

PETS- IMPLEMENTAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Ana Paula Santos Ferreira¹Íris Rodrigues Lourenço de Freitas²Raphael Andrade Ribeiro³Matheus Henrique Chaves e Silva⁴Sarah Caroline Rodrigues Alves Reis⁵Thais Rodrigues da Silva⁶<https://orcid.org/0009-0000-0977-0763>Jaqueline Faria de Oliveira (Orientadora)⁷**RESUMO**

Este artigo apresenta o projeto de um sistema colaborativo para dispositivos móveis, desenvolvido na ferramenta App Inventor, para facilitar as necessidades dos usuários quando se trata do seu animal de estimação. Este trabalho relata sobre as ferramentas similares que atuam na área de interesse desta proposta, o referencial teórico que fundamenta e norteia toda a pesquisa, além de mostrar os resultados e as conclusões obtidas.

Palavras-chave

Animal de estimação, App inventor e Dispositivos móveis.

PETS- IMPLEMENTATION FOR MOBILE DEVICES

ABSTRACT

This paper presents the design of a collaborative system for mobile devices, developed in App Inventor tool to facilitate users' needs when it comes to your pet. This paper reports on similar tools in the emerging area of interest in this proposal, the theoretical framework that underlies and guides all the research, and present the results and findings.

Keywords

Pet, App inventor and mobile devices.

Submetido em: 28/06/2017 – Aprovado em: 10/04/2026 – Publicado em: 10/04/2026



1 INTRODUÇÃO

Dispositivo ou computação móvel segundo Johnson (2011) permite que usuários tenham acesso a serviços independentemente da sua localização. Diversos serviços podem ser implementados para os dispositivos, exemplo: acesso à troca de mensagens (*SMS* e *MMS*), chats, correio eletrônico, entre outros.

Para Rowe (2013), a implementação para dispositivos móveis é provavelmente o assunto mais corrente entre as equipes de desenvolvimento e operações de empresas de pequeno e grande porte.

Tendo como tema principal a implementação para dispositivos móveis, este trabalho irá ajudar nas necessidades do usuário quando o assunto se trata do seu animal de estimação. Tendo o assunto em questão, será desenvolvido um aplicativo móvel para sistema *Android*, voltado a ajudar usuários e seus animais de estimação, desde a facilidade encontrar *pets shop* em determinada região a buscas por seus animais perdidos, além de informações sobre adoção de animais abandonados.

De acordo com as classificações de Laudon (2011), o sistema pode ser classificado como Sistema de Informação Cooperativo ou Colaborativo. Pois fornece suporte computacional aos indivíduos que tentam resolver um problema em cooperação com outros, sem que todos estejam no mesmo local.

2 PROBLEMA DE PESQUISA

Desenvolver um aplicativo móvel que ajude usuários donos de animais na localização de *pet shop* ideal para o seu animal de estimação.

2.1 Contextualização do Problema

Pesquisas recentes apontam para a manutenção do crescimento do setor de *pet shop*. Segundo Peinado (2012), empresas que adotam a estratégia analítica e a estratégia defensiva; a postura reativa mostrou ser o comportamento estratégico menos adotado no setor. Na percepção dos respondentes, verificou-se que o ambiente do setor foi único, independentemente do tipo de estratégia adotada, caracterizando-se como complexo e pouco previsível, o mercado é dinâmico, mas mostra-se favorável ao crescimento.

Em termos dos resultados organizacionais, apesar dos diferentes tipos de estratégia adotados, todos os respondentes afirmam, sem possibilidade de distinção, estar satisfeitos tanto com os resultados da gestão como com os resultados econômicos alcançados por suas empresas.

Em termos de competências, o setor de *pet shop* enfatiza as competências gerenciais, as competências em serviços tradicionais e a competência em serviços de guarda de animais.

Os animais possuem um papel social importante, os quais são considerados quase membros da família.

Segundo o Estudo Pet Brasil (2012), pesquisa de mercado feita pela consultoria GS&MD - Gouvêa de Souza e patrocinada por empresas como *Nestlé* e *Pfizer*, esse tipo de comércio concentra 68% das vendas de produtos e de serviços para animais de estimação no país. (Jornal Folha de São Paulo, 26 maio 2013).

De acordo com a ABINPET (Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação), apenas 10% dos *Pet Shops* abertos no Brasil fecham as portas.

Enquanto isso, no país, a taxa de mortalidade das empresas em geral é de 26,9%, segundo o SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas). (Jornal Folha de São Paulo, 26 maio 2013).

O faturamento do mercado *pet*, formado pelas indústrias de alimentação, cuidados, medicamentos e serviços, foi de R\$ 14,2 bilhões em 2012, um crescimento recorde de 16,4% em relação ao ano anterior, também segundo dados da associação do setor—antes disso, a média foi de 10%. Enquanto isso, a economia brasileira cresceu apenas 0,9% no ano anterior. (Jornal Folha de São Paulo, 26 maio 2013).

Com base nessas pesquisas, pôde-se perceber que o tempo o fluxo de *pet shops* foi aumentando e com isso às necessidades de novos recursos, e para acompanhar esses avanços. A tecnologia é um elemento importante do processo de desenvolvimento de novas soluções. Mas os avanços não param, e com isso novas formas têm que ser estabelecidas e elaboradas.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Atender a necessidade dos diversos donos de animais de estimação, através do desenvolvimento de um aplicativo móvel que seja útil, também, aos animais abandonados, facilitando a busca por um novo lar.

3.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver um aplicativo direcionado ao consumidor e seus *pets*;
- Disponibilizar a localização e permitir a avaliação dos *pets shop*;
- Realizar marcação de eventos relacionados a animais;
- Ajudar na localização de animais perdidos;
- Expor informações sobre a adoção de animais.

4 METODOLOGIA

Este trabalho apoia-se em referências teóricas com a finalidade de auxiliar na compreensão do desenvolvimento de aplicativos móveis. Para levantamento desse trabalho foi feita uma vasta pesquisa em bibliotecas, sites, livros, revistas e diálogo entre amigos de turma.

