



PETMAIS: software de gestão e administração para comércios veterinários

Eduardo M. Imakawa¹; Paulo C. dos Santos²

RESUMO

O projeto teve como objetivo auxiliar Pet Shops no gerenciamento eficiente de seu comércio, fornecendo uma solução para otimizar as operações diárias. Surgiu como resposta aos desafios enfrentados nesse ramo, como agendas físicas e controle manual de estoque resultando em desorganização e dificuldades operacionais. Buscou-se criar uma solução tecnológica que oferecesse gestão mais eficiente e organizada. Foram utilizadas linguagens de programação comuns como HTML, CSS e PHP, de fácil implementação, e adotou-se métodos ágeis de gerenciamento, como o SCRUM, para uma abordagem estruturada e eficaz. Houve uma dedicação para desenvolver a aplicação rapidamente, com o objetivo de oferecer solução robusta atendendo às necessidades dos Pet Shops. Obstáculos foram superados como a alteração dos requisitos e o curto período de tempo. A aplicação finalizada oferece funcionalidades como agenda de clientes e gerenciador de estoque. O projeto foi bem-sucedido, com aplicação completa e eficiente para gerenciar as operações diárias. O sucesso deveu-se ao trabalho em equipe, colaboração e uso de tecnologias modernas.

Palavras-chave: Pet Shop; Projeto; Funcionalidade.

1. INTRODUÇÃO

A adoção de softwares e outras tecnologias no setor de pet shops não apenas traz benefícios operacionais, mas também impacta positivamente a qualidade dos cuidados oferecidos aos animais de estimação. Com o auxílio de aplicativos e sistemas especializados, os profissionais podem armazenar e acessar informações relevantes sobre cada cliente, como histórico médico, alergias, vacinas e preferências alimentares. Isso permite um atendimento personalizado, garantindo que as necessidades específicas de cada animal sejam atendidas de forma adequada.

Além disso, os softwares de pet shops também podem incluir recursos para o agendamento de serviços, como banho, tosa, consultas veterinárias e procedimentos cirúrgicos. Com a possibilidade de visualizar disponibilidade em tempo real e receber notificações, os clientes podem agendar com facilidade, evitando atrasos e melhorando a eficiência dos serviços prestados.

Ao adotar essas soluções tecnológicas, os pet shops se beneficiam não apenas em termos de eficiência e organização, mas também fortalecem sua imagem no mercado. Os clientes valorizam estabelecimentos que demonstram estar atualizados com as melhores práticas e tecnologias disponíveis, o que pode gerar fidelização e recomendações positivas. Foi nesse cenário que surgiu a ideia do projeto PetMais, com o objetivo de melhorar e facilitar a administração dos Pet Shops

¹Discente, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: eduardo.imakawa@alunos.ifsuldeminas.edu.br

²Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

Na realização deste projeto, foram integrados conceitos cruciais que impulsionaram seu desenvolvimento. O método Scrum (MACHADO, 2010) foi adotado, estruturando o gerenciamento por meio de iterações ágeis e estímulo à colaboração contínua. A Engenharia de Software (SOMMERVILLE, 2011) serviu como alicerce, direcionando todas as fases do processo de criação do software, desde a análise de requisitos até a manutenção sistemática. Em termos de armazenamento e recuperação de dados, um banco de dados foi implementado (DATE, 2004), otimizando a organização e disponibilidade das informações. A modelagem do sistema contou com o apoio do modelo UML (GUEDES, 2009), uma linguagem visual que viabilizou a representação clara das interações e estrutura do projeto.

2. MATERIAL E MÉTODOS

No início do projeto, buscou-se uma abordagem de gerenciamento eficiente utilizando métodos, como o Scrum e o PMI. Essas metodologias ajudaram a estabelecer uma estrutura sólida, definir o escopo e os requisitos funcionais do projeto. Com base nesses requisitos, a plataforma Notion foi utilizada para organizar e acompanhar as tarefas ao longo do desenvolvimento.

No que diz respeito à documentação, utilizou-se o Google Docs para a elaboração dos documentos e o Google Drive para armazená-los e compartilhá-los. Essas ferramentas gratuitas foram selecionadas por sua praticidade e facilidade de colaboração.

No processo de programação, foi possível contar com o auxílio do Visual Studio Code, uma plataforma que suporta diversas linguagens de programação. Para o desenvolvimento do *frontend*, empregou-se as linguagens HTML, CSS e JavaScript. No *backend*, optou-se pelo PHP como linguagem de programação. Além disso, foi utilizada a linguagem SQL para a criação do banco de dados, responsável por armazenar os dados coletados pelos formulários da aplicação.

Outra ferramenta utilizada foi o Visual Paradigm, um recurso que possibilitou a criação e visualização de diagramas (classe, caso de uso, atividade e banco de dados). Esses diagramas foram cruciais para a compreensão da estrutura do sistema e a identificação dos fluxos de informações. Além disso, utilizou-se o MySQL Workbench para auxiliar na modelagem do banco de dados, garantindo uma representação eficiente dos dados necessários para o funcionamento do sistema.

Para o desenvolvimento do projeto foi utilizado um celular Modelo Samsung A32 e um computador pessoal Processador Ryzen 3 2200g, placa mãe Asus Ex-A320-Gaming, 8Gb de memória ram HyperX Kingston Fury, SSD Kingston de 250Gb e Hd de 500Gb. Foi utilizado também o computador institucional Processador Intel(R) Core(TM) i3-9100, 8Gb de memória ram, SSD de 240 Gb.

