

Resgata Bichos - Sistema Web

Izabela Moreira Germer de Lima¹ (aluno autor); Carlos Eduardo Beluzo¹ (orientador);

1-Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia de São Paulo – *Campus* Campinas;

Objetivo

Desenvolver um sistema web para ajudar o resgate de animais perdidos ou abandonados. Destina-se a divulgação dos casos de animais encontrados, perdidos e doações através das fotos dos animais e da geolocalização.

Introdução

Estima-se que o número de cães e gatos abandonados apenas nas ruas de São Paulo seja de 200 mil casos (1).

Além do abandono, outra situação muito comum é a perda do animal, o que causa muita angústia e sofrimento para todos os envolvidos, tanto para os donos quanto para os bichos que ficam suscetíveis a fome, desgaste físico ou até atropelamento e maus tratos (3).

O desenvolvimento deste sistema busca auxiliar casos que estejam nessa situação através da ajuda colaborativa entre os usuários da plataforma.

Materiais e Métodos

A organização do projeto utiliza a metodologia ágil Kanban. Foram definidas as funções do sistema através das histórias de usuários que captura o "quem", "o quê" e "como" de um requisito de uma maneira simples e concisa como é ilustrada na figura a seguir:

Figura 1: História de usuários

REGATA BICHOS					
Animal perdido			Animal resgatado		
Encontrar animal	Não encontrei	Encontrei meu animal	Animal resgatado	Não encontrei o dono	Encontrei o dono
Versão 1.0					
Cadastrar dados	Aviso p/ usuários (região)	Entrar em contato	Cadastrar dados	Aviso p/ usuários (região)	Entrar em contato
Informar região	Compartilhar redes sociais		Informar região	Compartilhar redes sociais	
Comparar fotos			Comparar fotos		
Procurar nos achados por região			Procurar nos perdidos por região		
Versão 2.0					
					Adotar animal sem lar

Fonte: Produzido pelos autores

A linguagem utilizada é a Ruby e o framework Rails. O servidor da aplicação é o Puma e o banco de dados utilizado é o Postgres.

Todas imagens são salvas no S3 da Amazon. Para utilizar a API do Google Maps, foi necessário desenvolver um web service que retorna todos os casos cadastrados em formato JSON (2). A figura 2 exemplifica as tecnologias utilizadas:

Figura 2: Tecnologias utilizadas no projeto

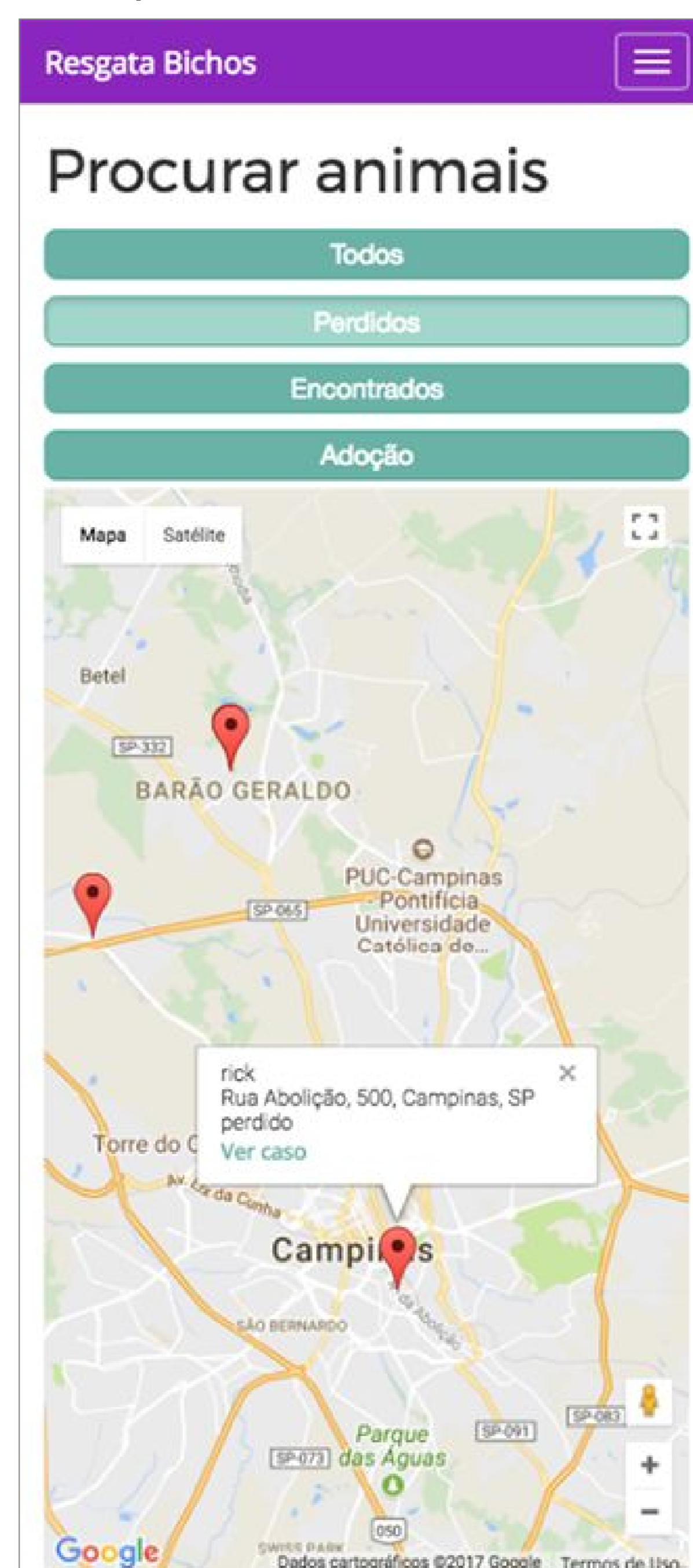


Fonte: Produzido pelos autores

Resultados preliminares

O projeto está na metade final do cronograma. Cadastro de usuários, animais, imagens, local do evento, busca por região e por filtros já foram desenvolvidos e estão funcionais.

Figura 3: Tela de procura de animais com filtro de perdidos selecionado



Fonte: Produzido pelos autores

As próximas entregas terão: adoção no sistema, envio de comentários nos casos de cada animal e compartilhamento em redes sociais.

Figura 4: Tela de inscrição para adoção (protótipo)

Fonte: Produzido pelos autores

Conclusão

Espera-se que o software construído possa ajudar num problema real e que o resgate de animais e de doações obtenham maior sucesso, assim diminuindo os números de casos de animais de rua e proporcionando retorno social positivo para a comunidade.

Referências

- (1) ANDA - Abandono de animais - 2014. Disponível em: <<http://www.anda.jor.br/2014/09/abandono-animais/>>.
- (2) GOOGLE MAPS API. Google Maps API - Google Code. Disponível em: <<https://developers.google.com/maps/?csw=1>>.
- (3) SANTANA, L. R.; OLIVEIRA, T. P. Guarda Responsável e Dignidade dos Animais. Revista Brasileira de Direito Animal, v. 1, p. 323, 2006.