

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

Etec SYLVIO DE MATTOS CARVALHO

Ensino Médio com Técnico em Informática para Internet

ANA CLARA OLIVEIRA DA SILVA

CAMILLY ELIZANDRA DE ALMEIDA

DANIELI GOMES DE SOUSA

FÁBIO GABRIEL ZIRONDI BERNARDELLI

HELOISA GOMES

**DESENVOLVIMENTO DE SITE PARA AGENDAMENTO DE
SERVIÇOS DE PET SHOP**

**Matão, SP
2023**

ANA CLARA OLIVEIRA DA SILVA
CAMILLY ELIZANDRA DE ALMEIDA
DANIELI GOMES DE SOUSA
FÁBIO GABRIEL ZIRONDI BERNARDELLI
HELOISA GOMES

**DESENVOLVIMENTO DE SITE PARA AGENDAMENTO DE
SERVIÇOS DE PET SHOP**

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao Ensino Médio com Técnico em Informática para Internet da Escola Técnica Estadual Sylvio de Mattos Carvalho, orientado pelo Prof. Analker Magalhães Honório, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Técnico em Informática para Internet.

Matão, SP
2023

RESUMO

O Brasil é classificado como o terceiro país com a maior população de animais de estimação em todo o mundo, ficando atrás apenas da Argentina e do México. Diante dessa realidade, a ideia de desenvolver uma plataforma que englobe esse segmento se mostra extremamente promissora. Surgiu, então, a PetVitrine, uma plataforma inovadora que oferece aos usuários acesso a uma ampla rede de pet shops, proporcionando uma variedade de serviços em um único lugar. A PetVitrine foi projetada com foco na facilidade de uso, contando com uma interface intuitiva que permite aos usuários navegar de forma simples pelas diferentes categorias disponíveis. Essa iniciativa surgiu para preencher uma lacuna existente na área de pet shops da cidade de Matão, além de solucionar a dificuldade enfrentada pelos consumidores relacionadas à falta de informações sobre tabela de preços e visibilidade de todos os tipos de serviços, trazendo como seu objetivo principal tornar a experiência no comércio local muito mais conveniente. Através da plataforma, tanto consumidores quanto provedores podem se cadastrar, criando um ecossistema completo que atenda às necessidades de ambas as partes. No caso dos consumidores, a PetVitrine oferece um ambiente amigável para encontrar serviços específicos para seus pets, como banho, tosa, consultas veterinárias, entre outros. Por outro lado, para os provedores, a plataforma possibilita uma maior exposição de seus serviços, alcançando uma audiência mais ampla e potencializando os negócios. A proposta da PetVitrine é, portanto, inovar o mercado de pet shops ao oferecer uma solução digital abrangente e integrada. Com essa iniciativa, espera-se impulsionar a indústria de cuidados para animais de estimação, proporcionando benefícios tanto para os tutores de pets quanto para os prestadores de serviços.

Palavras-chave: Pet shop; Comércio eletrônico; Desenvolvimento; Plataforma.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1. Justificativa.....	5
1.2. Objetivo.....	8
1.2.1. Objetivos específicos	8
1.3. Metodologia.....	9
2. DESENVOLVIMENTO	11
2.1. Ferramentas.....	11
2.2. Funcionalidades	11
3. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER).....	19
3.1. Banco de dados	19
3.2. Programação/ rotinas.....	20
3.2.1. Cadastro	20
3.2.2. Consulta.....	21
3.2.3. Relatórios.....	21
3.3. Web design	21
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os animais de estimação assumiram um papel fundamental em nossas vidas e na forma como interagimos com o mundo. Seja um felino com suas diversas personalidades, um cão brincalhão e leal ou até mesmo um pássaro com suas melodias matinais, os pets se tornaram membros valiosos de muitas famílias. Além de oferecer companhia e alegria, os animais de estimação têm demonstrado impactos positivos na saúde mental, afetiva e física de seus proprietários. Podemos citar como exemplo o companheirismo e apoio emocional que são capazes de oferecer, a redução de estresse devido as suas interações, o incentivo á seus donos de serem mais ativos fisicamente e socialmente, e a capacidade de proporcionar alívio em relação à depressão e ansiedade.

Dessa maneira, o projeto ganhou forma a partir de nossas inquietações em relação aos animais de estimação. Foi a partir desse contexto que surgiu a concepção de criar algo capaz de significativamente enriquecer suas vidas e experiências. Acreditamos que, ao reconhecer e corresponder às necessidades de nossos animais de estimação de maneira abrangente, podemos contribuir para uma conexão mais profunda e gratificante entre nós e nossos amigos peludos.

1.1. Justificativa

Afinal, o que são Pets? Palavra de origem inglesa popularizada no Brasil que usamos como referência para animal doméstico, sendo os mais comuns em nosso país gatos e cachorros, população que já conta com 149,6 milhões de integrantes segundo o site de notícias Forbes (2022).

A plataforma para pet shop é uma iniciativa que visa atender à crescente demanda por produtos e serviços para animais de estimação. No Brasil, esse segmento tem se mostrado extremamente promissor, uma vez que o país já é o terceiro com maior população de pets em todo o mundo, ficando atrás apenas da Argentina e México, diante os dados apresentados pelo site PetConect (2023)

Esse setor do mercado brasileiro teve um faturamento consolidado de R\$ 51,7 bilhões no ano de 2021, tendo isso em vista o Instituto Pet Brasil (IPB) estima um crescimento de 14% em 2022, com um faturamento de R\$ 58,9 bilhões (2022). Por esse motivo, a criação de uma plataforma que possibilite o agendamento de serviços e cadastro de clientes se torna imprescindível para o sucesso de qualquer pet shop atualmente.

