

UNIVERSIDADE DR LEÃO SAMPAIO
TECNOLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

JOSÉ AYLSON DOS SANTOS MESSIAS
LETICIA GOMES DA SILVA RODRIGUES
LUIZ FELIPE MENDONÇA DA SILVA
TIAGO DOS SANTOS FERREIRA
YURI MARTINS RIBEIRO

Creative Code: SYSPET

Juazeiro do Norte - CE

2021

JOSÉ AYLSON DOS SANTOS MESSIAS
LETICIA GOMES DA SILVA RODRIGUES
LUIZ FELIPE MENDONÇA DA SILVA
TIAGO DOS SANTOS FERREIRA
YURI MARTINS RIBEIRO

Creative Code: SYSPET

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Universidade Dr. Leão Sampaio, Campus Juazeiro do Norte, como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. Me. Wellington Feitoza Gonçalves

Juazeiro do Norte - CE

2021

JOSÉ AYLSON DOS SANTOS MESSIAS; LETICIA GOMES DA SILVA RODRIGUES; LUIZ FELIPE MENDONÇA DA SILVA; TIAGO DOS SANTOS FERREIRA; YURI MARTINS RIBEIRO, **Creative Code**: SYSPET. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso – Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Universidade Dr. Leão Sampaio, Juazeiro do Norte, 2021.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Me. Wellington Feitoza Gonçalves

Prof. Me. Isaac Bezerra de Oliveira

Prof. Esp. Renato da Silva Marques

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Me. Wellington Feitoza, por ter assumido a posição de orientador da nossa equipe, mantendo contato conosco nas reuniões, tirando nossas dúvidas, apontando pontos pertinentes para o melhor desenvolvimento do projeto e sempre nos auxiliando em resoluções de problemas na questão de documentação.

Ao Prof. Esp. Carlos Barreto, pelas reuniões da disciplina de Projeto, que proporcionaram uma chance de trocar experiências para melhor desenvolvermos o nosso projeto, tirando nossas dúvidas em diversos momentos sobre o projeto e documentação. Foi de grande ajuda e muito importante para conseguirmos desenvolver o nosso projeto e conseguimos entregar algo muito bem estruturado.

Ao Prof. Me. Herlon Ribeiro, que pacientemente ouviu as dúvidas do nosso desenvolvedor em relação a linguagem de programação do projeto, apontando caminhos para a resolução de problemas e sempre se dispondo em todos os momentos a nos auxiliar.

RESUMO

Com o crescimento da quantidade de animais que sofrem abandono e a dificuldade de as instituições de adoção conseguirem realizar o gerenciamento de tantos dados de forma eficaz, acaba acarretando em dificuldades nos gerenciamentos dos animais e atrito na hora de adotar um pet. Este estudo objetivou o desenvolvimento de um aplicativo móvel idealizado para atender as necessidades de gerenciamento de cadastros de animais para adoção com destino a inúmeras instituições de adoção e centros de zoonoses. Com um design intuitivo e de fácil compreensão pensado nas necessidades do usuário, a usabilidade se torna fácil e ágil. A metodologia utilizada aludiu uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, onde foi feito visitas a instituições de adoções, conversas com indivíduos envolvidos neste segmento e análise social. Com os resultados obtidos através deste processo, foi possível identificar que a maior dificuldade é realizar o gerenciamento desde o cadastro do pet até o cadastro de adoção. Como solução o SYSPET trabalha com a proposta de gerenciar todo o processo de adoção de forma que otimize o tempo e gere facilidade à todas as instituições de adoção.

Palavras-chave: Adoção. Animais. Desenvolvimento. Mobile. SysPet.

ABSTRACT

With the growing number of animals that suffer abandonment and the difficulty of adoption institutions to manage so much data effectively, it ends up causing difficulties in animal management and friction when adopting a pet. This study aimed to develop a mobile application designed to meet the needs of managing records of animals for adoption destined for numerous adoption institutions and zoonoses centers. With an intuitive and easy-to-understand design thought of the user's needs, usability becomes easy and agile. The methodology used alludes to a qualitative exploratory research, where visits were made to adoption institutions, conversations with individuals involved in this segment and social analysis. With the results obtained through this process, it was possible to identify that the greatest difficulty is to carry out the management from the registration of the pet to the registration of adoption. As a solution, SYSPET works with the proposal to manage the entire adoption process in a way that optimizes time and facilitates all adoption institutions.

Keywords: Adoption. Animals. Development. Mobile. SysPet.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Representação Arquitetura.....	27
Figura 2 - Caso de Uso	28
Figura 3 - Diagrama de Sequência - Realizar Login	28
Figura 4 - Diagrama de Sequência (Manter Pet)	29
Figura 5 - Diagrama de Sequência (Manter Usuário).....	29
Figura 6 - Diagrama de Sequência (Manter Cliente).....	29
Figura 7 - Diagrama de Sequência (Manter Adoção).....	30
Figura 8 - Representação Lógica	31
Figura 9 - Diagrama Simplificado de todas as partes do Syspet	32
Figura 10 - Diagrama de Classe	34
Figura 11 - Visão de implantação.....	35
Figura 12 - Visão geral	36
Figura 13 - Visão de Dados	37

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Declaração do Problema.....	14
Tabela 2 - Declaração da posição do produto.....	15
Tabela 3 - Resumo dos Envolvidos	15
Tabela 4 - Resumo dos Usuários	16
Tabela 5 - Ambiente do Usuário	16
Tabela 6 - Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários	16
Tabela 7 - Definições, Acrônimos e Abreviações	26
Tabela 8 - Requisitos não Funcionais.....	27
Tabela 9 - Descrição da tabela realizar login	32
Tabela 10 - Descrição da tabela manter pet.....	33
Tabela 11 - Descrição da tabela manter usuário.....	33
Tabela 12 - Descrição da tabela manter cliente	33
Tabela 13 - Descrição da tabela manter adoção	34
Tabela 14 - Tabela de Camadas.....	36

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

JSX	Extensão da sintaxe da linguagem JavaScript.
CSS	Cascading Style Sheets
API	Interface de Programação de Aplicações.
MYSQL	Structure Query Language

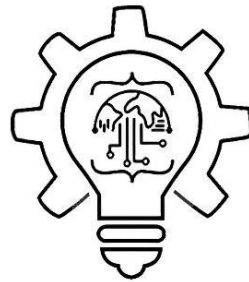
SUMÁRIO

1. CAPITULO 1 - DOCUMENTO DE VISÃO.....	13
1.1. INTRODUÇÃO	14
1.1.1. REFERÊNCIAS	14
1.2. POSICIONAMENTO	14
1.2.1. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA.....	14
1.2.2. SENTENÇA DE POSIÇÃO DO PRODUTO.....	14
1.3. DESCRIÇÕES DOS ENVOLVIDOS E USUÁRIOS.....	15
1.3.2. RESUMO DOS USUÁRIOS	15
1.3.3. AMBIENTE DO USUÁRIO	16
1.3.4. RESUMO DAS PRINCIPAIS NECESSIDADES DOS ENVOLVIDOS OU USUÁRIOS.....	16
1.3.5. ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIA	16
1.4. VISÃO GERAL DO PRODUTO	17
1.4.1. PERSPECTIVA DO PRODUTO	17
1.4.2. SUPOSIÇÕES E DEPENDÊNCIAS.....	17
1.5. RECURSOS DO PRODUTO	17
1.6. OUTROS REQUISITOS DO PRODUTO	17
2. CAPITULO 2 - DOCUMENTO DE REQUISITOS	18
2.1. INTRODUÇÃO	19
2.1.1. FINALIDADE.....	19
2.1.2. ESCOPO.....	19
2.1.3. DEFINIÇÕES, ACRÔNIMOS E ABREVIACÕES	19
2.1.4. REFERÊNCIAS	19
2.1.5. VISÃO GERAL	19
2.2. DESCRIÇÃO GERAL	20
2.3. REQUISITOS ESPECÍFICOS.....	20
2.3.1. FUNCIONALIDADE.....	20
2.3.2. USABILIDADE	20

2.3.2.1.	<i>Facilidade de Uso</i>	20
2.3.3.	CONFIABILIDADE	20
2.3.3.1.	<i>Garantia de Segurança e Disponibilidade</i>	20
2.3.4.	DESEMPENHO	21
2.3.4.1.	<i>Qualidade na Execução</i>	21
2.3.5.	SUPORTABILIDADE	21
2.3.5.1.	<i>Aplicação e Resistência</i>	21
2.3.6.	RESTRIÇÕES DE DESIGN.....	21
2.3.6.1.	<i>Restrição de Design</i>	21
2.3.7.	REQUISITOS DE SISTEMA DE AJUDA E DE DOCUMENTAÇÃO DE USUÁRIO ON-LINE	21
2.3.8.	COMPONENTES ADQUIRIDOS	21
2.3.9.	INTERFACES.....	21
2.3.9.1.	<i>Interfaces do Usuário</i>	21
2.3.9.3.	<i>Interfaces de Software</i>	22
2.3.9.4.	<i>Interfaces de Comunicação</i>	22
2.3.10.	REQUISITOS DE LICENCIAMENTO.....	22
2.3.11.	OBSERVAÇÕES LEGAIS, DE COPYRIGHT E OUTRAS.....	22
2.3.12.	PADRÕES APLICÁVEIS	23
2.4.	INFORMAÇÕES DE SUPORTE	23
3.	CAPITULO 3 - DOCUMENTO DE ARQUITETURA	24
3.1.	INTRODUÇÃO	25
3.1.1.	FINALIDADE.....	25
3.1.2.	ESCOPO.....	25
3.1.3.	DEFINIÇÕES, ACRÔNIMOS E ABREVIACÕES	25
3.1.4.	REFERÊNCIAS	26
3.1.5.	VISÃO GERAL	26
3.2.	REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL	26
3.3.	METAS E RESTRIÇÕES DA ARQUITETURA	27
3.4.	VISÃO DE CASOS DE USO	28
3.5.	VISÃO LÓGICA	31
3.6.	VISÃO DE PROCESSOS	34
3.7.	VISÃO DE IMPLANTAÇÃO	34
3.8.	VISÃO DE IMPLEMENTAÇÃO	35

3.8.1.	VISÃO GERAL	36
3.8.2.	CAMADAS.....	36
3.9.	VISÃO DE DADOS.....	37
3.10.	TAMANHO E DESEMPENHO.....	37
3.11.	QUALIDADE.....	37
4.	APÊNDICE A – TESTES	38
	REFERÊNCIAS	45

1. CAPITULO 1 - Documento de Visão



CREATIVE CODE
Software Development

SYSPET

**Documento de Visão do Software
Para Aplicação Mobile**

Versão 1.7

1.1. Introdução

A finalidade deste documento é especificar os requisitos relevantes do SYSPET MOBILE, assim como os limites e restrições evidentes que dão uma visão geral. Essa visão viabiliza a identificação e a produção de documentos e requisitos mais técnicos, assim como do próprio sistema MOBILE. A visão serve como forma de permitir a compreensão pelos participantes do projeto, do "o quê e por quê" o projeto existe e provê uma estratégia a partir da qual todas as futuras decisões podem ser validadas.

