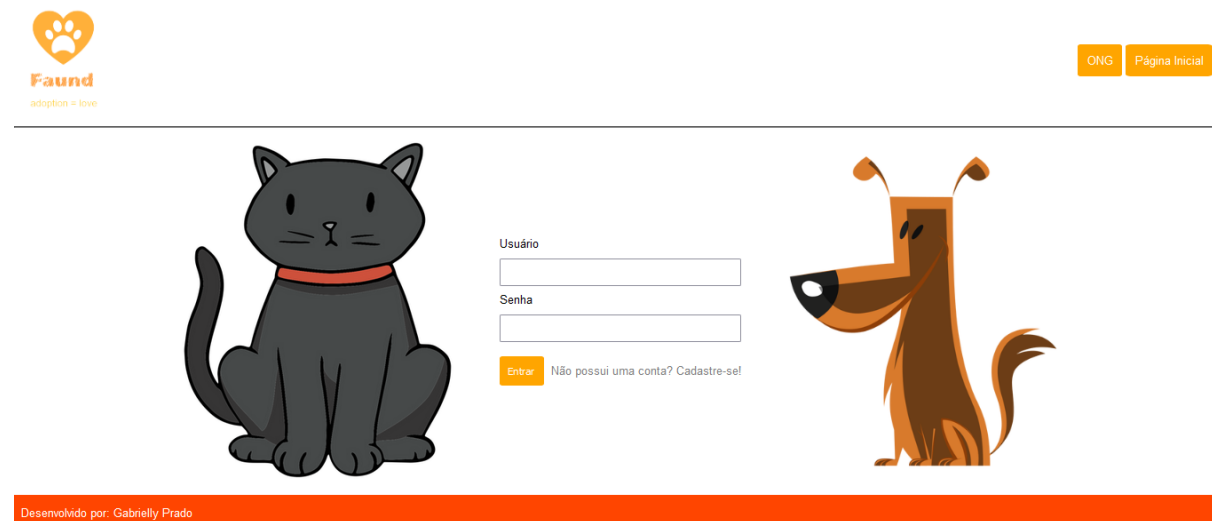


FIGURA 1. Tela de login do sistema onde o usuário, seja ele tutor ou ONG, pode acessar sua conta através desta tela.

