

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE - CÂMPUS PELOTAS - VISCONDE DA GRAÇA
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Mundo Pet: Sistema de Agendamento On-line para Serviços de Pet Shop

**Maria Eduarda Ventura de Souza
Rafaela Boldt**

Pelotas, dezembro de 2024.

**Maria Eduarda Ventura de Souza
Rafaela Boldt**

Mundo Pet: Sistema de Agendamento On-line para Serviços de Pet Shop

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito na disciplina de Metodologia da Pesquisa II
do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas,
do Instituto Federal Sul-rio-grandense - Campus
Pelotas - Visconde da Graça.

Orientador: Prof. Dr. João Ladislau Barbará Lopes

Pelotas, dezembro de 2024.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1 TEMA	4
1.2 MOTIVAÇÕES	5
1.3 OBJETIVOS	5
2. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS	7
2.1. MÉTODOS DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS	7
2.2. REQUISITOS FUNCIONAIS	7
2.3. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	8
3. MODELAGEM	10
3.1. MODELO DE CASOS DE USO	10
3.2. MODELAGEM CONCEITUAL DO BANCO DE DADOS	11
4. TECNOLOGIAS UTILIZADAS	13
5. DESCRIÇÃO DO SISTEMA	14
5.1. TELA INICIAL	14
5.2. TELAS TUTORES	15
5.3. TELAS FUNCIONÁRIOS	22
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
7. REFERÊNCIAS	38
APÊNDICE I - Prototipação do Sistema	39
APÊNDICE II - Entrevista com Pet Shop	41
APÊNDICE III - Instruções SQL para Criação da Base de Dados	44

1. INTRODUÇÃO

O mercado de cuidados com animais de estimação está em constante crescimento, e a demanda por serviços voltados para pets, se mantém alta, especialmente em áreas urbanas. Pet shops enfrentam desafios significativos na gestão eficiente desses serviços, uma vez que a marcação de horários pode ser um processo propenso a erros e ineficiências, resultando em insatisfação dos clientes e perda de oportunidades de negócio.

Este trabalho visa criar um sistema de agendamento on-line para serviços de pet shops, com objetivo de simplificar e otimizar a gestão de agendamentos, proporcionando uma experiência mais eficiente tanto para o estabelecimento quanto para os tutores dos pets.

O principal problema a ser examinado é a ineficiência e a suscetibilidade a erros no processo de agendamento de serviços em pet shops, que geram insatisfação nos clientes, visto que, nos dias atuais a otimização do tempo é fundamental para gerirmos de forma rápida e simplificada nossos afazeres diários. Atualmente, muitos pet shops utilizam métodos manuais ou sistemas desatualizados que não atendem às necessidades de um ambiente de negócios dinâmico e em crescimento.

Com a implementação de um sistema de agendamento on-line para serviços de pet shops poderá aumentar a eficiência operacional, poderá reduzir a incidência de erros e irá melhorar a satisfação dos clientes. Este sistema permitirá que os tutores agendem serviços para seus pets de maneira mais conveniente e acessível, enquanto os funcionários terão uma ferramenta eficaz para gerenciar os agendamentos e otimizar o uso de recursos.

1.1 TEMA

Desenvolvimento de um sistema de agendamento on-line para serviços de pet shops.

1.2 MOTIVAÇÕES

Através de pesquisas e observações de campo foi constatado várias deficiências em serviços prestados por estabelecimentos de pet shops. Problemas na gestão de atendimentos, falta de organização de horários e atrasos na entrega dos pets após a realização do serviço são as principais causas da insatisfação dos clientes. Em muitos estabelecimentos, a complexidade em ajustar os horários disponíveis conforme a demanda do serviço torna-se um grande desafio.

O presente trabalho objetivou o desenvolvimento de um software que pode solucionar estes problemas de forma a oferecer um sistema de atendimento mais rápido e eficaz. O software de agendamento de serviços para pet shops visa não apenas resolver os desafios operacionais enfrentados pelos pet shops, mas também contribuir para a melhoria contínua dos serviços oferecidos, proporcionando um ambiente mais organizado, eficiente e satisfatório tanto para clientes quanto para funcionários.

Portanto, a implementação de um sistema de agendamento eficaz atende, não somente às necessidades emergentes do setor de serviços para pet shops, mas também representa um avanço na automação e modernização dos processos administrativos, posicionando os estabelecimentos de forma competitiva no mercado atual.

1.3 OBJETIVOS

O objetivo geral é desenvolver um sistema de informação para o agendamento on-line de serviços em pet shops.

Para atingir o objetivo geral, devem ser contemplados os seguintes objetivos específicos:

- otimizar a gestão de agendamentos, melhorando a satisfação dos clientes;
- permitir que os tutores realizem agendamentos de serviços para seus pets de maneira simples e intuitiva;

- proporcionar aos administradores e funcionários do pet shop uma ferramenta eficaz para gerenciar agendamentos, visualizando horários de forma eficiente;
- reduzir a incidência de erros no agendamento, melhorando a precisão das marcações de horários.

2. ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

2.1. MÉTODOS DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

As informações necessárias para especificação dos requisitos foram obtidas através de pesquisas por meio de visitas a pet shops, observações e reuniões com funcionários responsáveis pelo setor de agendamento de serviços.

2.2. REQUISITOS FUNCIONAIS

As funções que o sistema deve fornecer são mostradas na Tabela 1.

Tabela 1: Requisitos Funcionais

NOME	REQUISITO	DESCRIÇÃO
REF01	Gerenciar tutor	O sistema deve permitir o cadastro de tutores com informações (nome, endereço, telefone, e-mail)
REF02	Gerenciar pet	O sistema deve permitir o cadastro de pets, solicitando informações (nome, raça, data de nascimento, porte, histórico de saúde)
REF03	Gerenciar funcionários	O sistema deve permitir o cadastramento das informações dos funcionários (nome, CPF, telefone, email, administrador)
REF04	Gerenciar serviços	O sistema deve permitir o cadastro, visualização, edição e exclusão dos serviços oferecidos pela Pet Shop
REF05	Gerenciar acesso ao sistema	O sistema deve permitir o cadastro de usuários, com login e senha.
REF06	Agendar serviços	O sistema deve permitir que os tutores agendem serviços cadastrados para seus pets
REF07	Visualizar horários disponíveis	O sistema deve permitir a visualização de datas e horários disponíveis para

		agendamento dos serviços
REF08	Gerenciar agendamentos	O sistema deve permitir que os administradores visualizem e gerenciem todos os dados de agendamentos.
REF09	Gerar consultas aos dados	O sistema deve permitir diferentes tipos de consultas, tais como: o cliente consultar seus agendamentos, os funcionários consultarem os serviços agendados em um determinado dia/periódo, os administradores consultarem os serviços executados com os valores.
REF10	Gerenciar agenda disponível	O sistema deve permitir que os funcionários e administradores visualizem e gerenciem as datas e horários disponíveis na agenda.
REF11	Consultar agendamento de serviços	O sistema deve permitir que os funcionários consultem os agendamentos de serviços
REF12	Consultar dados financeiros	O sistema deve permitir que os administradores consultem dados financeiros
REF13	Gerenciar espécies	O sistema deve permitir o cadastro, visualização, edição e exclusão de espécies
REF14	Gerenciar raças	O sistema deve permitir o cadastro, visualização, edição e exclusão de raças

Fonte: Autoria própria

2.3. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Os requisitos não funcionais do sistema são apresentados na Tabela 2.

Tabela 2: Requisitos não funcionais

NOME	REQUISITO	DESCRÍÇÃO
RNF01	Usabilidade	O sistema deve ter uma interface intuitiva e fácil de usar tanto para tutores quanto para

		funcionários.
RNF02	Manutenibilidade	O sistema deve ser modular e de fácil manutenção e atualização. O código deve seguir boas práticas de programação e estar bem documentado.
RNF03	Compatibilidade	O sistema deve ser compatível com os principais navegadores web.
RNF04	Desenvolvimento	O sistema deve ser desenvolvido utilizando PHP, MySQL, HTML, CSS e JavaScript.