5 REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 *Android*

Android é um sistema operacional baseado em Linux que opera em celulares (*smartphones*), *notebook* e *tablet* assim como *Windows* são usados em computadores e *notebooks*.

Segundo Guimarães (2011) o funcionamento do *Android* é idêntico a outros sistemas operacionais (como *Windows*, Mac OS, Ubuntu, entre outros), cuja função é gerenciar todos os processos dos aplicativos e do hardware de um computador para que funcionem perfeitamente.

Para Guimarães (2013) a diferença é que o *Android* foi impulsionado pela *Google* para ser operado nos seus próprios dispositivos móveis e, desta forma, entrar na concorrência com outros sistemas operacionais dominantes como o *Symbian* (dispositivos *Nokia*), *iOS* (dispositivos *Apple*) e *Black Berry OS*. Uma das principais vantagens do sistema *Android* é a integração dos serviços *Google* a partir de uma conta *Google* que o usuário já possua. Outra grande vantagem é o *Android Market*, a loja oficial dos aplicativos, que oferece uma infinidade de aplicativos gratuitos.

5.2 *MIT App Inventor*

O *App Inventor* é uma ferramenta originalmente criada pela *Google Labs*, mas atualmente pertence ao *MITLabs* (*Massachusetts Institute of Technology USA*), que vem empregando metodologias orientadas para eventos em diversas aplicações móveis de natureza educacional.

É uma ferramenta de programação baseada em blocos que permite a criação de aplicativos totalmente funcionais para dispositivos *Android*. Uma ferramenta de código aberto que visa tornar tanto a programação e criação de aplicativos acessíveis a um público amplo.

Segundo Abelson (2011), um investigador do MIT que trabalhou nesse projeto, o objetivo do *Google App Inventor* é permitir que utilizadores fossem também criadores e não apenas consumidores.

Com uma interface simples e fácil de usar, o programa foge das linhas de programação normal e possibilita até mesmo usuários comuns de lançarem seus aplicativos.

5.3 Consumo Colaborativo

Segundo Dweck (2011) consumo Colaborativo, no qual um grupo de pessoas utiliza o compartilhamento de informações para se ajudarem em um mesmo objetivo. Com o desenvolvimento das novas tecnologias, a noção de posse perde sentido perante a oportunidade de acesso.

Em um ambiente em constante mudança, onde informações e produtos se tornam obsoletos cada vez mais rápidos, a antiga ideia de possuir algo não se mostra mais tão vantajosa. Ter acesso ao que se deseja apenas durante o tempo que for necessário é uma atitude mais dinâmica do que estabelecer compromissos e arcar com as responsabilidades em longo prazo que a posse acarreta. Esse tipo de consumo baseado no compartilhamento agrega valor à experiência em detrimento apenas do ter.

5.4 Banco de Dados

Banco de dados ou bases de dados, segundo Cruz (2010), são conjuntos de dados com uma estrutura regular que organizam informação. Um banco de dados normalmente agrupa informações utilizadas para um mesmo fim. É usualmente mantido e acessado por meio de um software conhecido com Sistema Gerenciador de Bancos de Dados - SGBD. Para Date (2004), um Sistema Gerenciador é um recipiente para uma coleção de arquivos de dados computadorizados. Exemplos de SGBD: *Oracle, PostgreSQL, SQLService, MySQL, HSQLDB, Paradox, FireBird.*

5.5 Servidor

Segundo Kioskea (2014), na informática, um servidor é um sistema de computação que fornece serviços a uma rede de computadores. Os computadores que acessam os serviços são chamados de clientes. As redes que utilizam servidores são chamadas de cliente-servidor, que são utilizados em redes de médio e grande porte e em redes onde a questão de segurança tem grande importância. O termo Servidor geralmente é aplicado em computadores completos, mas servidor pode também equivaler a um software ou a parte de um sistema computacional.

6 FERRAMENTAS SIMILARES

Petts.me - Segundo Steffens (2012) O *petts.me* é um aplicativo voltado para achar cães e gatos perdidos, os donos dos respectivos animais desaparecidos postam no aplicativo a região em que o cachorro ou gato foi perdido também como características de raça, nome, cor e o contato para o dono ser avisado caso seja encontrado. Quando o animal é encontrado por alguma pessoa, basta ela apenas colocar no aplicativo a localização exata do *pet* perdido. Outra funcionalidade do aplicativo se baseia em quando um cachorro ou gato for encontrado e não tiverem donos, a pessoa coloca os animais com o *status* de adoção, assim para que alguma pessoa interessada possa adotar um animal abandonado. Também é possível pessoas se cadastrarem no aplicativo, assim podendo ter o controle de quantos animais ela encontrou inclusive o número de animais adotados e perdidos.

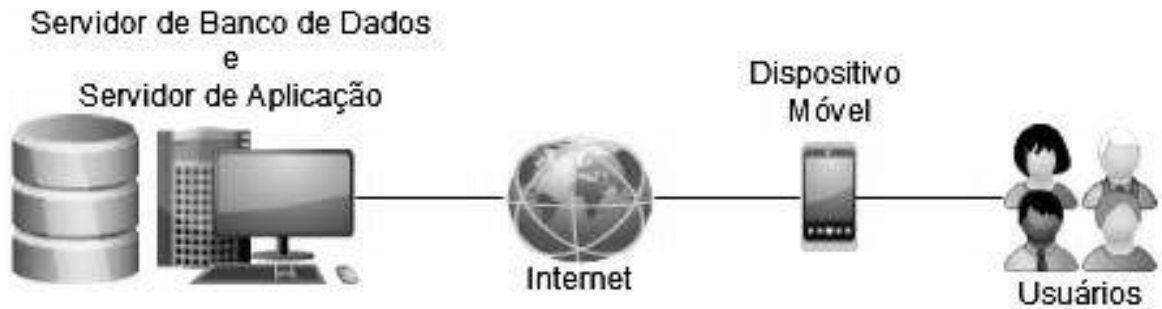
FindMy Pet - Segundo Celestino (2013) o *FindMy Pet* tem uma funcionalidade muito parecida com o aplicativo citado anteriormente, locais de abrigo de animais podem publicar onde está localizada para pessoas adotarem pets abandonados. Tendo também a opção de localização de animais perdidos pelos seus donos, o aplicativo tem o recurso de compartilhar em outras redes sociais a publicação para melhor divulgação.