1.1.1. Referências

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 9ª edição. 2011.
<https://www.ibm.com/docs/pt-br/elm/6.0.5?topic=requirements-vision-document>
<https://fga-eps-mds.github.io/2018.2-IndicaAi/docs/2018/08/24/vision-doc.html>

1.2. Posicionamento

1.2.1. Descrição do Problema

O problema	Instituições e organizações que tenham a atenção voltada para adoções de animais e cuidados com os mesmos, não possuem de forma alguma um sistema próprio padronizado para contribuir com a organização e cadastro. A falta de sistema torna as operações mais lentas e difíceis, tornando complicado ainda mais a realização desse trabalho.
afeta	Instituições e organizações de adoção que não possuem um sistema que irá auxiliar para controle dos animais e até gestão da instituição
cujo impacto é	O impacto tem relação com a preocupação pela saúde dos animais, visando o forte aumento de casos de abandono e pela falta de controle da entrada desses animais nas Instituições.
uma boa solução seria	Um Sistema MOBILE para gerenciar o cadastro dos animais para adoção, gerando uma segurança e facilidade para a população e para os animais na hora da adoção.

Tabela 1 - Declaração do Problema

1.2.2. Sentença de Posição do Produto

Para	Instituições de Adoção, ONG's de Animais e organizações
Quem	Instituições e organizações que buscam organizar os seus processos de adoção de animais de forma ágil e segura buscando sempre praticidade.
O SYSPET	É um sistema MOBILE que trabalha com a proposta de cadastramento de animais para adoção, controle dessas adoções, cadastro dos adotantes e com isso garantir facilidade para cada usuário e segurança na hora de adotar.
Que	Gera estruturação para as instituições e organizações no cadastro dos animais que estão na instituição e que viram a chegar, no cadastro dos adotantes e no cadastro das futuras adoções, garantindo segurança e padronização nos processos.
Diferente de	My Pet - Trabalha semelhante ao SYSPET, de forma que faz o cadastro de animais e controle de vacinas. O que diferencia um do outro é que o My Pet busca gerenciar somente a vida do animal da estimação e o SYSPET servirá para instituições de modo geral, controlando os dados de todos os animais da instituição e incluído a opção de cadastro de Adoções e cadastro de Adotante.
Nosso produto	O SYSPET é um sistema MOBILE de gerenciamento voltado para Instituições e Organizações de Adoção. O sistema engloba funções relacionadas a esses locais, como gerenciamento de adoções e registro de vacinas. O sistema tem base em um banco de dados formado através dos cadastros de animais, do cadastro de adoções e cadastro de clientes.

Tabela 2 - Declaração da posição do produto

1.3.Descrições dos Envolvidos e Usuários

1.3.1. Resumo dos Envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidades
Professores	Discentes da UNILEÃO - Centro Universitário Doutor Leão Sampaio.	Auxiliar na construção e orientação do Projeto
Equipe de Desenvolvimento	Equipe de alunos da UNILEÃO que estão cursando Projeto Integrador.	Planejar, desenvolver e implementar o sistema.
Equipe de Gestores de Projeto	Equipe de alunos da UNILEÃO que estão cursando Projeto Integrador.	Planejar, desenvolver e gerenciar o projeto.

Tabela 3 - Resumo dos Envolvidos

1.3.2. Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvido
Administrador	Este usuário administra o aplicativo, editando possíveis benefícios para os usuários, além de ter acesso a relatórios dos e tudo que envolve o sistema.	O administrador exerce o papel de avaliar a veracidade do que está sendo proposto no App	SYPET
Usuário Comum	Usuários da aplicação	Utilizar o sistema e realizar adoções	SYPET

Tabela 4 - Resumo dos Usuários

1.3.3. Ambiente do Usuário

Descrição do Ambiente	A aplicação ficará disponível na loja de aplicações, seja Android ou IOS, caso o usuário deseje utilizar o SYPET basta apenas ter uma conexão com a internet e baixá-lo.
Restrições Ambientais	A aplicação do SYPET MOBILE foi desenvolvida para que o usuário possa acessar todas as funcionalidades do sistema onde ele estiver, com apenas uma conexão com a internet.
Interface Com Outros Sistemas	O Sistema estará apto para fazer ligações com outros sistemas, até o momento possui ligações com a API do Gmail.

Tabela 5 - Ambiente do Usuário

1.3.4. Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

Necessidade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Ajudar instituições e organizações de adoção que não possuem um sistema para gerenciamento.	Dificuldade para realizar adoções e um gerenciamento não eficaz.	Melhorar o funcionamento e gerenciamento das instituições	Utilizar a aplicação para automatizar todo o processo de adoção de animais, tornando aconchegante e eficaz na hora de adotar

Tabela 6 - Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

1.3.5. Alternativas e Concorrência

My Pet - Trabalha semelhante ao SYPET, de forma que faz o cadastro de animais e controle de vacinas. O que diferencia um do outro é que o My Pet busca gerenciar somente a vida do animal da estimação e o SYPET servirá para instituições de modo geral, controlando os dados de todos os animais da instituição e incluído a opção de cadastro de Adoções e cadastro de Adotante.

1.4.Visão Geral do Produto

1.4.1. Perspectiva do Produto

Um sistema **MOBILE** idealizado para atender as necessidades de gerenciamento de cadastros de animais para adoção com destino a inúmeras instituições de adoção e centros de zoonoses, proporcionando uma diferenciação no segmento competitivo. A aplicação é independente e proporciona um design totalmente intuitivo e de fácil compreensão aos usuários, podendo eles se cadastrarem, cadastrar animais, gerar carteira de vacinas, apresentar catálogo completo, cadastrar clientes e gerenciar dados, de forma fácil e ágil, ou seja, apenas com um aparelho celular.

1.4.2. Suposições e Dependências

O sistema de gerenciamento do SYSPET MOBILE, tem uma dependência da aplicação mobile, sendo assim é necessária uma conexão com a internet para obter a aplicação no aparelho do usuário, por meio da sua loja de aplicações.

1.5.Recursos do Produto

Sistema de login - O Sistema deve permitir que o usuário seja capaz de efetuar login, comprovando sua identidade podendo realizar operações de acordo com sua permissão. Toda notícia deve possuir título, imagem, texto, autor e tags;

Sistema Para Manter o Pet - O Sistema deve permitir que o usuário seja capaz de Realizar Cadastro/Consulta/Atualização/Delete dos Pets;

Sistema Para Manter Usuário - O Sistema deve permitir que o usuário seja capaz de Realizar Cadastro/Consulta/Atualização/Delete dos Usuários;

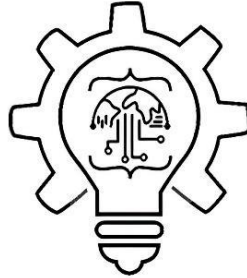
Sistema Para Manter Clientes - O Sistema deve permitir que o usuário seja capaz de Realizar Cadastro/Consulta/Atualização/Delete dos Clientes;

Sistema Para Manter Adoção - O Sistema deve permitir que o usuário seja capaz de Realizar Cadastro/Consulta/Atualização/Delete das Adoções;

1.6.Outros Requisitos do Produto

O sistema SYSPET é encontrado nas lojas de aplicação, sendo na Play Store (Android) ou Apple Store (para IOS), para isso precisa apenas ter alguma conexão com a internet e um aparelho telefônico que tenha a loja de aplicativos citadas acima, com a necessidade de instalação no aparelho para que o sistema funcione. Para acessar o sistema basta abrir o App quando baixado e instalado no seu aparelho eletrônico.

2. CAPITULO 2 - Documento de Requisitos



CREATIVE CODE
Software Development

SYSPET

Documento de Requisitos do Software Para Aplicação Mobile

Versão 1.5

2.1.Introdução

2.1.1. Finalidade

Este Documento especifica todos os requisitos do sistema SYSPET MOBILE, fornecendo aos desenvolvedores informações necessárias para a implementação das ações do projeto, e também como o sistema deve se comportar informando os testes que devem ser implementados.

Em outras palavras, tem o objetivo de explicitar os requisitos a fim de deixar os desenvolvedores e stakeholders atualizados quanto aos atributos de qualidade, usabilidade, confiabilidade, desempenho e suportabilidade, e tudo aquilo que for previamente definido de acordo com as necessidades que o usuário irá impor, que não está listado nos casos de uso.

2.1.2. Escopo

Um aplicativo mobile capaz de atender aos sistemas Android e IOS, com intuito de auxiliar organizações e instituições de adoção de animais

2.1.3. Definições, Acrônimos e Abreviações

REACT - NATIVE - Biblioteca de código JavaScript.

ANDROID STUDIO - Ambiente de desenvolvimento.

JSX - Extensão da sintaxe da linguagem JavaScript.

CSS - Cascading Style Sheets é um mecanismo para adicionar estilo a um documento web.

API - Interface de Programação de Aplicações.

STYLESHEET - Separação da apresentação e do conteúdo para web design.

MYSQL - Sistema de gerenciamento de banco de dados.

BANCO DE DADOS - conjuntos de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas.

SQLITE STORAGE - base de dados relacional de código aberto.

REACT - NATIVE - NAVIGATION - biblioteca popular para roteamento e navegação em uma aplicação React Native.

2.1.4. Referências

- [1] Documento de Requisitos (*Especificação Suplementar*) Disponível [Aqui](#). Última atualização do documento feita em **11 de Nov de 2017/ Acesso em 04 de Out de 2021**.
- [2] Documento de Requisitos (*Projeto Integrador e II*) Disponível [Aqui](#). Última atualização feita em **11 de Mai de 2021 / Acesso em 04 de Out de 2021**.

