



Politechnika Łódzka

Instytut Informatyki

PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA

Aplikacja mobilna wspomagająca monitorowanie dziennego spożycia kalorii z wykorzystaniem technologii **speech to text**

Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej

Promotor: dr inż. Krzysztof Lichy

Dyplomant: Adam Jóźwiak

Nr albumu: 216786

Kierunek: Informatyka Stosowana

Specjalność: Technologie gier i symulacji komputerowych

Łódź, 2020/2021



Instytut Informatyki

90-924 Łódź, ul. Wólczańska 215, budynek B9

tel. 042 631 27 97, 042 632 97 57, fax 042 630 34 14 email: office@ics.p.lodz.pl

Spis treści

1 Wstęp	3
1.1 Problematyka	3
1.2 Cel i zakres pracy	4
2 Teoria	4
2.1 Rynek aplikacji mobilnych	4
2.2 Programowanie aplikacji na urządzenia mobilne	7
2.3 Speech to text	7
2.4 Bazy danych i ich rodzaje	9
2.5 Chmurowe bazy danych	9
2.6 API	9
2.7 Analiza konkurencyjnych rozwiązań	11
2.7.1 Fitatu	12
2.7.2 Yazio	15
2.7.3 Fatsecret	18
2.8 Wymagania funkcjonalne	21
2.9 Wymagania niefunkcjonalne	22
3 Technologie i narzędzia wykorzystane w projekcie	23
3.1 Flutter	23
3.2 Dart	23
3.3 Cloud Firestore	23
3.4 Android Studio	23
3.5 Android Emulator	23
3.6 VIM	23
4 Proces powstawania aplikacji	23
5 Podsumowanie	23
6 Indeks rysункów	23
7 Bibliografia	23

1 Wstęp

1.1 Problematyka

W epoce internetu XXI wieku, gdy wiedza jest narzędziem powszechnie dostępnym, a każdy ma możliwość zdobycia informacji na interesujący go w mniejszym, lub większym stopniu temat, gdy media oraz tak zwani "influencerzy" promują zdrowy styl życia, popularnym trendem ostatnich lat staje się dbanie o własne ciało. Trend popędzany również łatwym dostępem do najróżniejszych portali społecznościowych i chęcią pokazania swoich zdjęć na forum publicznym sprawił, że co roku znacznie zwiększa się ogólna ilość ludzi chętnych do uczęszczania na siłownię i odbywania regularnych treningów.

Równie ważną częścią dbania o swoje ciało, oprócz treningów siłowych, jest zastosowanie odpowiedniej diety. Nie jest to zadanie trywialne, ponieważ jest ono w pełni zależne od zapotrzebowania osoby zainteresowanej, stąd istnienie zawodów takich jak "dietetyk". W związku z tym wiele osób zainteresowanych rozpoczęciem procesu odchudzania sięga po jedną z najprostszych i skutecznych metod, a mianowicie liczenie zjedzonych kalorii. Rekomendowana ilość dziennego ich spożycia jest zależna od bardzo dużego wachlarza czynników, takich jak, przykładowo: płeć, wiek, wzrost, tryb życia, oraz wiele innych, jednak w pracy naukowej zatytułowanej "How many calories should I eat a day?" [4], autor podsumował, iż rekomendowaną dzienną ilością spożytych kalorii dla przeciętnego mieszkańców Stanów Zjednoczonych, jest:

- mężczyzna - około 2500 kcal
- kobieta - około 2000 kcal

Bez odpowiedniego notowania procedura liczenia kalorii nie jest jednak efektywna, stąd ludzie przyzwyczajeni do wygody oferowanej przez technologię, sięgają po różnego rodzaju aplikacje, mające jeszcze bardziej ułatwić to, i tak już trywialne zadanie.

Chodź na rynku istnieje już wiele aplikacji udostępniających taką funkcjonalność, używanie ich jest często zadaniem nieprzyjemnym i czasochłonnym, polegającym na wykonaniu całych serii kliknięć przeprowadzających użytkownika z jednego menu do drugiego, w celu wyszukania i dodania składników do listy spożytych artykułów, co długofalowo przekłada się na porzucenie chęci prowadzenia notatek dotyczących spożytych kalorii. Brakuje na rynku rozwiązania, które udostępniłoby łatwy i szybki w użyciu interfejs, oraz w bardzo krótkim okresie czasowym pozwoliłoby wyszukać i dodać interesujące użytkownika produkty. Dodatkowym atutem byłoby wzbogacenie takiej aplikacji o moduł wykorzystujący mowę ludzką, do jeszcze większego

usprawnienia całego procesu.

1.2 Cel i zakres pracy

Celem niniejszej pracy dyplomowej jest stworzenie aplikacji mobilnej, mającej za zadanie wspomóc użytkownika w prowadzeniu notatek świadczących o dziennym spożyciu kalorii. Aplikacja udostępniać będzie moduł speech to text, który w jeszcze większym stopniu ułatwi proces wyszukiwania produktów, a całość będzie uporządkowana w postaci przejrzystego i prostego w obsłudze interfejsu graficznego.

Praca obejmuje implementację logiki przy użyciu języka programowania *Dart*, natomiast wygląd aplikacji, oraz interakcje pomiędzy poszczególnymi modułami zarządzane są przy pomocy frameworku *Flutter*.

???????????????????

