

ETEC 'MANOEL DOS REIS ARAÚJO'
MTEC INFORMÁTICA PARA INTERNET

ALEXANDER GABRIEL ARIOLI
JOSÉ RAFAEL PELINGRIN
MATHEUS BONETTI NACA
JOÃO VITOR RODRIGUES SANTOS
LEONARDO DE SOUZA ARAÚJO

**WEBSITE PARA FINS SOCIAIS: ASSESSORIA A ANIMAIS
PERDIDOS**

'SANTA RITA DO PASSA QUATRO' - SP

2021

ALEXANDER GABRIEL ARIOLI
JOSÉ RAFAEL PELINGRIN
MATHEUS BONETTI NACA
JOÃO VITOR RODRIGUES SANTOS
LEONARDO DE SOUZA ARAÚJO

**WEBSITE PARA FINS SOCIAIS: ASSESSORIA A ANIMAIS
PERDIDOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Etec 'MANOEL DOS REIS
ARAÚJO', do Centro Estadual de
Educação Tecnológica Paula Souza,
como requisito para a obtenção do
diploma de Técnico de Nível Médio em
Informática Para Internet sob a orientação
do Professor Marcos Valverde.

'SANTA RITA DO PASSA QUATRO' - SP

2021

ALEXANDER GABRIEL ARIOLI *Alexander G. Arioli*
JOSÉ RAFAEL PELINGRIN *Jose Rafael Pelingrin*
MATHEUS BONETTI NACA *Matheus B. Naca*
JOÃO VITOR RODRIGUES SANTOS *João Vitor R. Santos*
LEONARDO DE SOUZA ARAÚJO *Leonardo de S. Araújo*

WEBSITE PARA FINS SOCIAIS: ASSESSORIA A ANIMAIS PERDIDOS

Aprovada em : 02 / 12 / 2021

Conceito: MB

Banca de Validação:

marcos Valverde
Presidente da Banca

Professor Orientador Marcos Valverde

Leandro
Professor Leandro Moreira

Edna R. B. Paulo
Professor Edna R. B. PAULO

Dedicatória

Dedicamos nosso trabalho primeiramente aos membros do grupo pelo esforço, comprometimento e dedicação e a nossos amigos e familiares por estarem sempre ao nosso lado nos apoiando e incentivando.

Agradecimento

Agradecemos a Deus por estar sempre conosco, ao professor Marcos Valverde e ao Professor Leandro Moreira que disponibilizaram as ferramentas para o desenvolvimento do Trabalho, e a nossas famílias que sempre nos apoiaram.

EPÍGRAFE

"É preciso ter o caos dentro de si para gerar uma
estrela dançante."

Friedrich Nietzsche

RESUMO

Tendo em vista que a frequência de animais que estão desaparecidos na região é alta, pesquisa-se sobre um modo de assistência a pessoas, a fim de reduzir esta taxa. Para tanto, é necessário ferramentas digitais para criar um website estável e objetivo que possa atender as necessidades dos que precisam desse amparo. Realiza-se, então, uma pesquisa utilizando as linguagens de marcação e programação com a finalidade de produzir um caminho de fácil uso a todos. Diante disso, verifica-se a baixa nas estatísticas de animais perdidos na região e que com isso, uma comunidade se estabeleça para que possa ter um mútuo auxílio, o que impõe a constatação de que haja uma sociedade fluida.

Palavras-chave: Animais Perdidos. Auxílio. Sociedade.

ABSTRACT

Considering that the frequency of missing animals in the region is high, research is being carried out on a way to assist people in order to reduce this rate. Therefore, digital tools are needed to create a stable and objective website that can meet the needs of those who need this support. A survey is then carried out using markup and programming languages in order to produce a path that is easy for everyone to use. Therefore, there is a low in the statistics of lost animals in the region and that, with this, a community is established so that it can have a mutual help, which requires the verification that there is a fluid society.

Keywords: Lost Animals. Assistance. Society.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa	18
Figura 2 - Mapa	19
Figura 3 - Mapa	20
Figura 4 - Mapa	21
Figura 5 - Mapa	21
Figura 6 - Mapa	21
Figura 7 - Mapa	22
Figura 8 - Mapa	22
Figura 9 - Mapa	23
Figura 10 - Mapa	23
Figura 11 - Mapa	24
Figura 12 - Mapa	25
Figura 13 - Mapa	25

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PHP	Hypertext Preprocessor
CSS	Cascading Style Sheets
HTML	HyperText Markup Language
JS	JavaScript
CSM	Content Management System
SQL	Structured Query Language
PNG	Portable Network Graphics
JPG	Joint Photographics Experts Group
FTP	File Transfer Protocol
ONG	Organização Não Governamental

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. DESIGN E FERRAMENTAS	13
2.1 XAMPP.....	13
2.1.1 PHPMYADMIN.....	13
2.1.2 MYSQL.....	13
2.2 WORDPRESS.....	14
2.2.1 O QUE É UM CMS.....	14
2.2.2 TEMAS	14
2.2.3 PLUGINS.....	14
2.2.4 CONTACT FORM 7	15
2.2.5 DUPLICATOR	15
2.2.6 ELEMENTOR.....	15
2.2.7 POPUP ANYTHING ON CLICK	16
2.3 FRONT END	17
2.3.1 HTML (HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE).....	17
2.3.2 CSS (CASCADING STYLE SHEETS).....	17
2.3.3 JS (JAVASCRIPT).....	17
2.3.4 FRAMEWORK.....	17
2.3.5 BOOTSRAP	18
2.4 BACK END.....	18
2.4.1 – PHP	18
3. PROJETO	19
3.1 COMO NOS ORGANIZAMOS.....	19
3.2 HOME	19
3.3 QUEM SOMOS	21
3.4 ANIMAIS PERDIDOS.....	22
3.5 CONTATOS	24
4. CONCLUSÃO.....	26
REFERÊNCIAS.....	27