2.1.5. Visão Geral

Este documento contém as especificações de requisitos para o aplicativo mobile, que busca manter um controle dos clientes que fazem as adoções e dos Pets que entram no sistema de adoção e que saem, tendo assim também uma segurança nas adoções dos animais. Com o aplicativo em mãos, o cliente terá condições de acessar um sistema totalmente ágil e seguro.

2.2.Descrição Geral

Perspectiva do Produto: O Sistema tem como objetivo atender necessidades de gerenciamento de cadastro de animais para adoção com destino a inúmeras instituições de adoção e centros de zoonoses.

Funções do Produto: O sistema deve permitir que os usuários realizem cadastro, cadastrarem os animais, apresentar catálogo e gerenciar dados.

Características do Usuário: Os usuários do sistema serão pessoas responsáveis pela adoção de animais.

Restrições Gerais: Para acessar o sistema o usuário terá que visitar a aplicação, cadastrar-se e terá acesso às funcionalidades do sistema.

Suposições e Dependências: A aplicação necessita apenas de um aparelho celular com conexão à internet, com acesso a Play Store ou Apple Store, e memória disponível no aparelho para baixar a aplicação.

Subconjuntos de Requisitos: A aplicação terá uma arquitetura projetada para que futuramente sejam implementadas novas funcionalidades às já existentes.

2.3.Requisitos Específicos

2.3.1. Funcionalidade

RF001 - Realizar Login

O sistema deverá realizar login de usuários cadastrados;

RF002 - Manter Pet

O sistema deverá realizar login de usuários cadastrados;

RF003 - Manter Usuários

O sistema deve manter o registro de funcionários ativos que irão utilizar o sistema;

RF004 - Manter Clientes

O sistema deve registrar os clientes que realizarem adoções;

RF005 - Manter Adoção

O sistema deverá realizar o cadastro de adoções no banco de dados.

2.3.2. Usabilidade

2.3.2.1. Facilidade de Uso

- A aplicação será bem intuitiva com o usuário, trabalhando de uma forma fácil do usuário operar o sistema, a partir da interação humana – tarefa – produto.

- Terá como uma das principais virtudes a alta compreensão do usuário assim que acessar o sistema, sem a necessidade de treinamento e nem conhecimentos avançados em tecnologia para operar a aplicação.

2.3.3. Confiabilidade

2.3.3.1. Garantia de Segurança e Disponibilidade

- Na parte da manutenção será feita sempre na Play Store ou Apple Store pela equipe responsável;

- O Sistema irá se comportar bem diante de eventuais falhas, sendo apresentado uma mensagem ao usuário informando o motivo, que certamente será resolvido em horas, ou até mesmo minutos;
- O Sistema deve funcionar 24 horas por dia e 7 dias por semana, quando existir o acesso à internet;
- Não deve haver erros nas informações contidas na base de dados que será exibida para o usuário;
- Garantia de segurança nos dados informados pelo usuário.

2.3.4. Desempenho

2.3.4.1. Qualidade na Execução

- A aplicação tem capacidade de suportar maior ou igual a 100 usuários simultâneos;
- As necessidades de desempenho devem ser levadas em conta, pois o tempo de resposta do sistema deverá ser o mínimo possível.

2.3.5. Suportabilidade

2.3.5.1. Aplicação e Resistência

O usuário será capaz de utilizar o sistema através do seu smartphone por meio de um aplicativo. Não será necessário que nenhum software personalizado resida no smartphone além do aplicativo do SysPet. A manutenção do sistema deverá ser possível num tempo relativamente curto

2.3.6. Restrições de Design

2.3.6.1. Restrição de Design

O design do sistema deverá estar de acordo com as normas e boas práticas de desenvolvimento para a plataforma mobile desejada, atentando para suas particularidades, ao mesmo tempo em que mantendo a uniformidade das funcionalidades do sistema.

2.3.7. Requisitos de Sistema de Ajuda e de Documentação de Usuário On-line

- FAQ (Frequently Asked Questions - Perguntas Frequentes) é uma técnica que sintetiza perguntas comuns em relação ao funcionamento do sistema, com o intuito de respondê-las de forma rápida e objetiva. A construção dessas perguntas será baseada nos relatórios providos dos testadores, listando quais foram os pontos mais incertos e confusos em relação ao funcionamento do sistema.
- Usuários que usarem a aplicação terão acesso a um e-mail de suporte, onde será possível enviar perguntas específicas sobre o funcionamento do software. Essas perguntas serão respondidas dependendo da disponibilidade dos funcionários da empresa.

2.3.8. Componentes Adquiridos

O sistema deve ser desenvolvido levando muito em consideração as reservas legais e licenças dos “produtos” utilizados.

2.3.9. Interfaces

O Sistema deve exibir graficamente componentes da aplicação, permitindo o uso do usuário final

2.3.9.1. Interfaces do Usuário

Tela Realizar Login - O Sistema deve exibir de forma limpa e de bom entendimento uma tela para que o usuário possa fazer sua autenticação na aplicação;

Tela Para Manter Pet - O Sistema irá apresentar graficamente uma tela para gerenciar o registro de animais;

Tela para Manter Usuários - O sistema deve apresentar graficamente uma tela para gerenciar o registro de funcionários ativos no sistema;

Tela Para Manter Clientes - O Sistema apresentará uma tela para o registro de clientes;

Tela Para Manter Adoção - O Sistema deve apresentar uma tela para a realização de registro de adoções;

2.3.9.2. Interfaces de Hardware

O hardware do sistema SYSPET MOBILE seria seu (servidor) que pode ser projetado exclusivamente para armazenar e compartilhar dados em rede, podendo ainda fornecer soluções de backup e de alta disponibilidade para alta segurança na aplicação.

Portanto, seu servidor será capaz de responder todas as aquisições feitas pelos usuários simultaneamente, garantindo que não haja atraso, e ainda garantir a consistência de dados.

2.3.9.3. Interfaces de Software

A aplicação SYSPET MOBILE busca ter uma comunicação facilitada com o usuário final, portanto é utilizado o GUI, sigla para a expressão “Graphical User Interface”, que seria uma interface de software que busca a utilização de elementos gráficos para manter uma conexão / comunicação com o usuário da aplicação.

2.3.9.4. Interfaces de Comunicação

O SYSPET WEB irá apresentar uma forma fácil de comunicação da própria aplicação com outras requisições que estabelecerão conexão com nosso sistema, sendo trabalhada de forma que haja uma qualidade no processo, sem a perda na eficiência do app

2.3.10. Requisitos de Licenciamento

A utilização do SYSPET MOBILE tem como único fim atender as necessidades das organizações e instituições de animais.

2.3.11. Observações Legais, de Copyright e Outras

Aqui estão descritas todas as observações e leis sobre direitos autorais, observações sobre patentes e logomarcas.

LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Título II – Das Obras Intelectuais

Capítulo I – Das Obras Protegidas

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

Art. 7º - XII - os programas de computador.

LEI Nº 9.279, DE 14 DE MAIO DE 1996.

Título I – Das Patentes

Capítulo I – Das Titularidade

Art. 6º Ao autor de invenção ou modelo de utilidade será assegurado o direito de obter a patente que lhe garanta a propriedade, nas condições estabelecidas nesta Lei.

Art. 6º - § 2º A patente poderá ser requerida em nome próprio, pelos herdeiros ou sucessores do autor, pelo cessionário ou por aquele a quem a lei ou o contrato de trabalho ou de prestação de serviços determinar que pertença a titularidade.

LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Capítulo II

Da proteção aos direitos de autor e do registro

Art. 2º O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

Art. 2º - § 5º Inclui-se dentre os direitos assegurados por esta Lei e pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País aquele direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel comercial, não sendo esse direito exaurido pela venda, licença ou outra forma de transferência da cópia do programa.

LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018.

Capítulo I

Disposições Preliminares

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

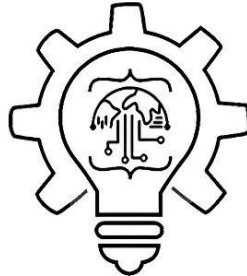
2.3.12. Padrões Aplicáveis

- ISO 9241- O documento **ISO 9241-11** explica como é que se pode identificar ou avaliar a **usabilidade** de uma plataforma digital através da performance e da satisfação do utilizador. A norma centra-se em três eixos dominantes: Eficácia, Eficiência e por último, Satisfação. Procura quantificar o esforço do utilizador.
- ISO 9126 - É uma norma **ISO** para qualidade de produto de software.

2.4. Informações de Suporte

Em relação a parte de suporte, o SYSPET MOBILE irá trabalhar com uma caixa de e-mails para retirar qualquer tipo de dúvida que o usuário final tenha, e na própria aplicação terá possibilidades da comunicação com os representantes do projeto, tornando assim uma conexão com o usuário / desenvolvedor.

3. CAPITULO 3 - Documento de Arquitetura



CREATIVE CODE
Software Development

SYSPET

Documento de Arquitetura do Software

Para Aplicação Mobile

Versão 2.0

3.1.Introdução

Nesse documento será apresentado todas as funcionalidades do sistema SYSPET, mantendo sempre objetividade na apresentação das funções que o englobam. Nos pontos abaixo serão mostradas todas as funções e como irão funcionar, sendo de uma forma bem clara, levando em conta a real finalidade do sistema, que seria uma forma de gerenciamento ligado às instituições de adoção e centros de zoonoses. O documento tem o propósito de reunir e demonstrar todos os tipos de informações necessárias ao controle das atividades de Arquitetura, oferecendo uma visão dos requisitos para um melhor desenvolvimento do sistema mobile.

3.1.1. Finalidade

A real finalidade do “Documento de Arquitetura de Software - DAS” é definir um modelo arquitetural para ser aplicado ao desenvolvimento da aplicação SYSPET, mostrando sempre as tomadas de decisões que foram aplicadas no app SYSPET mobile.

3.1.2. Escopo

A utilidade deste documento é concernente à capturar, transmitir e documentar as decisões que foram tomadas em relação ao sistema. Sendo influenciado por requisitos funcionais, caso de uso, e não funcionais capturados por especificações suplementares, assim influenciando a(s) solução(ões) adotadas, consequentemente afetando atributos como desempenho, portabilidade, confiabilidade, disponibilidade, entre outros.