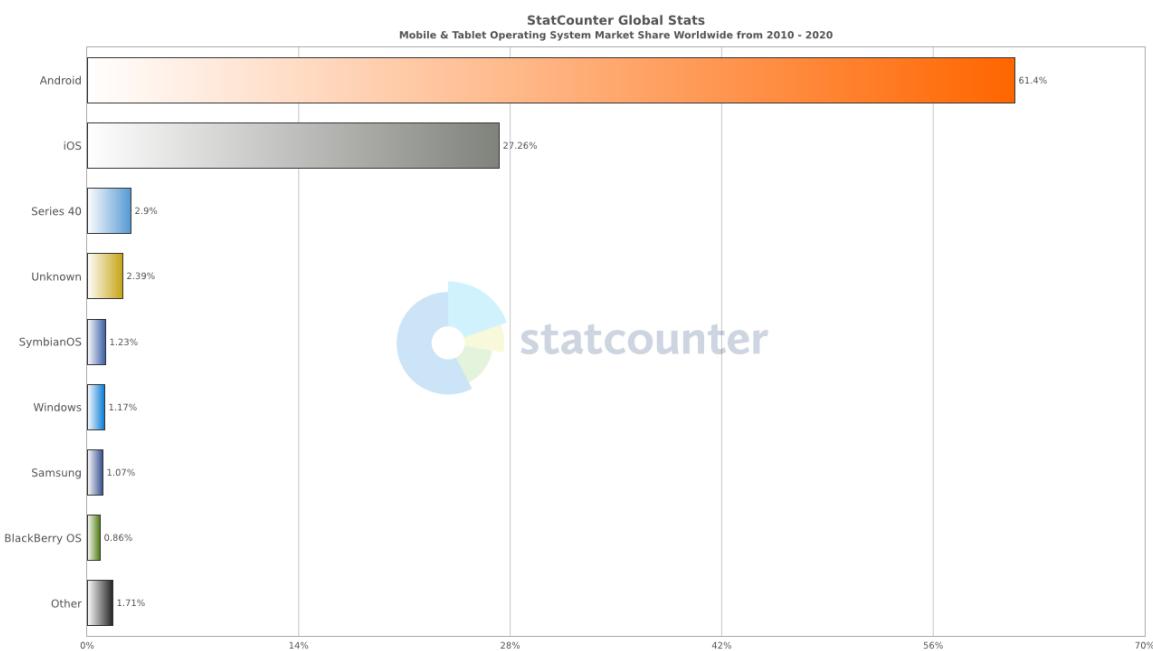
2 Teoria

2.1 Rynek aplikacji mobilnych

Urządzenia mobilne są obok komputerów uważane za jedne z najbardziej rewolucyjnych i przełomowych technologii opracowanych w XX wieku. I chodź pierwsze prototypy powstawały już wcześniej niż lata czterdzieste, nie przypominały w obsłudze urządzeń dostępnych dzisiaj i wykorzystywane były głównie w celach militarnych. Oficjalnie za pierwszy telefon w historii uważany jest egzemplarz Motorola DynaTAC 8000x, wynaleziony przez Martina Coopera, pracującego wtedy dla firmy Motorola [7]. I chodź zamienienie prototypu na urządzenie dostępne komercyjnie zajęło następną dekadę, tak relatywnie ciężkie początki telefonów zamieniły się w prawdziwą lawinę nowych rozwiązań. Chodź nie jest to wiedza powszechna, tak pierwszy smartphone powstał już w 1994 roku, a był to IBM's Simon [5]. Tak więc przez następne lata firmy prześcigały się technologicznie, każda przyczyniając się w mniejszym lub większym stopniu do rozwoju rynku urządzeń mobilnych, aż do 2007 roku, niosącego wydarzenie znane powszechnie jako jedno z najważniejszych w historii telefonów komórkowych. Rok w którym Steve Jobs zaprezentował na konferencji MacWorld 2007 pierwszy model smartphone'a iPhone 2G, który w pełni pozbył się przycisków na rzecz dotykowego ekranu. Moment ten wyznaczył tor po jakim aż po dziś dzień poruszają się wszystkie firmy zajmujące się tworzeniem urządzeń mobilnych i w ten sposób oficjalnie rozpoczęła się era smartphone'ów.

Początkowo wszelkie aplikacje mobilne były dostarczane głównie przez producentów telefonów i były one "wbudowane" - nie istniała możliwość zainstalowania ich po zakupie produktu. W roku 1983 Steve Jobs planował już jednak stworzenie miejsca, w którym oprogramowanie mogłoby być kupowane przy użyciu linii telefonicznych [13]. Tak oto w 2008 roku została uruchomiona usługa "App Store", wraz z flotą 500 dostępnych aplikacji. Jednak Apple jest firmą restrykcyjną i tworzenie nowych aplikacji na system operacyjny iOS nie było zadaniem trywialnym. Na szczęście codziennego użytkownika i ogólnego rozwoju, iOS nie posiadał monopolu na aplikacje mobilne, ponieważ w 2005 roku Google wykupiło firmę, której flagowy produkt jest bardzo dobrze pod nazwą Android OS [2].

Android jest to system operacyjny oparty na rodzinie systemów Linux, co bezpośrednio przełożyło się na jego darmowość i pozwoliło szturmem podbić świat, jak można zaobserwować na raporcie przygotowanym przez firmę StatCounter [9].

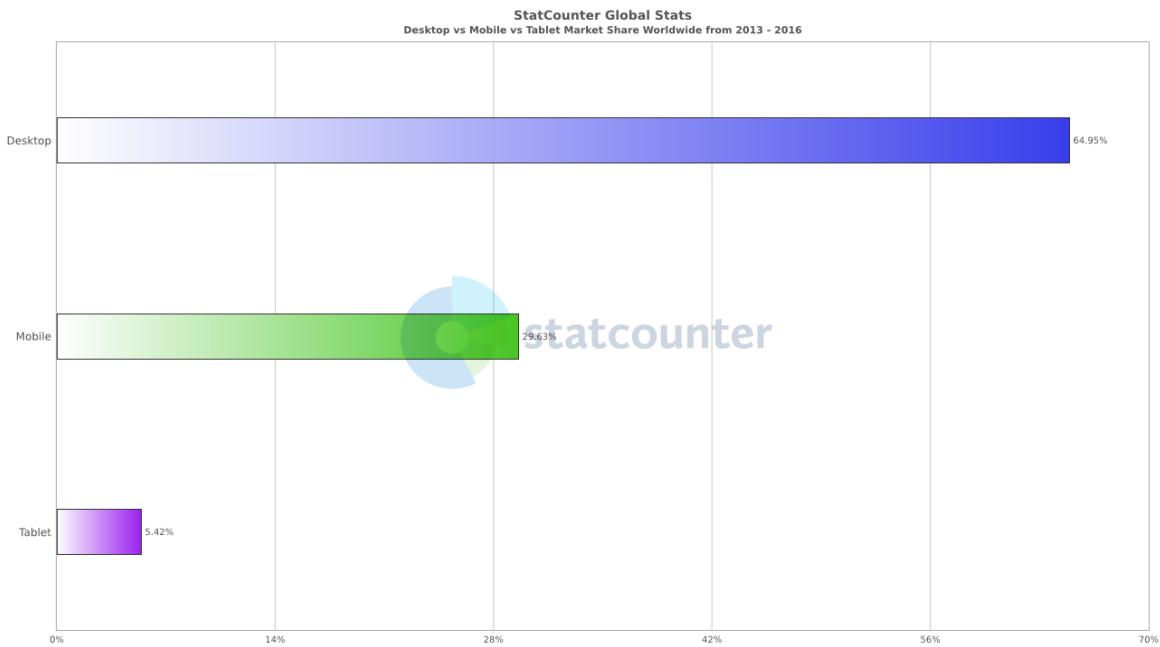


Rysunek 1: Wykres udziału w rynku poszczególnych mobilnych systemów operacyjnych na przestrzeni 12 lat