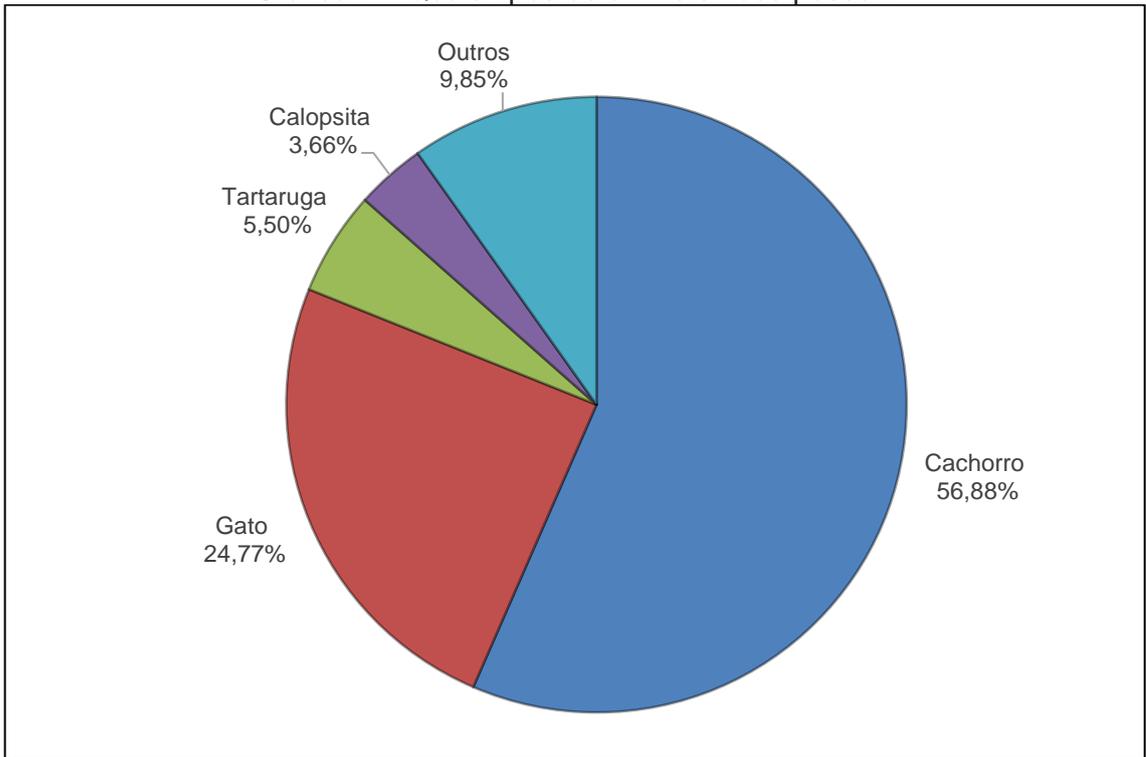
O aumento do percentual do comércio nesse setor é justificado tendo em vista que em 2021, a população de felinos no Brasil cresceu 6% e a de cães 4%, tornando questionável os motivos que nos levam a isso (2022). Mediante o site Imaginie (2022), ter pets ajuda principalmente pessoas de idade avançada, pois são companheiros para a vida toda, além de estimular atividades regulares juntamente a socialização, levando em consideração a necessidade dos mesmos de passearem fora de seu lar, ajudam a lidar com a solidão, fortalecem o hábito alimentar, prevenção de alergia, pois o convívio cria nas pessoas certa resistência e como fator de maior relevância, colaboram com a saúde. Atualmente existe uma abordagem terapêutica protagonizada pelos animais, a zooterapia. Cães, gatos, cavalos e outros bichos auxiliam no tratamento de uma série de doenças e pessoas com condições como autismo, doença Alzheimer e/ou paralisia cerebral.

Após a realização de uma pesquisa de pequena escala abrangendo o ambiente escolar, na qual obtivemos um total de 84 respostas, referente à criação de pets, com ênfase na quantidade desses e na utilização de serviços fornecidos pelo setor, obtemos resultados realistas e pudemos constatar que a maioria das pessoas optam por ter apenas um animal de estimação, majoritariamente cachorros, tendo em vista que essa classe se sobressaiu com 56,8%, como podemos observar no gráfico 1.

Entendemos também que 54,3% desse público faz uso de pet shops, sendo 50% sem uma frequência predefinida. Já 15% apontou usar serviços de pet shop bimestral ou trimestralmente. De maneira mensal, apenas 12% do público. Com frequência quinzenal, aproximadamente 12%. Semanalmente apenas 8% e outros 3% apontam ter outra frequência, como exibido no gráfico 2.

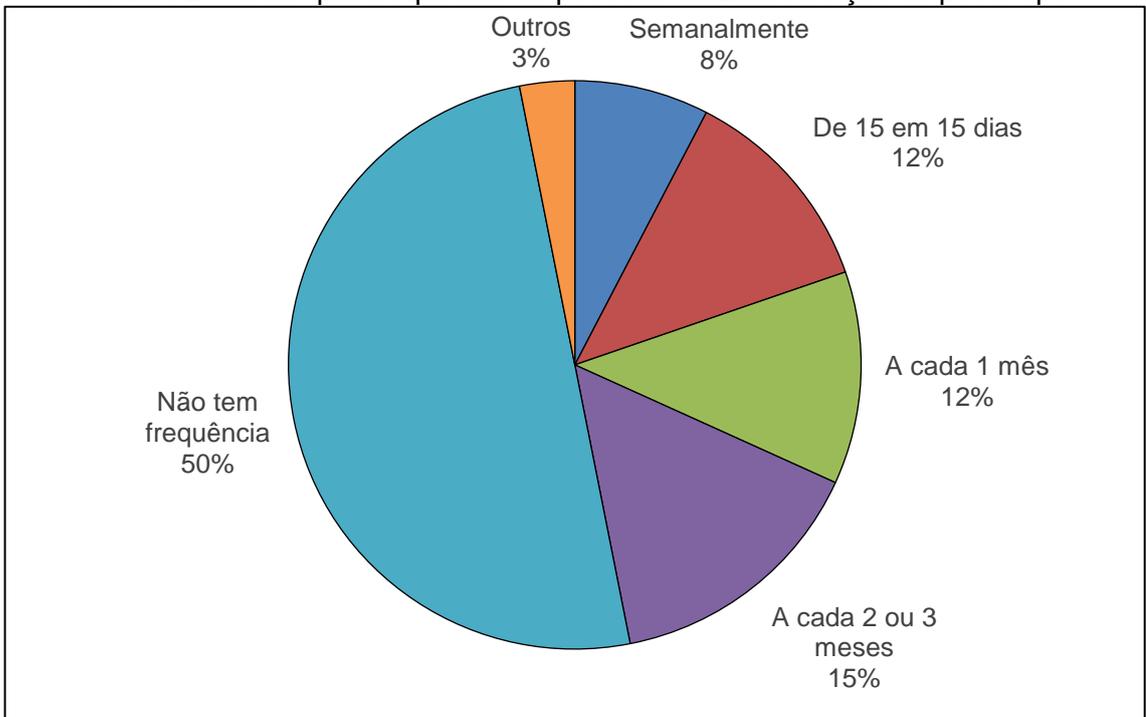
Em relação ao agendamento, deduzimos que 94,1% dos participantes realizariam o mesmo por uma plataforma específica com essa finalidade que seria preferencialmente um site, como apontado no gráfico 3.