Bulário Pet Care - Segundo Nunes (2013) O Bulário *Pet Care* é um aplicativo para cães e gatos têm um vasto banco de dados com medicamentos, mostrado os efeitos do remédio e também o seu nome comercial. Ele basicamente mostra a dosagem certa para ser dada ao animal, também como a explicação do uso de cada medicamento. Também é possível o dono tirar dúvidas com veterinários que prestam serviço para esse aplicativo, e conseqüentemente marcar uma consulta através de contatos disponibilizados no app.

7 DESENVOLVIMENTO

O aplicativo *Pets* foi desenvolvido com o intuito de auxiliar os usuários na localização de *pets shops* mais próximo, avaliar e consultar avaliações feitas por outros usuários em relação ao devido *pet shop*, o aplicativo também permite cadastrar o animal que o usuário perdeu ou encontrou, também pode ser cadastrado animais para adoção quando o assunto se trata de animal de estimação e é possível localizar eventos relacionados a animais.

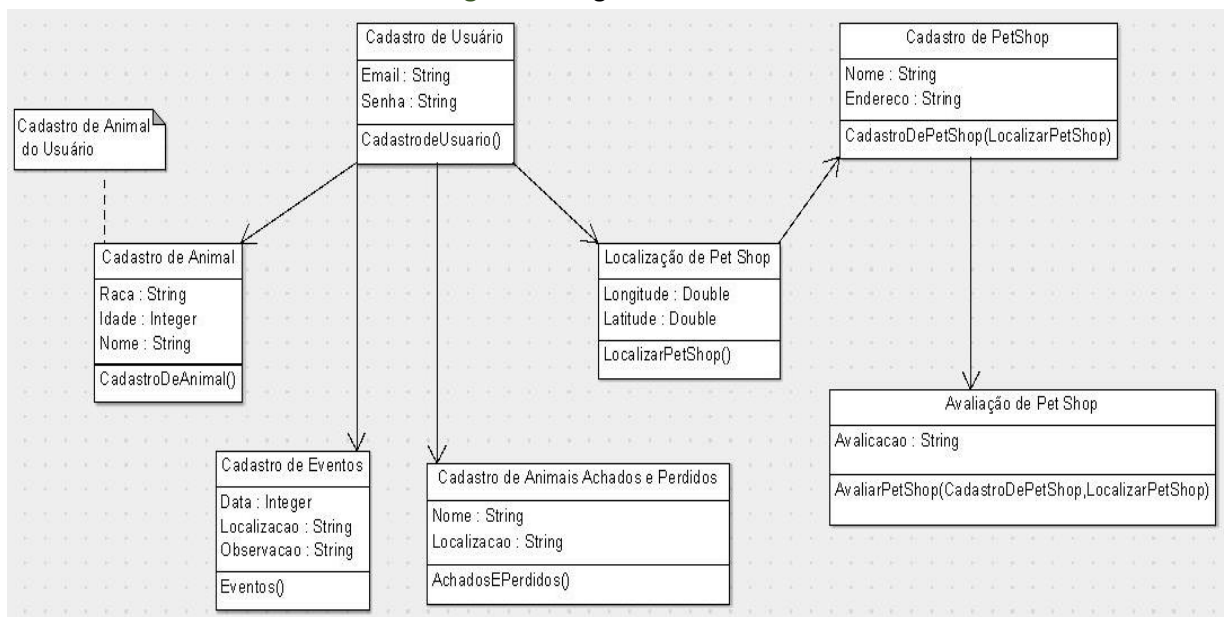
Figura 1. Arquitetura de Software



Fonte: Elaborado pelos autores

Como visto na Figura 1, a arquitetura de software retrata os componentes e ferramentas utilizados para o desenvolvimento do trabalho, como conjunto de conhecimentos bibliográficos, empregado no artigo o referencial teórico apresenta a comunicação do servidor de Banco de Dados e o servidor de aplicação, para obter as informações no aplicativo o *pets* faz a comunicação com a internet e a resposta é passada para o dispositivo e por sua vez para os usuários.