Fonte: Autoria própria

3. MODELAGEM

3.1. MODELO DE CASOS DE USO

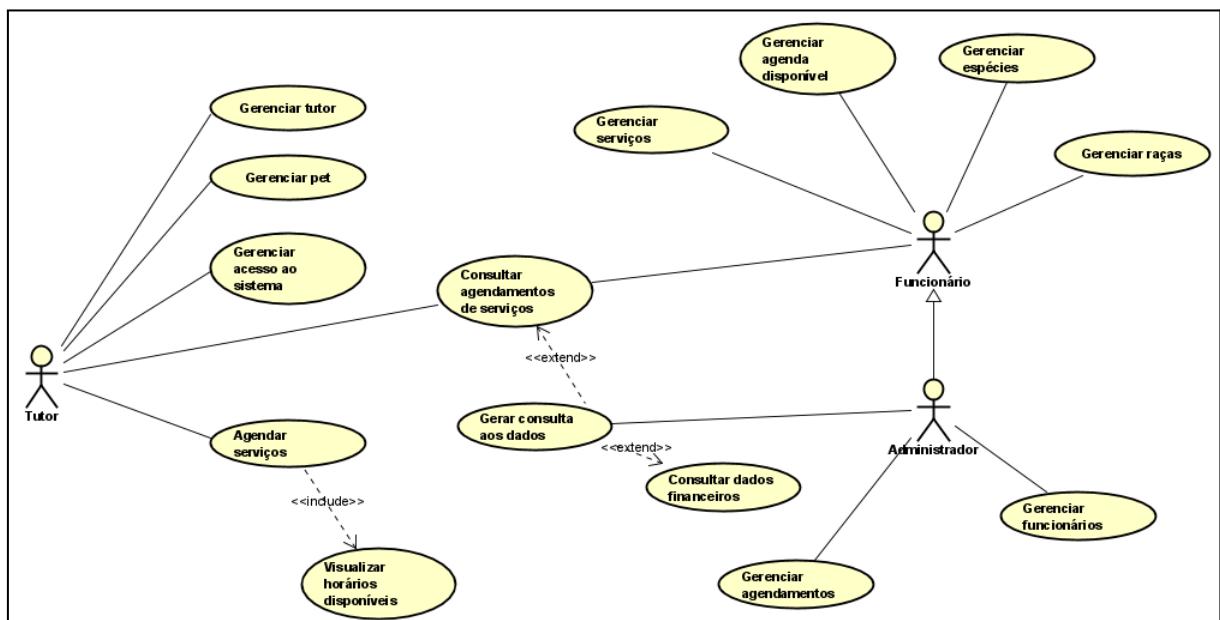
A modelagem de Caso de Uso é utilizada para representar as funcionalidades de um sistema do ponto de vista do usuário, identificando de forma clara quem são os atores e descrevendo as ações ou funcionalidades que eles podem realizar para alcançar objetivos específicos no sistema. O diagrama de caso de uso, apresentado na Figura 1, possui três atores interagindo com o sistema.

O Administrador é uma especialização do Funcionário, o que implica que todas as funcionalidades acessíveis ao Funcionário também estão disponíveis para o Administrador, além de possuir funcionalidades exclusivas para este.

Alguns casos de uso são incluídos ou estendidos por outros. O caso de Visualizar Horários Disponíveis é incluído em Agendar serviços, o que significa que é necessário verificar os horários disponíveis antes de realizar o agendamento.

No caso de Gerar Consultas aos Dados, existem extensões independentes. Os Administradores têm acesso a todas as consultas, enquanto os Funcionários não-administradores têm acesso apenas aos agendamentos, sem permissão para visualizar, por exemplo, dados financeiros.

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso



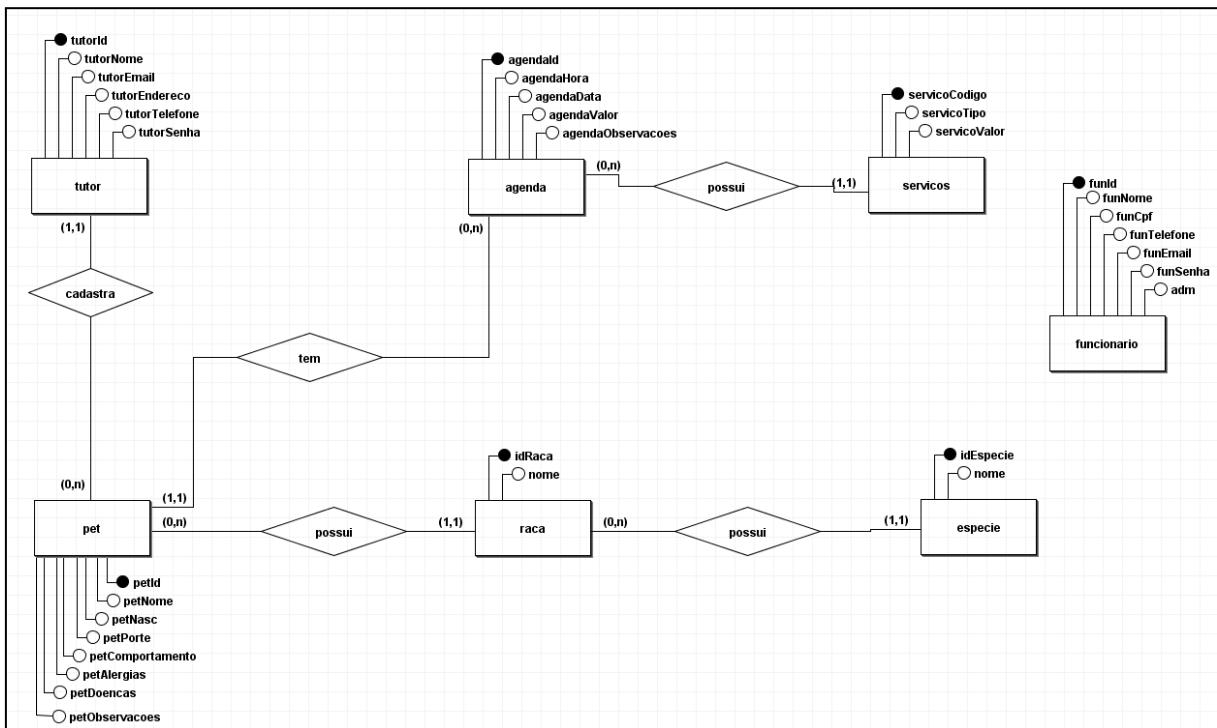
Fonte: Autoria própria

3.2. MODELAGEM CONCEITUAL DO BANCO DE DADOS

A modelagem conceitual de Entidade e Relacionamento (ER) é utilizada para representar de forma visual e descritiva as entidades (tabelas), os dados que serão armazenados no banco de dados e seus respectivos tipos. Além disso, ela demonstra como essas entidades estão conectadas entre si por meio de relacionamentos.

O diagrama da modelagem conceitual, representado na Figura 2, tem como propósito representar as entidades que correspondem aos dados a serem armazenados e os relacionamentos existentes entre elas.