1. INTRODUÇÃO

“Cães e Gatos perdidos estão entre os 30 milhões de animais vivendo nas ruas do Brasil”, o trecho foi tirado do jornal SP Norte e com isso pode-se chegar à conclusão de que animais perdidos é de fato um problema em nosso país. A cidade de Santa Rita do Passa Quatro conta com uma ONG que tem por finalidade ajudar animais abandonados e/ou maltratados, tendo redes sociais ativas, porém, foi visto que não é prático o sistema de divulgação dos animais perdidos de moradores da cidade.

Visando o amparo da sociedade, o grupo decidiu contribuir com um meio eficaz de divulgação para o auxílio de pessoas que perderam seus animais criando um website, juntamente com os professores, abrangendo funções de fácil entendimento para incluir todos que passam por esse problema.

O site conta com opções para o cadastro do animal, tendo suas informações básicas, e um meio de contato tanto para quem encontrou o animal propriamente dito, quanto para o dono. Será explicado em todo o trabalho, os meios que o grupo utilizou para a confecção do website, ferramentas, e por fim será mostrado a prévia do projeto já configurado e pronto para o uso.

2. DESIGN E FERRAMENTAS

2.1 XAMPP

O XAMPP é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache com suporte as linguagens PHP e Perl.

Com ele, é possível rodar sistemas como WordPress localmente, o que facilita e agiliza o desenvolvimento. Como o conteúdo estará armazenado numa rede local, o acesso aos arquivos é realizado instantaneamente. O pacote de servidores é baixado cerca de 600 mil vezes por mês, de acordo com dados do SourceForge.

Atualmente, o XAMPP está disponível para quatro sistemas operacionais: Windows, Linux, Mac OS X e Solaris.

2.1.1 PHPMyAdmin

O PHPMyAdmin é uma ferramenta de suporte à criação e ao acesso simplificado a bancos de dados de aplicações. Por meio de uma interface simples, diretamente do navegador, qualquer alteração pode ser feita, eliminando a necessidade de linhas de códigos. É um software útil, seguro e que pode mudar a rotina do programador.

2.1.2 MYSQL

O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados.

2.2 WORDPRESS

“O que é WordPress? É um Sistema de Gerenciamento de Conteúdo (CMS) que alimenta mais de 35% de todos os sites da internet – e esse número continua a crescer todos os anos.” (IVAN, 2021, Online). Seu foco inicialmente era em criação de blogs, onde ficou bastante popular por isso. Com o passar do tempo, ele foi sendo usado como uma forma facilitada de criação e a edição de conteúdos sem necessariamente precisar usar linhas de código, como tradicionalmente era feito, semelhante aos frameworks que tem como objetivo poupar tempo de criação de sites e afins na parte de Front-End.

2.2.1 O que é um CMS

CMS como citado no seguinte trecho pode ser considerado “De forma bem direta, um CMS permite que você crie, organize, publique e apague conteúdo do seu site. Neste artigo você vai entender como e por que usar um CMS na sua estratégia digital.” (LUIZA, 2021, Online). Algumas pessoas entendem o CMS como um software livre, onde vários programadores se propuseram a criar e divulgar como um meio de criação de sites e blogs de uma forma extremamente simples, sem muita necessidade de ficar horas digitando códigos e mais códigos.

Como citado anteriormente, o WordPress é um dos CMS mais famosos utilizados nos mercados. Mas não existe somente ele, muitos outros estão presentes hoje muito bons para uso como Drupal, TextPattern, Radiant entre outros.

2.2.2 Temas

Os temas no WordPress são basicamente “templates” onde oferecem recursos já prontos para uso de acordo com cada tema. O tema escolhido para fazer o uso foi o Astra.

2.2.3 Plugins

Pode definir plugins como “todo programa, ferramenta ou extensão que se encaixa a outro programa principal para adicionar mais funções e recursos a ele.” (RODRIGO, 2021, Online). No caso do Wordpress, esses plugins são direcionados a ferramentas adicionais para ser usado nos sitrs, blogs etc., criados nele. Os plugins que foi utilizado neste projeto apresentado foram: Contact Form 7, Duplicator, Elementor, Popup anything on click e o Starter Template.

2.2.4 Contact Form 7

Este plugin tem como objetivo criar e personalizar formulários através de códigos já usados dentro do HTML, porém de forma mais simplificada e rápida. É possível fazer inserções de campos de texto, como também campos de e-mail, campos de senhas entre outros. Algumas funções nele como inserção de imagens no formato (PNG, JPG e JPEG) o torna um plugin mais completo e pode ser considerado o seu diferencial.

2.2.5 Duplicator

Este plugin serve tanto como um criador de backup simples do seu projeto, como também um clonador, copiador e movedor de sites, blogs etc. Pode ser usado para migrar um projeto CMS em WordPress para outro CMS através de compactação dos arquivos. No caso do uso neste projeto, ele serviu como um criador de backup para salvar os dados e ter uma maior segurança em caso de risco da perda dos arquivos.