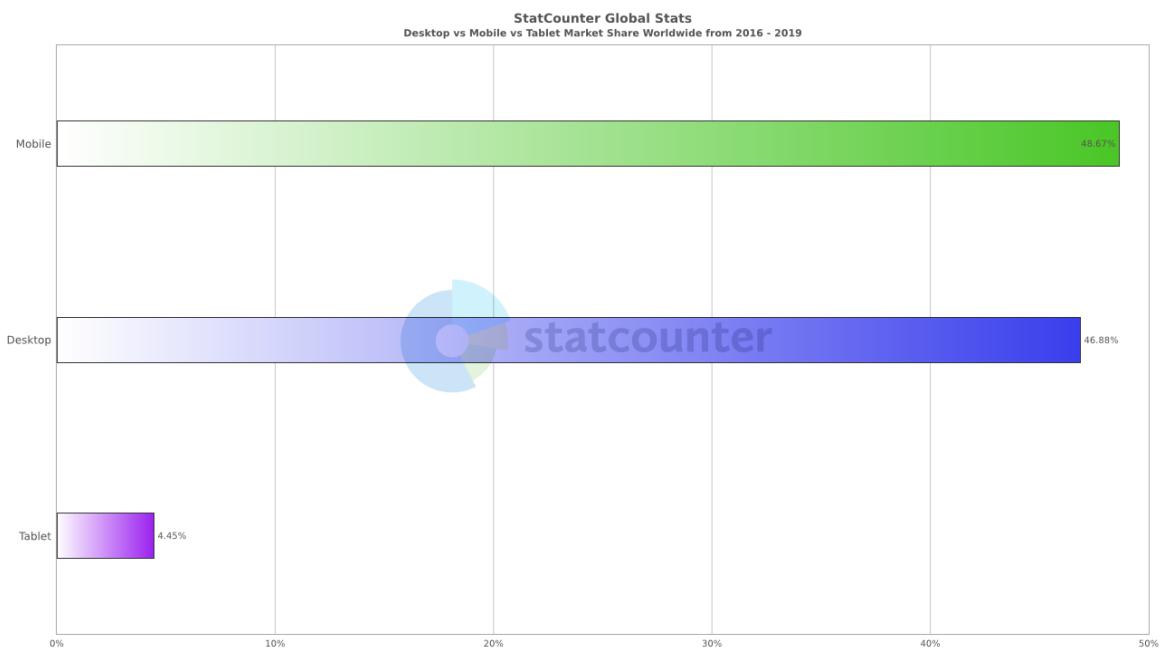
Łatwa dostępność, ilość urządzeń na których jest on zainstalowany, szeroki wachlarz możliwości - te cechy napędzały ambicje twórców aplikacji mobilnych. Zaoferowany przez firmę Google Play Store, w przeciwieństwie do App Store pozwala na darmowe udostępnienie produktów o ile spełniają one odpowiednie warunki.

Wraz z tak preżnym rozwojem rynku smartphone'ów, rozpoczęła się zmiana trendów. I o ile od początku XXI wieku światem królowały komputery, oferujące cały zasób możliwości od nauki, po rozrywkę, tak smartphony z roku na rok coraz bardziej zaczęły przypominać swoich

stacjonarnych braci.



Rysunek 2: Komputery, a smartphony na przestrzeni lat 2013-2016



Rysunek 3: Komputery, a smartphony na przestrzeni lat 2016-2019

Jednak urządzenia mobilne były i są w stanie zaoferować dużą większą wygodę użytkowania, przenośność, oraz system znacznie łatwiejszy do przyswojenia dla przeciętnego człowieka, nie wymagający szczególnej wiedzy do poprawnego zarządzania. Stąd u młodzieży umiejętności obsługi komputerów stacjonarnych zaczęła zanikać, jako że przestaje ona być tak kluczowa jak była jeszcze 10 lat temu. Jak podaje strona Broadbandsearch [10], już w 2016 roku większość

"ruchu" internetowego była spowodowana przez urządzenia mobilne, bo aż 51.3%, i po roku 2021 oscyluje stabilnie w granicach 52%. Jak podaje ten sam portal, różnice pomiędzy rokiem 2013, a 2019 w ilości czasu spędzanego dziennie na użytkowaniu smartfonów i desktopów wygląda następująco:

- Średni czas użytkowania komputerów/laptopów spadł ze 144 minut dziennie, do 128 minut
- Średni czas użytkowania urządzeń mobilnych wzrósł z 88 minut, do średnio 203 minut dziennie

Takie wyniki sprawiły, że coraz więcej firm musiało zacząć liczyć się z rynkiem urządzeń mobilnych, a obecnie częstą praktyką przy tworzeniu aplikacji przeznaczonych zarówno na komputery stacjonarne, jak i smartfony, lub przy pisaniu stron internetowych, jest stylizowanie ich najpierw na mniejsze ekrany, a następnie dostosowywanie pod urządzenia desktopowe. W przypadku marketingu, zamiast "optymalizować" go pod kątem urządzeń mobilnych, zaczęto tworzyć zupełnie oddzielne kampanie marketingowe zarówno dla desktopów jak i smartphone'ów [12].

2.2 Programowanie aplikacji na urządzenia mobilne

2.3 Speech to text

Popularną opinią jest, iż lenistwo idzie w parze z ludzkim rozwojem technologicznym. Wiele przypadków potwierdza tą regułę, sam Bill Gates, założyciel firmy Microsoft powiedział: "I choose a lazy person to do a hard job. Because a lazy person will find an easy way to do it." W duchu tych słów, ludzie jako rasa mają w zwyczaju być leniwymi, dlatego naturalną rzeczą stał się fakt, iż pisanie na klawiaturze nie jest najbardziej optymalną techniką "porozumiewania się" z maszynami.

W roku 1952, Bell Laboratories stworzyło system "Audrey", który był w stanie rozpoznać wypowiedziane pojedyńcze cyfry, a 10 lat później, "Shoebox" od IBM mógł zrozumieć i odpowiedzieć na 16 słówek w języku angielskim [1]. W latach siedemdziesiątych XX wieku, Amerykański Departament Obrony rozpoczął projekt o nazwie "SUR" - The Speech Understanding Research, którego owocem był "Harpy", system będący w stanie rozpoznać 1000 słów. Współzawodnictwo wielu firm w zakresie rozpoznawania mowy doprowadzało do powstawania dużej ilości nowych modeli, oraz metod, jeszcze bardziej optymalizujących cały proces.