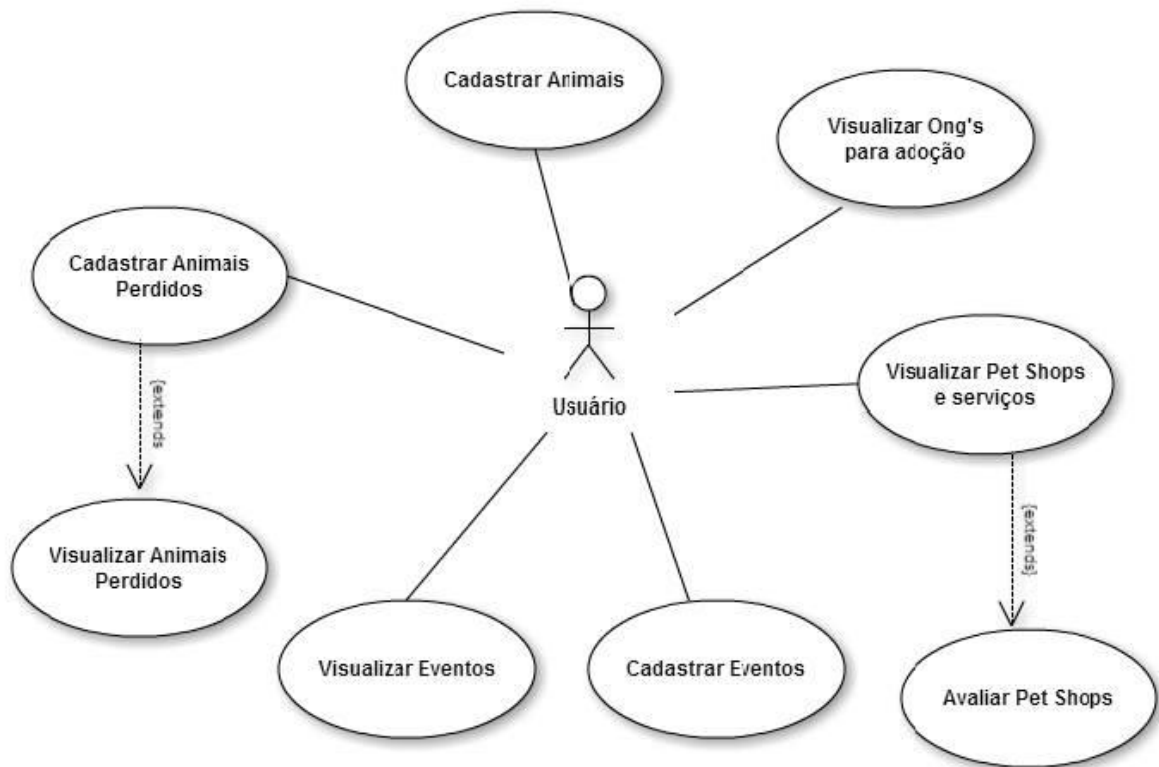
Figura 2. Diagrama de classe



Fonte: Elaborado pelos autores

Como visto na Figura 2 o diagrama de classes é uma representação da estrutura, essa modelagem é muito útil para o desenvolvimento do aplicativo assim como o diagrama de caso de uso apresentado na Figura 3.

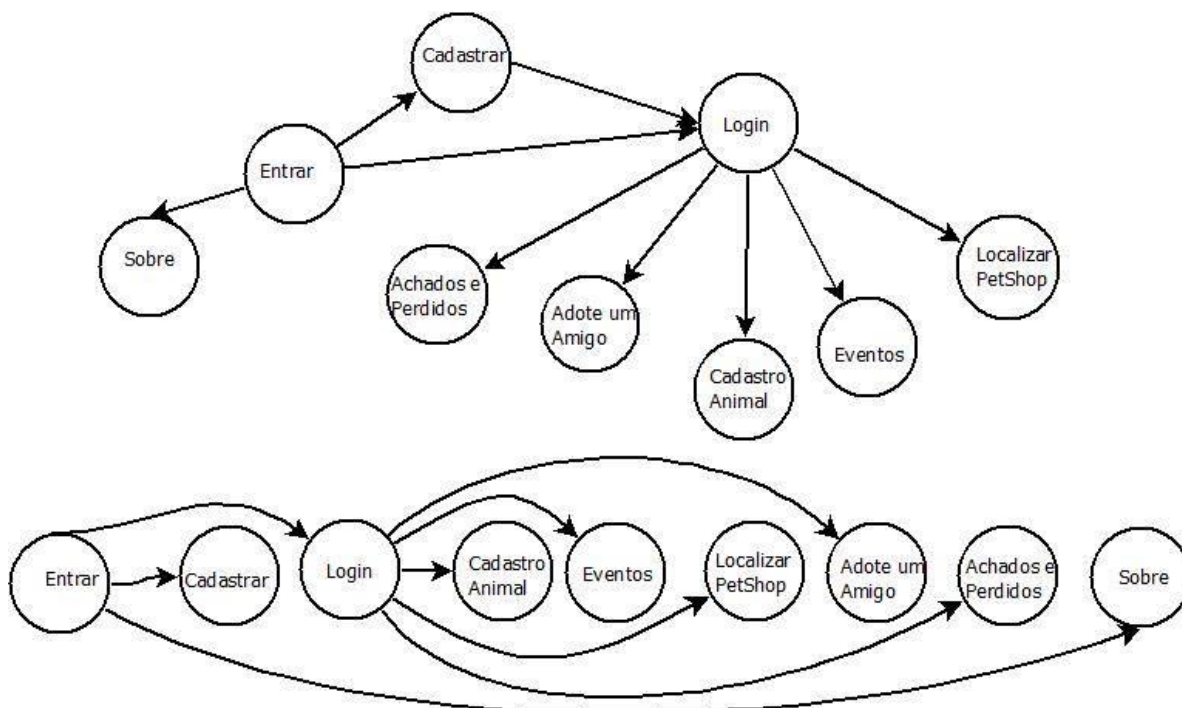
Figura 3. Diagrama de caso de uso



Fonte: Elaborado pelos autores

Como visto na disciplina de Teoria dos Grafos, segue abaixo um grafo com Ordenação topológica - Figura 4 onde pode ser vista como uma ordenação de seus vértices ao longo de uma linha horizontal, de tal forma que todas as arestas orientadas sigam da esquerda para a direita fornecendo uma ordem de execução de funcionalidades do aplicativo *Pets*.

Figura 4. Diagrama Ordenação Topológica



Fonte: Elaborado pelos autores

O aplicativo usa a internet para estabelecer uma conexão para extrair a localização de pet shops e acessar sites de ONGs para adoções de animais. A comunicação com a internet pode ser feita pelo *Wi-fi* ou pela rede 3G.

A expressão *Wi-fi* surgiu como uma alusão à expressão *High Fidelity* (HI-FI), utilizada pela indústria fonográfica na década de 50. Segundo Bychkovsky (2014), a rede *Wi-fi* é uma rede sem fio na qual podemos ter acesso a internet apenas por sinal de ondas de rádio. Elas são transmitidas por meio de um adaptador (roteador), que recebe o sinal e decodifica e os emite a partir de uma antena. O raio de uma rede *wi-fi* é variável de acordo com o roteador e a antena utilizada. Essa distância pode variar de 100 metros, em ambientes internos, a até 300 metros em ambientes externos.

Segundo Ribeiro (2013), a tecnologia 3G (Terceira geração de padrões e tecnologias da telefonia móvel), a tecnologia 3G aprimora a transmissão de dados e voz, oferecendo velocidades maiores de conexão. A arquitetura de 3G pretende tornar a comunicação universal e transparente ao usuário, independente de plataforma de hardware, sistema operacional ou tipo de equipamento, móvel ou fixo.

O protocolo TCP/IP é capaz de realizar uma conexão virtual, fornecendo certo grau de garantia na comunicação de dados. A camada que o protocolo TCP/IP utiliza para a transmissão da internet é a camada de *Host Rede* a exigência é que o host se conecte a rede usando algum protocolo capaz de enviar pacotes IP.

