

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

Aplicação Web ANIMAGEN – Agenda Animal

Fernando Augusto Tiago Lavrins¹; Gilmar Teixeira Junior²

¹Discente do curso de Sistemas de Informação da UEG-Câmpus Santa Helena de Goiás, email:
fernadorv@gmail.com

²Docente do curso de Sistemas de Informação da UEG- Câmpus Santa Helena, email:
gilmarjnr@gmail.com

RESUMO: Uma agenda sobre a vida dos animais domesticados? Sim. O ANIMAGEN é uma aplicação WEB, um site que pode ser acessado utilizando navegadores de Internet e é desenvolvido para esta função de uma agenda mesmo, só que, utilizando a tecnologia atual para facilitar as anotações realizadas em uma agenda comum (papel e caneta), O ANIMAGEN pode ser acessado por Computadores, Smarthphones, Tablets, etc. Qualquer dispositivo que esteja conectado a uma rede e consiga navegar na Internet, esta aplicação tem-se a sua função de auxiliar o estabelecimento comercial Clínica Veterinária Agropecuária e Pet-Shop Casa do Granjeiro, e ter total controle dos atendimentos realizados, seja para venda de produtos, acessórios diversos que atendem a cães e gatos que é o foco do software inicialmente, e também atendimento veterinário, onde terá o cadastro do cliente da loja com informações de seus respectivos animais. E o resultado final da aplicação é mostrar o histórico de visitas a loja contendo a opção de visualizar o perfil dos animais de qualquer cliente cadastrado.

Palavras-chave: Aplicação WEB, Clinicas Veterinárias; Software;

Web Application ANIMAGEN - Animal Calendar

ABSTRACT: A book about the life of my animals? Yes. ANIMAGEN is a Web application, a site that can be accessed using Internet browsers and is developed for this function of a schedule same, only using current technology to facilitate the notes held on a common agenda (paper and pen) The ANIMAGEN can be accessed by computers, Smarthphones, Tablets, etc. Any device that is connected to a network and can surf the Internet, this application has its role to assist the commercial establishment Clinic Agricultural and Veterinary Pet-Shop House Granjeiro, and have full control of the services rendered, either for sale products, various accessories that cater to dogs and cats that is the focus of the software first, and also

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

veterinary care, which will store customer records with information from the respective animals. And the final result of the application is to show the history visits the store containing the option to view the profile of animals of all registered customers.

Key-words: WEB Application, Veterinary Clinics; Software;

INTRODUÇÃO

No momento atual a tecnologia facilita e ajuda bastante qualquer tipo de comércio, por isso, sendo sempre buscadas mais e mais pelas empresas, e mesmo assim, algumas empresas se prendem, ficando com grande receio a estas mudanças, isso acontece na clínica em questão, onde não se tem o menor controle e conhecimento de tudo que se passa por ela, por exemplo, estoque, atendimento a cães e gatos, vendas de rações, medicamentos, acessórios, e no final do dia simplesmente conta-se o valor total que foi vendido.

A clínica em questão é especializada em atendimento veterinário como: consultas, exames periódicos e cirurgias, contando também com a venda de alimentos e acessórios, como coleiras, roupas, casas, brinquedos, e além de oferecer serviços de embelezamento como banho e tosa. A aplicação para a clínica tem o intuito de realizar um simples e prático cadastro para qualquer pessoa que seja cliente (ou que venha a ser), e a cada cliente cadastrado será também adicionado as informações sobre o (s) animal (is) que desejam ser adicionados junto ao cadastro do cliente.

O objetivo do sistema web é ter o controle da loja, pois o controle atual é a moda antiga, papel e caneta, e muitas das vezes não tendo o total entendimento do que realmente foi feito em um atendimento, ou valor, e até mesmo quem realizou o atendimento.

O alvo específico do software é cães e gatos, e nada melhor que, registrar cada medicamento utilizado, vacinas periódicas, banhos, tosas, internações, e cirurgia realizadas (se houver), para o melhor controle de atendimento da loja.

METODOLOGIA

A pesquisa para criação do sistema é baseada em livros, vídeos aulas e páginas web, a estratégia de planejamento da aplicação, será utilizado o modelo de processo de desenvolvimento de software incremental, que é baseado na ideia de desenvolver uma aplicação inicial, expô-la aos comentários dos usuários e continuar por meio de criação de várias versões até que um sistema adequado seja desenvolvido. Ou seja, por partes e conforme

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

a necessidade real do cliente no dia-a-dia. A figura 1 mostra como é realizado o modelo incremental.