3.1.3. Definições, Acrônimos e Abreviações

Alguns dos acrônimos, definições e abreviações contidos neste documento são:

ABREVIATÕES ACRÔNIMOS	DEFINIÇÕES
React	É uma biblioteca JavaScript de código aberto com foco em criar interfaces de usuário em páginas web. É mantido pelo Facebook, Instagram, e outras empresas.
ReactNative	É uma biblioteca JavaScript criada pelo Facebook. É usada para desenvolver aplicativos para os sistemas Android e iOS de forma nativa.
Android	É um sistema operacional baseado no núcleo Linux, desenvolvido por um consórcio de desenvolvedores conhecido como Open Headset Alliance, sendo o principal colaborador do Google.
JSX	É uma extensão de sintaxe para JavaScript. É recomendado usar JSX com o React para descrever como a UI deveria parecer.
CSS	Cascading Style Sheets é um mecanismo para adicionar estilo a um documento web. O código CSS pode ser aplicado diretamente nas tags ou ficar contido dentro das tags <Style>. Também é possível, em vez de colocar a formatação dentro do documento, criar um link para um arquivo CSS que contém os estilos.
API	Interface de Programação de Aplicações cuja sigla API provém do Inglês <i>Application Programming Interface</i> , é um conjunto de rotinas e padrões estabelecidos por um <u>software</u> para a utilização das suas

	funcionalidades por aplicativos que não pretendem envolver-se em detalhes da implementação do software, mas apenas usar seus serviços.
StyleSheet	Traduzido do inglês-Uma folha de estilo da web é uma forma de separação da apresentação e do conteúdo para web design, na qual a marcação de uma página da web contém o conteúdo e a estrutura semântica da página, mas não define seu layout visual.
MySQL	É um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface. É atualmente um dos sistemas de gerenciamento de bancos de dados mais populares da Oracle Corporation, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo.
Banco de Dados	Bancos de dados ou bases de dados são conjuntos de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas. São coleções organizadas de dados que se relacionam de forma a criar algum sentido e dar mais eficiência durante uma pesquisa ou estudo científico.
React-Native-Navigation	É uma biblioteca popular para roteamento e navegação em uma aplicação React Native . Essa biblioteca ajuda a resolver o problema de navegar entre várias telas e compartilhar dados entre elas.
Dependências de Aplicação	É um design Patterns útil para a criação e atribuição de objetos que tenham interdependência entre si. Essas dependências representam o relacionamento dos objetos em um sistema, relacionamento este que pode se tornar bastante complexo para ser realizado manualmente pelo programador.

Tabela 7 - Definições, Acrônimos e Abreviações

3.1.4. Referências

- Documento de Visão. (doc. Visão)
- Documento de Especificação dos Requisitos. (doc. Especificação de requisitos)
- Documento do Produto de Software (doc. Produto de software)

3.1.5. Visão Geral

A partir desse ponto para um melhor entendimento do documento o mesmo foi dividido em 4 partes, os quais tratam de informações necessárias para o desenvolvimento do SYSPET, cada tópico traz consigo suas características e importâncias para esse documento. Esses tópicos estão estruturados da seguinte forma:

- Realizar Login;
- Manter Pet;
- Manter Usuário;
- Manter Cliente;
- Manter Adoção;

O Documento está descrito conforme o sistema irá funcionar.

3.2.Representação Arquitetural

Esse documento apresenta uma arquitetura detalhada de como realmente irá funcionar o sistema.

O sistema será desenvolvido seguindo um padrão de arquitetura de 3 camadas (Apresentação, Negócio e Dados) com o MVC (Interação do usuário (View), camada de manipulação de dados (Model) e a camada de controle (Controller)).

Seguindo a sequência (Apresentação, Negócio e Dados):

A camada de apresentação é a responsável por exibir toda a “interface” do sistema SysPet e está diretamente ligada à View. Através dela, se obtém respostas da camada de negócio cuja finalidade é manter o controle do negócio do sistema contidas ligadas diretamente ao Controller, os dados das regras de negócio são repassados para a camada de implementação através deste Controller. A camada de implementação está relacionada com o Model, ele é o responsável por manter a persistência com o banco de dados.

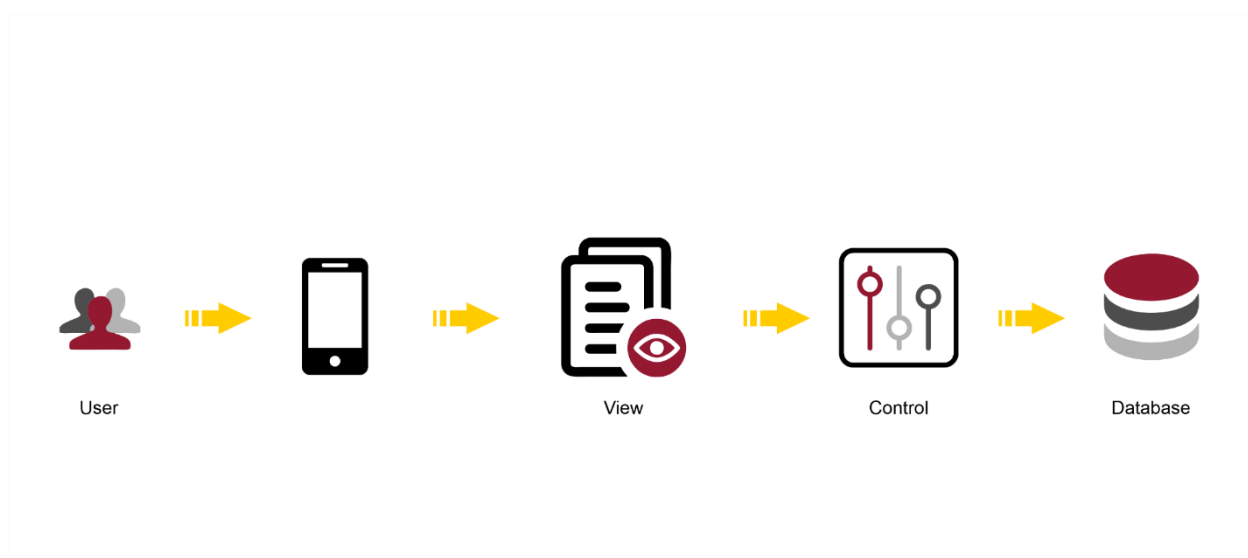


Figura 1 - Representação Arquitetura

3.3.Metas e Restrições da Arquitetura

Todos os requisitos não funcionais estão muito bem definidos no documento de requisitos, e também logo abaixo na tabela estão de forma detalhada também, passando uma descrição completa de suas finalidades. São eles que definem os limites do sistema e que afetam de forma direta a arquitetura do SYSPET.

Abaixo mostra eles:

RNF	RESTRIÇÕES	METAS
RNF-001	SISTEMA FAQ	O sistema deve possibilitar a realização de perguntas comuns sobre o funcionamento do software, ou seja, perguntas feitas frequentemente. Consiste em uma página criada dentro do site da empresa que centraliza os questionamentos mais recorrentes feitos pelos clientes.
RNF-002	ACESSO POR REQUERIMENTOS	O sistema deve conseguir controlar o acesso aos dados contidos nele, tendo um controle e segurança necessários.
RNF-003	PRIVACIDADE	O sistema deve possuir política de privacidade, atendendo as normas LGPD.

Tabela 8 - Requisitos não Funcionais

3.4. Visão de Casos de Uso

O Diagrama geral de caso de uso apresentado abaixo, mostra todo o funcionamento da aplicação mobile do SYSPET.

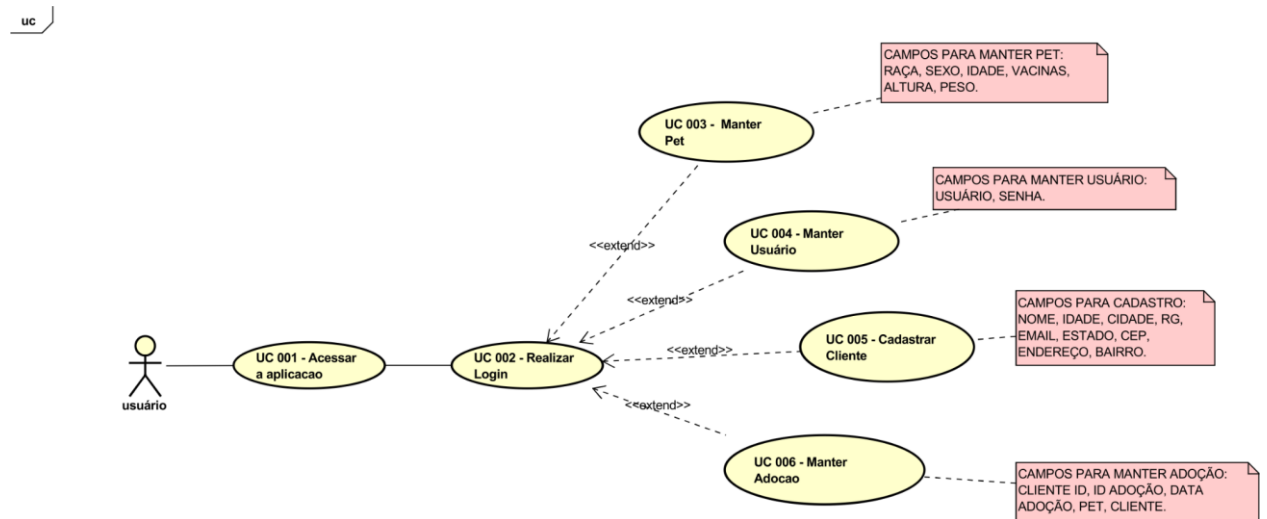


Figura 2 - Caso de Uso

O Diagrama geral está sendo listado de acordo com os diagramas de sequência, sendo listado nele todo cenário das funcionalidades do sistema SYSPET WEB. Os diagramas de sequência estão apresentados abaixo:

3.4.1. RF001 - Realizar Login:

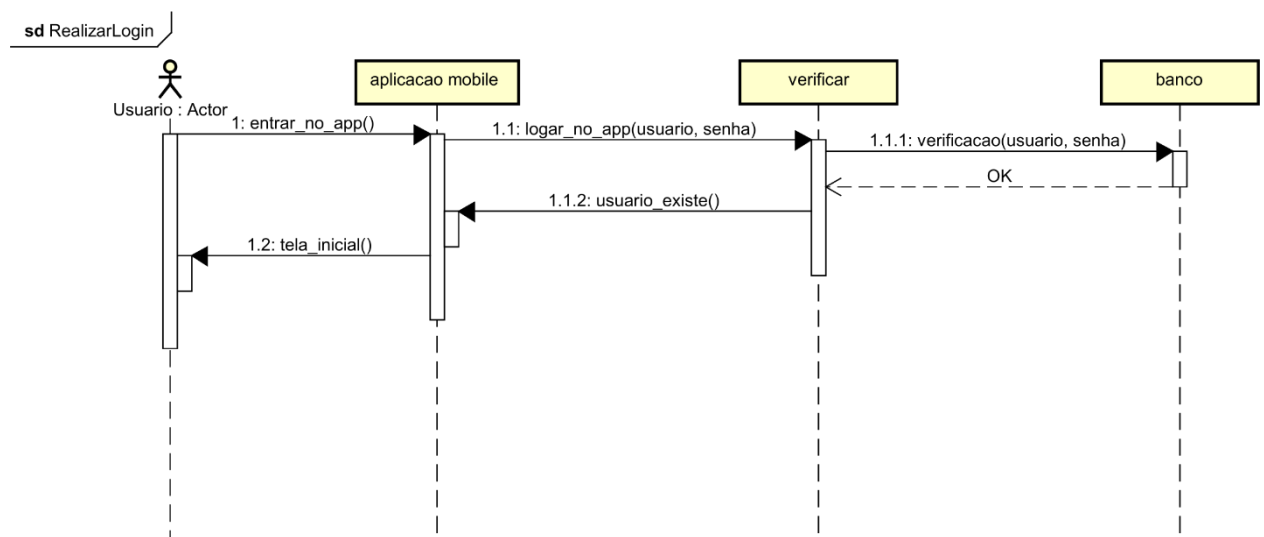


Figura 3 - Diagrama de Sequência - Realizar Login

3.4.2. RF002 - Manter Pet:

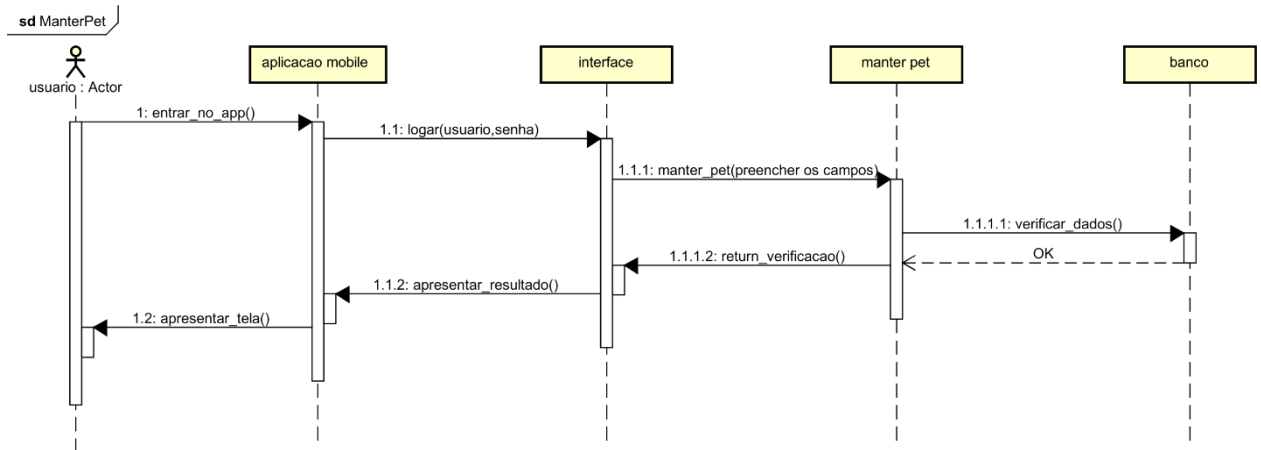


Figura 4 - Diagrama de Sequência (Manter Pet)

3.4.3. RF003 - Manter Usuário:

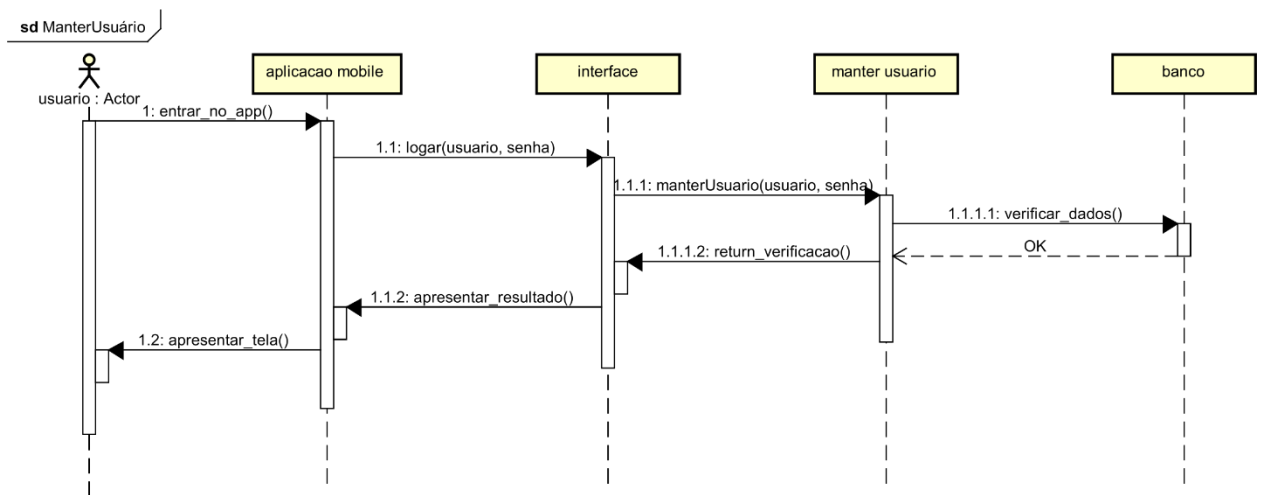


Figura 5 - Diagrama de Sequência (Manter Usuário)

3.4.4. RF004 - Manter Cliente:

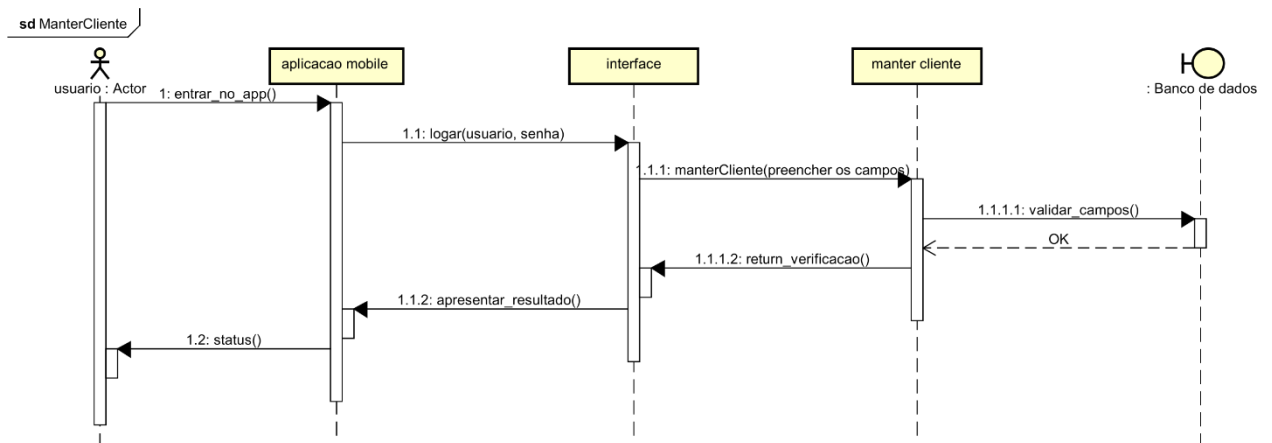


Figura 6 - Diagrama de Sequência (Manter Cliente)

3.4.5. RF005 - Manter Adoção:

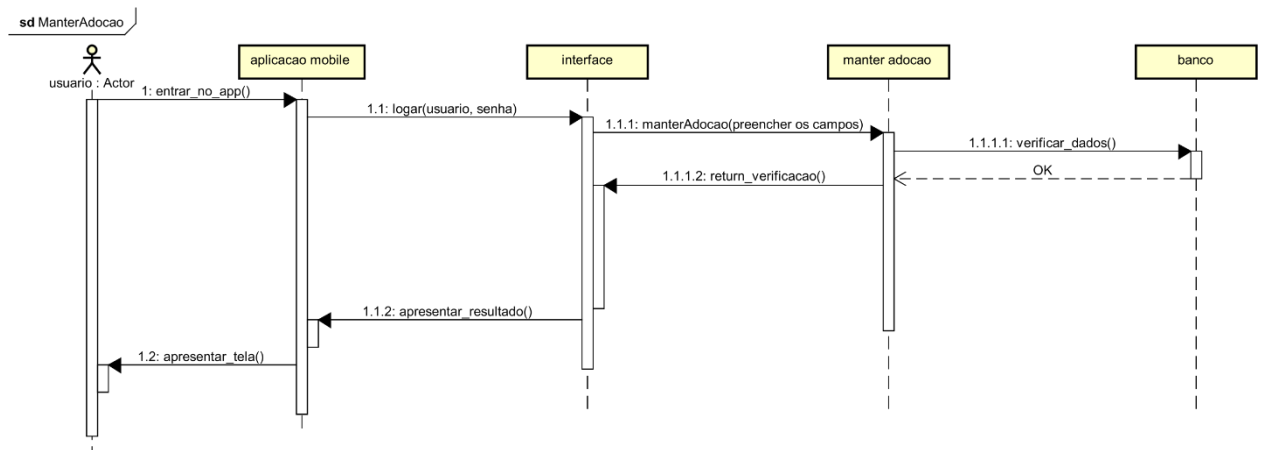


Figura 7 - Diagrama de Sequência (Manter Adoção)