Do roku 2001, estymowana dokładność systemów rozpoznawania mowy wynosiła około 80%, i przez dłuższy nie zostały osiągnięte godne uwagi postępy. Sytuacja jednak zmieniła się dzięki

firmie Google, która uaktywniła w roku 2012 usługę Google Voice Search. Okazała się ona być ogromnym sukcesem, jako że była to darmowa aplikacja dostępna na urządzeniach mobilnych, stąd dzięki jej szerokiej dostępności, firma miała okazję zebrać dane pochodzące od milionów użytkowników, co przełożyło się bezpośrednio na poprawę dokładności algorytmu. Z czasem kolejne firmy zaczęły inwestować w technologię, a okres od roku 2010 do 2020 jest uważany za szczególnie ważny dla historii technologii rozpoznawania mowy. Tak oto w roku 2021 użytkownicy mają dostęp do:

- Google Voice Search / Google Assistant - Google
- Siri - Apple
- Cortana - Microsoft
- Alexa - Amazon
- I wiele innych ...

Firmy te prześcigają się o tytuł dokładności rozpoznawania mowy. W roku 2016, IBM osiągnęło wartość błędu 6,9%. W 2017, Microsoft udało się osiągnąć błąd o wartości 5,9%, jednak IBM szybko kontratakowało swoim 5,5%. Firmy te nadal pozostają w tyle przy Google, którego błąd w 2017 roku osiągnął 4,9% i do dziś pozostaje najdokładniejszym systemem rozpoznawania mowy dostępnym na rynku. Wraz z upływem czasu, technologia ta stawać się będzie coraz szybsza i efektywniejsza i bardzo możliwe jest, iż stanie się ona głównym interfejsem służącym komunikacji pomiędzy człowiekiem, a maszyną.

Przez większą część historii technologii "Speech Recognition", najpopularniejszą metodą był HMM - "Hidden Markov Model" [11], opracowany już w latach osiemdziesiątych. W dużym skrócie, zamiast używania słów i szukania w nich dźwiękowego wzorca, ma on za zadanie przewidzieć prawdopodobieństwo tego, że nieznane dźwięki mogą być słowami.

Proces analizy rozpoczyna się od zebrania informacji dźwiękowej, zwykle przy użyciu mikrofonu, i już na tym stadium pojawiają się pierwsze problemy, takie jak:

- wyłapanie odpowiednich słów spośród dźwięków tła - szumu samochodów na ulicy, lub inne osoby rozmawiające w bliskiej odległości.
- w przypadku szybko mówiącego rozmówcy, rozróżnienie w którym momencie wypowiedzi słowa kończą się, oraz kiedy zaczynają się kolejne.

- rozróżnianie różnych akcentów i sposobów mówienia pojedynczych jednostek, na przykład to samo zdanie wypowiedziane przez 10 letnią dziewczynkę, brzmieć będzie zupełnie inaczej, wypowiedziane przez 70 letniego mężczyznę.
- odróżnianie homofonów - słów wymawianych w ten sam sposób, ale mających inne znaczenie
- poprawne zinterpretowanie zdań brzmiących w bardzo podobny sposób, ale oznaczających zupełnie różne rzeczy

Dodatkowo, różne języki mająną różną gramatyczną strukturę, co dodatkowo utrudnia stworzenie zunifikowanego systemu, zdolnego do przetwarzania wielu języków w podobny sposób.

Kolejnym krokiem jest przetworzenie zebranych danych na spektrogram przy użyciu Szybkiej Transformaty Fouriera [3], oraz rozszczepienie rezultatu na mniejsze części, które poddawane są analizie mającej na celu określenie w jakich momentach znajdują się słowa. Następnie każde z nich są porównywane pod względem fonetycznego brzmienia i w ten sposób program stara się przewidzieć dokładne słowo, wypowiedziane przez użytkownika.

W dzisiejszych czasach, technologia rozpoznawania mowy w głównej mierze opiera się na algorytmach sztucznej inteligencji połączonych z HMM.

2.4 Bazy danych i ich rodzaje

2.5 Chmurowe bazy danych

2.6 API

W wielu przypadkach przy tworzeniu aplikacji, programiści muszą zawrzeć informacje, których samodzielne wypisanie i skatalogowanie mogłoby zająć więcej czasu, niż sam proces pisania oprogramowania. Pojawia się również pytanie po co to wszystko robić, skoro wcześniej zrobił to już ktoś inny i dał on dostęp do pożądanych funkcjonalności. Dodatkowo co jeśli dana aplikacja jest zależna od innej usługi, przykładowo w przypadku gdy programista chciałby mieć dostęp do aktualnej pogody w dowolnym rejonie na świecie? Napisanie algorytmu będącego w stanie stworzyć model pogodowy, poprzez komunikację ze stacjami, lub satelitami pogodowymi na całym świecie w celu zebrania, przetworzenia, i przewidzenia warunków pogodowych brzmi jak wielki projekt sam w sobie. Z pomocą przychodzą API, czyli Application Programming Interface, mające za zadanie nie tylko ułatwić programistom tworzenie aplikacji, ale także umożliwić

komunikację pomiędzy różnymi usługami. Czym w takim razie dokładnie jest API?

W momencie gdy przeciętny użytkownik chciałby wejść na witrynę internetową "www.facebook.com", aby sprawdzić swój profil, lub przeczytać wiadomości, przeglądarka próbuje wysłać zapytanie do serwera firmy Facebook, z prośbą o przekazanie informacji o tym jak wygląda strona, oraz o dostosowanie jej pod konkretnego użytkownika. Serwer odsyła wtedy potrzebne informacje, które przeglądarka, znana inaczej jako "klient", jest w stanie zinterpretować, a następnie wyświetlić pożądany przez użytkownika wynik. Dla klienta, serwer Facebook'a jest API, co oznacza, że za każdym razem gdy dana osoba chce wejść na jakąkolwiek stronę internetową, wchodzi ona w interakcję z API danego serwera, nie znaczy to jednak, że jest ono tożsame z samym serwerem. Jest to jedynie jego część, odpowiedzialna za przetwarzanie zapytań i wysyłanie odpowiedzi - pakietów informacji mogących przybrać rozmaite formy, w zależności od potrzeb.

Istnieje wiele rodzajów API, mogą się dzielić na różne typy, ale także posiadać odmienne architektury. Głównymi typami API są:

- Open APIs - znane również jako API publiczne, są szeroko dostępne do użytku z minimalnymi ograniczeniami. Mogą być albo w pełni "otwarłe", lub wymagać jedynie klucza API - ciągu znaków dzięki którym API będzie mogła zidentyfikować aplikację do której przesyłane będą dane.
- Internal APIs - w przeciwieństwie do Open APIs, są one "ukryte" i przeznaczone do użytku wewnętrz firm, w celu przekazywania zasobów pomiędzy zespołami danej spółki.
- Partner APIs - są one podobne do Open APIs, jednak dostęp do nich jest ograniczony, często wymagający opłaty.
- Composite APIs - typ, mający za zadanie dać dostęp do różnych serwisów i źródeł danych jednocześnie. Są one szczególnie użyteczne w architekturze mikroserwisowej [14], gdzie aby wykonać jedno zadanie, użytkownik może potrzebować informacji od paru serwisów jednocześnie. Używanie Composite APIs może zredukować obciążenie serwera i poprawić płynność działania aplikacji.