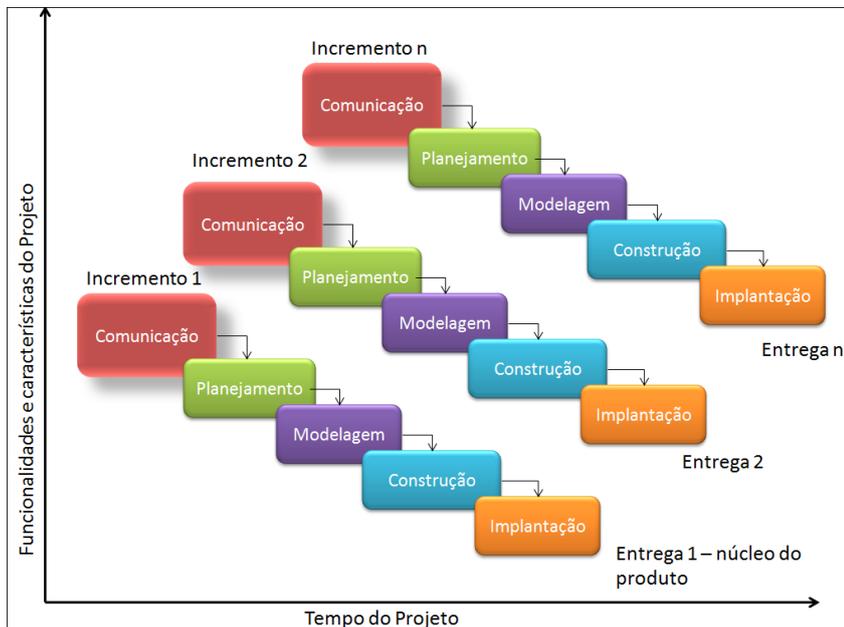


Figura 1 – Como funciona o ciclo de vida incremental

Fonte: <http://engenhariadesoftwareuesb.blogspot.com.br/2012/12/blog-post.html>

O SGDB (Sistema de Gerenciamento e armazenamento de Banco de Dados) escolhido foi o MySQL pela sua praticidade, sendo um banco de dados relacional em formato de tabelas e utiliza a linguagem de consulta estruturada SQL (Structured Query Language), e significa Linguagem de Consulta Estruturada. O MySQL foi criado na Suécia, adquirida pela Sun Microsystems em 2008 e vendida juntamente com Sun Microsystems para a Oracle Corporation em 2009, sendo disponibilizado gratuitamente pela empresa, e é um dos mais utilizados mundialmente.

As ferramentas de trabalho utilizadas são: NetBeans IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado), MySQL Workbench, Astah community, Adobe Dreamweaver, nas versões gratuitas. NetBeans IDE para o desenvolvimento do software, MySQL Workbench para o gerenciamento do banco de dados, Astah community para a construção de como funciona os processos de desenvolvimento no formato de diagramas, e o Adobe Dreamweaver para facilitar o layout do sistema.

