

PET LIFE

BAHIA, W. S.¹; VERONA, E. D²; RANDO, D. R.³; MODESTO, L.R.⁴

RESUMO

Objetivo: Desenvolver uma plataforma web que ajude na conexão entre ONGS (organizações não governamentais) e usuários em um ambiente onde usuários e ONGS possam se comunicar diretamente e indiretamente. **Método:** Para desenvolvimento foi utilizado o modelo em cascata para melhor produção e qualidade do projeto. **Resultado:** Uma plataforma web para usuários adotarem animais em ONGS e ajudar pets a encontrarem novos lares assim os retirando de abrigos mais rapidamente.

Palavras-chaves: Plataforma web. ONGS. Usuários. Abrigos.

ABSTRACT

Objective: Develop a web platform that helps in the connection between NGOs (Non-Governmental Organizations) and users in an environment where users and NGOs can communicate directly and indirectly. **Method:** For development, the cascade model Was Used for better production and project quality. **Result:** A web platform users can adopt animals into NGOs and help pets find new homes thereby getting them out of shelters faster.

Keywords: Web platform. NGOs. Users. Shelters.

INTRODUÇÃO

¹ Wesley Sanches Bahia, Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informações da faculdade de Apucarana – FAP Apucarana-Pr. 2021.

² Edmilson Domaredzki Verona – Orientador da pesquisa. Docente do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informações da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana-Pr. 2021.

³ Déverson Rogério Rando Coordenador do Curso de Bacharelado de Sistemas de informações da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana-Pr. 2021.

⁴ Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

“A engenharia de software é uma disciplina de engenharia relacionada a todos os aspectos de produção de Softwares.” (SOMMERVILLE, 2007, p.05).

Para SOMMERVILLE (2007), uma definição resumida de software seria: “Programas de computador e documentação associada. Os produtos de software podem ser desenvolvidos para um cliente específico ou para um mercado geral”.

O sistema a ser desenvolvido busca oferecer uma melhor qualidade na experiência do usuário com uma interface intuitiva assim proporcionando conforto e facilidade de usabilidade para seus consumidores.

OBJETIVO

Após analisar as informações obtidas por um formulário desenvolvido para usuários responderem quais funcionalidades poderiam ajudar a melhorar a vida de animais, o sistema será constituído com os seguintes objetivos.

Permitir realizar cadastro de pets no sistema sendo indexado ao banco de dados, permitir que ONGS possam realizar postagens com o intuito de encontrar possíveis famílias para os Pets, permitir que usuários possam emitir um alerta de animal desaparecido descrevendo o local e data de quando o mesmo desapareceu, permitir a comunicação entre usuários dentro do sistema.

MÉTODO

Com base em pesquisas de livros e artigos foi determinado o uso da metodologia em cascata para o desenvolvimento da plataforma já citado.

O modelo de cascata, algumas vezes chamado ciclo de vida é o paradigma mais antigo da engenharia de software. (SOMMERVILLE,2011), serve como um modelo de processo útil em situações nas quais os requisitos são fixos e o trabalho deve ser realizado até sua finalização de forma linear. (SOMMERVILLE,2011).

O modelo de cascata descreve um método de desenvolvimento linear e sequencial. Na primeira fase que é completada ela não retornara. A vantagem

deste método em cascata é que ele permite controle departamental e gerencial. Um planejamento pode ser atribuído com prazo final para cada estágio de desenvolvimento e um produto pode prosseguir no processo de desenvolvimento, teoricamente ser entregue no prazo. Cada fase de desenvolvimento prossegue em uma ordem estrita, sem qualquer sobreposição ou passos iterativos. (PRESSMAN, 2006).

O sistema já citado está em fase de implementação e testes de usabilidade usando um conjunto de ferramentas de desenvolvimento.

O Sistema será desenvolvido utilizando o editor de código Visual Studio Code, versão 1.55 na Plataforma Windows 10 Home versão 64Bits. Sobre a Linguagem utilizada para o mesmo será a Linguagem de marcação HTML (Hiper Markup Language) versão 5, CSS (Cascading Style Sheets) versão 3, JavaScript versão EcmaScript 2018 formatando o Front-End da aplicação, sistema utilizado para o Back-End será utilizado Node.js versão 14.15 juntamente com o Banco de dados MongoDB versão 5.0.2.

RESULTADO

Com base em pesquisas realizadas por via formulário está sendo desenvolvido um modelo de software para plataforma web, que será acompanhada de páginas de cadastro de usuários onde para cada tipo de cadastro será disponibilizado funcionalidades distintas dentro da plataforma obtendo uma movimentação de dados para cada usuário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos sobre desenvolvimento da plataforma com base na metodologia em cascata estão trazendo resultados muito satisfatório pela sua forma de trabalhar com estruturação me forma de etapas, com tudo o sistema ainda precisa de atualizações para chegar no seu resultado final com o maior desempenho e praticidade para alcançar sua fase final.

Com a finalização do projeto a forma que ONGS e possíveis tutores se comunicam ficará mais simples facilitando possíveis adoções de pets também como denúncias de maus tratos até mesmo alertas de pets desaparecidos.

REFERÊNCIAS

SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2011.

PRESSMAN, ROGER S., Engenharia de Software- (6ª edição), São Paulo, Ed. McGrawHill, 2006.