Architektury API mają za zadanie sprecyzować ograniczenia nakładane na różne protokoły, definiujące zasady którymi należy się kierować przy wysyłaniu zapytań - jakie komendy należy użyć, oraz jakie typy danych są akceptowalne. Najpopularniejszymi architekturami i protokołami są:

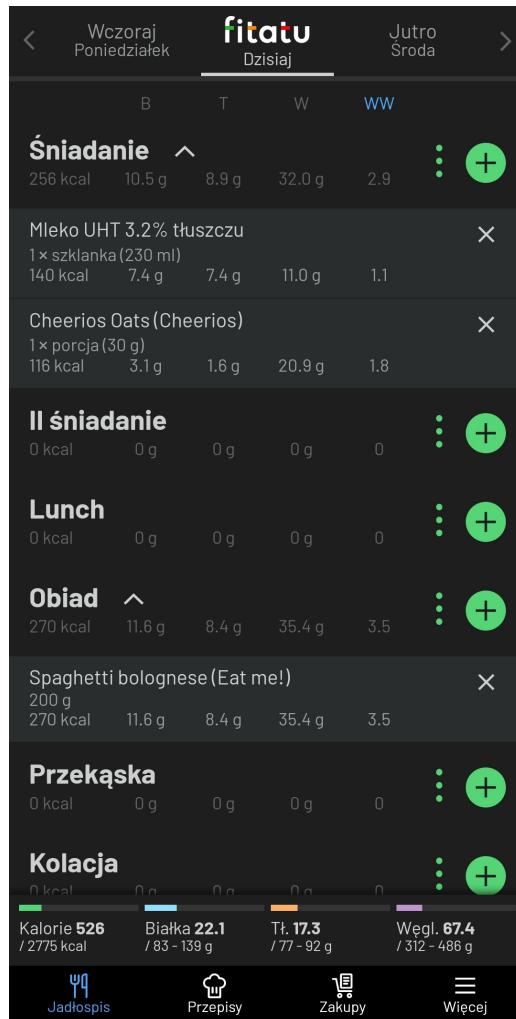
- REST (Representational State Transfer) - w przeciwieństwie do innych wymienionych nie jest protokołem. Kilkoma przykładowymi i najważniejszymi warunkami jakie powinien spełniać interfejs API RESTful korzystający z protokołu HTTP są [8]:
 - Interfejsy API REST są oparte na zasobach — dowolnym obiekcie, danych lub usłudze, które są dostępne dla klienta.
 - Zasób ma identyfikator URI służący do unikatowej jego identyfikacji.
 - Interakcja klientów z usługą odbywa się przez wymianę reprezentacji zasobów. Najczęściej używanym formatem wymiany danych jest notacja JSON.
 - Interfejsy API REST korzystają z ujednoliconego interfejsu, co ułatwia rozdzielenie implementacji klienta od implementacji usługi.
 - Interfejsy API REST korzystają z bezstanowego modelu żądań. Żądania HTTP powinny być niezależne i mogą występować w dowolnej kolejności, dlatego zachowywanie informacji o stanie przejściowym między żądaniami nie jest możliwe. Informacje są przechowywane jedynie w zasobach, a każde żądanie powinno być niepodzielną operacją.
 - Interfejsy API REST są sterowane za pomocą hipermedialnych linków, zawartych w reprezentacji.
- JSON-RPC i XML-RPC (Remote Procedural Call Protocol) - żądanie może posiadać wiele parametrów, ale oczekiwany jest tylko jednego rezultatu. W przeciwieństwie do architektury REST, nie działa na zasobach, ale na wywoływaniu odpowiednich metod, a identyfikator URI zamiast zasobu identyfikuje serwer, stąd nie przechowuje żadnych informacji w swoich parametrach. Oba protokoły różnią się od siebie jedynie notacją, za pomocą której są zakodowane wywołania.
- SOAP (Simple Object Access Protocol) - protokół oparty na notacji XML, używający do komunikacji protokołu HTTP. Został on zaprojektowany jako pośrednik, umożliwiający łatwą komunikację pomiędzy aplikacjami napisanymi w różnych językach programowania.

2.7 Analiza konkurencyjnych rozwiązań

Istnieje bardzo dużo aplikacji oferujących możliwość liczenia kalorii, jednak w większości różnią się one jedynie szata graficzną, oraz dostępem do funkcjonalności, których część jest nieczęsto niedostępna do darmowego użytkowania.

2.7.1 Fitatu

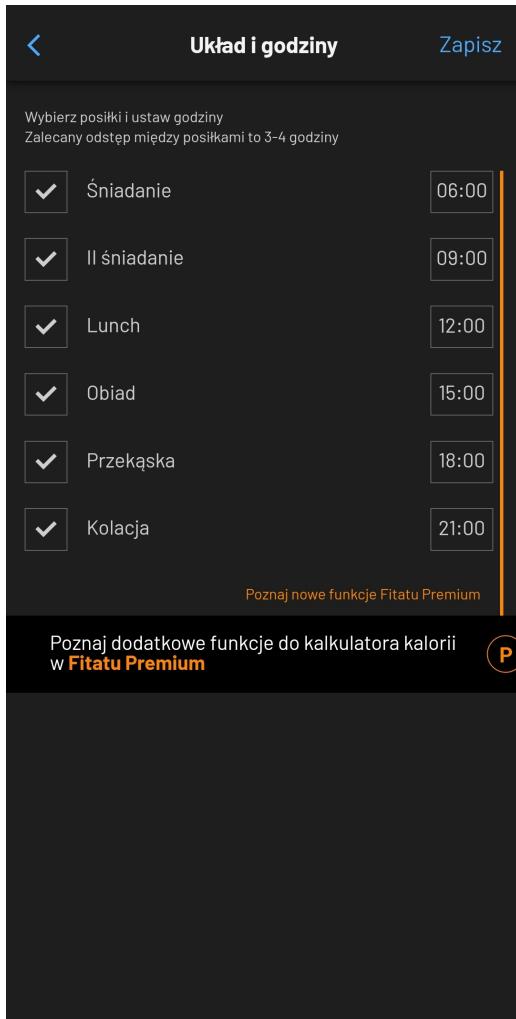
Jest to aplikacja najprostsza w obsłudze z pozostałych rozwiązań, jako że stara się zatrzymać jak najwięcej informacji i funkcjonalności na głównej stronie co jednocześnie ułatwia jej użytkowanie, ale przekłada się na jej czytelność, ukazując duże ilości tekstu, co może przytłoczyć nowego użytkownika.