A camada de enlace também é responsável pela a transmissão de dados as estações e roteadores são nós (pontes e comutadores também) Canais de comunicação que conectam em nós adjacentes através de um caminho são enlaces: *wired links*, *wireless links*, *LANs*.

8 FUNCIONALIDADES

Cadastro de Usuários - Para o usuário possa utilizar o aplicativo será necessário fazer um cadastro, onde será fornecido nome e-mail e senha, nos quais serão inseridos no banco de dados do próprio *App Inventor*

Figura 5. Tela Inicial



Fonte: Elaborado pelos autores

Cadastro de Animais de Estimação - Podem ser cadastrados os animais de acordo com o nome, idade, raça e opcionalmente fazer *upload* de fotos.

Figura 6. Tela Cadastro de Animal

Nome:

Idade:

Raça:

Foto:

Tirar Foto Escolher da Galeria

Salvar

Fonte: *Elaborado pelos autores*

Localização e Avaliação de Pet Shop - No que se refere aos estabelecimentos de *Pet shops*, desenvolveu-se uma função que permite que o usuário tenha a possibilidade de realizar a localização de *Pet shops* mais próximos, podendo também expor sua opinião crítica sobre os *Pet shops*, através de avaliações de até cinco estrelas e comentários, que são disponíveis para todos os que tiverem acesso ao aplicativo.

Figura 7. Tela Localizar *Pet Shop*



Fonte: *Elaborado pelos autores*

Cadastro de Animais achados e perdidos - Com o intuito de ajudar em questões que envolvem animais que são perdidos todos os dias, foi desenvolvida a função “Achados e Perdidos”, na qual o usuário já cadastrado no aplicativo terá a opção de fazer o cadastro do animal perdido ou achado, nesse cadastro o usuário poderá colocar o Nome do animal perdido, sua foto e descrições do animal, tais cor, raça e local onde foi perdido ou achado. Com essa função, o aplicativo facilita e aumenta as chances de sucesso em encontrar seu bichinho de estimação perdido.

Figura 8. Tela Cadastro de Achados e Perdidos



Fonte: *Elaborado pelos autores*

Links para ONG's de adoção - Uma das propostas do aplicativo é incentivar as pessoas a adotarem um animal de estimação. Com esse intuito foi desenvolvida uma funcionalidade que permite o acesso a links de *ONGs* para adoção de animais.

Figura 9. Tela Link pas ONG's



Fonte: *Elaborado pelos autores*

Cadastro de Eventos - Visando não só as partes colaborativas, o *Pets* também é diversão. Pensando nisso, foi desenvolvida uma função que permite que os usuários do aplicativo realizem o cadastro de eventos relacionados a animais, tais como feiras de adoção, aniversários e encontros em parques.

Figura 9. Tela Eventos



Fonte: *Elaborado pelos autores*

9 RESULTADO

De acordo com os testes realizados, o aplicativo se demonstrou eficaz na comunicação com a internet para a localização de *pet shops*. O controle de versão apresentou bom desempenho se tratando de uma aplicação *online*, mas ainda necessita de ajustes principalmente se tratando da comunicação com o banco de dados para armazenar informações de cadastros.

10 CONCLUSÃO

Através da criação do aplicativo, foi possível se pôr em prática toda a teoria das aulas de Análise e Projeto Orientado a Objetos, Redes de Computadores e Teoria dos Grafos em tópicos de extrema importância para a continuidade do projeto.

O *Pets* tornou-se uma aplicação que pode aperfeiçoar a dinâmica entre usuários a localizar o lugar ideal para o cuidado do seu animal. É esperado que o aplicativo proposto atendesse às necessidades dos donos de animais, no sentido de facilitar a localização de pet shop, conduzindo a um melhor desempenho nas localizações de um *pet shop* adequado para o seu animal, proporcionando um conforto tanto para o dono do animal e para o animal.

REFERÊNCIAS

BYCHKOVSKY, VLADIMIR. **Measurement study of vehicular internet access using in situ Wi-Fi networks.**Ano 2014.

CELESTINO, TONY. **Findmy pet ajude um pet a encontrar seu lar.** Ano 2013.

DWECK, DENISE. **O que é consumo colaborativo,** Acesso em 11 de setembro de 2014. Disponível em: <http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/consumo-colaborativo-636631.shtml>.

GUIMARÃES, DILVA; CABRAL, PAULO.**Android,** Acesso em 11 de setembro de 2014. Disponível em: <http://www.significados.com.br/android/>

JOHNSON, THIENNE M. **Java para Dispositivos Móveis: Desenvolvendo Aplicações com J2M.** Acesso em 06 de novembro de 2014. Disponível em: <http://novatec.com.br/livros/javamoveis/capitulo9788575221433.pdf>

JORDÃO, CLAUDIA. **Setor pet tem faturamento recorde de R\$ 14,2 bi; empresários traçam expansão.** Acesso em 13 de novembro de 2014. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2013/05/1283576-setor-pet-tem-faturamento-recorde-de-r-142-bi-empresarios-tracam-expansao.shtml>

KIOSKEA.NET. **Ambiente Cliente/Servidor.** Acesso em 14 de Novembro de 2014Disponível em: <http://pt.kioskea.net/contents/150-ambiente-cliente-servidor>.

LAUDON, Kenneth C. LAUDON, Jane Price. **Gerenciamento de Sistemas de Informação.** 3ª ed LTC.1999.

NUNES,Carlos **Pet Care lança aplicativo em comemoração ao dia do veterinário.** Ano 2013.

OLIVEIRA, CLAITON. **Tecnologia Java**. Acesso em 11 de setembro de 2014. Disponível em: <http://www.ebah.com.br/content/ABAAAenjAAB/tecnologia-java-a-linguagem-programacao-java>.

PEINADO, JURANDIR; FERNANDES, Bruno H. R. **Estratégia, competências e desempenho em empresas de pet shop: evidências de um levantamento em Curitiba**. Acesso em 13 de novembro de 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rausp/v47n4/a08v47n4.pdf>

RIBEIRO, FABRÍCIO J. L. **Análise do Estabelecimento de Associações Seguras em Sistemas Móveis de 3ª Geração**. Ano 2013.