3.5. Visão Lógica

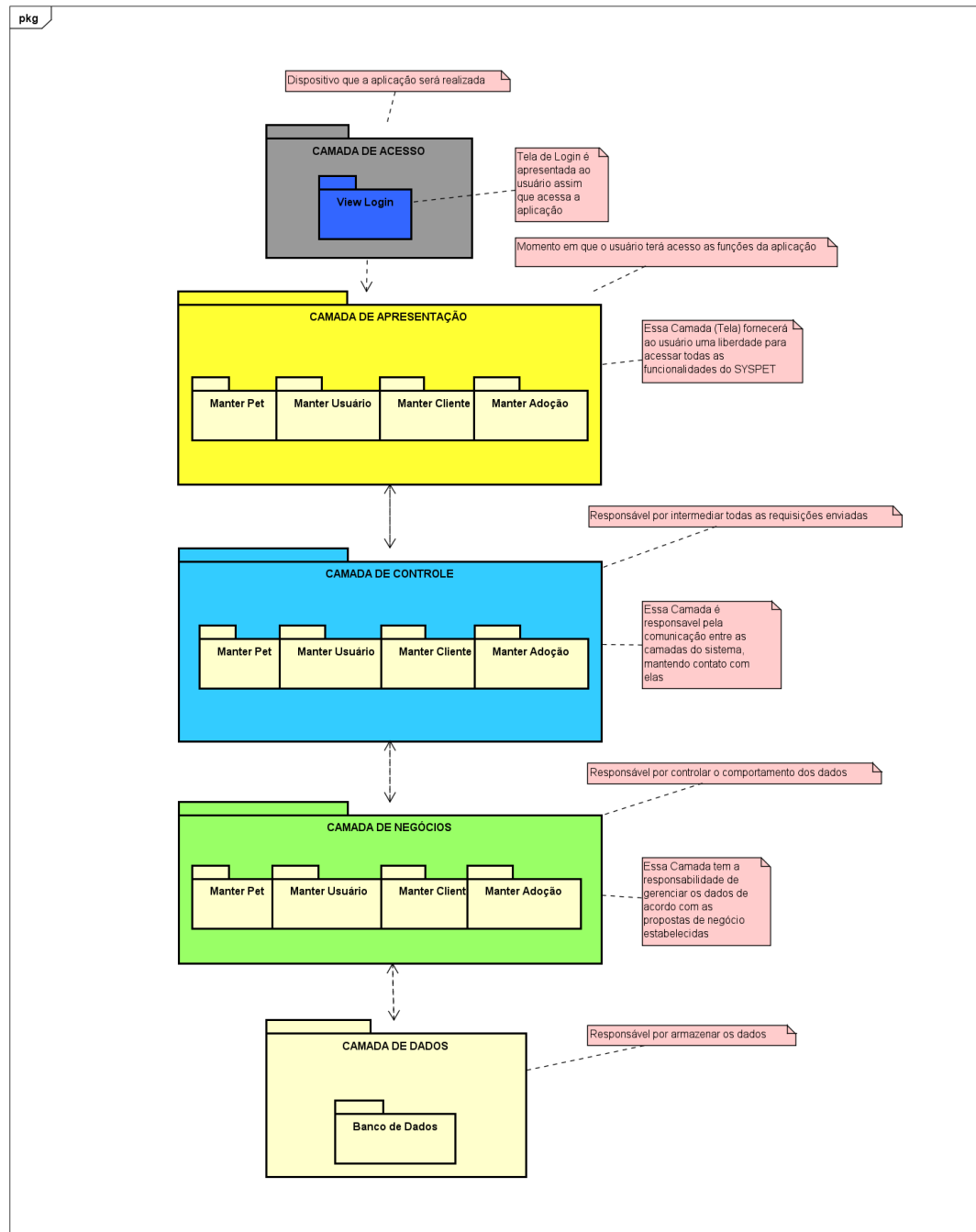


Figura 8 - Representação Lógica

Esse Diagrama da visão lógica informa todas as partes significativas da arquitetura do modelo de design, sendo subdividido em pacotes, e em cada pacote ele mostra a divisão das classes.

3.5.1. Visão Geral

O usuário interage com o SYSPET da sua aplicação mobile, inserindo uma Rota, o qual solicitar ao Controller uma determinada ação, o Controller processar as informações passadas por intermédio de sua interação com o Modal que por sua vez se comunica com o banco de dados que consequentemente retornar o resultados da operação para View.

3.5.2. Pacotes de Design Significativos do Ponto de Vista da Arquitetura

O diagrama abaixo mostra de forma simplificada todas as partes do SYSPET

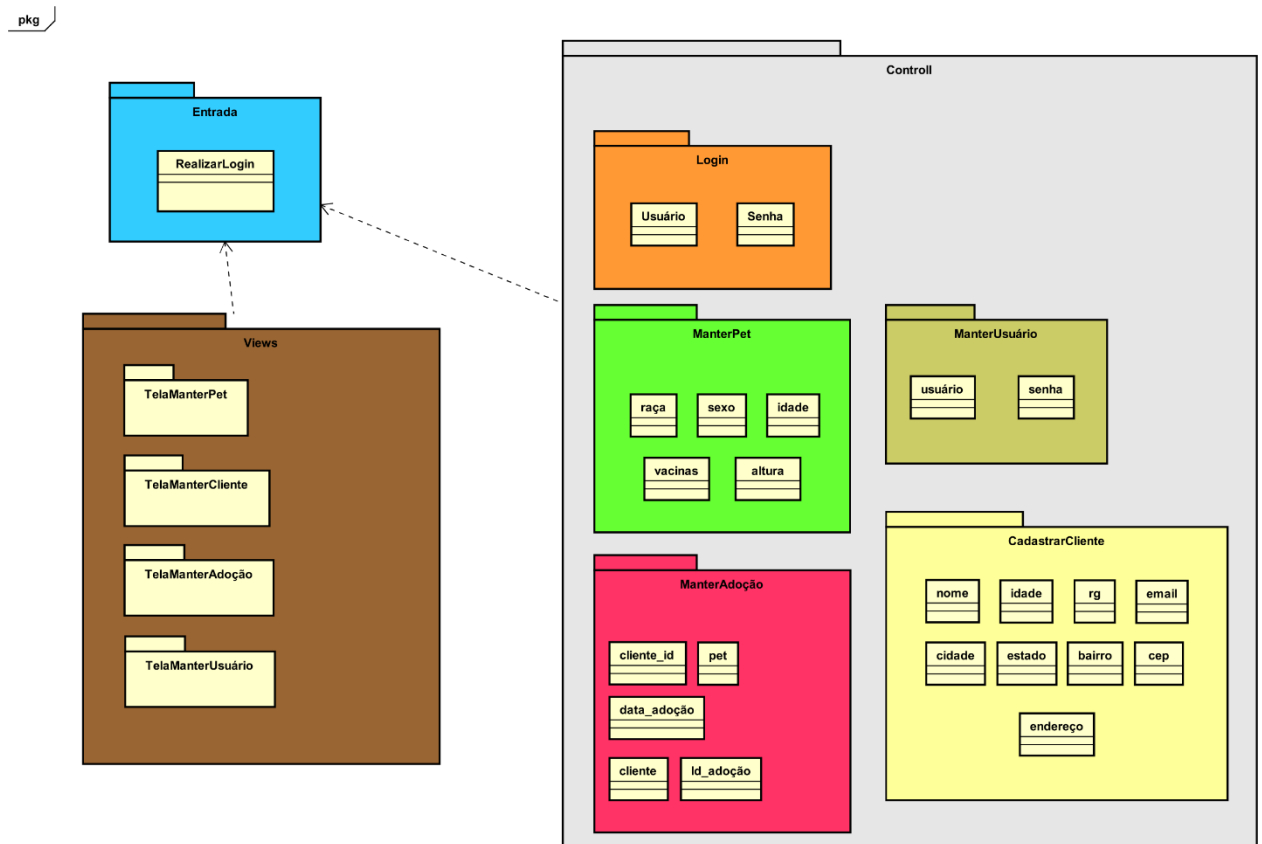


Figura 9 - Diagrama Simplificado de todas as partes do Syspet

Esse diagrama tem como objetivo mostrar de forma bem explícita todas as partes do sistema, seguindo o MVC como padrão, e separando todos os pacotes com suas respectivas classes.

DEMONSTRAÇÃO DE PACOTES:

PACOTE REALIZAR LOGIN	
CAMADA DE APRESENTAÇÃO DA VIEW	
CAMPOS	DESCRIÇÃO
USUÁRIO	ONDE O USUÁRIO SE IDENTIFICA PARA ENTRAR NO SISTEMA
SENHA	ONDE O USUÁRIO IDENTIFICA SUA SENHA DE ACESSO

Tabela 9 - Descrição da tabela realizar login

PACOTE MANTER PET	
CAMADA DE APRESENTAÇÃO DA VIEW	
CAMPOS	DESCRIÇÃO

RAÇA	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO A RAÇA DO PET.
IDADE	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO A IDADE DO PET.
SEXO	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO O SEXO DO PET.
VACINA	RESPONSÁVEL POR INFORMAR AS VACINAS
ALTURA	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO A ALTURA DO PET.
PESO	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO O PESO DO PET.

Tabela 10 - Descrição da tabela manter pet

PACOTE MANTER USUÁRIO	
CAMADA DE APRESENTAÇÃO DA VIEW	
CAMPOS	DESCRIÇÃO
USUÁRIO	RESPONSÁVEL POR RECEBER NOME DO USUÁRIO
SENHA	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO A SENHA

Tabela 11 - Descrição da tabela manter usuário

PACOTE MANTER CLIENTE	
CAMADA DE APRESENTAÇÃO DA VIEW	
CAMPOS	DESCRIÇÃO
NOME	RESPONSÁVEL POR RECEBER NOME DO USUÁRIO
IDADE	RESPONSÁVEL POR RECEBER DO USUÁRIO SUA IDADE
CIDADE	RECEBER A CIDADE DO USUÁRIO
RG	COLETAR O RG
E-MAIL	RECEBER O E-MAIL DO USUÁRIO
ESTADO	RECEBER O ESTADO DO USUÁRIO
CEP	RECEBER O CEP DO USUARIO
ENDEREÇO	RECEBER O ENDEREÇO DO USUÁRIO

Tabela 12 - Descrição da tabela manter cliente

PACOTE MANTER ADOÇÃO	
CAMADA DE APRESENTAÇÃO DA VIEW	
CAMPOS	DESCRIÇÃO

CLIENTE ID	RESPONSÁVEL POR RECEBER O IDENTIFICADOR DO CLIENTE
ID ADOÇÃO	RESPONSÁVEL POR RECEBER A IDENTIFICAÇÃO DA ADOÇÃO
DATA DA ADOÇÃO	RECEBER A DATA QUE A ADOÇÃO FOR REALIZADA
PET	INFORMAÇÕES DO PET
CLIENTE	INFORMAÇÕES DO CLIENTE