Gráfico 1 – Quais tipos de animais você possui?



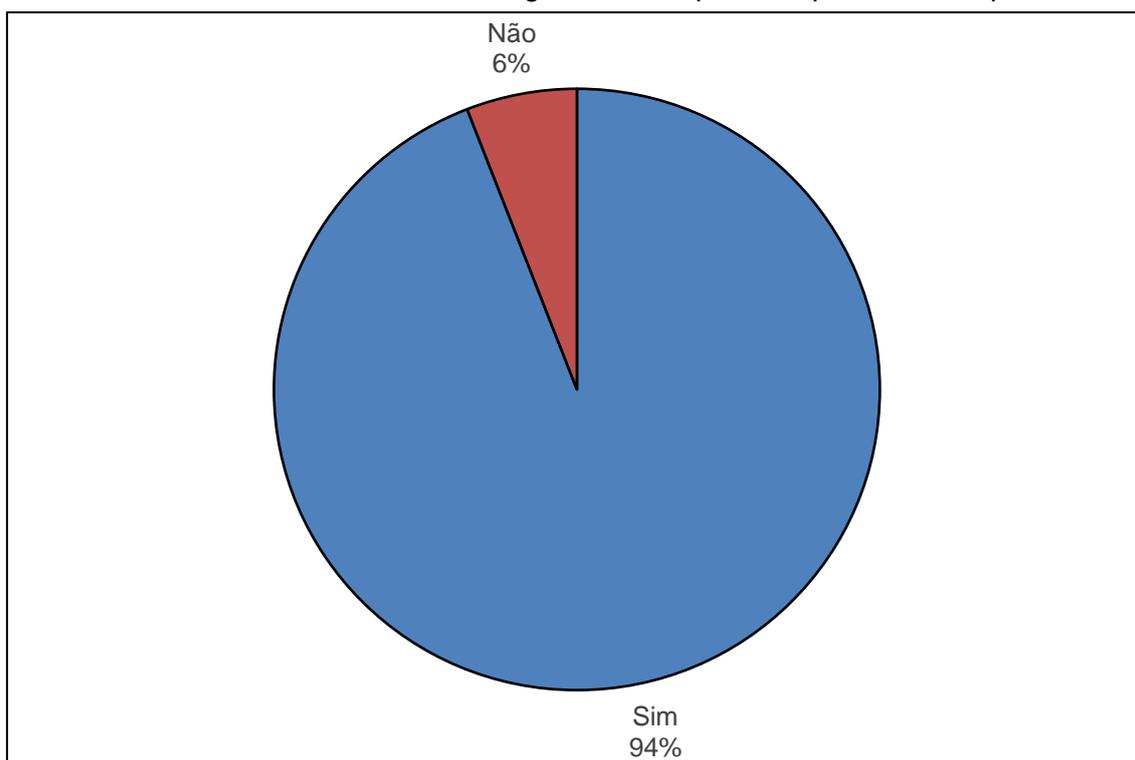
Fonte: Autoria própria (2023).

Gráfico 2 – Com qual frequência as pessoas utilizam serviços de pet shop?



Fonte: Autoria própria (2023).

Gráfico 3 – É viável realizar o agendamento por uma plataforma específica ?



Fonte: Autoria própria (2023).

Portanto, ao observar a lacuna existente na área de pet shops da cidade, bem como a dificuldade de marcar horários e agendar serviços, notou-se a viabilidade de elaborar um projeto de pesquisa com ênfase no agendamento online, facilitando essa experiência para o mercado consumidor local.

Dessa forma, a justificativa para a criação de uma plataforma para pet shop se dá pela necessidade de atender à crescente demanda por produtos e serviços para animais de estimação, além de possibilitar uma melhor adaptação às novas necessidades do mercado atual.

1.2. Objetivo

Desenvolver um site semelhante a um catálogo onde serão exibidos serviços prestados por pet shops.

1.2.1. Objetivos específicos

1. Trazer maior visibilidade para o comércio local dos serviços de Pet Shop;

2. Proporcionar mais opções de serviços prestados para os cuidadores dos pets;
3. Proporcionar maior agilidade no agendamento dos serviços disponíveis pelos Pet Shops.

1.3. Metodologia

Essa metodologia foi desenvolvida com o propósito de orientar de forma eficaz o processo de criação de um site, empregando uma abordagem fundamentada em pesquisa. Ela engloba a consideração da relevância do tema, a identificação do público-alvo e aprimoramento da usabilidade do site, dividindo-se em etapas sequenciais e duas fases distintas: a Teórica e a Prática. O objetivo é assegurar um desenvolvimento eficiente e altamente satisfatório.