2.2.6 Elementor

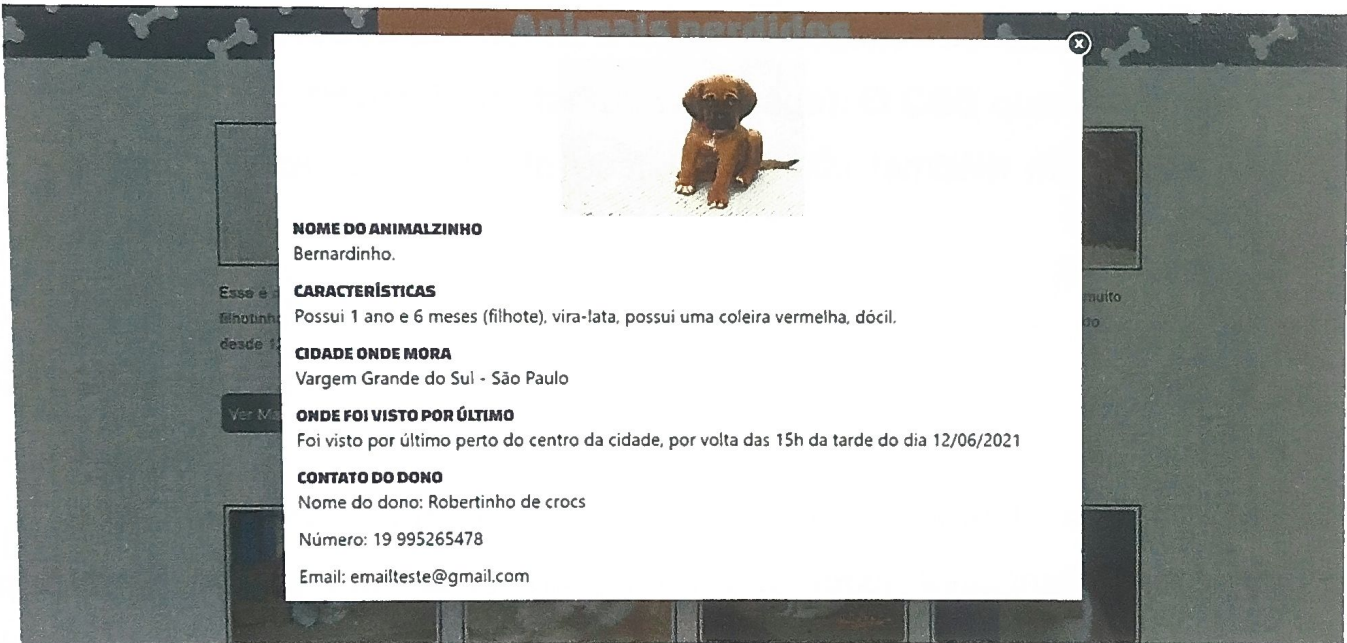
Este plugin é conhecido como PageBuilder e tem a função de criar e direcionar toda o design da página onde você irá personalizar e deixá-lo como quiser através das ferramentas oferecidas desse software. Este plugin é um dos mais famosos do seu meio, e tendo uma versão gratuita que não é insuficiente, mas se quiser algo mais

completo e sofisticado há também a versão “PRO” onde é pago e desbloqueia essas funções a mais. Muitos profissionais utilizam esse plugin em seus projetos segundo o próprio site do Elementor (ELEMENTOR, 2021, Online).

2.2.7 Popup anything on click

Este plugin mais simples, porém bem completo é utilizado para criar janelas em formato de “popup” – que seria como uma janela de notificação onde é bem destacada, e com opção de fechá-la – e nele, você consegue inserir textos e imagens como desejar para ser mostrado. Como no exemplo abaixo demonstrando o plugin em funcionamento:

Figura 1 – Popup



Fonte: Do próprio autor, 2021.

2.3 Front End

2.3.1 HTML (HyperText Markup Language)

O HTML (HyperText Markup Language) é uma linguagem de marcação de texto utilizada em todas as páginas WEB, uma linguagem de programação que pode ser lido em qualquer documento e em qualquer computador na WEB. É usada para criar formulários, links, imagens, formatação textos de forma básica.

2.3.2 CSS (Cascading Style Sheets)

CSS é uma linguagem de programação front-end (informação disponível ao usuário) usada para definir como a página vai ser apresentada ao usuário, ou seja, sua aparência. Conhecida por definir o estilo da página web, que deve ser usada em conjunto com HTML (HyperText Markup Language). O CSS quando foi desenvolvido além de mudar a organização de pastas, permitiu também mudanças nas cores, layouts e fontes.

2.3.3 JS (JavaScript)

JS é uma linguagem de programação que implementa scripts (script é um conjunto de regras definidas), usada para fornecer funcionalidades ainda mais avançadas e de grande complexidade. Que pode mostrar aos usuários muito mais do que informações estáticas, como animações gráficas, vídeos, conteúdos interativos e muitos outros detalhes.

2.3.4 Framework

Framework, ele pode ser composto por conjuntos de linguagens de programações como HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), JS (Java Script). O Framework é principalmente usado para resolver diversos problemas que acontecem a todo momento durante a programação de uma forma

geral, para que o programador possa focar em resolver o back-end (Parte programada, não visível ao usuário), pois o front-end (Informação disponível ao usuário) é facilitado, sem a necessidade de ficar reescrevendo o programa. Decidir não usar um Framework é o mesmo “que tentar reinventar a roda”, seria um trabalho desnecessário.