ROWE, MICHAEL. **DevOps de Dispositivo Móvel**. Acesso em 03 de outubro de 2014. Disponível em: <http://www.ibm.com/developerworks/br/library/mo-mobile-devops/>

SILVA, M. L. C.; MELO, N. H. P. L.; SOUZA, E. T. **Manual para Elaboração e Normalização de Trabalhos Acadêmicos Conforme Normas da ABNT**. Belo Horizonte: UniBH, 2008. 105 p. Disponível em: <http://unibh.br/unibh-biblioteca>. Acesso em: 17 mar. 2014.

SILVEIRA, SYLVIO. **Introdução ao App Inventor**. Acesso em 24 de outubro de 2014. Disponível em: <http://www.dai.ifma.edu.br/~mlcsilva/aulasdist/Tutorial%20do%20App%20Inventor.pdf>

Sistema Android. Acesso em 11 de setembro de 2014. Disponível em < <http://www.batuta.com.br/o-que-e-sistema-android/> >.

STEFFENS, FLÁVIO. **Pett.me, um aplicativo para localizar animais**. Ano 2012.

TENEDINI, RODRIGO. **Introdução a linguagem Java**. Acesso em 11 de setembro de 2014. Disponível em: <http://www.dotsharp.com.br/programacao/java/introducao-a-linguagem-java.html>.

WOLBER, DAVID; ABELSON, Hal. **App Inventor: Create Your Own Android Apps**. Editora: O'Reilly. Edição: 2011

ANEXOS

Cronograma de execução do artigo

Atividades	Agosto				Setembro				Outubro				Novembro			
	1ª sem	2ª sem	3ª sem	4ª sem	1ª sem	2ª sem	3ª sem	4ª sem	1ª sem	2ª sem	3ª sem	4ª sem	1ª sem	2ª sem	3ª sem	4ª sem
Escolha do tema																
Objetivo geral e específico																
Artigo Científico																
Problema de pesquisa																
Metodologia																
Referencial Teórico																
Programar																
Estudo da Linguagem																
Desenvolvimento Layout																
Desenvolvimento Web Service																
Pré-projeto																
Testes																
Apresentação Final																

ID	Caso de uso	Importância	Descrição resumida
CSU01	Cadastrar animais.	Alta	Cadastro a ser realizado para que o sistema contenha animais de estimação do usuário do aplicativo.
CSU02	Cadastrar animais achados ou perdidos.	Alta	Cadastro de animais achados ou perdidos pelos usuários.
CSU03	Visualizar animais achados ou perdidos.	Alta	O aplicativo deve disponibilizar a lista de animais perdidos e encontrados.
CSU04	Visualizar ong's para adoção.	Média	O aplicativo disponibiliza visualização em sites de ong's para adoção de animais.
CSU05	Visualizar pet shops e serviços.	Alta	O aplicativo permite visualizar pet shops próximos ao seu local.
CSU06	Avaliar pet shop.	Alta	O aplicativo dará ao usuário a possibilidade de avaliar pet shops.
CSU07	Visualizar eventos.	Média	Visualização de eventos relacionados a animais de estimação.

Caso de uso: CSU01 - Cadastrar animais

1.1 Identificação

Ator primário: Usuário do aplicativo.

Demais atores: Não se aplica.

Complexidade: Fácil.

Pré-condições: Haver animais de estimação para serem cadastrados no aplicativo.

Pós-condições: Não aplica.

Requisitos atendidos: O aplicativo deverá cadastrar animais de estimação. Deverão constar informações como qual o tipo de animal, caso tenha a raça do animal, idade e opcionalmente upload de foto.

1.2 Fluxos

Fluxo básico

1. Usuário Acessa na tela de cadastro de animal de estimação.
2. Sistema Mostra a tela de cadastro de animais.
3. Usuário Informar o nome.
4. Sistema Recebe o nome como dado.
5. Usuário Informar a idade.
6. Sistema Recebe a idade como dado.
7. Usuário Informar a raça.
8. Sistema Recebe a raça como dado.
9. Usuário Fazer upload de imagem.

- 10.Sistema Armazena a foto.
- 11.Usuário Aperta salvar cadastro.
- 12.Sistema Armazena os dados e retorna mensagem informando ao usuário se foi cadastrado com sucesso.

Fluxos alternativos:

- 1/1 identificador 1 Usuário Pode não querer informar os dados>
- 2/9 identificador 2 Usuário Pode tirar uma foto na hora, ou escolher foto que esteja armazenada na sua galeria de fotos.

Fluxos de exceção:

- 12/1identificador 1 Sistema Pode ocorrer um erro no sistema e não armazenar os dados de cadastro,

1.3 Protótipos de telas

Tela



1.4 Campos

Nº	Nome	Tipo	Domínio	Formato	Obrigatório	Observações
1	Nome	String	Texto	Sem abreviação	Sim	
2	Idade	Int	Numérico	Sem Abreviação	Não	
3	Raça	string	Texto	Sem abreviação	Sim	[Editável]
4	Tirar foto		Câmera	Até 2mb.	Não	[Editável]
5	Escolher da galeria		Png. Jpeg	Até	Não	[Editável]

1.4 Comandos

N°	Nome	Descrição
1	Salvar	Tirar foto a partir da câmera do dispositivo.
2	Escolher da galeria	Escolher uma foto armazenada na galeria do dispositivo.
3	Enviar	Envia dados dos animais.

1.6 Diagramas adicionais

Não se aplica

Caso de uso: CSU02 - Cadastrar animais achados ou perdidos

1.2 Identificação

Ator primário: Usuário do aplicativo.

Demais atores: Não se aplica.

Complexidade: Fácil.

Pré-condições: Haver animais perdidos ou achados para serem cadastrados no aplicativo.

Pós-condições: Não aplica.

Requisitos atendidos: O aplicativo deverá cadastrar animais de perdidos ou achados. Deverão constar informações como qual o tipo de animal características de únicas, descrição do local onde foi achado ou perdido e opcionalmente upload de foto.