Figura 2: Diagrama Conceitual do Banco de Dados



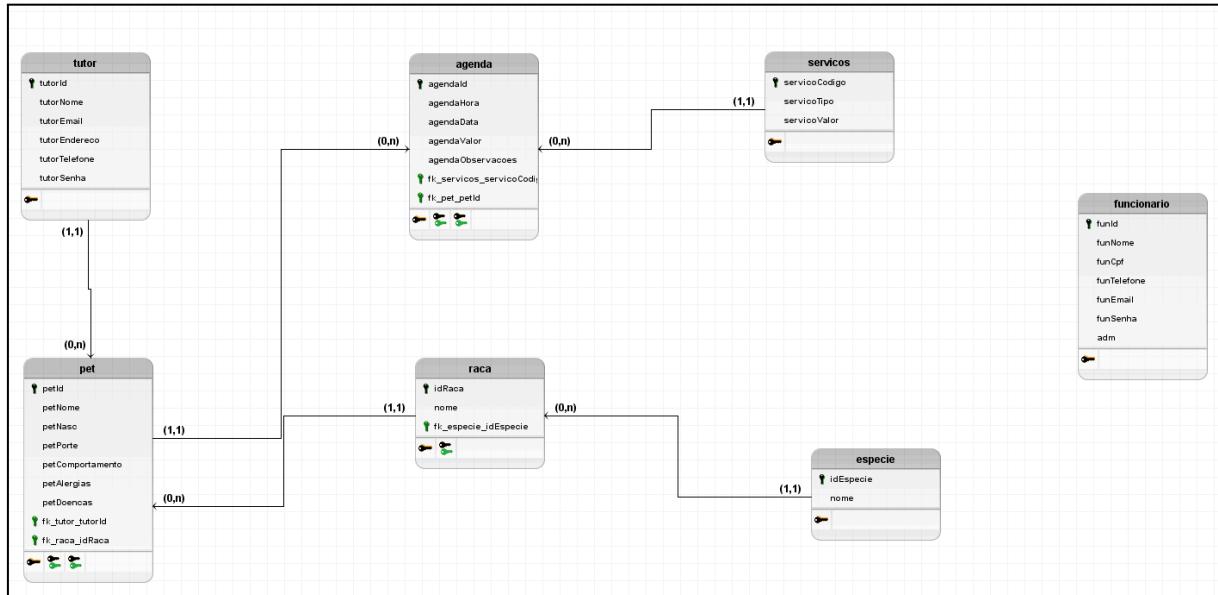
Fonte: Autoria própria

3.3. MODELAGEM LÓGICA DO BANCO DE DADOS

A modelagem lógica de banco de dados é utilizada para organizar de forma detalhada as entidades, atributos e relacionamentos definidos na modelagem

conceitual, adaptando-os à estrutura de um banco de dados relacional. Nessa etapa, são especificados as tabelas, colunas, tipos de dados e chaves que irão compor o banco de dados, garantindo sua implementação eficiente.

Figura 3: Diagrama Lógico do Banco de Dados



Fonte: Autoria própria

4. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Para o projeto do sistema foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- AstahUML: Ferramenta gráfica para criação de diagramas UML, empregada na modelagem de casos de uso;
- BrModelo: Software de modelagem de banco de dados, utilizado para desenvolver tanto a modelagem conceitual quanto a lógica;
- Figma: Editor gráfico de vetores e ferramenta de prototipagem, utilizada para criar os principais protótipos de tela do sistema.

Para o desenvolvimento do sistema foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- Visual Studio Code: Editor de código-fonte, utilizado para escrever e editar o código do sistema;
- Xampp: Pacote que inclui servidores de código aberto, utilizado para rodar o sistema localmente;
- HTML: Linguagem de marcação usada para estruturar o conteúdo e layout do sistema;
- CSS: Linguagem de estilização usada para aplicar a aparência visual do sistema;
- JavaScript: Linguagem de programação de alto nível utilizada para adicionar interatividade e manipular o comportamento das páginas web;
- PHP: Linguagem de script open-source amplamente usada no desenvolvimento web, especialmente para gerar conteúdo dinâmico e integrar com bancos de dados.
- MySQL: Sistema de gerenciamento de banco de dados relacional utilizado para armazenar, organizar e acessar os dados do sistema de forma eficiente.

5. DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O sistema desenvolvido tem como objetivo otimizar e facilitar o processo de agendamentos de serviços em pet shops, oferecendo uma solução eficiente tanto para os tutores quanto para os funcionários. Utilizando uma interface intuitiva, o sistema permite que os tutores agendem serviços de cuidados para seus pets de maneira prática e acessível. Através da plataforma, os usuários podem selecionar horários disponíveis, escolher serviços e visualizar agendamentos anteriores.

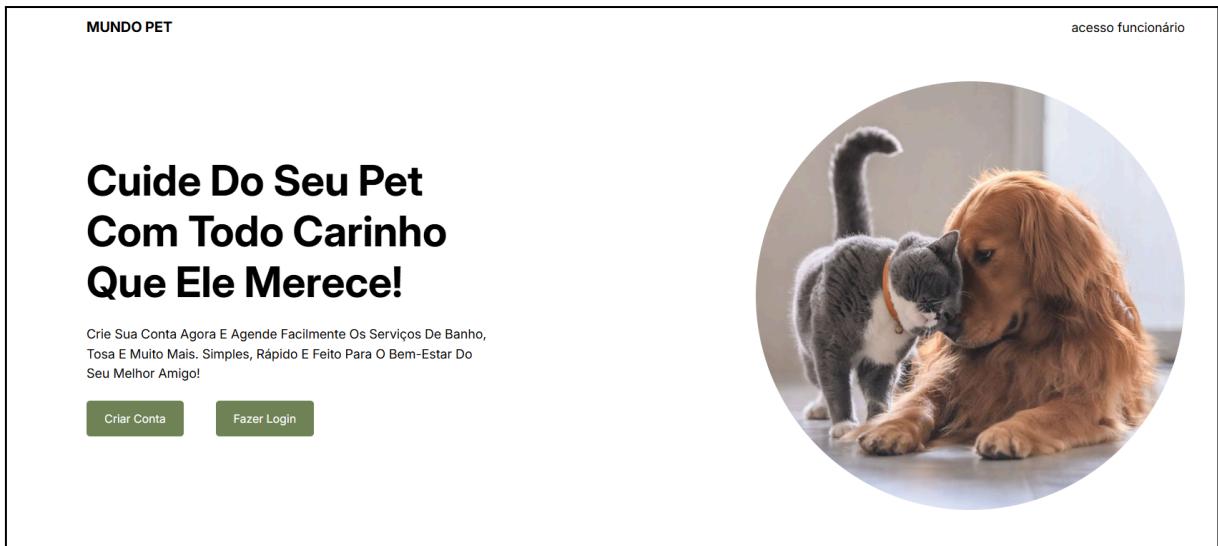
Para os funcionários, o sistema proporciona uma gestão simplificada dos agendamentos, com a capacidade de consultar as reservas de forma eficiente, evitando erros e sobrecargas. Além disso, os funcionários podem cadastrar serviços, espécies, raças e agenda. Os administradores, por sua vez, possuem permissões diferenciadas, tais como gerenciar agendamentos, consultar dados financeiros e cadastrar funcionários, funções restritas aos funcionários com nível de acesso mais baixo.

Esse sistema visa não apenas melhorar a eficiência operacional de pet shops, mas também proporcionar uma experiência de agendamento mais fluida e sem erros, aumentando a satisfação dos clientes e otimizando a gestão interna.

5.1. TELA INICIAL

A Figura 4 apresenta a tela inicial exibida ao acessar o sistema. Esta interface contém três botões de ação. No canto superior direito, encontra-se o botão "Acesso Funcionário", destinado ao login de administradores e funcionários do pet shop. Na parte inferior esquerda da tela, logo abaixo dos textos introdutórios, estão os botões "Criar Conta" e "Fazer Login", que direcionam o usuário às respectivas funcionalidades de cadastro e autenticação no sistema.

Figura 4: Tela inicial do sistema



Fonte: Autoria própria

5.2. TELAS TUTORES

CRIAR CONTA

Ao selecionar a opção "Criar Conta", o usuário será redirecionado para a tela de cadastro, conforme ilustrado na Figura 5. Nesta etapa, é necessário fornecer informações pessoais, tais como nome, data de nascimento, e-mail, telefone e endereço. Além disso, o usuário deverá criar uma senha para acessar o sistema. Caso já possua uma conta cadastrada, será disponibilizado um link, localizado abaixo do botão "Continuar", que permitirá o redirecionamento para a tela de login.

Figura 5: Tela de cadastro

Entre'."/>

Cadastre-se!

Insira seus dados pessoais.

Nome	Data de Nascimento
<input type="text" value="Digite seu nome completo"/>	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
E-mail	Telefone
<input type="text" value="Digite seu E-mail"/>	<input type="text" value="(xx) xxxx-xxxx"/>
Endereço	
<input type="text" value="Digite seu endereço"/>	
Senha	Confirme sua senha
<input type="text" value="Crie uma senha"/>	<input type="text" value="Confirme sua senha"/>

Continuar

Já possui uma conta? [Entre](#)

Fonte: Autoria própria

LOGIN

A Figura 6 apresenta a tela de login, onde o usuário pode acessar o sistema informando seu e-mail cadastrado e a senha correspondente. Caso ainda não possua uma conta, o usuário pode clicar no link localizado abaixo do botão "Continuar", sendo redirecionado para a página de cadastro.