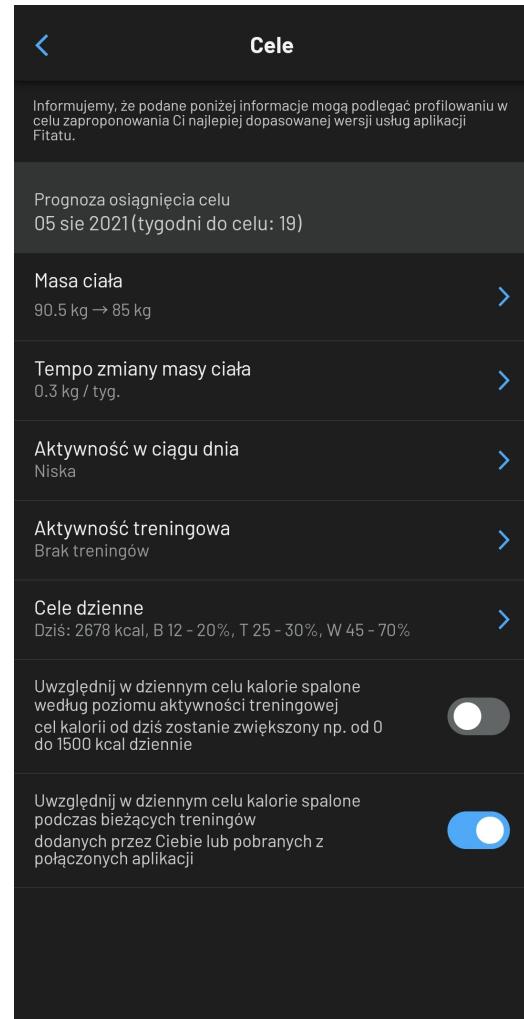
Rysunek 4: Fitatu - Ekran główny

Do największych zalet aplikacji należą:

- Rozpisanie najpopularniejszych posiłków jednego pod drugim, co ułatwia rozplanowanie kolejnych dań.
- Menu aplikacji jest modyfikowalne, pozwala na określenie w których godzinach jest spożywany dany posiłek, oraz na łatwe zmodyfikowanie celów użytkownika.



(a) Ekran modyfikacji rozkładu dnia



(b) Ekran modyfikacji celów użytkownika

Rysunek 5: Fitatu - Ekrany modyfikacji

- Aplikacja posiada bardzo dokładną listę najróżniejszych składników odżywczych, rozpisanych w bardzo przejrzysty sposób, co pozwala na niezwykle szczegółowe rozplanowanie diety

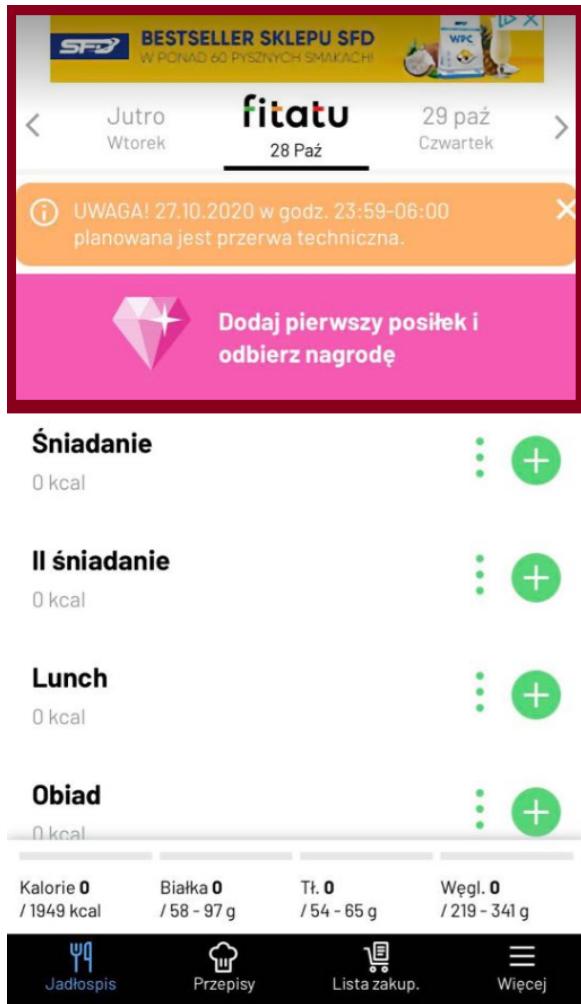


Rysunek 6: Fitatu - Ekran szczegółowego podsumowania

- W aplikacji jest dostępny za darmo czarny motyw, co zwiększa komfort użytkowania i nie męczy wzroku, zwłaszcza w porach nocnych

Do największych wad można zaliczyć:

- Bardzo duży rozmiar banerów informacyjnych, zasłaniających większość części interfejsu



Rysunek 7: Fitatu - Ekran zawierający banery informacyjne

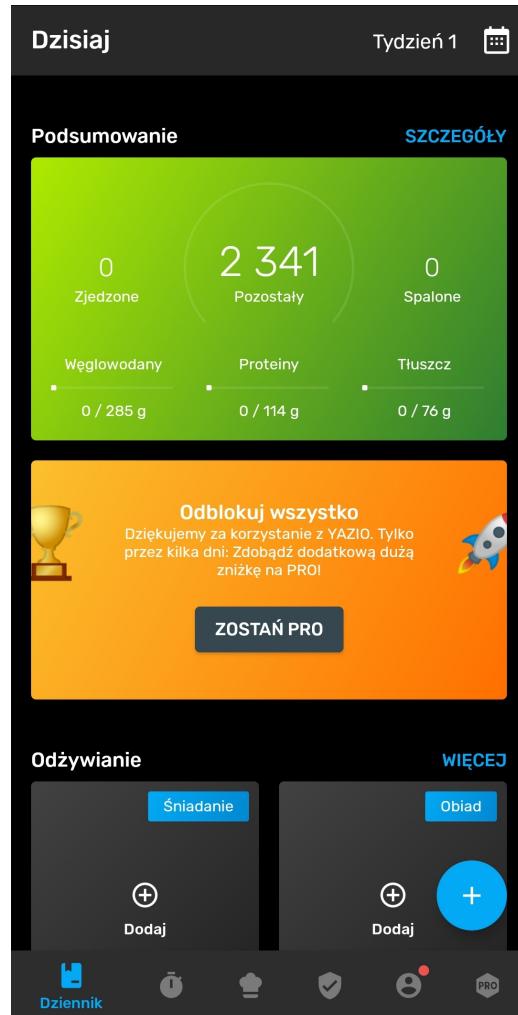
- Mały rozmiar paska podsumowującego spożyte danego dnia wartości odżywcze
- Bliskie rozłożenie przycisków do dodawania posiłków, co przekłada się na mniejszy komfort użytkowania

2.7.2 Yazio

Yazio jest aplikacją najbardziej ograniczoną pod względem funkcjonalności dostępnych w wersji darmowej, aby mieć dostęp do większości z nich należy posiadać płatną wersję PRO.