2.3.5 Bootstrap

O framework combina CSS e JavaScript para estilizar os elementos de uma página HTML. Ele permite muito mais que apenas mudar as cores de botões e links. Trata-se de uma ferramenta que proporciona interatividade na página, pois oferece uma série de componentes que facilitam a comunicação com o usuário, como menus de navegação, controles de paginação, barras de progresso e muito mais.

2.4 Back End

2.4.1 – PHP

O PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de script open source de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML. A melhor coisa em usar o PHP é que ele é extremamente simples para um iniciante, mas oferece muitos recursos avançados para um programador profissional. Pode entrar com tudo, o mais rápido que puder, e começar a escrever scripts simples em poucas horas.

3. PROJETO

3.1 Organização

Inicialmente foi decidido utilizar um software chamado MOBIRISE com o intuito de criar o site, porém era limitado e não supriu a necessidade do grupo, seus recursos eram simples e era preciso pagar para ter um total aproveitamento.

Mais tardar, através do professor Leandro, foi apresentada a plataforma WordPress, que se mostrava muito completa e eficaz para pôr em prática a ideia. O mesmo foi utilizado para sintetizar o website do começo ao fim, com o estudo da plataforma e o auxílio dos orientadores do grupo, foi possível chegar no resultado desejado.

3.2 Home

A página Home do projeto tem um cabeçalho (header) bem destacado com cores e uma imagem de fundo condizente com o problema em questão, que foi escolhida com o propósito de deixar toda a página harmônica.

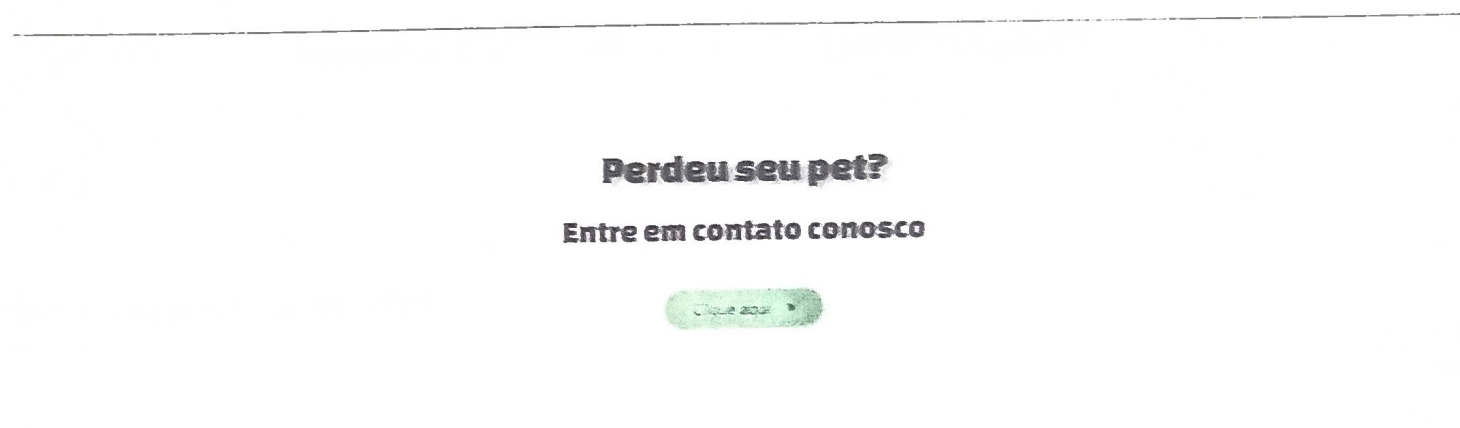
Figura 2 – Home



Fonte: Do próprio autor, 2021.