Figura 6: Tela de login



Fonte: Autoria própria

CABEÇALHO

A Figura 7 apresenta o cabeçalho do sistema destinado aos usuários. Na extremidade esquerda, encontra-se o nome do sistema, enquanto na extremidade direita está localizado o botão "Sair", responsável por realizar o logout. Entre esses elementos, está o menu de navegação, que permite ao usuário acessar as diferentes seções do site de forma organizada.

Figura 7: Cabeçalho



Fonte: Autoria própria

TELA INICIAL

A Figura 8 apresenta a tela inicial do sistema exibida após o login do usuário. Essa interface inclui o cabeçalho na parte superior, seguido de uma seção intitulada "Nossos Serviços". Nesta seção, são exibidas divisões que apresentam os serviços

oferecidos pelo pet shop, detalhados com o nome e o valor correspondente de cada serviço.

Figura 8: Tela de início



Fonte: Autoria própria

CADASTRAR PET

A Figura 9 apresenta a interface destinada ao cadastro de pets, acessada após o usuário estar logado. Nessa tela, o tutor tem a opção de adicionar mais pets à sua conta. O tutor deve fornecer informações detalhadas sobre o animal, incluindo nome, data de nascimento, porte, espécie e raça. Além disso, há campos específicos para descrever o histórico de saúde do pet, separados em alergias e doenças, e um espaço para relatar o comportamento do animal. Após concluir o preenchimento dos dados, o usuário deve clicar em "Concluir" para confirmar o cadastro do pet.

Figura 9: Cadastro de pets após login

Cadastrar Pet

Nome
Digite o nome do seu pet

Data de nascimento
dd/mm/aaaa

Porte
 Pequeno Médio Grande

Espécie
Selecione uma opção

Raça
Selecione uma espécie primeiro

Alergias
Seu pet possui alguma alergia?

Doenças
Seu pet possui alguma doença?

Comportamento
Como é o comportamento do seu pet?

Concluir

Fonte: Autoria própria

REALIZAR AGENDAMENTO

A Figura 10 ilustra a interface destinada à realização de agendamentos. Nesta tela, o tutor seleciona o pet para o qual deseja realizar o agendamento, o serviço desejado, a data e o horário disponíveis. Além disso, há a opção de adicionar uma observação, caso necessário. Ao final, é exibido o valor total do serviço, acompanhado de um botão para confirmar o agendamento.

Figura 10: Tela de agendamento

A interface de usuário para realizar um agendamento. O formulário é intitulado "Realizar Agendamento" e contém campos para: "Para qual pet você vai agendar?", "Escolha o serviço:", "Escolha uma data:", "Escolha um horário:", "Observações" (campo de texto com placeholder "Deixe suas observações aqui...") e "Valor total: R\$ 0,00". Um botão "Confirmar" está posicionado no fundo escuro da interface.

Fonte: Autoria própria

HISTÓRICO DE AGENDAMENTOS

A Figura 11 apresenta a tela destinada à visualização do histórico de agendamentos do usuário. Nessa interface, o usuário pode consultar, de forma detalhada, os registros de agendamentos realizados.

Figura 11: Histórico de agendamentos

A interface de usuário para visualizar o histórico de agendamentos. O formulário é intitulado "Histórico de Agendamentos" e contém uma tabela com os seguintes dados:

Pet	Serviço	Data	Horário	Valor	Observações	Ações
Pet	Tosa	10/12/2024	11:00:00	65.00	Deixar os pelos do rosto mais longos.	Cancelar

Fonte: Autoria própria

PERFIL

A Figura 12 apresenta a tela do perfil do usuário, onde ele pode visualizar e editar seus dados pessoais, bem como os dados de seus pets. Além disso, o usuário tem a opção de excluir algum pet caso necessário.

As Figuras 13 e 14 apresentam as interfaces de edição dos dados do tutor e dos pets, respectivamente.

A Figura 13 permite que os tutores editem suas informações pessoais, como nome, data de nascimento, e-mail, telefone e endereço. A interface também disponibiliza dois botões: um para salvar as alterações realizadas e outro para cancelar a edição.

Figura 12: Perfil

Meu Perfil

Dados Pessoais

Nome:

Data de Nascimento:

E-mail:

Telefone:

Endereço:

Meus Pets

Nome: Pet
Data de Nascimento: 01/01/2024
Espécie: Cachorro
Raça: Labrador
Porte: Grande
Alergias: Não
Doenças: Não
Comportamento: Curioso, brincalhão e amigável, sempre explorando e buscando interação.

Nome: Pet2
Data de Nascimento: 07/12/2024
Espécie: Cachorro
Raça: SRD
Porte: pequeno
Alergias: Não
Doenças: Não
Comportamento: Curioso, observador, brincalhão e reservado em situações novas.

Fonte: Autoria própria

A Figura 14 permite a edição dos dados do pet, incluindo nome, data de nascimento, porte, comportamento, alergias, doenças, espécie e raça. Assim como na interface do tutor, esta também conta com dois botões: um para salvar as alterações realizadas e outro para cancelar a edição.

Figura 13: Perfil

Dados Pessoais

Nome: Tutor

Data de Nascimento: 14/11/2000

E-mail: tutor@gmail.com

Telefone: (53) 987654321

Endereço: Av. Engenheiro Ildefonso Simões Lopes, 2751

Salvar Alterações **Cancelar**

Fonte: Autoria própria

Figura 14: Perfil

Meus Pets

Nome: Pet

Data de nascimento: 01/01/2024

Porte: Pequeno

Comportamento: Curioso, Brincalhão E Amigável, Sempre Explorando E Buscando Intereração.

Alergias: Não

Doenças: Não

Espécie: Cachorro

Raça: Labrador

Salvar **Cancelar**

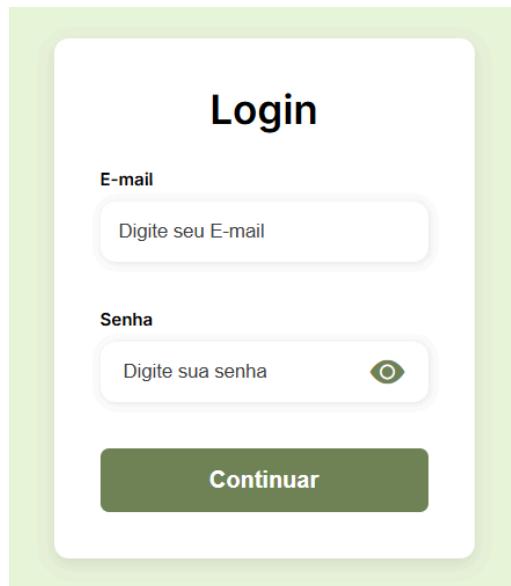
Fonte: Autoria própria

5.3. TELAS FUNCIONÁRIOS

LOGIN

A Figura 15 exibe a tela de login destinada aos funcionários, onde é solicitado que o usuário informe seu e-mail e senha para autenticação. Após o preenchimento correto dos dados, o funcionário será redirecionado para a interface correspondente ao seu nível de acesso dentro do sistema.

Figura 15: Histórico de agendamentos

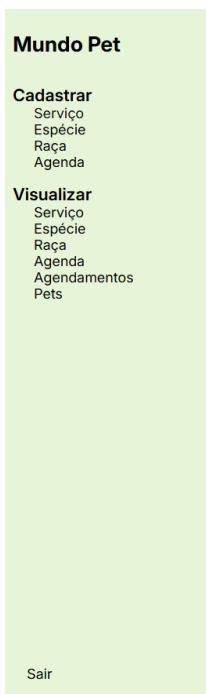


Fonte: Autoria própria

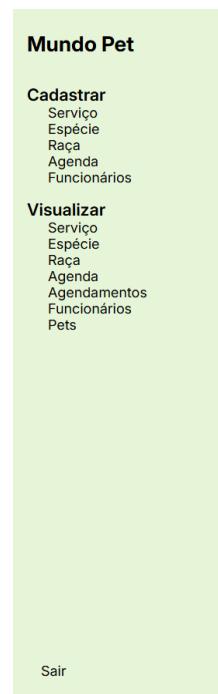
CABEÇALHO

A Figura 16 apresenta o cabeçalho das telas do funcionário, que é posicionado de forma vertical no canto esquerdo da interface. No topo desse cabeçalho, encontra-se o nome do sistema, seguido, logo abaixo, pelo menu de navegação, que contém dois tópicos: "Cadastrar" e "Visualizar". Ao final do cabeçalho, está localizado o botão de sair, responsável por realizar o logout e encerrar a sessão do funcionário no sistema.