1.2 Fluxos

Fluxo básico

- 1 Usuário Acessa na tela de cadastro de animais achados ou perdidos.
- 2 Sistema Mostra a tela de cadastro de achados e perdidos.
- 3 Usuário Faz upload de foto.
- 4 Sistema Recebe a foto como dado.
- 5 Usuário Informar observações dos animais.
- 6 Sistema Recebe observações como dado.
- 11 Usuário Aperta salva.
- 12 Sistema Armazena os dados e retorna mensagem informando ao usuário se as informações foram cadastradas com sucesso.

Fluxos alternativos:

- 1/1 identificador 1 Usuário Pode querer não informar os dados
- 2/3 identificador 2 Usuário Pode tirar uma foto na hora, ou escolher foto que esteja armazenada na sua galeria de fotos.
- 3/5 identificador 3 Usuário O usuário pode não querer informar descrição de animais ou local onde foi perdido

Fluxos de exceção:

- 12/1 identificador 1. Sistema Pode ocorrer um erro no sistema e não armazenar os dados de cadastro.

1.3 Protótipos de telas

Tela



1.4 Campos

Nº	Nome	Tipo	Domínio	Formato	Obrigatório	Observações
1	Observações	String	Texto	Sem abreviação	Sim	

1.4 Comandos

Nº	Nome	Descrição
1	Tirar foto	Tirar foto a partir da câmera do dispositivo.
2	Escolher da galeria	Escolher uma foto armazenada na galeria do dispositivo.
3	Enviar	Envia dados dos animais.

1.6 Diagramas adicionais

Não se aplica

Caso de uso: CSU03 - Visualizar ong's para adoção.

1.3 Identificação

Ator primário: Usuário do aplicativo.

Demais atores: Não se aplica.

Complexidade: Fácil.

Pré-condições: Está com conexão com a internet.

Pós-condições: Não aplica.

Requisitos atendidos: O aplicativo disponibiliza acesso direto aos links para site de ong's, onde utiliza qualquer browser instalado no dispositivo móvel.

1.2 Fluxos

Fluxo básico

- 1 Usuário Acessa na tela de visualizar ong's.
- 2 Sistema Mostra a tela de visualizar ong's.
- 3 Usuário Escolhe uma ong.
- 4 Sistema Redireciona o link para o browser instalado no celular.

Fluxos alternativos:

- 1/1 identificador 1 Usuário Pode escolher qualquer link.
- 2/4 identificador 2 Sistema Pode redirecionar para qualquer browser instalado no celular.

Fluxos de exceção:

- 4/1 identificador 1 Sistema O dispositivo pode não ter um browser instalado, com isso não vai ser redirecionado.

1.3 Protótipos de telas

Tela



1.4 Campos

Nº	Nome	Tipo	Domínio	Formato	Obrigatório	Observações

Não se aplica

1.4 Comandos

N°	Nome	Descrição
1	Cão viver	Redireciona link para ser aberto em um browser.
2	Adote um amigo	Redireciona link para ser aberto em um browser.
3	Animais OS	Redireciona link para ser aberto em um browser.
4	Projeto animais de rua BH	Redireciona link para ser aberto em um browser.
5	ABC Animal	Redireciona link para ser aberto em um browser.

1.6 Diagramas adicionais

Não se aplica

Caso de uso: CSU04 - Visualizar Pet shop e serviços

1.4 Identificação

Ator primário: Usuário do aplicativo.

Demais atores: Não se aplica.

Complexidade: Fácil.

Pré-condições: Conexão com GPS.

Pós-condições: Não aplica.

Requisitos atendidos: O aplicativo mostra uma lista de pet shops localizado próximo ao local que está o dispositivo.

1.2 Fluxos

Fluxo básico

1 Usuário Entra na tela para visualizar pet shop.

2 Sistema Mostra a tela de visualizar pet shop.

3 Usuário Seleciona um local.

4 Sistema Abre um mapa no local indicado, mostrando os pet shops próximo.

Fluxos alternativos:

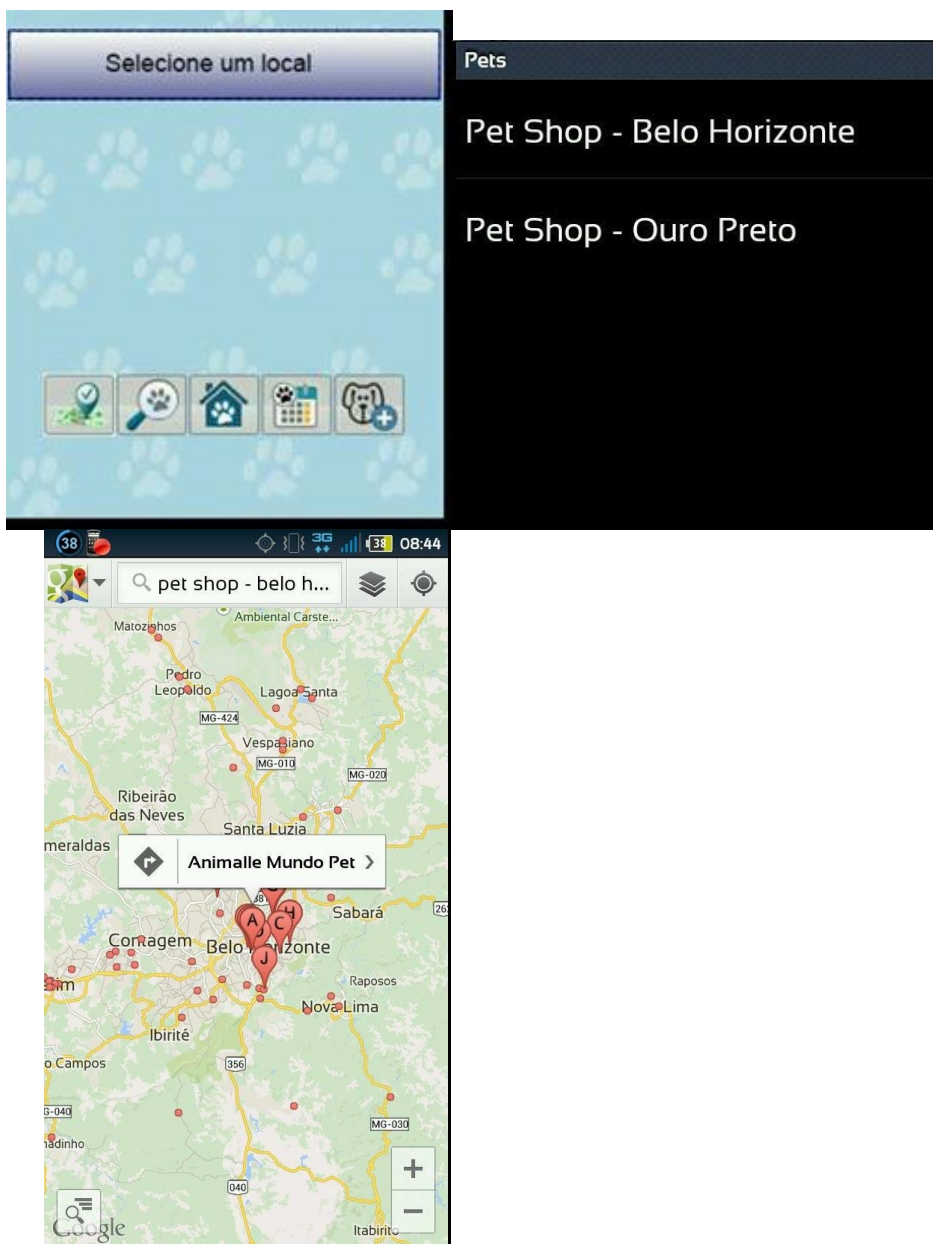
1/3 identificador 1 Usuário Pode selecionar qualquer local.