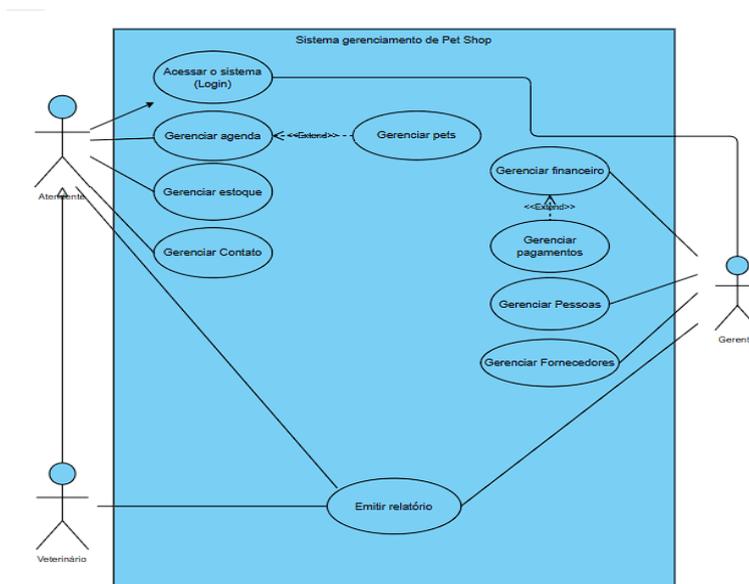
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o desenvolvimento da aplicação, priorizou-se a utilização de uma abordagem ágil. Inicialmente, foram criados os diagramas, como o de caso de uso, de atividade, de banco de dados e o de classe. As interfaces, os formulários também foram desenvolvidas e todas elas foram conectadas com o banco de dados. Desenvolveu-se também os CRUD 's, permitindo ao usuário interagir com os registros mais facilmente.

Com todo o projeto pronto, o usuário pode acessar a aplicação, realizar seu cadastro e seu login e assim ter acesso a todos os formulários e registros para utilizá-los na administração do PetShop.,

A seguir, a figura 1 demonstra o diagrama de caso de uso que serviu de base para entender os relacionamentos do usuário com a aplicação e assim aprimorar o sistema web para ter uma melhor acessibilidade.

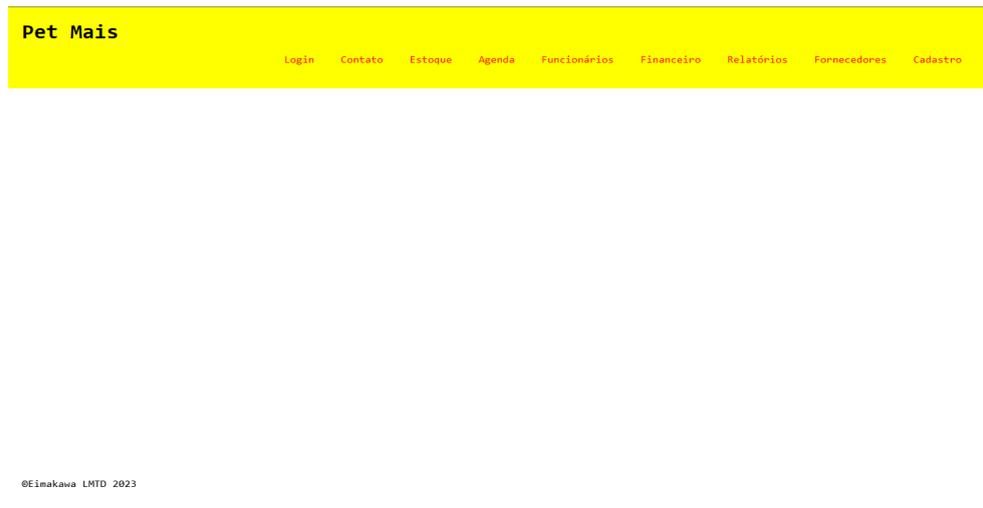
Figura 1: Diagrama de caso de uso



Fonte: dos autores (2023)

Agora falando da figura 2, se trata da tela principal do sistema. O exemplo demonstra a aba de quando você está logado apresentando todas as interfaces disponíveis do projeto.

Figura 2: Tela principal da aplicação



Fonte: dos autores (2023)

4. CONCLUSÃO

O projeto teve um desenvolvimento em um ritmo moderado para que todas as etapas fossem cumpridas como o esperado. Após finalizar grande parte da documentação, foi possível iniciar o desenvolvimento web, construindo as interfaces e aplicando as funcionalidades que foram definidas.

Todos os formulários e suas conexões com o banco de dados também foram feitas, porém é importante ressaltar que o projeto não passa de um protótipo que ainda necessita de testes feitos por usuários para que possa ser realizado os ajustes e correções necessários.

REFERÊNCIAS

DATE, J. C. Introdução a Sistemas de Bancos de Dados. 8ª ed. Elsevier, 2004

GUEDES, G. T. UML 2 uma abordagem prática. 2009. Disponível em:<<https://s3.novatec.com.br/capitulos/capitulo-9788575222812.pdf>> . Acesso em: 29 mai. 2023.

MACHADO. M; MEDINA. S. G. SCRUM – Método Ágil: uma mudança cultural na Gestão de Projetos de Desenvolvimento de Software. Revista Intraciência, p. 58-71, [S.I]. 2010. Disponível em:<[Artigo 5_Prof Marcos \(uniesp.edu.br\)](Artigo 5_Prof Marcos (uniesp.edu.br))> . Acesso em: 29 mai. 2023.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. Disponível em:<<https://www.facom.ufu.br/~william/Disciplinas%202018-2/BSI-GSI030-EngenhariaSoftware/Livro/engenhariaSoftwareSommerville.pdf>> . Acesso em: 29 mai. 2023.