A Figura 16.1 ilustra um cabeçalho do sistema que inclui funcionalidades exclusivas para administradores, como a opção "Cadastrar Funcionários". Essas funções são exibidas apenas para usuários com permissões administrativas, garantindo que somente pessoas autorizadas tenham acesso a essas ferramentas de gerenciamento.

Figura 16: Cabeçalho Funcionário

Fonte: Autoria própria

Figura 16.1: Cabeçalho Administrador

Fonte: Autoria própria

CADASTRO DE SERVIÇO

A Figura 17 apresenta o formulário de cadastro de serviço, que contém os campos "Nome" e "Valor", nos quais o usuário deve inserir as informações correspondentes. Abaixo desses campos, encontra-se o botão de continuar, responsável por confirmar o cadastro do serviço após o preenchimento dos dados.

Figura 17: Cadastro de serviço

Cadastrar Serviço

Nome:

Valor:

Continuar

Fonte: Autoria própria

CADASTRO DE ESPÉCIE

A Figura 18 apresenta o formulário de cadastro de espécie, que contém o campo "Espécie", onde o usuário deve inserir a informação correspondente. Abaixo

deste campo, encontra-se o botão de continuar, responsável por confirmar o cadastro da espécie após o preenchimento dos dados.

Figura 18: Cadastro de espécie

O formulário 'Cadastrar Espécie' é exibido em um fundo verde. No topo, o título 'Cadastrar Espécie' é escrito em negrito. Abaixo, há um campo rotulado 'Espécie:' com uma caixa de texto contendo o placeholder 'Digite o nome da Espécie'. No final do formulário, há um botão verde com o texto 'Continuar'.

Fonte: Autoria própria

CADASTRO DE RAÇAS

A Figura 19 apresenta o formulário de cadastro de raças, que contém o campo "Raça", onde o usuário deve inserir o nome da raça, e o campo "Espécie", que permite selecionar a espécie correspondente. Abaixo desses campos, encontra-se o botão de continuar, responsável por confirmar o cadastro da raça após o preenchimento das informações.

Figura 19: Cadastro de raças

O formulário 'Cadastrar Raças' é exibido em um fundo verde. No topo, o título 'Cadastrar Raças' é escrito em negrito. Abaixo, há dois campos: 'Raça:' com uma caixa de texto contendo o placeholder 'Digite o nome da raça' e 'Espécie:' com uma caixa suspenso contendo o placeholder 'Selecione a especie'. No final do formulário, há um botão verde com o texto 'Continuar'.

Fonte: Autoria própria

CADASTRO DE AGENDA

A Figura 20 apresenta o formulário de cadastro da agenda, no qual o usuário deve selecionar o serviço desejado para agendamento, além de informar a data e o

horário do serviço. Abaixo desses campos, encontra-se o botão de continuar, responsável por confirmar o agendamento após o preenchimento das informações.

Figura 20: Cadastro de agenda

O formulário 'Criar Agenda' é exibido em um fundo verde. Ele contém os seguintes campos:

- Serviço:** Um campo com placeholder 'Selecione o serviço' e ícone de menu suspenso.
- Data:** Um campo com placeholder 'dd/mm/aaaa' e ícone de calendário.
- Horário:** Um campo com placeholder '--- : ---' e ícone de hora.

O formulário termina com um botão 'Continuar' em destaque.

Fonte: Autoria própria

CADASTRO DE FUNCIONÁRIOS

A Figura 21 apresenta a tela de cadastro de funcionários, que contém um formulário com campos específicos para a inserção das informações necessárias para o registro do novo usuário. Os campos incluem nome, e-mail, telefone, CPF, senha e confirmar senha, garantindo que os dados pessoais e de acesso sejam corretamente registrados. Além disso, há um campo denominado administrador, que permite definir o nível de permissão do usuário dentro do sistema, podendo ser atribuído o status de funcionário ou administrador.

Figura 21: Cadastro de funcionários

Cadastro de Funcionário

Nome
Digite seu nome completo

E-mail
Digite seu E-mail

Telefone
(xx) xxxx-xxxx

CPF
Digite seu CPF

Senha
Crie uma senha

Confirme a senha
Confirme sua senha

Administrador
Não

Continuar

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE SERVIÇOS

A Figura 22 exibe a tela de visualização dos serviços cadastrados, apresentando uma tabela com três colunas: Serviço, Valor e Ações. Na coluna Serviço, é exibido o nome do serviço, enquanto na coluna Valor, consta o valor correspondente ao serviço. Na coluna Ações, estão disponíveis os botões editar e excluir, que permitem ao usuário modificar ou remover o serviço cadastrado.

Figura 22: Visualizar serviços

Serviços		
Serviço	Valor	Ações
Tosa	60.00	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Banho	50.00	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE ESPÉCIES

A Figura 23 exibe a tela de visualização das espécies cadastradas, com uma tabela que contém duas colunas: Espécie, onde é exibido o nome de cada espécie cadastrada, e Ações, que inclui os botões para editar ou excluir a espécie selecionada.

Figura 23: Visualizar espécies

Lista de Espécies	
Espécie	Ações
Cachorro	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Gato	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Hamster	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE RAÇAS

A Figura 24 exibe a tela de visualização das raças cadastradas, que conta com um filtro por espécie. Abaixo do filtro, há uma tabela com as colunas Espécie, Raça e Ações. Na coluna Espécie, é exibido o nome da espécie correspondente, na coluna Raça, o nome da raça, e na coluna Ações, estão os botões para editar ou excluir a raça selecionada.

Figura 24: Visualizar raças

Lista de Raças		
Filtrar por Espécie:	Todas	Filtrar
Espécie	Raça	Ações
Cachorro	Bulldog	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Cachorro	Labrador	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Gato	Persa	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Gato	Siamês	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Hamster	Hamster-sírio	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE AGENDA

A Figura 25 exibe a agenda disponível, onde o usuário pode filtrar os agendamentos por data. Abaixo do filtro, é apresentada uma tabela com as colunas Código, que contém o identificador de cada agendamento, Data, que exibe a data do agendamento, Horário, que mostra o horário correspondente, e Ações, que inclui os botões para editar ou excluir o agendamento selecionado.

Figura 25: Visualizar agenda

Agenda Disponível				
Filtrar por Serviço:	Todos	Filtrar por Data:	dd/mm/aaaa	Filtrar
Código	Serviço	Data	Horário	Ações
20	Banho	04/12/2024	16:00:00	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
21	Tosa	04/12/2024	16:30:00	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
19	Tosa	02/12/2024	09:10:00	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE AGENDAMENTOS

A Figura 26 apresenta a tela de visualização de agendamentos para usuários com nível de permissão “funcionário”. Nessa tela, o usuário pode aplicar um filtro para selecionar os agendamentos por serviço ou data. Abaixo do filtro, é exibida uma tabela com as colunas: Código, que armazena o identificador do agendamento, Data, que exibe a data do agendamento, Horário, que mostra o horário agendado, Serviço, que indica o nome do serviço, Pet, que apresenta o nome do pet, Tutor, que exibe o nome do tutor responsável e observações, que fornece informações adicionais relacionadas ao agendamento.

Figura 26: Visualizar agendamentos

Agendamentos						
Filtrar por Serviço:	Todos	Filtrar por Data:	dd/mm/aaaa	Filtrar		
Código	Data	Horário	Serviço	Pet	Tutor	Observações
20	10/12/2024	11:00:00	Tosa	Pet	Tutor	Deixar os pelos do rosto mais longos.