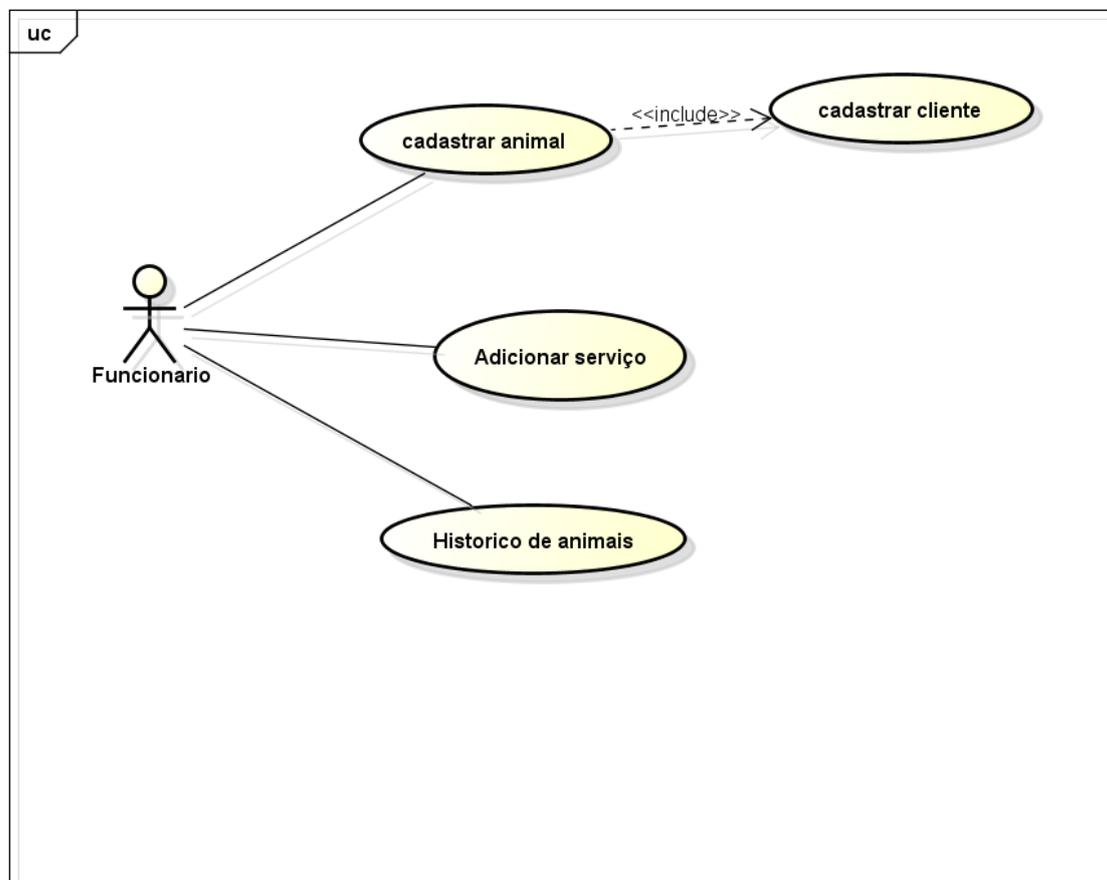
Requisitos do Sistema

A engenharia de requisitos é, de acordo com Prikladnicki (2008), “... uma ciência e disciplina preocupada com a análise e documentação dos requisitos...”. Assim os requisitos

são as necessidades, funcionalidades do sistema além das restrições que se terá para atender o cliente.

Diagrama de Caso de Uso

De acordo com Furtado (2002) o diagrama de caso de uso fornece um modo de escrever a visão externa de um sistema de informações e suas interações com o mundo, representando uma visão de alto nível de funcionalidade. É uma técnica utilizada para descrever a funcionalidade do sistema através de atores que interagem. Atores representam um papel e iniciam o caso de uso que, por sua vez, deve entregar um valor tangível de retorno ao ator. Atores e caso de uso são conectados através de associações. Para o software em desenvolvimento foi idealizado de acordo com a figura 1.