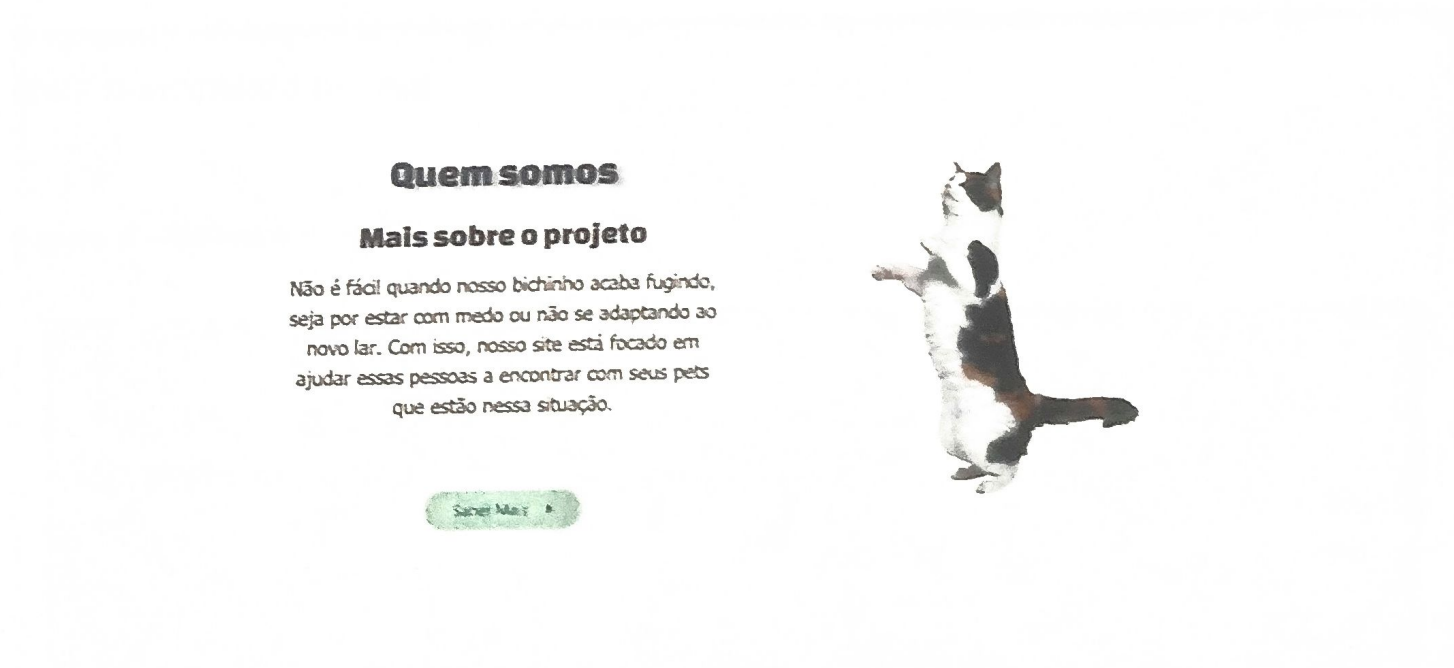
Também conta com breves explicações das outras abas do website e uma tese do porquê se deve confiar no projeto, tendo botões realçados com uma cor forte e imagens.

Figura 3 – Contato



Fonte: Do próprio autor, 2021.

Figura 4 – Quem Somos



Fonte: Do próprio autor, 2021.

Figura 5 – Confiança

**Por que sua confiança é
tão importante!**

A recorrência dos pets que acabam fugindo e se perdendo no mundo é grande. Ir sozinho nessa busca muitas vezes gera frustração e bastante estresse. Nós iremos aumentar o alcance de divulgação do seu bichinho para melhor ajudá-lo.

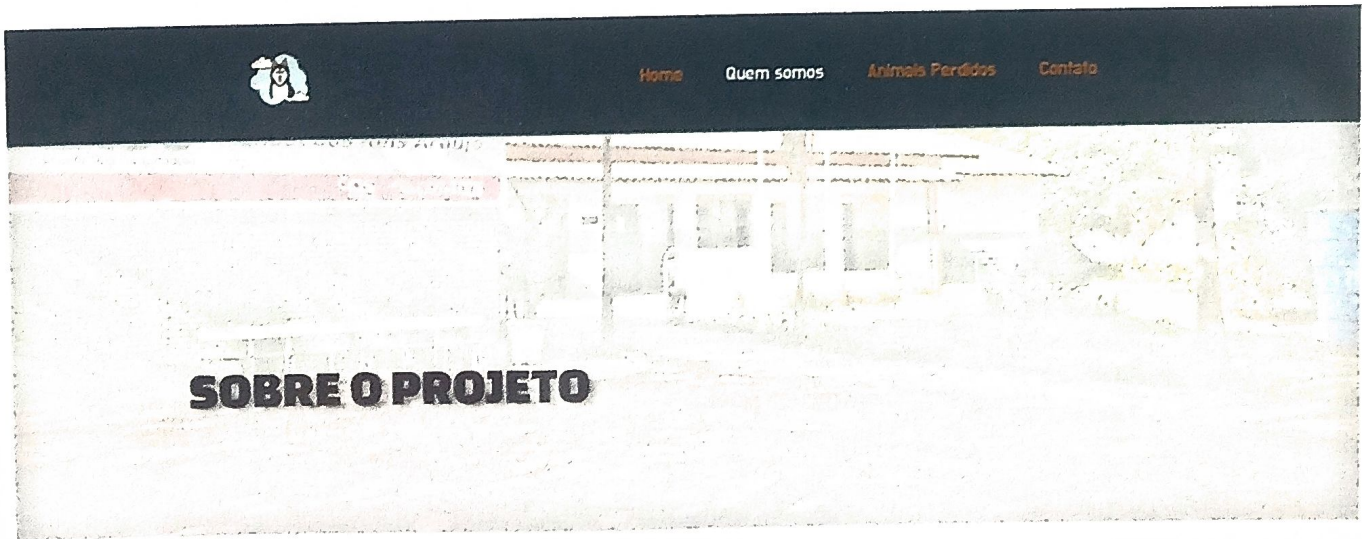


Fonte: Do próprio autor, 2021.

3.3 Quem Somos

Na confecção da página “Quem somos” foi deixado visível a frente da escola ETEC Manoel dos Reis Araújo, mostrando de onde o projeto provém, tendo também a imagem de todo o grupo e informações sobre quem são os membros do mesmo e a ideia principal do projeto.

Figura 6 – Sobre o Projeto



Fonte: Do próprio autor, 2021.

Figura 7 – Desenvolvedores do Projeto

Conheça os desenvolvedores do projeto



Fonte: Do próprio autor, 2021.

Figura 8 – Ideia do Projeto

QUEM SOMOS?

Somos um grupo de 5 amigos, juntamente com nossos coordenadores da escola ETEC Manoel dos Reis Araújo, desenvolvemos esse projeto como uma forma de ajudar pessoas que estão numa infeliz situação de perder seu pet e querem uma ajuda a mais nessa busca.