No âmbito da fase Teórica, o processo é iniciado com a exploração e compilação de possíveis temas para o site, levando em conta critérios de pertinência, relevância e viabilidade. Após essa seleção, é conduzida uma revisão bibliográfica abrangente, utilizando fontes confiáveis e recursos disponíveis na internet. Isso permite a coleta de informações substanciais relacionadas ao tema escolhido. Paralelamente, a metodologia orienta a identificação do público-alvo do site, incluindo fatores como faixa etária, interesses e necessidades, e sugere a realização de pesquisas para compreender suas preferências e expectativas.

Na próxima etapa, é desenvolvido um questionário estruturado com o intuito de capturar dados específicos do público-alvo. Esse questionário é aplicado para obter um feedback direto dos usuários, e as informações coletadas são posteriormente tabuladas e analisadas para destacar padrões e insights relevantes.

A transição para a fase Prática marca a criação de um esboço visual do site, considerando a disposição harmoniosa dos elementos e a estruturação das páginas. Esse esboço incorpora os pontos cruciais identificados por meio da pesquisa e dos feedbacks obtidos. Simultaneamente, são escolhidas as ferramentas e tecnologias mais adequadas para o desenvolvimento do site, abrangendo linguagens de programação e frameworks relevantes. Recursos essenciais, como tempo, equipe e orçamento, são avaliados e alocados de maneira eficiente.

A paleta de cores do site é selecionada em conformidade com o público-alvo e a proposta do projeto. O design global do site é planejado, levando em consideração

a disposição dos elementos e a navegabilidade. Elementos visuais, como imagens, ícones e gráficos, são elaborados, e tanto o front-end (a interface do usuário) quanto o back-end (as funcionalidades) são programados. Seguindo adiante, são realizados testes de usabilidade envolvendo usuários reais, a fim de identificar possíveis desafios de navegação e interação. Com base nos resultados desses testes, ajustes no design e na funcionalidade são implementados conforme necessário. Na etapa conclusiva, a escolha de um servidor de hospedagem adequado é feita, permitindo a publicação do site com todas as funcionalidades devidamente operacionais.

2. DESENVOLVIMENTO

Desenvolvemos o site utilizando várias ferramentas que aprendemos durante o curso, assim realizamos um planejamento e uma pesquisa detalhada para entender os objetivos do site e as necessidades geradas pelos tutores de pets. Com base nas informações obtidas na pesquisa realizada na ETEC Sylvio de Mattos Carvalho, criamos um site que possibilita com que o cliente visualize de uma maneira geral, todos os serviços e produtos oferecidos pelos vendedores de Matão, encontrando produtos e serviços ideais que mais se encaixa em sua condição financeira.

2.1. Ferramentas

Foram utilizadas o Visual Studio Code para a criação da estrutura do site e gerenciamento das linguagens de marcação e de programação (front-end e back-end), Photoshop e o Canva para edição de imagens, HTML5 para produzir a estrutura do site, CSS3 para estilizar a estrutura HTML, JavaScript para tornar o site responsivo, PHP é o back-end da aplicação, SQL banco de dados do site, o site Colors para escolhermos a paleta de cores e o site WIX para criarmos o protótipo.

2.2. Funcionalidades

Principais funções das ferramentas descritas:

HTML5 (HyperText Markup Language): HTML é uma Linguagem de marcação de Hipertexto que faz a estrutura da página, fazendo com o que o navegador consiga exibir o conteúdo. Escolhemos por motivos de compatibilidade e fácil acesso. Essa linguagem será utilizada no nosso projeto para realizar a estrutura do site, como por exemplo para a criação do NavBar, Header, body e footer.

Figura 1 - Disposição do Header

```
<body>
  <header>
    <div class="topnav" id="myTopnav">
      <a href="index.php" class="active">PetVitrine</a>
      <a href="./php/login.php"> <button class="button" type="button">Login</button></a>
      <a href="#sobre">Sobre</a>
      <a href="javascript:void(0);" class="icon" onclick="myFunction()">
        <i class="fa fa-bars"></i>
      </a>
    </div>
  </header>
```

Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 2 -Disposição do Footer

```
<footer>
  <h1>PetVitrine</h1>
  <p>petvitrine@gmail.com</p>
  <div class="social-icons">
    <a href="https://pt-br.facebook.com/"></a>
    <a href="https://twitter.com/"></a>
    <a href="https://br.linkedin.com/"></a>
    <a href="https://web.telegram.org/a/"></a>
  </div>
  <p>&copy; 2023. Todos os direitos reservados.</p>
</footer>
<script src="./js/HomePage.js"></script>
</body>
</html>
```

Fonte: Autoria própria (2023).

engravidar

```

</header>
<main>

  <!-- Bem vindo/ Cadastre-se -->

  <div class="container_img">
    <div class="container">
      <h1 class="text_main">Bem-Vindo!</h1>
      <p class="text_main">Nosso site foi desenvolvido para facilitar agendamentos de serviços para seu Pet.
      </p>
      <a href="./php/cadastrohtml.php"><button class="button_main text_main"
        type="submit">Inscreva-se</button></a>
    </div>
  </div>

  <!-- Cads de anuncio -->

  <div class="background_card">
    <h1 style="text-align: center;margin-top: 50px;">Nossos serviços</h1>
    <div class="container_cards">
      <?php
      if ($result_produtos->num_rows > 0) {
        while ($row = $result_produtos->fetch_assoc()) {
          echo '<div class="card">';
          echo '';
          echo '<div class="container_card">';
          echo '<h4><b>' . $row['nome_produto'] . '</b></h4>';
          echo '<hr>';
          echo '<p>' . $row['data_agendamento'] . '</p>';
          echo '<a href="./php/cadastrohtml.php"><button class="button_card">Agendar agora!</button></a>';
          echo '</div>';
          echo '</div>';
        }
      } else {
        echo '<p>Não há produtos disponíveis para agendamento no momento.</p>';
      }
      <?>
    </div>
  </div>

  <!-- Sobre nós -->

  <div class="container_about">
    <div class="container_img_about">

```

Fonte: Autoria própria (2023).

