

Dicionário de Dados (DD)

Interfaces Gráficas

Menu de opções do Gerente:

1) Cadastrar Animal:

- Código do Animal = _____
(Esse campo será gerado automaticamente pela contagem do sistema e condizente com a numeração da chipagem na orelha do animal);
- Peso do animal = _____
(Esse campo será preenchido pelo gerente informando o peso do animal em arrobas sendo que cada arroba equivale a 14,688 quilogramas, aproximadamente);
- Raça = _____
(Esse campo será preenchido com o a raça do animal a ser cadastrado, sendo de muita importância e podendo ser ampliado em caso de fazendas de genética bovina);
- Classificação do Animal = _____
(Esse campo será preenchido com uma escala de 0,00 á 10,00 em relação aos dados coletados e análises de rendimento do animal baseando em sua alimentação. Será de muita utilidade para identificar os melhores animais para mercado e arrecadação de lucro);
- Observações:

(Campo destinado a anotações gerais específicas de cada animal que devem ser destacadas se forem relevantes);

2) Cadastrar Funcionário:

- Nome: _____;
- CPF: _____;
- Função: _____;
- Endereço: _____;
- CEP: _____;
- Bairro: _____;
- Cidade: _____;
- Estado: _____;
- Email: _____;
- Telefone de Contato: (xx) xxxx-xxxx / (xx) xxxx-xxxx;
- Cargo Temporário: Sim () Não(), Tempo de serviço: _____
Início de colaboração: ____/____/____ Fim de colaboração: ____/____/____;

3) Cadastrar Alimentos:

- Código do Alimento: _____
(Esse campo será gerado automaticamente pela contagem do sistema);
- Alimento: _____;
- Tipo de Alimento: _____
(Campo destinado às classificações específicas do alimento como: volumoso, ensilagem, rações específicas etc...);
- Finalidade do Alimento: _____
(Campo destinado a explicitar o objetivo do alimento aplicado, seja engorda, para produção de leite, crescimento, etc...);

4) Coletar/Analizar Dados: Função dedicada a coleta de dados das interfaces físicas do sistema (como balanças e leitores de chips) com fim de agrupar as informações de cada um dos animais em função do dia e horário da alimentação e enviá-las ao gerente;

5) Gerar Relatório: Função dedicada à transformação dos dados coletados em gráficos e relatórios agrupados de todos os animais. Nessa função deve constar a classificação do animal quanto ao rendimento/produtividade e listar todos mediante a sua classificação. ;

6) Consultar Relatório: Função dedicada à consulta de todos os relatórios separados periodicamente da fazenda. Nesta função estará disponível o histórico dos animais da fazenda, de modo a visualizar o progresso de cada um durante estadia na mesma;

Menu de opções do Operário

Apesar de que a maioria das funções do operário serem práticas, este deverá transpor para um dispositivo interligado na rede, os dados relacionados as atividades, sendo esses:

- Escolher Alimento: Esse campo é dedicado a identificação do alimento introduzido aos animais em determinado dia e horário, de modo que posteriormente esse seja subtraído do banco de dados de alimentos;
- Identificar Animal: Através de um dispositivo físico que funciona como um leitor de chip será efetuado o processo de identificação automática do animal que irá se alimentar em uma baia de alimentação.
- Pesar animal: O operário identifica e conduz o animal para a área de pesagem. Quando o animal é pesado o operário insere o peso do animal no sistema.
- Alimentar Animal: Aqui será pesada a quantidade inicial de alimento por meio de uma balança individual em cada cocho de alimentação. Assim, quando o chip for identificado pelos detectores, o animal é identificado. Depois é contabilizada a quantidade de alimento que o animal consumiu. Quando o detector identificar que o animal deixou o cocho, será enviada a quantidade de alimento ingerido por este animal para o depósito de dados de controle de alimentação.

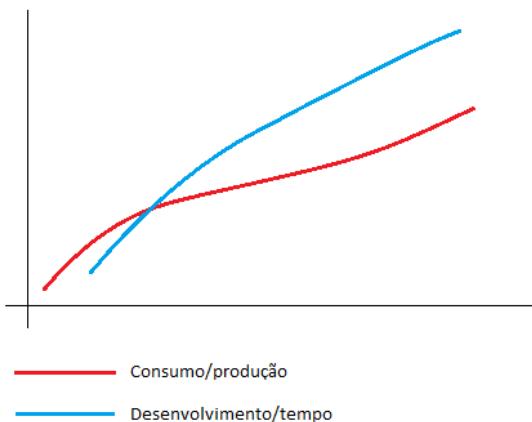
Menu de opções do Produtor:

- Consultar Relatório:

Animais cadastrados, raça, peso inicial, peso atual, códigos respectivos, etc.

Animal	Código	Raça	Peso inicial	Peso atual	Alimentação recebida	Produção /consumo	Classificação
01	102	xxx	xx	xx	xx	xx	xx
02	103	xxx	xx	xx	xx	xx	xx
03	104	xxx	xx	xx	xx	xx	xx

Graficos dos animais (individual e de todos)



Estoque

Alimentos	Codigo	Tipo	Finalidade	Quantidade no estoque
xxx	xx	xx	xx	xxx
xxx	xx	xx	xx	xxx
xxx	xx	xx	xx	xxx

Interfaces Físicas

Leitor de Chip:

O método que será utilizado para identificação do animal consiste um brinco eletrônico colocado na orelha do mesmo que é reconhecido pelo aparelho de leitura chamado “*transceiver*”. Este emite um sinal eletromagnético que ativa o “*transponder*” que responde com outro sinal contendo seu numero de identificação (chipagem). Assim, o leitor repassa as informações para o sistema que as decodifica e as transforma em dados a serem analizados.

Balança: Será utilizado uma balança comum para pesagem de bovinos sendo que a leitura obtida será inserida no sistema pelo operador (funcionário). Além desta primeira balança, será utilizada também uma balança em cada cocho individual de alimentação que serão ligadas ao sistema enviando a ele a quantidade consumida de alimento por cada animal.