Tabela 13 - Descrição da tabela manter adoção

3.6.Visão de Processos

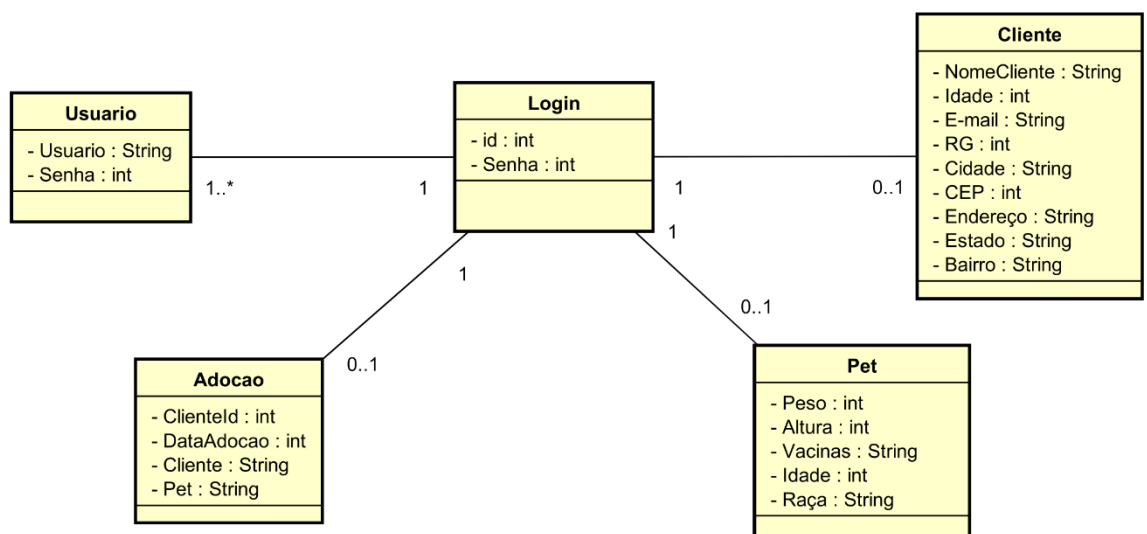


Figura 10 - Diagrama de Classe

Essa representação mostra um diagrama de classe, que tem como objetivo mapear de forma clara a estrutura do SYSPET Mobile.

3.7.Visão de Implantação

O SYSPET é uma aplicação mobile que seguirá o padrão de usuário-servidor, toda sua implantação é composta em três fases: Usuário, que faz acesso da aplicação; Servidor da Aplicação, onde a partir de uma requisição do app mobile, faz a interação com o SYSPET assim como suas regras de negócios, tendo acesso aos recursos do mesmo e a camada de Banco de dados que é o local onde estarão armazenados todos os dados que nele foi salvo, todos se utilizam da camada TCP/IP para comunicação.

pkg

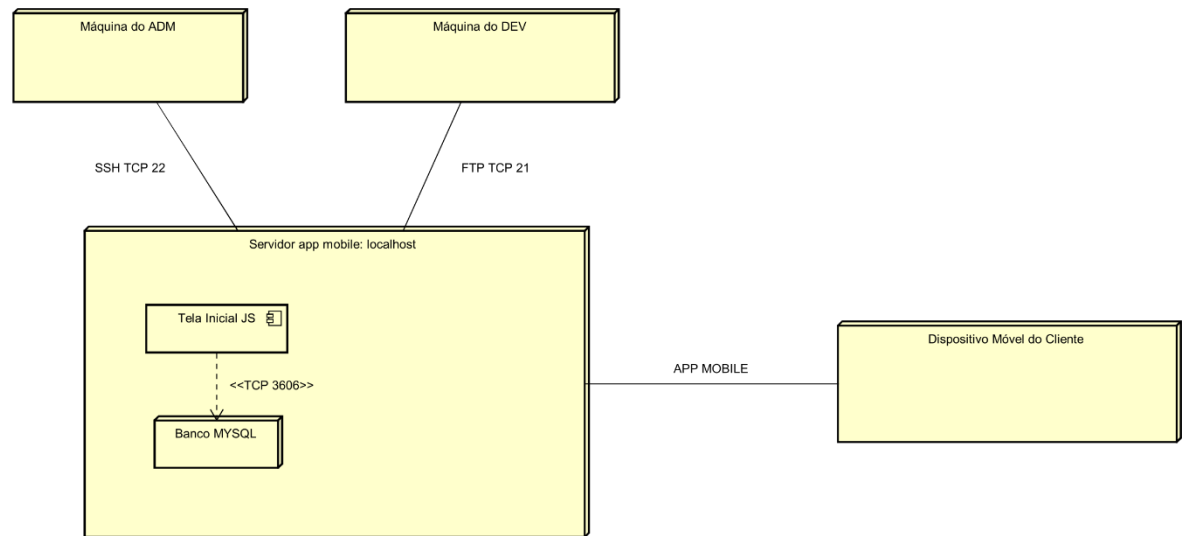


Figura 11 - Visão de implantação

Acima é apresentada uma visão de implantação do SYSPET Mobile, contendo um usuário acessando o app, e indo até o banco de dados.

3.8. Visão de Implementação

O sistema SYSPET está implementado utilizando conceitos de Programação Orientada a Objetos através de frameworks, estrutura MVC, Linguagem de Programação PHP e Bancos de Dados MySql.

3.8.1. Visão Geral

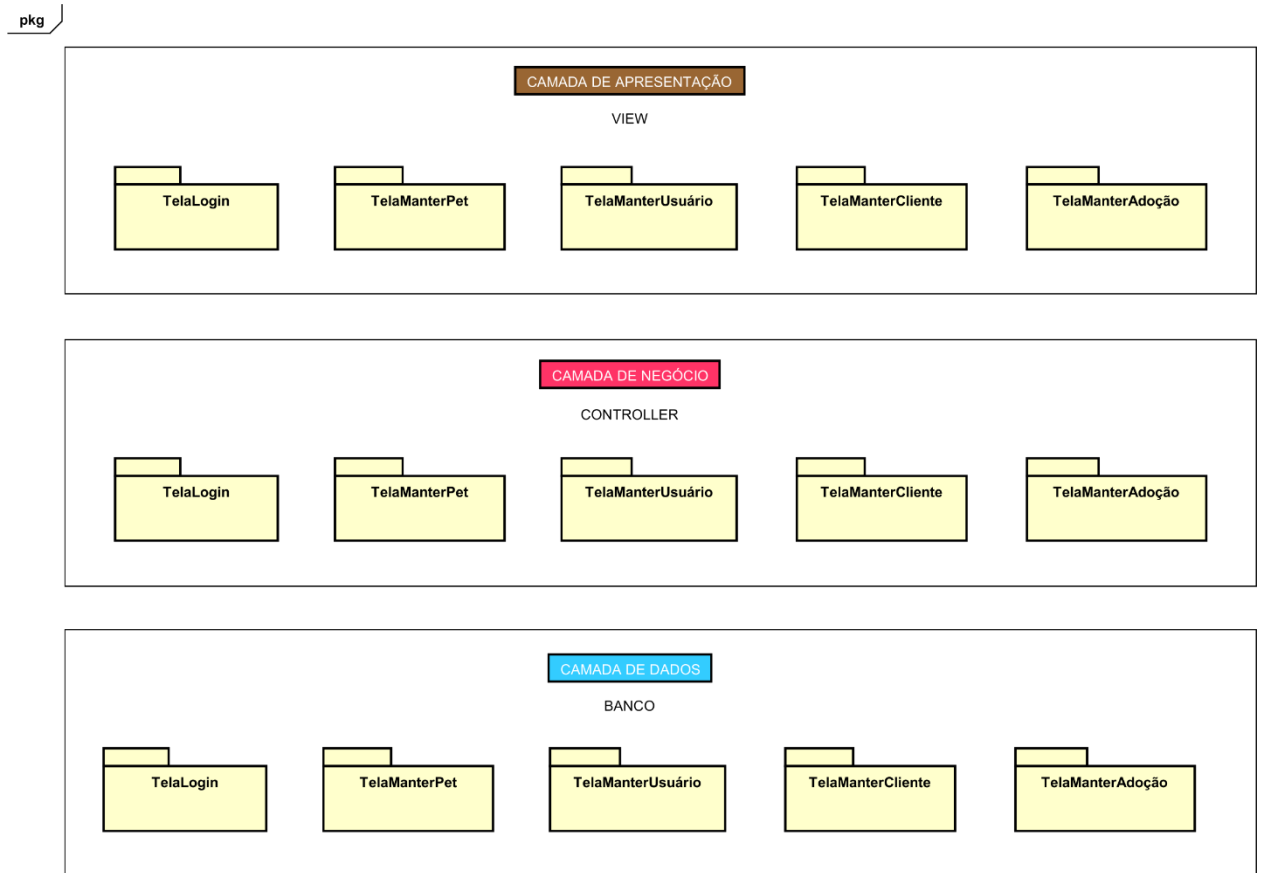


Figura 12 - Visão geral

3.8.2. Camadas

CAMADAS	DESCRIÇÃO
USUÁRIO	A exibição das View por meio da aplicação mobile é considerado o cliente. É através dele que as solicitações são requeridas ao servidor.
SERVIDOR	
VIEW	É uma das camadas do MVC que tem a função de representar as interfaces ao usuário final, toda ou qualquer interface tratada nessa camada.
BANCO	Onde todos os dados vão estar guardados

Tabela 14 - Tabela de Camadas

3.9. Visão de Dados

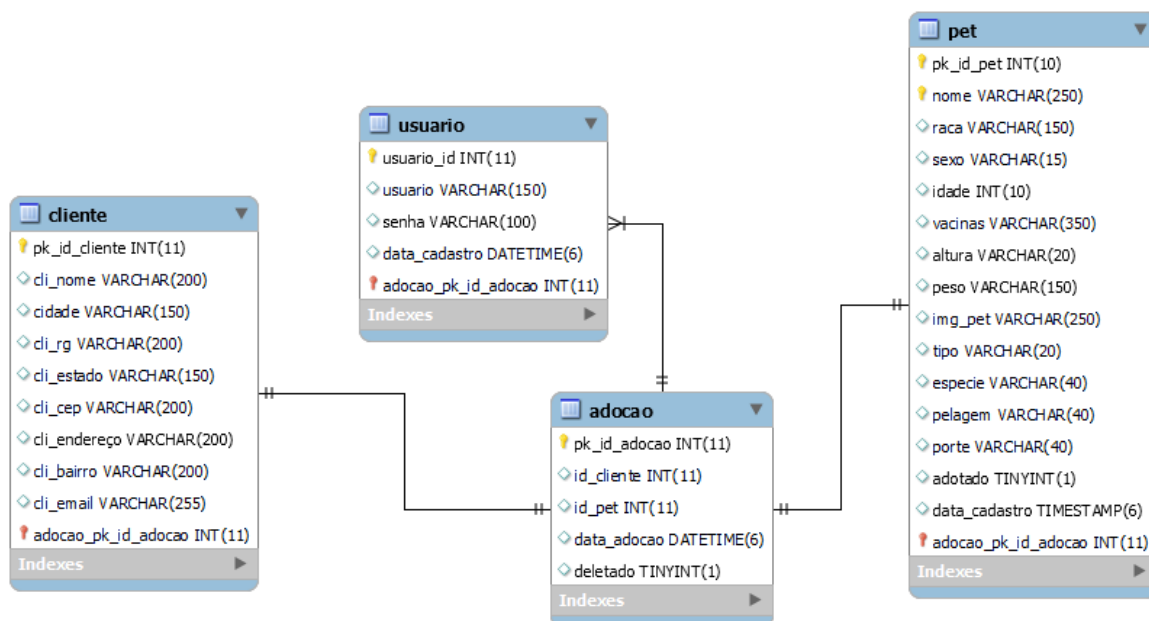


Figura 13 - Visão de Dados

O modelo representado acima, refere-se ao diagrama de entidade relacionamento onde nele está contido todas as classes e seus respectivos relacionamentos contidos no banco de dados, os tipos de relacionamentos, chaves estrangeiras, campos que estarão, detalhando entidade por entidade.