CSS3 (Cascading Style Sheets): O CSS3 tem a função de dar estilo especificamente para a estrutura HTML, os desenvolvedores podem aplicar estilos como cores, fontes, margens, espaçamentos e efeitos de transição e animação de forma mais sofisticada e flexível. Além disso, o CSS3 também oferece suporte a recursos responsivos, que permitem que os sites se ajustem automaticamente a diferentes tamanhos de tela, melhorando a experiência do usuário em dispositivos móveis e tablets. Essa linguagem será utilizada no nosso projeto para definirmos a parte visual como por exemplo a dimensão dos elementos como a logo, paleta de cores e fontes.

Figura 4 - Fração da estrutura do CSS

```
2 body {  
3   margin: 0;  
4   font-family: 'Dosis', sans-serif;  
5   font-family: 'Montserrat', sans-serif;  
6 }  
7  
8 .topnav {  
9   overflow: hidden;  
10  background-color: #10428b;  
11  width: 100%;  
12  position: fixed;  
13  z-index: 3;  
14 }  
15  
16 .topnav a {  
17   float: right;  
18   display: block;  
19   color: #f2f2f2;  
20   text-align: center;  
21   padding: 14px 16px;  
22   text-decoration: none;  
23   font-size: 17px;  
24 }
```

Fonte: Aatoria própria (2023).

JAVASCRIPT: É uma linguagem de programação que permite uma implementação de recursos que o HTML não faz, como permitir adicionar interatividade e dinamismo aos sites, tornando-os mais funcionais e atrativos para os usuários. Com o JavaScript, é possível criar efeitos visuais, validar formulários, interagir com APIs (interfaces de programação de aplicativos) e muito mais. Essa linguagem será utilizada no nosso projeto para a criação de animações e para que a aplicação fique responsiva, como por exemplo, se adaptar em toda e qualquer tela.

Figura 5 - Fração da estrutura do Java Script

```
function myFunction() {
  var x = document.getElementById("myTopnav");
  if (x.className === "topnav") {
    x.className += " responsive";
  } else {
    x.className = "topnav";
  }
}

function exibirmensagem(){
  document.getElementById("imagem").addEventListener("change", function () {
    const fileInput = document.getElementById("imagem");
    const fileLabel = document.getElementById("fileLabel");

    if (fileInput.files.length > 0) {
      fileLabel.innerHTML = ` ${fileInput.files[0].name}`;
    } else {
      fileLabel.innerHTML = ` Escolher Arquivo`;
    }
  });
}

const telefone = document.querySelector('#cad-tel');

telefone.addEventListener('input', formatarTelefone);
telefone.addEventListener('focus', () => {
  // Define o valor do campo de entrada como vazio ao focar
  telefone.value = '';
});

function formatarTelefone() {
  // Remove qualquer caractere não numérico do número de telefone
  let numeroLimpo = telefone.value.replace(/\D/g, '');

  // Limita o número de caracteres para 11
  numeroLimpo = numeroLimpo.substr(0, 13);

  // Formata o número de telefone no padrão desejado: +55 (00) 00000-0000
  let formatoTelefone = '';
  for (let i = 0; i < numeroLimpo.length; i++) {
    if (i === 0) {
      formatoTelefone += `+${numeroLimpo[i]}`;
    } else if (i === 2) {
      formatoTelefone += `(${numeroLimpo[i]}${numeroLimpo[i+1]})`;
    } else if (i === 5) {
      formatoTelefone += `-${numeroLimpo[i]}${numeroLimpo[i+1]}${numeroLimpo[i+2]}${numeroLimpo[i+3]}${numeroLimpo[i+4]}`;
    }
  }
  telefone.value = formatoTelefone;
}
```

Fonte: Autoria própria (2023).

PHP: É uma linguagem de programação open source que permite a criação de páginas web dinâmicas, interativas e personalizadas, pois pode se comunicar com o servidor, processar dados, acessar bancos de dados e gerar conteúdo HTML para ser exibido no navegador. Essa linguagem será utilizada no nosso projeto para a o processamento e implementação dos dados informados nos formulários HTML em bancos de dados SQL.

Figura 6 - Fração da estrutura do PHP

```
<?php
// importa as variáveis do html
$nome = $_POST['nome'];
$email = $_POST['email'];
$usersenha = $_POST['senha'];
$numero = $_POST['numero'];
$cnpj = $_POST['cnpj'];
$nomeemp = $_POST['nomeemp'];
$tipo_usuario = isset($_POST['vendedor']) && $_POST['vendedor'] === 'v' ? 'v' : 'u';

// faz conexão com banco de dados
include_once("../php/conexao.php");

$nome = mysqli_real_escape_string($conn, $nome);
$email = mysqli_real_escape_string($conn, $email);
$senha = mysqli_real_escape_string($conn, $usersenha);
$numero = mysqli_real_escape_string($conn, $numero);
$cnpj = mysqli_real_escape_string($conn, $cnpj);
$nomeemp = mysqli_real_escape_string($conn, $nomeemp);

// Verifica se algum campo está vazio
if (empty($nome) || empty($email) || empty($senha) || empty($numero)) {
    $erro = "Erro: Todos os campos obrigatórios devem estar preenchidos.";
    if (isset($erro)) {
        header("Location: ../php/cadastrohtml.php?erro=" . urlencode($erro));
        exit;
    }
    exit;
}

// Verifica se o e-mail já está em uso
$email_query = "SELECT * FROM usuario WHERE email = '$email'";
$email_query_vendedor = "SELECT * FROM vendedor WHERE email = '$email'";
$email_result = mysqli_query($conn, $email_query);
$email_result_vendedor = mysqli_query($conn, $email_query_vendedor);

if (mysqli_num_rows($email_result) > 0 || mysqli_num_rows($email_result_vendedor) > 0) {
    $erro = "Este e-mail já está cadastrado.";
    if (isset($erro)) {
        header("Location: ../php/cadastrohtml.php?erro=" . urlencode($erro));
        exit;
    }
    exit;
}
```

Fonte: Autoria própria (2023).