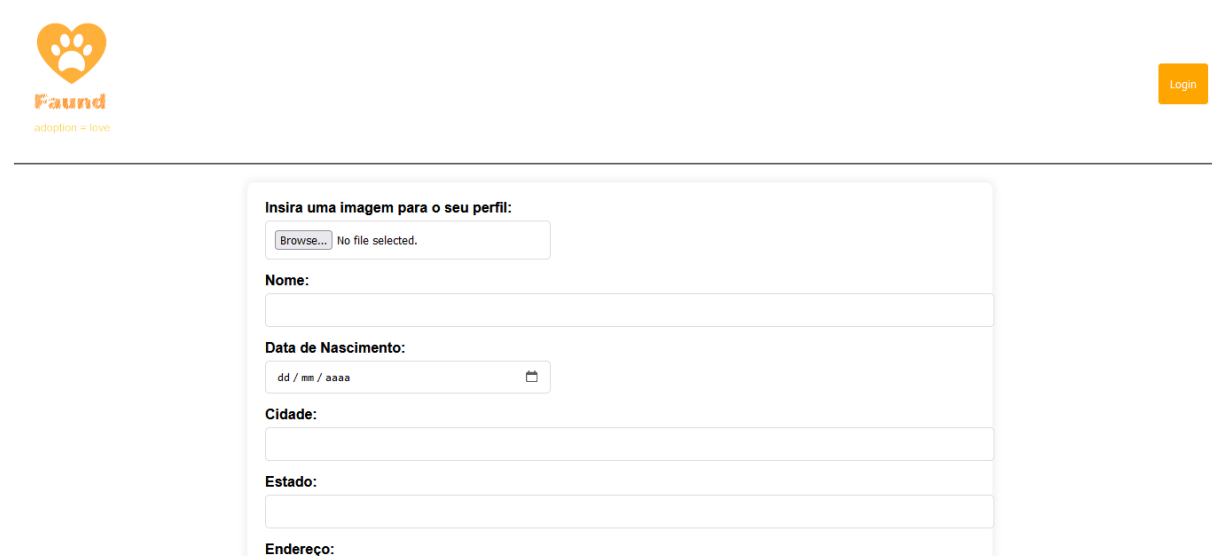


FIGURA 2. Tela de cadastro de tutor. Caso o usuário não possua uma conta ele pode se cadastrar, nesta tela é apenas para usuários do tipo tutor, caso ele seja ONG há outro tipo de cadastro.

	Nome: Teste Um E-mail: teste.um@gmail.com	
	Nome: Teste Dois E-mail: teste.dois@gmail.com	

Desenvolvido por: Gabrielly Prado

FIGURA 3. Tela que mostra as ONGs cadastradas no sistema, onde, caso o usuário seja tutor ou seja usuário comum, ao acessar esta página ele pode entrar em contato com a ONG.

CONCLUSÕES

De modo geral o projeto proposto está em processo de conclusão, falta elaborar a tela principal de adoção, tela de cadastro de pet e tela de perfil do usuário com a interface gráfica e estrutura do sistema, além de linkar com o banco de dados criado. Além de realizar testes de funcionamento coerente do sistema.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES.

G.V.C.D.P contribuiu com a ideia do projeto, objetivo, criação das telas no Figma, programação do sistema e criação da logo. M.D.S.D contribuiu com a ideia do nome do projeto e com as revisões de relatórios e diagramas.

Todos os autores contribuíram com a revisão do trabalho e aprovaram a versão submetida.

AGRADECIMENTOS

Ao IFSP do campus de Jacareí pela oportunidade de bolsa PIBIFSP no campus, ao orientador Murilo da Silva Dantas pelos conselhos e correções durante o desenvolvimento, aos familiares por todo apoio e compreensão, aos animais, principalmente os pets que já passaram pela minha trajetória por todo amor incondicional e todos os momentos de aprendizado com eles e a Deus por toda luz de sabedoria, calma e paciência durante o desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

FIA. O que é Scrum, como aplicar a metodologia e exemplos. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/scrum/>. Acesso em: 9 out. 2023.

MARCELA. Python SQLite3: Aprenda a utilizar o banco de dados SQLite3 com Python. Disponível em: <https://awari.com.br/python-sqlite3-aprenda-a-utilizar-o-banco-de-dados-sqlite3-com-python/>. Acesso em: 8 ago. 2024.

NUVEMSHOP. O que é a Nuvemshop? 2023. Disponível em:

https://atendimento.nuvemshop.com.br/pt_BR/sobre-a-nuvemshop/o-que-e-a-nuvemshop. Acesso em: 10 out. 2023.

PYTHON. Python para quem está começando. Disponível em: <https://python.org.br/introducao/>. Acesso em: 10 out. 2023.

ROVEDA, U. O que é Django, para que serve e como usar este framework. 2021. Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/django/>. Acesso em: 10 out. 2023.

SANTANA, B. Eleve Seus Designs: O Que é Figma e Como Usá-lo Corretamente! 2023. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/figma-o-que-e>. Acesso em: 10 out. 2023.

SANTOS, T. S.; SCHMITT, C. I.; OCHÔA, T. L.; MENDONÇA, F. R. Cães e gatos perdidos estão entre os 30 milhões de animais vivendo nas ruas do Brasil. Jornal SP Norte, 21 maio de 2021. Disponível em: <https://www.jornalspnorte.com.br/caes-e-gatos-perdidos-estao-entre-os-30-milhoes-de-animais-vivendo-nas-ruas-do-brasil/>. Acesso em: 1 set. 2023.