3.10. Tamanho e Desempenho

O SYSPET trabalha de forma que seu desempenho e tamanho sejam satisfatórios, fazendo com o que o usuário final não espere muito tempo para ter suas respostas e não funcione de forma lenta, agindo de forma eficiente.

3.11. Qualidade

O SYSPET Mobile deve ser desenvolvido na arquitetura com as camadas de Model, View e Controller (MVC), tornando fácil a manutenção da sua aplicação, com pacotes modulares de rápido desenvolvimento, tornando a aplicação leve e independente.

4. APÊNDICE A – Testes

4.1.RF001 – Realizar Login

Caso de Teste SPmob-1: CT001 - [POSITIVO] Realizar Login [Versão: 1]				
Autor:		admin		
<u>Objetivo do Teste:</u> Garantir a execução do login com dados corretos e ser redirecionado ao ambiente principal do aplicativo móvel SYSPET				
<u>Pré-condições:</u> Possuir cadastro ativo no aplicativo móvel SYSPET				
#:	Ações do Passo:	Resultados Esperados:	Notas da Execução:	Status da Execução:
1	O usuário acessa o App "SYSPET"	A tela de login é apresentada	Teste executado com sucesso!	Passou
2	O usuário deve preencher os campos “Usuário” e “Senha” com dados válidos. “Usuário” = [“teste@gmail.com”] “Senha” = [“Teste123”]	O aplicativo deve exibir os respectivos dados digitados no campo usuário e exibir os dados de senha no padrão Password.	Teste executado com sucesso!	Passou
3	O usuário deve selecionar botão [“Entrar”]	O aplicativo deve validar os dados digitados e redirecionar o usuário ao ambiente principal.	Teste executado com sucesso!	Passou

4.2.RF002 – Manter Pet

Caso de Teste SPmob-3: CT001 - [POSITIVO] Manter Pet [Versão : 1]	
Autor:	admin

<u>Objetivo do Teste:</u> Garantir a execução de cadastro do pet no aplicativo móvel SYSPET, para a partir disso, gerar informações para outros tópicos				
<u>Pré-condições:</u> Possuir cadastro ativo no aplicativo móvel SYSPET				
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados:</u>	<u>Notas da Execução:</u>	<u>Status da Execução:</u>
1	O usuário acessa o app "SYSPET"	A tela de login é apresentada	Teste executado com sucesso	Passou
2	O usuário realiza o login com dados válidos e clica em ["Entrar"]	Após a validação, o ambiente principal é exibido	Teste executado com sucesso	Passou
3	O usuário seleciona a opção (Pets). Em seguida seleciona o ícone {+}	O formulário de cadastro Adicionar Pet é exibido.	Teste executado com sucesso	Passou
4	O usuário preenche os dados do pet "Nome", "Raça", "Sexo", "idade", "altura", "peso", "especie", "porte", "pelagem" e "vacina" corretamente "Nome do Pet = ["Cachorro"] "Raça" = ["Labrador"] "Sexo" = ["Macho"] "idade" = ["6"] "altura" = ["57" cm] "peso" = ["29" Kg] "vacina" = ["V8"] "Especie" = ["Cão"] "Porte" = ["Médio"]	O App deve exibir os dados respectivos a cada campo, obedecendo o padrão de exibição corretamente de cada campo	Teste executado com sucesso	Passou

	"Pelagem" = ["Ondulada"]			
5	O usuário deve selecionar o botão ["Salvar Cadastro"]	O aplicativo deve validar os dados digitados, exibir a mensagem ["Registro inserido com sucesso"] e retornar à tela de Pets.	Teste executado com sucesso	Passou

4.3. Manter Usuário

Caso de Teste SPmob-5: CT001 - [POSITIVO] Manter usuários [Versão : 1]				
Autor:		admin		
<u>Objetivo do Teste:</u> Garantir a execução de cadastro dos usuários ao aplicativo e o redirecionamento à tela de login.				
<u>Pré-condições:</u> - Não possuir cadastro ativo no aplicativo. - Não estar logado.				
<u>#:</u>	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados:</u>	<u>Notas da Execução:</u>	<u>Status da Execução:</u>
1	O usuário acessa o App "SYSPET"	A tela de Login é apresentada	Teste executado com sucesso	Passou

2	O usuário seleciona o botão ["Cadastrar Usuário"]	O formulário de cadastro é exibido	Teste executado com sucesso	Passou
3	O usuário deve preencher os campos "Nome", "Email", "Senha" e "Repetir senha com dados válidos." "Nome" = ["Teste"] "Email" = ["teste@hotmail.com"] "Senha" = ["teste123"] "Repetir senha" = ["teste123"]	O aplicativo deve exibir os respectivos dados digitados nos campos, e nos campos "Senha" e "Repetir senha" no padrão password	Teste executado com sucesso	Passou
4	O usuário deve selecionar o botão ["Salvar Cadastro"]	O aplicativo deve validar os dados digitados, exibir a mensagem ["Cadastro realizado com Sucesso"] e retornar à tela de login	Teste executado com sucesso	Passou

4.4. Manter Clientes

Caso de Teste SPmob-7: CT001 - [POSITIVO] Manter Clientes [Versão : 1]				
Autor:		admin		
<u>Objetivo do Teste:</u> Garantir que a execução do cadastro de clientes que realizarem adoções no aplicativo seja concluída com sucesso.				
<u>Pré-condições:</u> - Estar logado no aplicativo - O cliente não possuir cadastro ativo no aplicativo				
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados::</u>	<u>Notas da Execução:</u>	<u>Status da Execução:</u>

1	O usuário acessa o App "SYSPET"	A tela de login é apresentada	Teste realizado com sucesso	Passou
2	O usuário preenche corretamente os dados do login e seleciona o botão ["Entrar"]	O aplicativo deve exibir os respectivos dados digitados no campo "Usuário" e exibir os dados de "Senha" no padrão password e, redirecionar o usuário ao ambiente principal	Teste realizado com sucesso	Passou
3	O usuário seleciona a opção ["Clientes"]	O aplicativo exibe a tela de Clientes	Teste realizado com sucesso	Passou
4	O usuário seleciona a opção ["+CLIENTE"]	O aplicativo exibe o formulário de cadastro de cliente	Teste realizado com sucesso	Passou
6	O usuário deve preencher os campos "Nome do Cliente", "CEP", "Endereço", "Bairro", "Cidade", "Estado", "RG" e "E-mail" com dados válidos. "Nome do Cliente"= ["Testador"] "CEP"=["63662-974"] "Endereço"=["Rua Santo Antônio, s/n"] "Bairro"= ["Centro"] "Cidade"=["Carrapateiras"] "Estado"=["CE"] "RG"=["49.771.448-6"]	O aplicativo deve exibir os respectivos dados digitados no padrão correspondente	Teste realizado com sucesso	Passou

	"E-mail"=["teste@hotmail.com"]			
7	O usuário clica em ["Salvar Cadastro"]	O aplicativo deve validar os dados digitados e exibir a mensagem ["Cliente cadastrado com	Teste realizado com sucesso	Passou

4.5. Manter Adoção

Caso de Teste SPmob-9: CT001 - [POSITIVO] Manter Adoção [Versão : 1]				
Autor:		admin		
<u>Objetivo do Teste:</u> Garantir a execução de adoções no banco de dados.				
<u>Pré-condições:</u> - Estar logado no aplicativo - O cliente deve possuir cadastro ativo no aplicativo. - O Pet deve possuir cadastro ativo e estar disponível para adoções no aplicativo.				
#:	<u>Ações do Passo:</u>	<u>Resultados Esperados:</u>	<u>Notas da Execução:</u>	<u>Status da Execução:</u>

1	O usuário acessa o app "SYSPET"	A tela de login é apresentada	Teste executado com sucesso!	Passou
2	O usuário realiza o login com dados válidos e clica em ["Entrar"]	Após a validação, o ambiente principal é exibido	Teste executado com sucesso!	Passou
3	O usuário seleciona a opção (Adoções). Em seguida seleciona o ícone {+}	As instruções para adicionar um pet disponível é exibida	Teste executado com sucesso!	Passou
4	O usuário seleciona um pet e em seguida, seleciona um cliente	A tela de confirmação da adoção é exibida com os dados do cliente e do pet	Teste executado com sucesso!	Passou
5	O usuário seleciona o botão ["Adicionar Adoção"]	O aplicativo exibe a mensagem ["Adoção realizada com sucesso"].	Teste executado com sucesso!	Passou

REFERÊNCIAS

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de software: uma abordagem profissional. AMGH; 9ª edição (5 julho 2021)

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 10ª Edição. Pearson Universidades; 10ª edição (22 abril 2019)

SITE AUXILIADOR, DOCUMENTO REQUISITOS <https://requisitos-2017-2-nubank.github.io/Nubank/siki/esp-suplementar.html>

AUXILIO, DOCUMENTO DE REQUISITOS PII
https://docs.google.com/document/d/15nPINUO5lGVSKgJzhi0M6lx_07AXFFqC/edit

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 9ª edição. 2011.