SQL (Structured Query Language): É uma linguagem de consulta que gerencia informações de um banco de dados relacional, armazena e processa as informações. Além disso, o SQL é usado para definir a estrutura do banco de dados, criar tabelas, definir restrições, criar índices e executar outras tarefas relacionadas à administração dos dados. Essa linguagem será utilizada no nosso projeto para o armazenamento de dados coletados no PHP, como por exemplo tabelas de clientes.

Figura 7 - Fração da estrutura do SQL

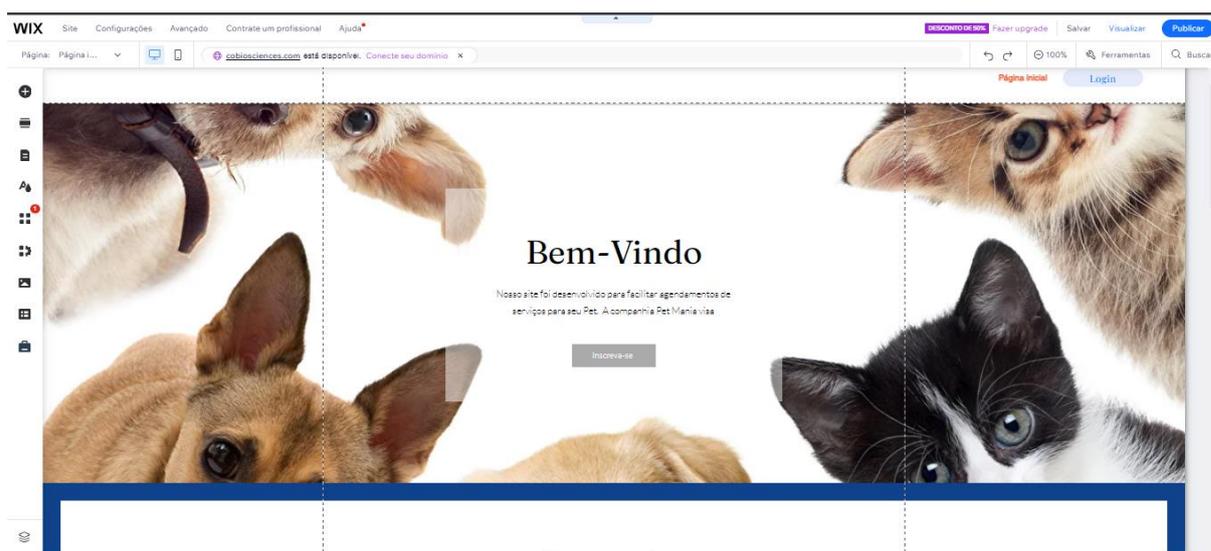
```
1  create database pets;
2
3  use pets;
4
5  create table usuario (
6      cod int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
7      nome varchar(40),
8      email varchar(40),
9      senha varchar(255),
10     tipo char(1),
11     telefone varchar(20)
12 ) AUTO_INCREMENT = 1;
13
14 create table vendedor(
15     cod int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
16     nome varchar(40),
17     email varchar(40) UNIQUE,
18     senha varchar(255),
19     telefone varchar(19),
20     nomeemp varchar(20),
21     cnpj varchar(19),
22     tipo char(1)
23 ) AUTO_INCREMENT = 1000001;
24
25 CREATE TABLE produtos (
26     id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
27     nome_produto VARCHAR(255),
28     descricao TEXT,
29     preco DECIMAL(10, 2),
30     imagem_nome_uniq VARCHAR(255) UNIQUE,
31     cod_vendedor INT,
32     email VARCHAR(40),
33     CONSTRAINT fk_cod_vendedor
34         FOREIGN KEY (cod_vendedor)
35         REFERENCES vendedor (cod),
36     CONSTRAINT fk_email_vendedor
37         FOREIGN KEY (email)
38         REFERENCES vendedor (email)
39 ) AUTO_INCREMENT = 2000001;
40
41 CREATE TABLE horarios_disponiveis (
42     id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
43     id_produto INT,
```

Fonte: Autoria própria (2023).

Visual Studio Code: É um editor de código open source desenvolvido pela Microsoft. Ele é projetado para ser uma ferramenta leve, versátil e altamente personalizável, adequada para desenvolvimento de software em várias linguagens de programação. Essa ferramenta será utilizada no nosso projeto para colocarmos em prática as linguagens de programação, editando os códigos do projeto.

WIX: É uma plataforma que desenvolve sites O Wix oferece uma interface intuitiva e amigável, com recursos de arrastar e soltar, que permitem aos usuários escolher entre uma variedade de modelos pré-construídos e personalizá-los de acordo com suas necessidades e preferências. Entretanto, utilizamos apenas para criarmos o protótipo do front-end. Exemplo de maneira que utilizamos o Wix:

Figura 7 – Página inicial do site Wix



Fonte: Autoria própria (2023).