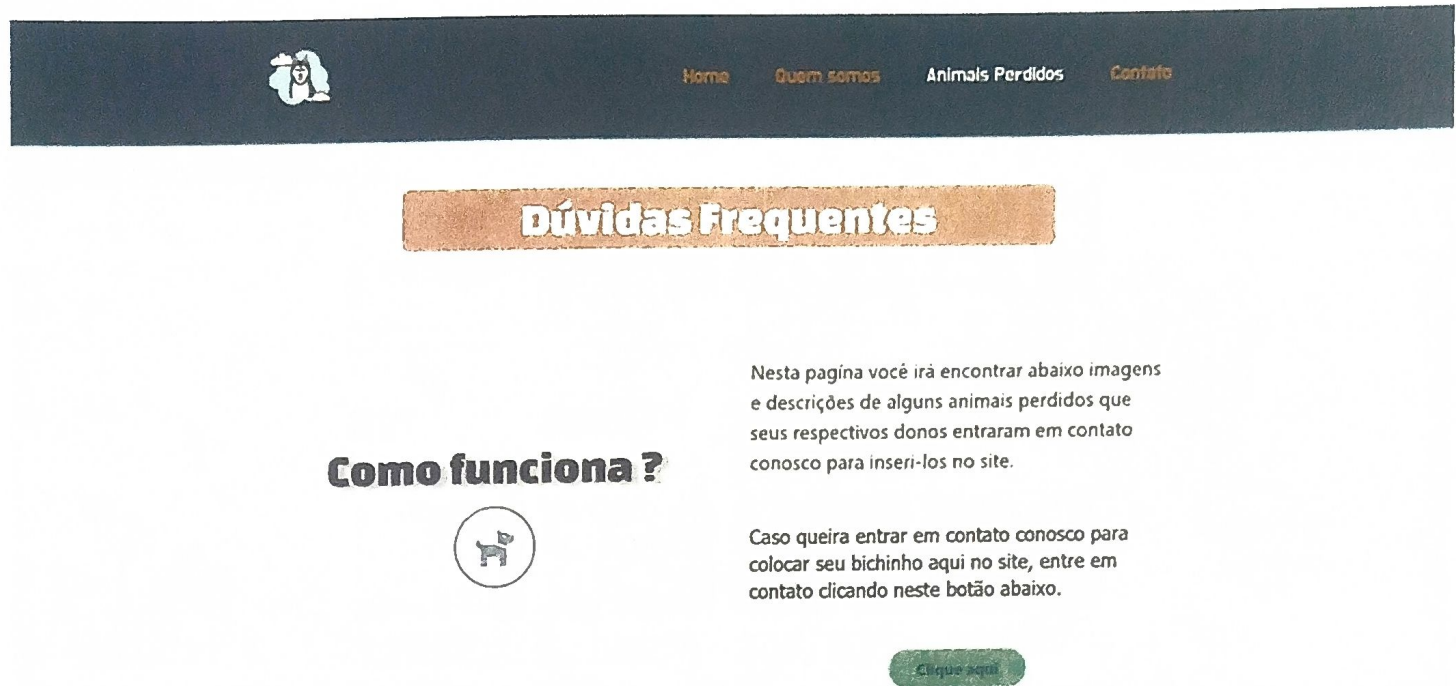
QUAL A PRINCIPAL IDÉIA DO PROJETO?

A principal ideia é que o site seja usado como uma ferramenta a mais de ajuda pra essas pessoas. Ela poderá pessoa tanto divulgar no nosso site para outras pessoas terem acesso a esses bichinhos perdidos e poder ajudar também, como também que a pessoa possa divulgar em vários lugares o site quando precisar para que o alcance da procura possa aumentar, sempre visando além da boa intenção, que essa divulgação seja bem organizada e eficiente.

Fonte: Do próprio autor, 2021.

3.4 Animais Perdidos

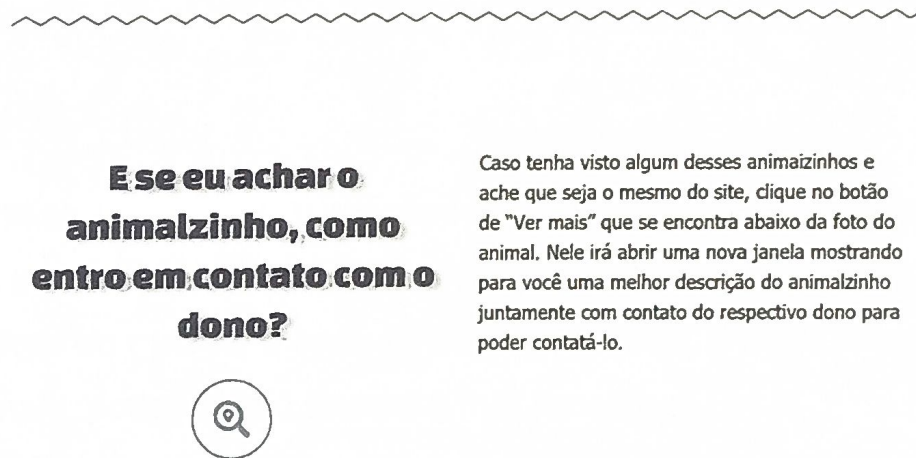
Figura 9 – Dúvidas Frequentes



Fonte: Do próprio autor, 2021.