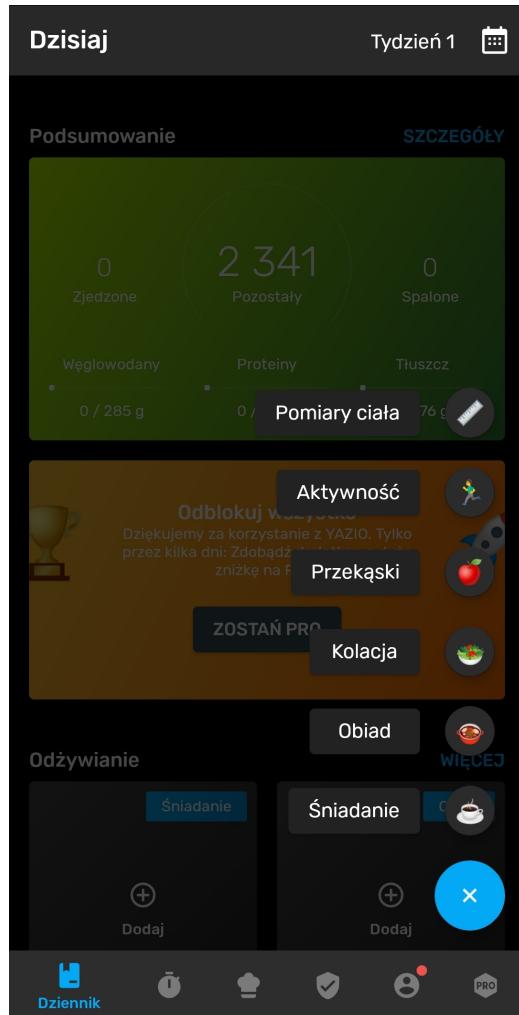
Do zalet aplikacji należą:

- Duże pole podsumowujące dzień usytuowane na środku ekranu, w przejrzysty sposób prezentujące informacje o postępie danego dnia.



Rysunek 8: Yazio - Ekran główny

- Dodawanie jedzenia i interesujących użytkownika aktywności znajduje się pod jednym przyciskiem "+"



Rysunek 9: Yazio - Ekran z klikniętym przyciskiem "+"

Największą wadą aplikacji jest fakt jak bardzo ograniczona jest ona w wersji darmowej. W przypadku chęci sprawdzenia informacji o zjedzonych wartościach odżywczych, użytkownik ma dostęp jedynie do ilości zjedzonych kalorii, węglowodanów, protein, oraz tłuszcza, natomiast cała reszta, przykładowo witaminy nie są dostępne za darmo.

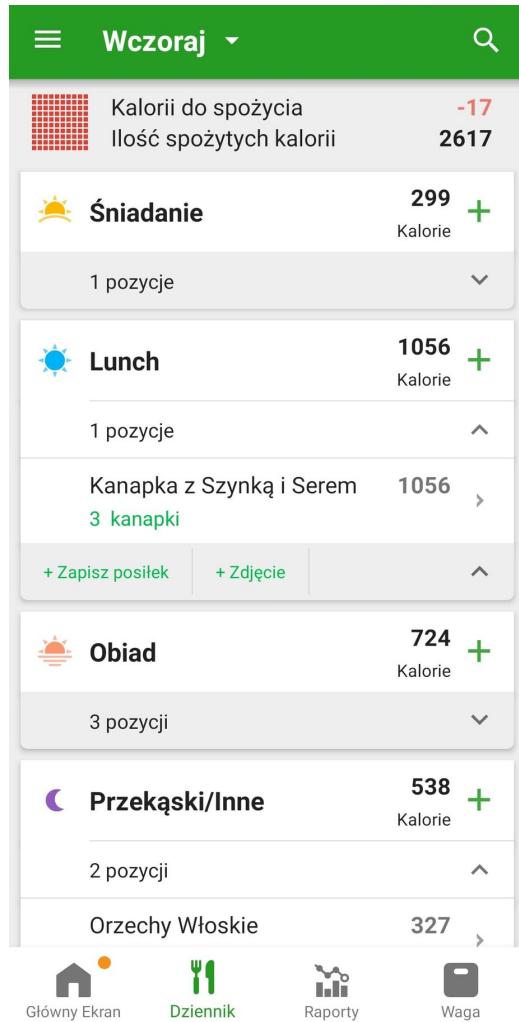


Rysunek 10: Yazio - Ekran podsumowujący

Jeśli użytkownik nie chce inwestować pieniędzy, spośród konkurencji Yazio wypada najgorzej.

2.7.3 Fatsecret

Pod względem wizualnym, Fatsecret łączy najlepsze cechy konkurencji, prezentując główny ekran podobny do Fitatu, jednak przedstawiony w sposób dużo bardziej minimalistyczny, stąd czytelniejszy, a także posiadający ciekawie przedstawione podsumowanie w postaci kwadratowej siatki, zapełnianej wraz z postępem zjedzonych posiłków. Nie jest to jednak rozwiązanie tak czytelne, jak przypadku aplikacji Yazio.



Rysunek 11: Fatsecret - Ekran główny

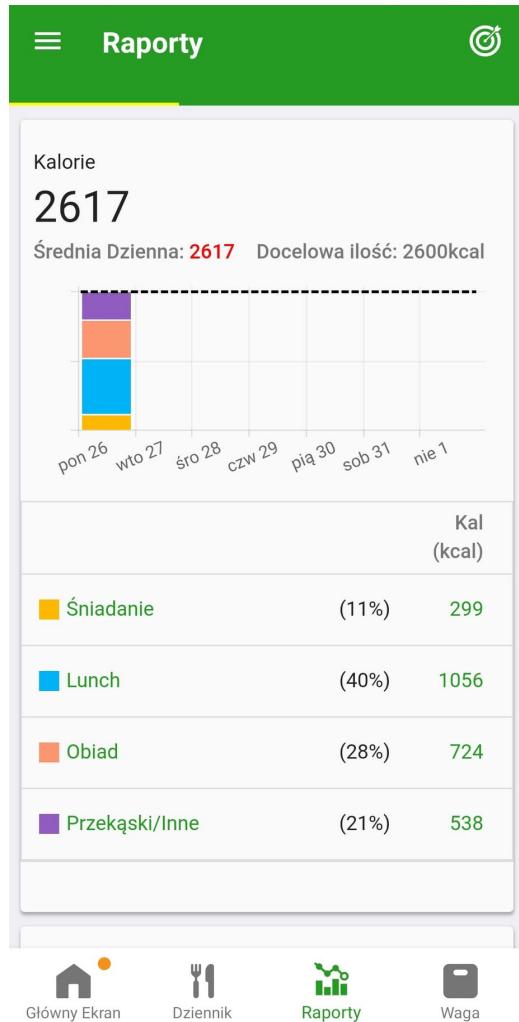
Zaletami aplikacji są:

- Podobnie jak w przypadku Fitatu, rozpisanie najpopularniejszych posiłków jednego pod drugim, jednak w dużo czytelniejszy sposób.
- Menu podsumowujące znajdujące się tuż pod posiłkami i przedstawia dane w postaci aż dwóch różnych diagramów.



Rysunek 12: Fatsecret - Ekran podsumowujący

- Sekcja "Raporty" pozwala zobaczyć podsumowanie na przestrzeni dłuższego okresu czasu.



Rysunek 13: Fatsecret - Ekran raportu

Do wad Fatsecret można zaliczyć:

- Ilość wartości odżywczych, która jest mniej dokładna, niż w przypadku aplikacji Fitatu, jednak zdecydowanie większa niż w bezpłatnej wersji Yazio
- Do odblokowania wszystkich funkcji aplikacja zmusza użytkowania do założenia konta.

2.8 Wymagania funkcjonalne

Wymagania funkcjonalne jest to grupa założeń, opisujących co ma realizować system, jak ma się zachowywać w określonych sytuacjach, jakie usługi ma dostarczać i jaką ma pełnić funkcję.

- Formularz rejestracyjny powinien pozwolić w prosty i szybki sposób założyć konto w aplikacji, co pozwala użytkownikowi przechowywać informacje w chmurowej bazie danych.

- Panel logowania ma udostępniać formularz identyczny do panelu rejestracji, jednak pozwolić ma na uzyskanie dostępu do konta na które rejestrowane są zjedzone produkty.
- Zjedzone produkty mogą zostać dodane do listy na 2 sposoby:
 - Przy pomocy pola tekstowego, poprzez wpisanie odpowiedniej frazy.
 - Przy pomocy przytrzymania przycisku rozpoczynającego nasłuchiwanie telefonu. w celu rozpoznawania mowy. Aplikacja nie obsługuje wielu fraz wypowiadanych jednocześnie, więc wyśle ona zapytanie do API żywonościowego załączając tylko pierwsze wypowiadane słowo.

Po dodaniu jedzenia, zostaje ono zapisane w bazie danych, a następnie można je wyświetlić po przejściu na ekran podsumowujący. Przy pomocy kalendarza, użytkownik ma także możliwość zmienić obecnie wyświetlany dzień, w celu sprawdzenia produktów spożytych w innej dacie.

- Całkowita ilość spożytych kalorii jest na bieżąco sumowana i wyświetlana na ekranie głównym. Wartość ta jest zmieniana w zależności od obecnie wyświetlonej daty.

2.9 Wymagania niefunkcjonalne

Wymagania niefunkcjonalne opisują ograniczenia, przy zachowaniu których system powinien realizować swoje zadania. Dotyczą przykładowo niezawodności, bezpieczeństwa, przenośności [6].

- Dane użytkownika mają być dostępne do odczytu tylko i wyłącznie dla niego, po zalogowaniu na konto.
- W przypadku błędnie wpisanej frazy podczas wyszukiwania, aplikacja ma zwrócić okno z tekstoną wiadomością, informującą użytkownika o problemie przy znalezieniu produktu.
- Aplikacja powinna dostosować szatę graficzną do różnych rozdzielczości ekranu.
- Aplikacja nie powinna móc działać w tle i wykorzystywać zasoby.
- Aplikacja ma być zaprojektowana pod system operacyjny "Android".
- Aplikacja oczekuje dostępu do mikrofonu.
- Aplikacja ma mieć prosty interfejs i pozwolić użytkownikowi na szybką naukę jej obsługi.

3 Technologie i narzędzia wykorzystane w projekcie

3.1 Flutter

3.2 Dart

3.3 Cloud Firestore

3.4 Android Studio

3.5 Android Emulator

3.6 VIM

4 Proces powstawania aplikacji

5 Podsumowanie

6 Indeks rysunków

7 Bibliografia

References

- [1] *A short history of speech recognition.* URL: <https://sonix.ai/history-of-speech-recognition>.
- [2] John Callaham. *The history of Android: The evolution of the biggest mobile OS in the world.* URL: <https://www.androidauthority.com/history-android-os-name-789433/>.
- [3] *Fast Fourier Transformation FFT - Basics.* URL: <https://www.nti-audio.com/en/support/know-how/fast-fourier-transform-fft>.
- [4] Abdallah Ismail. *How many calories should I eat a day?* URL: https://www.researchgate.net/publication/324943266_How_many_calories_should_I_eat_a_day.

- [5] Kevin Jackson. *A brief history of the smartphone*. URL: <https://sciencenode.org/feature/How%20did%20smartphones%20evolve.php>.
- [6] *Klasyfikacja wymagań*. URL: http://zasoby.open.agh.edu.pl/~10sdczerner/page/klasyfikacja_wymagan.html.
- [7] John Loeffler. *The History Behind the Invention of the First Cell Phone*. URL: <https://interestingengineering.com/the-history-behind-the-invention-of-the-first-cell-phone>.
- [8] Microsoft. *Projekt internetowego interfejsu API*. URL: <https://docs.microsoft.com/pl-pl/azure/architecture/best-practices/api-design>.
- [9] *Mobile Operating System Market Share Worldwide*. URL: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide>.
- [10] *Mobile VS. Desktop Internet Usage*. URL: <https://www.broadbandsearch.net/blog/mobile-desktop-internet-usage-statistics>.
- [11] L. R. Rabiner. “An Introduction to Hidden Markov Models”. In: (). URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.957.202&rep=rep1&type=pdf>.
- [12] *The exodus from desktop to mobile: Why it matters and what to do about it*. URL: <https://www.smartinsights.com/mobile-marketing/mobile-marketing-strategy/from-desktop-mobile-why-matters/>.
- [13] *The History of Mobile Apps*. URL: <https://inventionland.com/inventing/the-history-of-mobile-apps/>.
- [14] *What are microservices?* URL: <https://microservices.io/>.