

## YAWARI: UM PROTOTIPO DE SOFTWARE PARA ADOÇÃO DE ANIMAIS

*Cristofe Coelho Lopes da Rocha<sup>1</sup>, Eduardo Bordonal Tressoldi<sup>2</sup>, Elias Samuel Cipriano dos Santos<sup>3</sup>, Hyan Lucas Campelo dos Santos<sup>4</sup>, Liandra Giovanna Carvalho Góes<sup>5</sup>, Lucas Vinícius Bamberg Ferreira<sup>6</sup>*

**Resumo:** A pauta ambiental ocupa atualmente um lugar de destaque nas reuniões que tratam do futuro do planeta. Um dos principais pontos discutidos é a interferência humana na fauna, que muitas vezes se expressa na extinção de determinadas espécies. O empenho da sociedade para contribuir com o tema apresenta medidas de apoio à vida animal, todavia a recuperação de animais e sua inserção na floresta é tarefa dispendiosa. O objetivo deste trabalho é desenvolver o protótipo de um jogo chamado “Yawari” que em *Yanomami* significa “espírito do mato”. O software consiste em jogo que tem por função a adoção de animais por pessoas cuja finalidade principal é contribuir com seus cuidados e tratamento. A metodologia utilizada foi o levantamento bibliográfico, estudo de mercado, modelagem e prototipação de software, orientações práticas em sala de aula e análise por cenário. Para o processo de modelagem das funcionalidades da aplicação foi utilizado a linguagem UML (*Unified Modeling Language* - no português, “Linguagem de Modelagem Unificada”) a fim de ilustrar as entidades envolvidas. Como resultado foi desenvolvido um protótipo funcional e visual. As telas permitiram a avaliação real da estrutura de dados proposta durante a fase de modelagem. Os códigos das classes de entidades permitiram os primeiros testes os quais tornaram possível a avaliação dos requisitos de software e suas restrições. Uma análise por cenário permitiu avaliar a aplicabilidade do protótipo ao tema proposto. Foi possível concluir que o desenvolvimento de protótipos de software para atender demandas ambientais pode representar um auxílio em questões relacionadas ao custo da manutenção dos animais em fases onde é necessário seu tratamento e recuperação. Além disso, almeja-se cumprir a missão de incentivar a preservação da fauna e flora brasileira.

**Palavras-chave:** Engenharia de software , Meio ambiente, Prototipação.

**Apoio:** Instituto Federal de Roraima - IFRR.

<sup>1</sup>Professor do IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: cristofe@ifrr.edu.br

<sup>2,3,4,5,6</sup>Alunos do IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: {eduardotressoldi2002<sup>2</sup>, elias.samuel.cs<sup>3</sup>, HyanCampelo007<sup>4</sup>, LucasBamberg2016<sup>6</sup>} @gmail.com, liandragiovana@hotmail.com<sup>5</sup>