A aba “Animais Perdidos” conta com uma breve explicação sobre como entrar em contato e colocar seu bichinho no site.

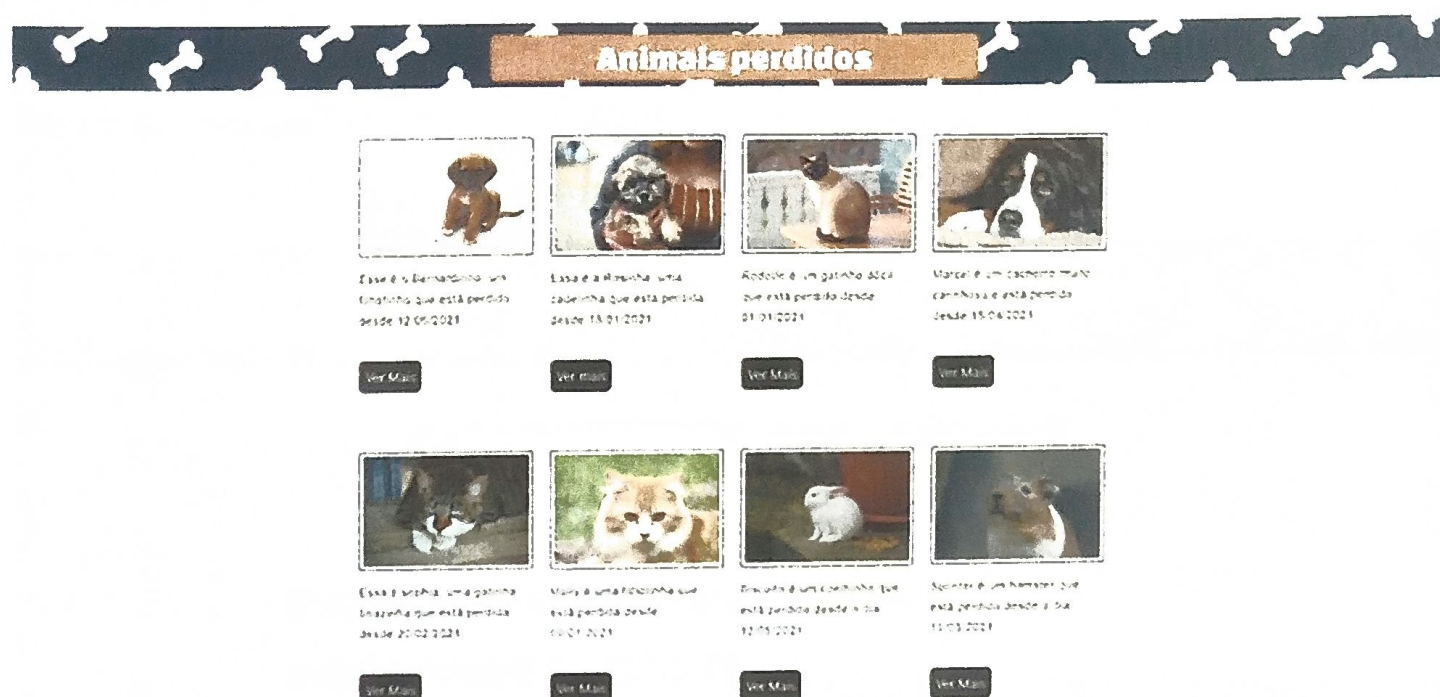
Figura 10 – Entrar em Contato



Fonte: Do próprio autor, 2021.

Também é ensinado como contatar o dono do animal caso seja encontrado.

Figura 11 – Animais Perdidos



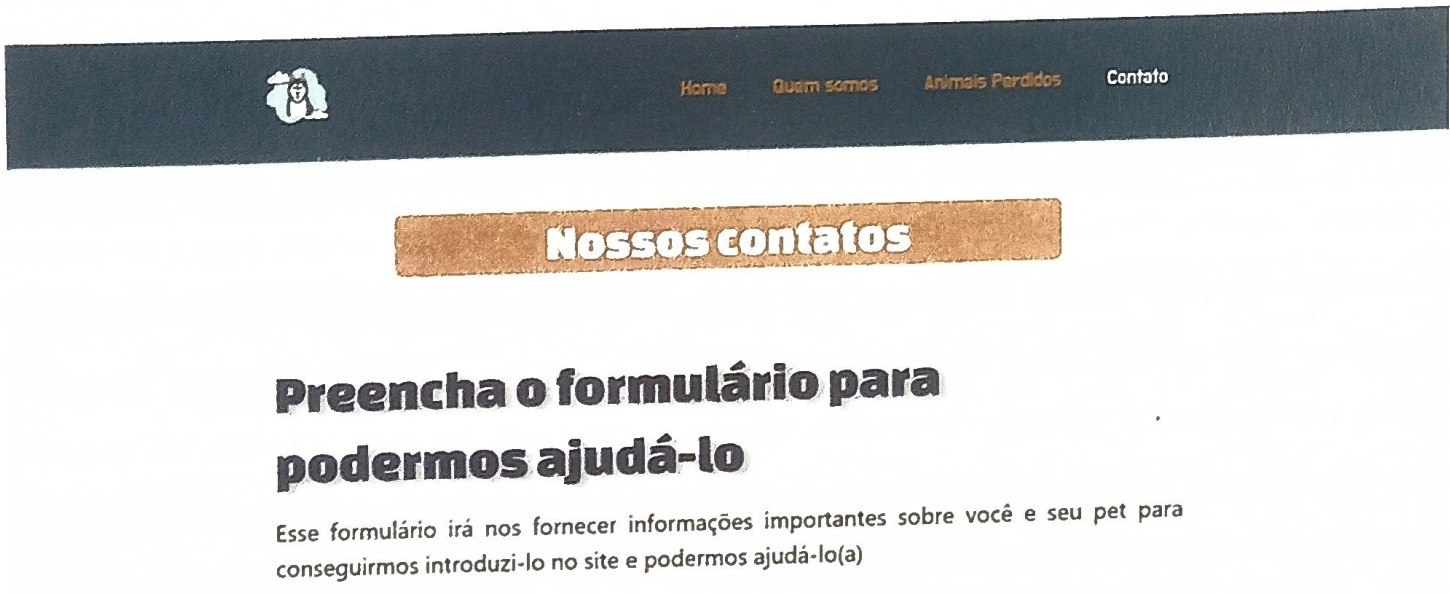
Fonte: Do próprio autor, 2021.

