Суть проекта:

Приложение знает, что у пользователя есть из хранимой еды, и оно регулярно напоминает, что следует поскорее съесть, чтобы не испортилось.

Назначение проекта: обучение техникам разработки мобильных приложений.

Используемые технологии: Activity, Navigation, Flow, Room.

Что можно сделать в приложении:

1. Основной функционал: добавление, редактирование, удаление объектов «еды». ВЫПОЛНЕНО
2. Функционал напоминания: «еда» проверяется на свежесть, после чего в случае приближения момента съедения приложение выбрасывает уведомление.
3. Графические возможности: оформить все это покрасивее, да чтобы не устарело через 10 лет (мало ли так можно?)
4. Добавить расчет объема еды, чтобы не оказывалось, что 2 мешка брюквы надо съесть вот прям сию секунду.
5. Опционально, и тянет уже на серьезный проект: добавить расчет питательной ценности и советов, что именно стоит съесть, опираясь не только на срок годности, но и питательную ценность. Или вообще книгу рецептов вшить. Но это, думаю, работа ни фига не на недельку.