Fonte: Autoria própria

Já a Figura 27 apresenta a tela de visualização de agendamentos para usuários com nível de permissão administrador. Nessa tela, o administrador pode visualizar as mesmas informações que o funcionário, mas com o acréscimo de duas colunas adicionais na tabela de agendamentos: Valor, que exibe o valor final de cada

serviço agendado, e Ações, que permite ao administrador editar ou excluir o agendamento conforme necessário.

Figura 27: Gerenciar agendamentos

Agendamentos								
Filtrar por Serviço:		Todos		Filtrar por Data:		dd/mm/aaaa		Filtrar
Código	Data	Horário	Serviço	Valor	Pet	Tutor	Observações	Ações
20	10/12/2024	11:00:00	Tosa	65.00	Pet	Tutor	Deixar os pelos do rosto mais longos.	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE PETS

A Figura 28 apresenta a interface de visualização de pets. Nela, é possível visualizar os dados de cada pet e adicionar observações específicas sobre cada um deles.

Figura 28: Visualizar pets

Pets										
Código	Nome	Data de nascimento	Porte	Raça	Comportamento	Alergias	Doenças	Observações	Tutor	Ações
7	Pet	01/01/2024	Grande	Labrador	Curioso, brincalhão e amigável, sempre explorando e buscando interação.	Não	Não	Sem observações.	Tutor	<button>Adicionar Observações</button>
8	Pet2	07/12/2024	pequeno	SRD	Curioso, observador, brincalhão e reservado em situações novas.	Não	Não	Precisa de mais paciência e pausas durante o processo.	Tutor	<button>Adicionar Observações</button>

Fonte: Autoria própria

VISUALIZAÇÃO DE FUNCIONÁRIOS

A Figura 29 apresenta a interface destinada à visualização de funcionários, sendo visível apenas para os administradores do sistema. Nessa interface, o administrador pode visualizar as informações de todos os funcionários, como nome, CPF, telefone, e-mail e o campo "adm", que define se o usuário é um funcionário ou

um administrador, com os valores 0 e 1, respectivamente. Além disso, o administrador tem a opção de excluir esses usuários, caso necessário.

Figura 29: Adicionar ou editar observações

Funcionários						
Código	Nome	CPF	Telefone	Email	Administrador	Ações
2	Administrador	0123654789	981256478	administrador@gmail.com	1	<button>Excluir</button>
5	funcionario	0147852369	53987410236	funcionario@gmail.com	0	<button>Excluir</button>

Fonte: Autoria própria

EDITAR SERVIÇO

A Figura 30 apresenta a tela de edição de serviço, onde os campos Serviço e Valor já estão preenchidos com os dados salvos anteriormente. O usuário tem a possibilidade de alterar as informações conforme necessário. Após realizar as modificações desejadas, o usuário pode clicar no botão Atualizar, e os dados serão salvos no sistema.

Figura 30: Editar serviço

Editar Serviço

Serviço:

Valor:

Atualizar

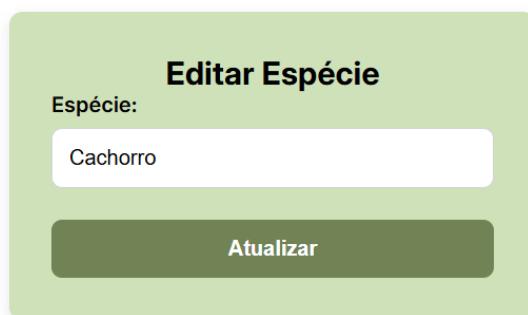
Fonte: Autoria própria

EDITAR ESPÉCIE

A Figura 31 apresenta a tela de edição de espécie, onde o campo Espécie já vem preenchido com a informação salva anteriormente. O usuário pode alterar o

nome da espécie, conforme necessário. Após realizar a modificação, o usuário deve clicar no botão Atualizar para salvar as alterações no sistema.

Figura 31: Editar espécie



Fonte: Autoria própria

EDITAR ESPÉCIE

A Figura 32 apresenta a tela de edição de raça, onde os campos Raça e Espécie já vêm preenchidos com os dados salvos anteriormente. O campo Raça permite a alteração do nome da raça, enquanto o campo Espécie é um select, permitindo ao usuário escolher a espécie correspondente à raça. Após realizar as modificações necessárias, o usuário pode clicar no botão Atualizar para salvar as alterações no sistema.

Figura 32: Editar espécie

Editar Raça

Raça:

Bulldog

Especie:

Cachorro

Atualizar

Fonte: Autoria própria

EDITAR AGENDA

A Figura 33 apresenta a tela de edição de agenda, onde os campos Data e Hora já vêm preenchidos com as informações do agendamento original. O usuário pode editar esses campos conforme necessário. Após realizar as alterações, basta clicar no botão Atualizar para salvar as modificações na agenda.

Figura 33: Editar agenda

Editar Agenda

Serviço:

Tosa

Data:

02/12/2024

Horario:

09:10

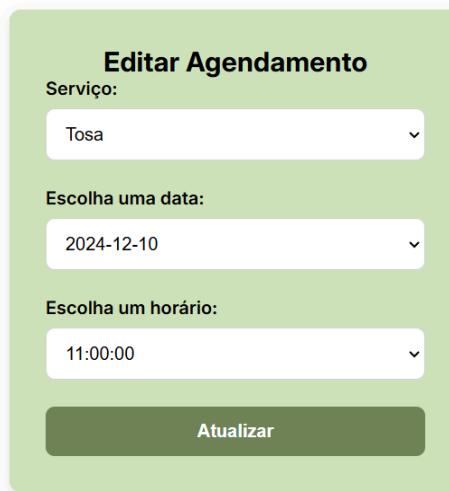
Atualizar

Fonte: Autoria própria

EDITAR AGENDAMENTOS

A Figura 34 apresenta a tela de edição de agendamento, acessível apenas para o administrador. Os campos Pet, Serviço, Data e Horário já vêm preenchidos com os dados do agendamento original. O administrador tem a possibilidade de editar essas informações conforme necessário. Após realizar as modificações desejadas, o administrador pode clicar no botão Atualizar para salvar as alterações no agendamento.

Figura 34: Editar agendamentos



O formulário de edição de agendamento, intitulado "Editar Agendamento", contém os seguintes campos:

- Serviço:** Tosa (selecionado em uma lista suspenso).
- Escolha uma data:** 2024-12-10 (selecionado em uma lista suspenso).
- Escolha um horário:** 11:00:00 (selecionado em uma lista suspenso).
- Atualizar:** Botão para salvar as alterações.

Fonte: Autoria própria

OBSERVAÇÕES SOBRE PETS

A Figura 35 apresenta a interface destinada a adicionar ou editar as observações de um pet. Ela permite que tanto o funcionário quanto o administrador incluam observações específicas sobre aquele pet, a fim de fornecer informações detalhadas e relevantes para garantir um atendimento mais adequado em visitas futuras ao pet shop. Essas observações ajudam a personalizar o cuidado com o pet, garantindo que aspectos importantes sejam considerados a cada novo atendimento.

Figura 35: Adicionar ou editar observações



Fonte: Autoria própria

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo desenvolver um sistema de agendamento on-line direcionado a serviços de pet shops, buscando uma solução prática e eficiente tanto para os estabelecimentos quanto para seu público-alvo, os tutores de pets.

A melhoria das funcionalidades propostas, como o cadastro de pets e seus tutores, a realização de agendamentos e o gerenciamento das aplicabilidades do sistema, permitiu alcançar os objetivos inicialmente propostos.

Durante o desenvolvimento do projeto, algumas etapas se mostraram desafiadoras, no entanto, a base de conhecimento adquirida durante o curso de Desenvolvimento de Sistemas, juntamente com as pesquisas realizadas e as orientações recebidas, forneceu o suporte necessário para superar as barreiras e concretizar as ideias do sistema.

Embora a maior parte dos objetivos tenha sido alcançada, algumas funcionalidades originalmente previstas não puderam ser implementadas devido a contratemplos que, ao longo do desenvolvimento do projeto, demandaram maior atenção e tempo, restringindo assim o prazo para a conclusão. Essas funcionalidades foram registradas como sugestões para futuras melhorias no sistema. São elas:

- Validação de CPF e e-mail;
- Envio de confirmação de agendamento por e-mail;
- Adição de imagens do pet e do tutor, para possível conferência de cadastro, se necessário.