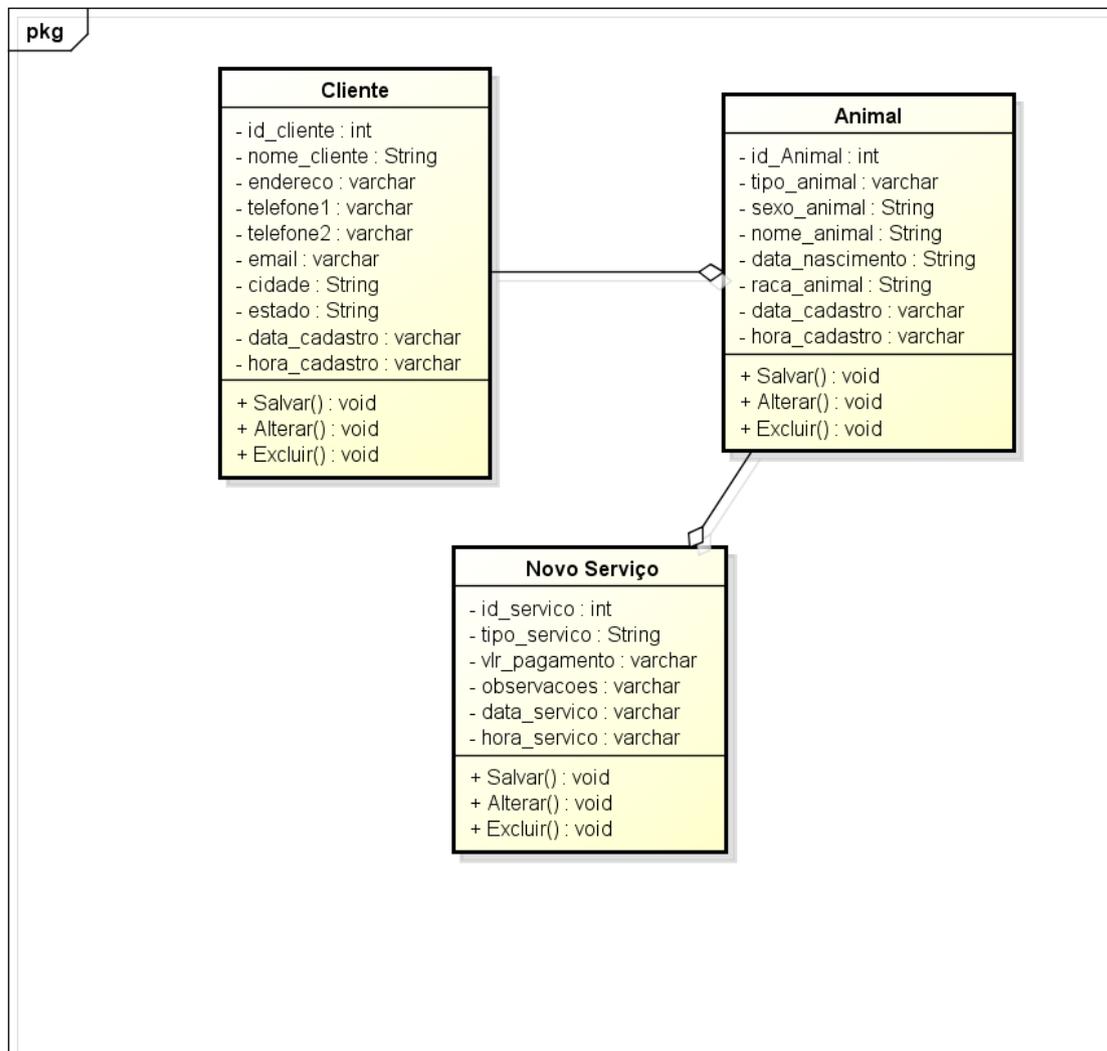
powered by Astah

Figura 2. Diagrama de Caso de Uso
Fonte: O Autor

Diagrama de Classe

De acordo com Rezende (2005) o diagrama de classe é a implementação onde um atributo e as operações ainda estão completamente definidos. Uma classe possui três partes

distintas: o nome que define a classe, os atributos e as operações pertencentes a esta classe. Assim o diagrama de classe está definido na figura 2.



powered by Astah

Figura 3. Diagrama de Classe

Fonte: O Autor

Modelagem do Banco de Dados

Segundo Galassi (2013) o banco de dados é uma coleção de dados inter-relacionados, representando informações sobre um domínio específico. E assim sempre que possível agrupa informações que se relacionam e tratam de um mesmo assunto.

A figura evidencia a modelagem do banco de dados do software.