Fluxos de exceção:

12/1 identificador 1 Sistema O dispositivo pode não ter conexão com o gps.

1.3 Protótipos de telas

Tela



1.4 Campos

N°	Nome	Tipo	Domínio	Formato	Obrigatório	Observações

Não se aplica

1.4 Comandos

N°	Nome	Descrição
1	Selecione um local	Seleciona o local onde está listado.

1.6 Diagramas adicionais

Não se aplica

Caso de uso: CSU05 - Avaliar pet shop

1.5 Identificação

Ator primário: Usuário do aplicativo.

Demais atores: Não se aplica.

Complexidade: Fácil.

Pré-condições: Haver pet shops cadastrados para ser avaliado.

Pós-condições: Não aplica.

Requisitos atendidos: Avaliar pet shops com estrelas e comentários.

1.2 Fluxos

Fluxo básico

- 1 Usuário Acessa na tela de mapa do aplicativo.
- 2 Sistema Mostra a tela de mapa do aplicativo com pet shop listado.
- 3 Usuário Escolhe um pet shop
- 4 Sistema Mostra a tela com o pet shop escolhido.
- 5 Usuário Avalia com estrelas e comentários.
- 6 Sistema Recebe os dados informados.

Fluxos alternativos:

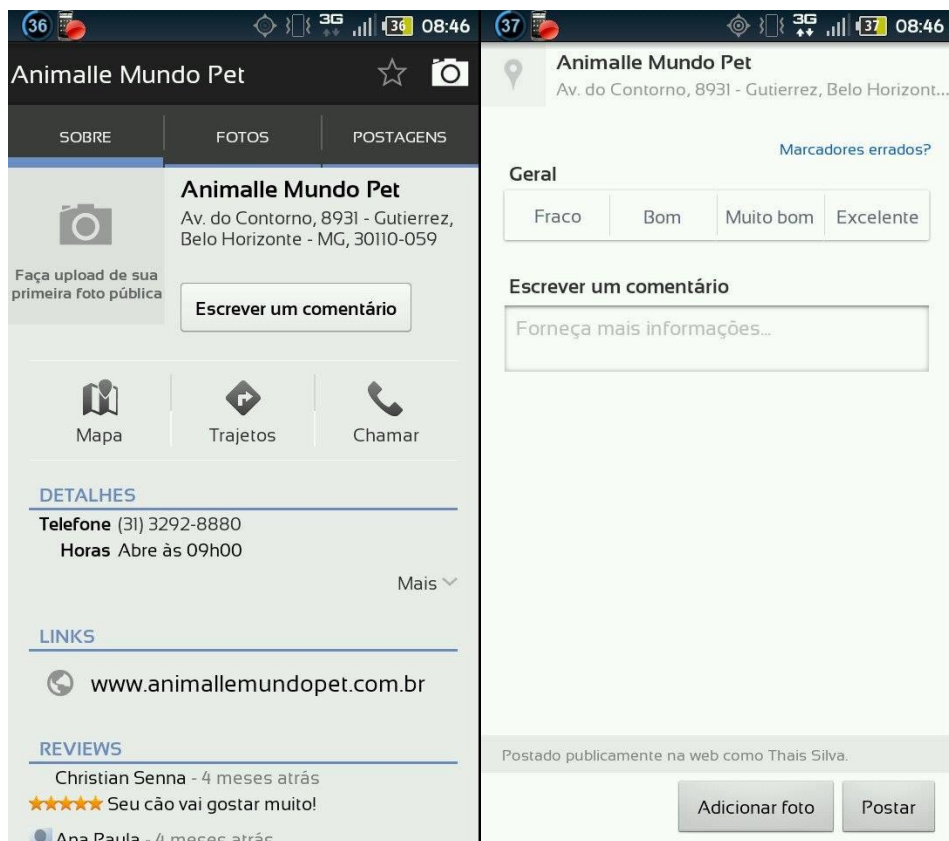
1/5 identificador 1 Usuário O usuário não precisa informar comentários.

Fluxos de exceção:

6/1 identificador 1 Sistema Pode ocorrer um erro no sistema e não armazenar os dados de cadastro.

1.3 Protótipos de telas

Tela



1.4 Campos

N°	Nome	Tipo	Domínio	Formato	Obrigatório	Observações

1.4 Comandos

N°	Nome	Descrição

1.6 Diagramas adicionais

Não se aplica