A contribuição principal deste sistema para o mercado pet é promover agilidade na gestão dos serviços para os estabelecimentos e proporcionar maior comodidade, praticidade e autonomia aos usuários na aquisição dos serviços, garantindo uma experiência fluida e intuitiva.

7. REFERÊNCIAS

DATE, C. J. Introdução a sistemas de banco de dados. 8. ed. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2003. 865 p.

GUIMARÃES, C. C. Fundamentos de banco de dados: modelagem, projeto e linguagem SQL. Campinas, SP: Unicamp, 2010. 270 p.

HEUSER, C. A. Projeto de banco de dados. 6. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 282 p.

BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML: guia do usuário. 2^a ed. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software. 6. Ed.. São Paulo: McGrawHill, 2006.

SOMMERVILLE, I.; Software Engineering, 8. ed., Addison-Wesley, 2007.

APÊNDICE I - Prototipação do Sistema

A prototipação do sistema foi feita utilizando o Figma, uma ferramenta que permite criar representações visuais interativas do projeto. A prototipação é essencial para visualizar e testar o design e as funcionalidades do sistema de forma antecipada, garantindo que ele atenda às necessidades dos usuários e possibilitando ajustes antes do início do desenvolvimento, otimizando tempo e recursos.

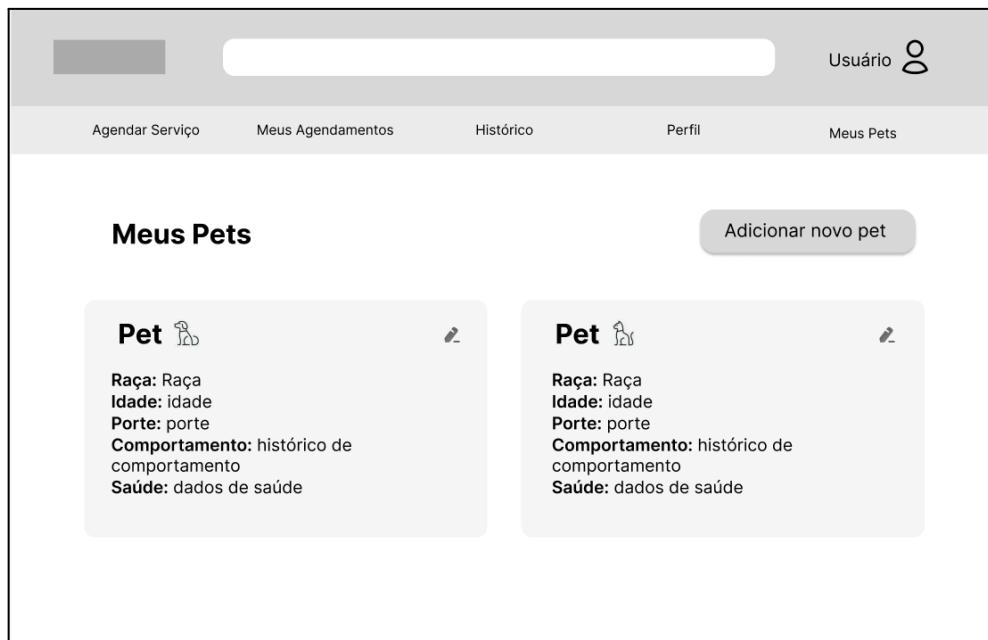
As telas de prototipação foram criadas antes do início do desenvolvimento do sistema, servindo como guia para a estrutura e funcionalidade do projeto. No entanto, durante o processo de desenvolvimento, identificamos a necessidade de realizar algumas alterações no design para melhor atender às demandas do sistema. Essas mudanças, embora importantes, não foram atualizadas nas prototipações originais, ficando registradas apenas no código final.

Figura 36: Prototipagem da tela inicial



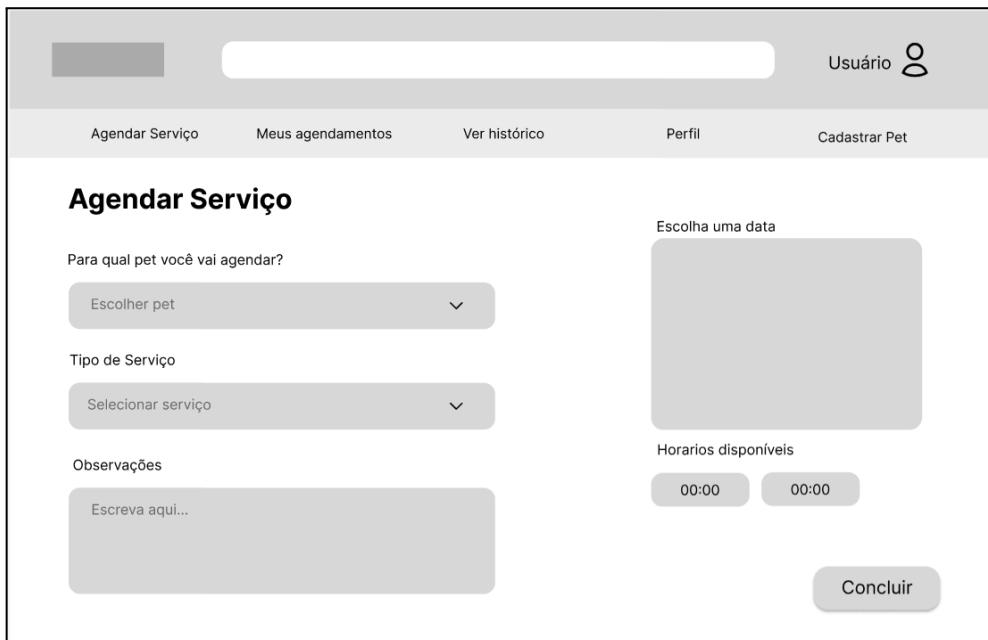
Fonte: Autoria própria

Figura 37: Prototipagem gerenciamento de pets



Fonte: Autoria própria

Figura 38: Prototipagem agendamento de serviços



Fonte: Autoria própria

APÊNDICE II - Entrevista com Pet Shop

1- Quais são os principais serviços oferecidos pelo pet shop?

Os principais serviços oferecidos incluem banho e tosa, com opções de banho regular, tosa higiênica e finalização com laços ou perfumes, além de consultas veterinárias para cuidados com a saúde dos pets, como vacinas. Além disso, temos uma loja de produtos que oferece rações, petiscos, brinquedos e acessórios variados. Outros serviços incluem estética pet, como hidratação, escovação dental e limpeza de orelhas. Nosso objetivo é atender com excelência as necessidades dos tutores e seus pets, garantindo conforto e qualidade em cada serviço.

2- Como são organizadas as agendas dos serviços atualmente?

Atualmente, a organização das agendas é feita de forma manual, utilizando uma agenda física para registrar os serviços. Os clientes entram em contato via telefone ou WhatsApp para agendar, e a equipe verifica a disponibilidade de horários, realizando as anotações com informações como nome do tutor, nome do pet, tipo de serviço, data e horário. O controle de horários é feito de maneira totalmente manual, o que dificulta a reorganização em caso de cancelamentos. Além disso, um funcionário envia lembretes por WhatsApp no dia anterior ao agendamento, garantindo que os tutores não esqueçam do compromisso.

3- Que tipo de informações o sistema deve armazenar sobre os clientes e seus pets?

Sobre os clientes seria bom armazenar o nome, CPF, endereço completo, telefone e WhatsApp para contato e e-mail. E sobre os pets nome, espécie, raça, idade e data de nascimento, sexo, peso (importante para alguns serviços e produtos), histórico de saúde (vacinas, alergias, doenças, etc.) e serviços já realizados.

Essas informações ajudam a equipe a personalizar o atendimento, como oferecer recomendações específicas ou alertar sobre contra indicações de produtos e procedimentos.

4- Quais dados devem ser armazenados para cada serviço?

Identificação do tutor, identificação do pet, tipo do serviço, data e horário do serviço, valor do serviço e observações.

5- Deseja oferecer a possibilidade de o cliente cancelar agendamentos online?