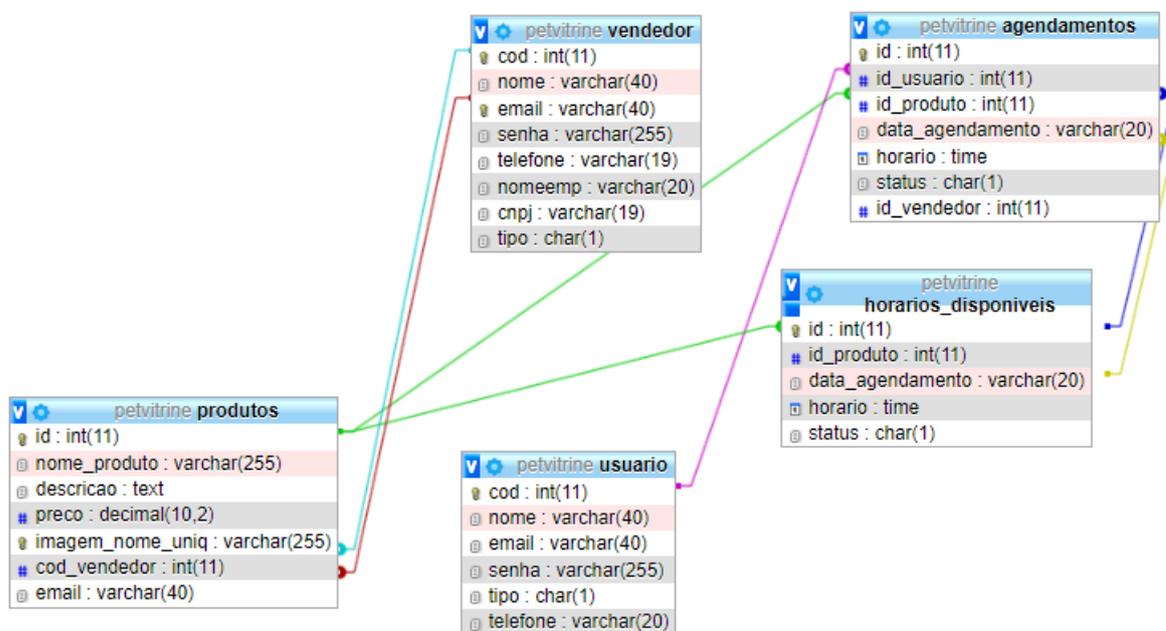
Hostinger: Utilizamos o Hosting para adquirir o domínio do nosso site. Esta plataforma nos proporcionou a facilidade de encontrar o nome de domínio ideal.

Hoosto: Após adquirirmos o nosso domínio, optamos pelo Hoosto para hospedar o nosso site, permitindo-nos colocá-lo na web.

Illustrator: O Adobe Illustrator é uma ferramenta de design gráfico usada principalmente para criar ilustrações vetoriais. Em nosso projeto, foi fundamental para desenvolvermos a arte do site, incluindo o design do logotipo e dos banners.

3. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)

Figura 8 – Banco de dados



Fonte: Autoria própria (2023).

3.1. Banco de dados

Usuário: A tabela de usuário serve para armazenar as informações do cliente para efetuar o login, dando acesso apenas para a página de catálogo e fazer pedidos.

Vendedor: A tabela de vendedor tem acesso a muito mais funcionalidades, praticamente tudo, como efetuar login, cadastrar produto, cadastrar um horário específico para cada produto, apagar e editar.

Produtos: Essa é a tabela que vai armazenar os produtos adicionados por cada vendedor.

Horários_diponíveis: É a tabela que armazena os horários de cada produto.

Agendamentos: É usada para armazenar os agendamentos realizados pelos usuários em um determinado produto.

3.2. Programação/ rotinas

Programação: A grande parte da programação e o desenvolvimento do projeto foi efetuado fora da instituição, porém usamos as aulas de TCC para ajustes e debate com o orientador.

Rotinas: A rotina do site, consiste em uma pessoa que pode se registrar como usuário normal ou como vendedor, o usuário tem acessos restritos, apenas o necessário para fazer o agendamento, como: entrar na tela de catalogo.php, agenda.php e pedidos.php, essas páginas são apenas para usuários. O vendedor pode cadastrar produtos e horários para cada produto em específico, além de poder apagar ou editar a qualquer hora. As telas para o usuário e para o vendedor são quase as mesmas, porém com permissões diferentes.

3.2.1. Cadastro

O cadastro em nosso sistema desempenha um papel fundamental, além de ser obrigatório, é a porta de entrada para uma experiência personalizada e segura. Ao se cadastrar, você terá acesso a uma variedade de recursos exclusivos. Como usuário, poderá explorar uma ampla gama de serviços oferecidos por vendedores. Além disso, ao se cadastrar como vendedor, terá a oportunidade de apresentar seus produtos ou serviços de forma profissional, alcançando um público mais amplo.

3.2.1.1. Usuário

O usuário deverá cadastrar-se para que possa acessar e agendar os serviços. O cadastro de usuário é acessado pela tela principal.

3.2.1.2. Vendedor

Os vendedores usam a mesma tela de cadastro do usuário para se cadastrar, ao clicar em uma caixa de seleção perguntando se ele quer se cadastrar como

vendedor, após isso ele terá que ceder mais informações para efetuar o cadastro, como: nome da empresa e CNPJ.

3.2.1.3. Serviços

Os serviços, após serem cadastrados pelos vendedores, são exibidos na tela de catálogo, onde tanto um vendedor quanto um usuário podem fazer o agendamento. Os tipos de serviços e suas variedades dependerão cem por cento do vendedor.

3.2.2. Consulta

São realizadas diversas consultas SQL, como buscar informações dos produtos, tanto para o usuário quanto para o vendedor em diversas telas, como `catalogo.php` para usuário e vendedor e `telavendedor.php` para vendedores.

3.2.3. Relatórios

O site retorna alguns relatórios, na tela de `catalogo.php`, ele retorna todos os dados sobre os produtos de produtos, na tela de `telavendedor.php`, é retornado algumas informações sobre o produto para que o vendedor possa editá-los ou apagá-los. Além disso, o site contém uma responsividade para dispositivos móveis.

3.3. Web design

O layout e o design do site foram feitos com base no protótipo produzido no WIX, desenvolvido para termos como base para o desenvolvimento do site.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo proposto buscou examinar de maneira aprofundada a interseção entre a crescente necessidade de cuidados com os animais de estimação e o estilo de vida moderno, no qual a tecnologia desempenha um papel central. No contexto atual, em que a sociedade está imersa em avanços tecnológicos contínuos, a relação entre os tutores e seus pets tem sido influenciada por uma série de fatores que vão desde a disponibilidade de aplicativos e dispositivos de monitoramento até a oferta de informações online sobre saúde e bem-estar animal.