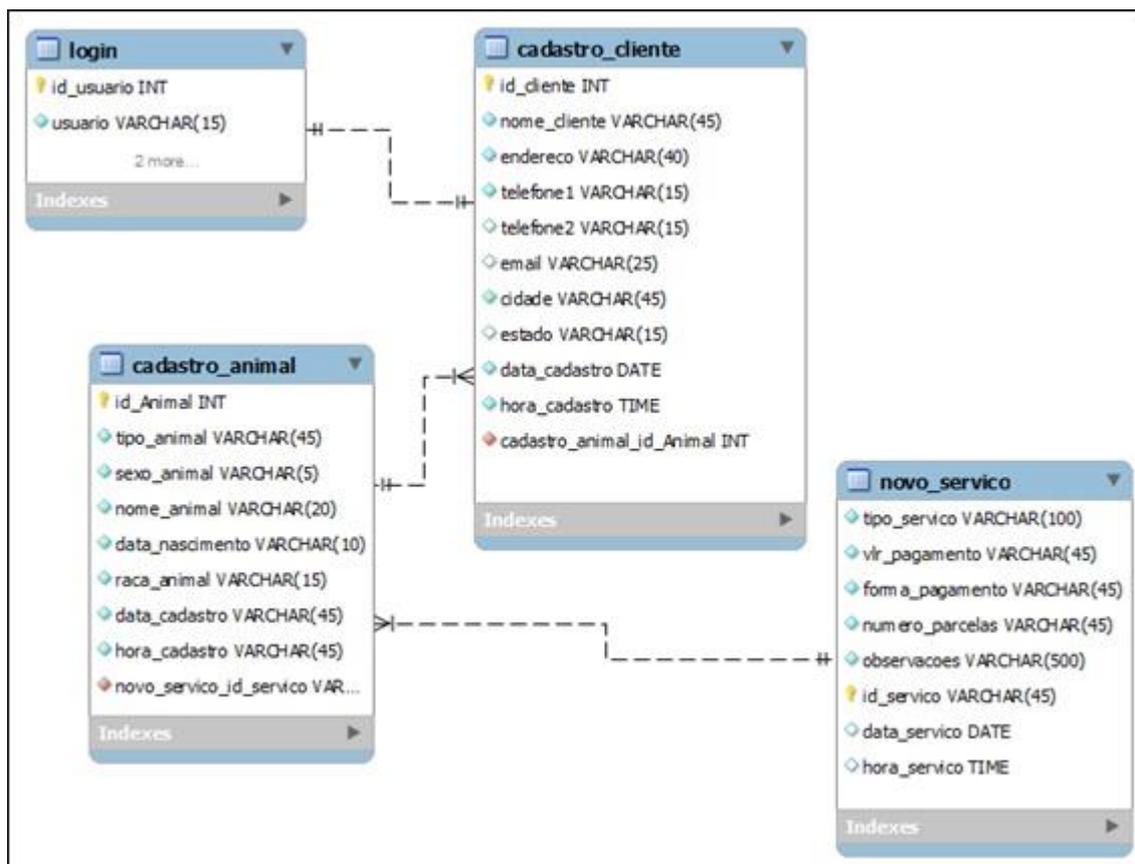


Figura 4. Modelagem do Banco de Dados
Fonte: O Autor

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O início a história do médico veterinário encontrado no Egito em 1890, descreve fatos relacionados à arte de curar animais ocorridos há 4000 anos a.C., indicando procedimentos de diagnóstico, prognóstico sintomas e tratamento de doenças de diversas espécies de animais, a remuneração originou na Babilônia, capital antiga Mesopotâmia, já no século VI a.C., na Grécia eram chamados de hipiatras.

No Brasil, somente no início deste século, já sob regime republicano, nossas autoridades decretaram a criação das duas primeiras instituições de ensino veterinário, a escola de Veterinária do Exército, 06 de janeiro de 1910 (aberta em 17/07/1914), e a Escola Superior de Agricultura e Medicina Veterinária (aberta em 04/07/1913), ambas na cidade do Rio de Janeiro.

O mercado de pet shop no Brasil é relativamente recente, porém, tudo indica que o Brasil pode ter grande sucesso nesta área pelo grande consumo de produtos, serviços e inovações voltadas aos animais domesticados.

10ª Jornada Acadêmica da Jornada da UEG
“Integrando saberes e construindo conhecimento”
10 a 12 de Novembro de 2016
UEG - Câmpus Santa Helena de Goiás, GO

Espera-se que esta aplicação resulte na facilidade de atendimento na clínica veterinária.

CONCLUSÕES

Concluimos que a aplicação ANIMAGEN desenvolvida sobre plataforma WEB, contribui para a organização e melhor gerenciamento da Clínica Veterinária e agropecuária Casa do Granjeiro, para atender suas necessidades diárias e visando também melhoramento e aperfeiçoamento da ferramenta para atender clínicas veterinárias em geral.

REFERÊNCIAS

Síntese da História da Medicina Veterinária - <http://www.cfmv.gov.br/portal/historia.php> – Acesso em 12 de Junho de 2016.

Histórico do Mercado - <http://www.petbr.com.br/cons13.asp> - Acesso em 13 de Junho de 2016.

Animais de Estimação - <http://www.mundodosanimais.pt/animais-estimacao/> - Acesso em 17 de Junho de 2016.

DEV MEDIA, Introdução aos Processos de Software e o Modelo Incremental e Evolucionário - <http://www.devmedia.com.br/introducao-aos-processos-de-software-e-o-modelo-incremental-e-evolucionario/29839> - Acesso em 12 de Junho de 2016.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. Ed. – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.