Sim, oferecer a possibilidade de cancelamento de agendamentos online seria uma ótima opção tanto para os clientes quanto para o pet shop, pois ajudaria a evitar agendamentos perdidos.

6- Deve haver alguma restrição para o agendamento, como horários específicos para determinados serviços ou limite diário?

Sim, alguns serviços, como banho e tosa, têm limites diários dependendo da disponibilidade de funcionários.

7- Deseja associar múltiplos pets a um único cliente?

Sim, muitos clientes possuem mais de um pet, então é fundamental a possibilidade de associar vários pets a um único cliente.

8- Existe a necessidade de criar contas separadas para funcionários, com acesso limitado às funções do sistema?

Sim, é importante que cada funcionário tenha uma conta com permissões ajustadas às suas responsabilidades.

9- Há algum problema com o método atual de agendamento que você gostaria que o sistema resolvesse?

Sim, o controle de horários disponíveis é demorado e pode levar a sobreposições, e a equipe tem dificuldade em obter uma visão geral ou realizar um acompanhamento eficiente dos serviços.

APÊNDICE III - Instruções SQL para Criação da Base de Dados

```
-- phpMyAdmin SQL Dump
-- version 5.2.1
-- https://www.phpmyadmin.net/
--
-- Host: 127.0.0.1
-- Tempo de geração: 08/12/2024 às 16:15
-- Versão do servidor: 10.4.32-MariaDB
-- Versão do PHP: 8.2.12

SET SQL_MODE = "NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
START TRANSACTION;
SET time_zone = "+00:00";

/*!40101 SET
@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101 SET
@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET
@OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
/*!40101 SET NAMES utf8mb4 */;

-- Banco de dados: `bdmundopet`

-----
```

```
-- Estrutura para tabela `agenda`  
--  
  
CREATE TABLE `agenda` (  
    `agendaData` date DEFAULT NULL,  
    `agendaHora` time DEFAULT NULL,  
    `agendaCodServico` int(11) DEFAULT NULL,  
    `agendaPetId` int(11) DEFAULT NULL,  
    `agendald` int(11) NOT NULL,  
    `agendaValorServico` int(11) DEFAULT NULL,  
    `agendaObservacoes` varchar(100) DEFAULT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
-----
```

```
--  
-- Estrutura para tabela `especie`  
--
```

```
CREATE TABLE `especie` (  
    `idEspecie` int(11) NOT NULL,  
    `nome` varchar(50) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
-----
```

```
--  
-- Estrutura para tabela `funcionarios`  
--
```

```
CREATE TABLE `funcionarios` (  
    `funId` int(11) NOT NULL,  
    `funNome` varchar(50) DEFAULT NULL,
```

```

`funCpf` varchar(11) DEFAULT NULL,
`funTelefone` varchar(15) DEFAULT NULL,
`funEmail` varchar(50) DEFAULT NULL,
`funSenha` varchar(16) NOT NULL,
`adm` tinyint(4) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;

```

```
-- Estrutura para tabela `pet`
```

```

CREATE TABLE `pet` (
`petNome` varchar(50) DEFAULT NULL,
`petNasc` date DEFAULT NULL,
`petPorte` varchar(50) DEFAULT NULL,
`petComportamento` varchar(200) DEFAULT NULL,
`petAlergias` varchar(200) DEFAULT NULL,
`petDoencas` varchar(200) DEFAULT NULL,
`petId` int(11) NOT NULL,
`idRaca` int(11) DEFAULT NULL,
`petTutorId` int(11) NOT NULL,
`petObservacoes` varchar(100) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;

```

```
-- Estrutura para tabela `raca`
```

```

CREATE TABLE `raca` (

```

```
 `idRaca` int(11) NOT NULL,  
 `idEspecie` int(11) DEFAULT NULL,  
 `nome` varchar(50) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
--  
-- Estrutura para tabela `servicos`  
--
```

```
CREATE TABLE `servicos` (  
 `servicoCodigo` int(11) NOT NULL,  
 `servicoTipo` varchar(50) DEFAULT NULL,  
 `servicoValor` decimal(10,2) DEFAULT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
--  
-- Estrutura para tabela `tutor`  
--
```

```
CREATE TABLE `tutor` (  
 `tutorId` int(11) NOT NULL,  
 `tutorNome` varchar(50) DEFAULT NULL,  
 `tutorNasc` date DEFAULT NULL,  
 `tutorEmail` varchar(50) DEFAULT NULL,  
 `tutorEndereco` varchar(100) DEFAULT NULL,  
 `tutorTelefone` varchar(15) DEFAULT NULL,  
 `tutorSenha` varchar(16) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

```
--  
-- Índices para tabelas despejadas  
--  
--  
--  
-- Índices de tabela `agenda`  
--  
ALTER TABLE `agenda`  
    ADD PRIMARY KEY (`agendald`),  
    ADD KEY `agendaCodServico` (`agendaCodServico`),  
    ADD KEY `fk_agenda_pet` (`agendaPetId`);  
--  
-- Índices de tabela `especie`  
--  
ALTER TABLE `especie`  
    ADD PRIMARY KEY (`idEspecie`);  
--  
-- Índices de tabela `funcionarios`  
--  
ALTER TABLE `funcionarios`  
    ADD PRIMARY KEY (`funId`);  
--  
-- Índices de tabela `pet`  
--  
ALTER TABLE `pet`  
    ADD PRIMARY KEY (`petId`),  
    ADD KEY `idRaca` (`idRaca`),  
    ADD KEY `fk_pet_tutor` (`petTutorId`);  
--
```

```
-- Índices de tabela `raca`  
--  
ALTER TABLE `raca`  
    ADD PRIMARY KEY (`idRaca`),  
    ADD KEY `idEspecie` (`idEspecie`);  
  
--  
-- Índices de tabela `servicos`  
--  
ALTER TABLE `servicos`  
    ADD PRIMARY KEY (`servicoCodigo`);  
  
--  
-- Índices de tabela `tutor`  
--  
ALTER TABLE `tutor`  
    ADD PRIMARY KEY (`tutorId`);  
  
--  
-- AUTO_INCREMENT para tabelas despejadas  
--  
--  
--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `agenda`  
--  
ALTER TABLE `agenda`  
    MODIFY `agendald` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT;  
  
--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `especie`  
--  
ALTER TABLE `especie`
```

```
        MODIFY `idEspecie` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
AUTO_INCREMENT=14;

--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `funcionarios`  
--  
ALTER TABLE `funcionarios`  
    MODIFY `funId` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT;  
--  
--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `pet`  
--  
ALTER TABLE `pet`  
    MODIFY `petId` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=11;  
--  
--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `raca`  
--  
ALTER TABLE `raca`  
    MODIFY `idRaca` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
AUTO_INCREMENT=13;  
--  
--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `servicos`  
--  
ALTER TABLE `servicos`  
    MODIFY `servicoCodigo` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
AUTO_INCREMENT=22;  
--  
--  
-- AUTO_INCREMENT de tabela `tutor`  
--  
ALTER TABLE `tutor`
```

```
MODIFY `tutorId` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=27;

--  
-- Restrições para tabelas despejadas  
--  
--  
-- Restrições para tabelas `agenda`  
--  
ALTER TABLE `agenda`  
    ADD CONSTRAINT `agenda_ibfk_1` FOREIGN KEY (`agendaCodServico`)  
REFERENCES `servicos` (`servicoCodigo`),  
    ADD CONSTRAINT `fk_agenda_pet` FOREIGN KEY (`agendaPetId`)  
REFERENCES `pet` (`petId`);  
--  
-- Restrições para tabelas `pet`  
--  
ALTER TABLE `pet`  
    ADD CONSTRAINT `fk_pet_tutor` FOREIGN KEY (`petTutorId`) REFERENCES  
`tutor` (`tutorId`),  
    ADD CONSTRAINT `pet_ibfk_1` FOREIGN KEY (`idRaca`) REFERENCES `raca`  
(`idRaca`);  
--  
-- Restrições para tabelas `raca`  
--  
ALTER TABLE `raca`  
    ADD CONSTRAINT `raca_ibfk_1` FOREIGN KEY (`idEspecie`) REFERENCES  
`especie` (`idEspecie`);  
COMMIT;  
  
/*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;
```

```
/*!40101           SET
CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
```