E no fim da página é mostrado vários dos animais que já foram dados como perdidos, tendo a opção "Ver Mais", onde é mostrado mais informações do pet, como o local onde foi visto por último, suas características e formas de contato com o dono.

3.5 Contatos

Por fim na aba "Contatos" é solicitado o preenchimento de um formulário, sendo necessário dar informações como o nome tanto do dono como do pet, uma descrição das características do mesmo e onde foi visto por último, e-mail, número de contato e outras coisas mais, podendo até anexar a foto do animal.

Figura 12 – Nossos Contatos



Fonte: Do próprio autor, 2021.

Figura 13 – Formulário de Contato

The image shows a contact form with several input fields. The fields are labeled: 'Nome, qual o seu nome?', 'Qual seu e-mail?', 'Qual seu número de telefone?', 'De uma breve descrição do seu pet e onde ele mora', 'Desde que data seu animal se encontra perdido?', 'Desde que data seu animal se encontra perdido?', 'Seu e-mail', 'Insira aqui o endereço para contato', and 'Insira aqui o endereço de e-mail'. To the right of the form is a small image of a brown dog's head.

Fonte: Do próprio autor, 2021.

4. CONCLUSÃO

Com esse projeto o grupo deseja com todos os recursos necessários e a disposição, estar desenvolvendo esse website para que possa auxiliar ao máximo a essas pessoas, ajudando no contexto geral do problema e assim satisfazendo suas necessidades. Com o uso das ferramentas certas, juntamente com uma coleta de dados sobre o assunto para melhor atualização do projeto, esse website será de tamanha importância para a comunidade em geral. O intuito deste projeto desde o começo é que este website esteja totalmente funcional para que todos possam usá-lo e assim podendo servir de alguma forma para resolver o problema ou amenizar. Apesar do trabalho que se deu para a criação e funcionamento, o esforço do grupo gerou um resultado final que superou as expectativas e com a devida atualização dos recursos, melhorando a fluidez da navegação e melhoria de ferramentas inseridas no website este projeto irá se tornar muito promissor.

REFERÊNCIAS

HIGA, Paulo. O que é XAMPP e para que serve. Disponível na internet via <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.html>. Arquivo capturado em 7 de out. 2021

DE SOUZA, Ivan. phpMyAdmin: saiba o que é e aprenda como instalar e criar um banco de dados nele. Disponível na internet via <https://rockcontent.com/br/blog/phpmyadmin/>. Arquivo capturado em 7 de out. 2021

DE SOUZA, Ivan . O que é WordPress, para que serve e principais segredos desvendados {on line}. Disponível na Internet via <https://rockcontent.com/br/blog/wordpress/>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

DRUBSCKY, Luiza. Sistema de gestão de conteúdos (CMS): por que implementar na sua empresa? {on line}. Disponível na Internet via <https://rockcontent.com/br/blog/cms/>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

PRADA, Rodrigo. O que é Plugin? {on line}. Disponível na Internet via <https://www.tecmundo.com.br/hardware/210-o-que-e-plugin-.htm>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

CREEK, Snap. Duplicator – um plugin de migração para o WordPress {on line}. Disponível na Internet via <https://br.wordpress.org/plugins/duplicator/>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

ELEMENTOR. About Elementor {on line}. Disponível na Internet via <https://elementor.com/about/>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

NOLETO, Cairo. Framework: o que é, como ele funciona e para que serve? {on line}. Disponível na Internet via <https://blog.betrybe.com/framework-de-programacao/o-que-e-framework/>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

NOLETO, Cairo. Javascript: o que é, aplicação e como aprender a linguagem JS. {on line}. Disponível na internet via <https://blog.betrybe.com/javascript/>. Arquivo capturado em 7, setembro 2021.

L, Andrei. O Que é HTML? Guia Básico Para Iniciantes {on line}. Disponível na Internet via <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>. Arquivo capturado em 22, novembro, 2021.

G, Ariane. O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes {on line}. Disponível na Internet via <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Arquivo capturado em 22, novembro, 2021.

L, Andrei. O Que é Bootstrap? Guia para Iniciantes {on line}. Disponível na Internet via <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-bootstrap>. Arquivo capturado em 22, novembro, 2021.

E, Carlos. O Que é PHP? Guia Básico de Programação PHP {on line}. Disponível na Internet via <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico>. Arquivo capturado em 22, novembro, 2021.