Ao longo deste trabalho, foi possível analisar de forma abrangente como a adoção de soluções tecnológicas está transformando os modos tradicionais de cuidado com os animais de companhia. Através de uma investigação minuciosa, exploramos como os tutores estão incorporando aplicativos móveis, dispositivos de rastreamento e plataformas online para gerenciar a saúde, o comportamento e as necessidades cotidianas de seus pets. Os resultados obtidos revelam insights significativos sobre a evolução das relações homem-animal no cenário contemporâneo. Ficou evidente que a tecnologia está desempenhando um papel crucial na facilitação da rotina de cuidados dos tutores, ao mesmo tempo em que cria novas formas de interação e conexão emocional com seus animais de estimação.

No entanto, é importante ressaltar que, apesar dos benefícios evidentes, também identificamos desafios e preocupações subjacentes a essa integração tecnológica. Questões éticas, como a privacidade dos animais e a dependência excessiva da tecnologia, surgiram como pontos críticos a serem considerados pela sociedade e pelos profissionais envolvidos na área.

Diante disso, este estudo não apenas contribui para uma compreensão mais profunda da relação entre a tecnologia e os cuidados com animais de estimação, mas também destaca a necessidade de um equilíbrio sensato entre a inovação tecnológica e a atenção genuína aos aspectos emocionais e físicos dos pets. À medida que avançamos em um mundo cada vez mais conectado, é imperativo que continuemos a explorar e refletir sobre o impacto dessas transformações no nosso relacionamento com os animais e na forma como cuidamos deles. Este trabalho oferece um ponto de partida valioso para futuras pesquisas e discussões, incentivando

uma abordagem holística e responsável para o bem-estar dos pets na era digital.

No mundo contemporâneo, muitos tutores de animais de estimação acabam imersos em rotinas agitadas, frequentemente deixando-os com pouco tempo para garantir os cuidados indispensáveis aos seus pets. Mesmo a simples tarefa de entrar em contato com estabelecimentos de pet shops demanda um tempo valioso. No entanto, mediante a introdução da plataforma proposta, emerge uma possibilidade verdadeiramente revolucionária: a capacidade de proporcionar um amplo catálogo de redes de estabelecimentos pet. Através de serviços que podem ser acessados com apenas alguns cliques, essa plataforma tem o potencial de simplificar e otimizar a vida dos clientes, promovendo assim uma eficácia operacional aprimorada para o negócio.

Ademais, a plataforma também viabilizará o registro dos animais, seus respectivos proprietários e aos profissionais prestadores de serviços, possibilitando um acompanhamento mais efetivo dos serviços já realizados e produtos adquiridos. Isso contribui para uma melhor gestão do pet shop e para o aumento da fidelização dos clientes.

Ao conduzirmos este estudo, identificamos algumas limitações que merecem atenção. Essas limitações dizem respeito às condições dos participantes envolvidos no projeto e às ferramentas que tínhamos à disposição. Diante disso, surgem oportunidades de melhoria que podem enriquecer o projeto. Uma das áreas em que podemos aprimorar é a profundidade da pesquisa. Uma abordagem mais aprofundada, que leve em consideração as complexidades de nossa região, pode proporcionar insights mais ricos e abrangentes. Além disso, é importante abordar os recursos, tanto em relação à aprendizagem quanto aos materiais. Durante a realização do estudo, nos deparamos com a necessidade de orientação constante e com a demanda por pesquisas extensivas, especialmente no que se refere à parte de programação. Outro desafio que enfrentamos foi a restrição de tempo para execução do projeto. O cronograma limitado influenciou o escopo e a extensão do estudo. Reconhecer essas limitações temporais é fundamental para uma compreensão completa dos resultados.

Ao reconhecer essas limitações, também abrimos portas para futuras melhorias. Compreender esses pontos fracos nos permite desenvolver estratégias para superá-los em futuras pesquisas, tornando nossos estudos mais robustos e abrangentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CÃES&GATOS. Equipe cães&gatos, 2023. Expansão à vista: mercado pet projeta crescimento de 15% entre 2023 e 2024. Disponível em: <https://caesegatos.com.br/expansao-a-vista-mercado-pet-deve-crescer-15-entre-2023-e-2024/#:~:text=Inova%C3%A7%C3%A3o%20e%20Mercado-Expans%C3%A3o%20%C3%A0%20vista%3A%20mercado%20pet%20projeta%20crescimento,15%25%20entre%202023%20e%202024&text=Em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%20c%C3%A3es%20e,e%20de%2015%25%20para%202024>. Acesso em: 04 mai. 2023.

DEV MEDIA. DEV MEDIA, 2018. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/o-que-e-o-html5/25820> >. Acesso em: 10, junho de 2023

FRANÇA, Renan. SQL: O que é e como usar os principais comandos básicos do SQL, 2022. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/sql/> >. Acesso em: 11, agosto de 2023.

G1. A vida é pra já, 2021. Por que conviver um pet faz bem? Veja 5 motivos para ter um animal de estimação. Disponível em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/a-vida-e-pra-ja/noticia/2021/03/09/por-que-conviver-um-pet-faz-bem-veja-5-motivos-para-ter-um-animal-de-estimacao.ghtml>. Acesso em: 08 mai. 2023.

MDN WEB DOCS. JavaScript, 2023. Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript> >. Acesso em: 10, agosto de 2023.

Monique Lima. FORBES, 2022. Brasil é o terceiro país com mais pets; setor fatura R\$ 52 bilhões. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2022/10/brasil-e-o-terceiro-pais-com-mais-pets-setor-fatura-r-52-bilhoes/#:~:text=Em%202021%2C%20o%20faturamento%20do,R%24%2059%2C2%20bilh%C3%B5es>. Acesso em: 03 mai. 2023.

PHPMYADMIN. PHPMYADMIN, 2023. Disponível em: <<https://www.phpmyadmin.net/news/> >. Acesso em: 13, agosto de 2023

UNIMED. Site da Unimed, 2015. Animais de estimação podem ajudar no tratamento de doenças. Disponível em: <https://www.unimedvtrp.com.br/blog/animais-de-estimacao-podem-ajudar-no-tratamento-de-doencas/>. Acesso em: 03 mai. 2023.