**Отчет по проекту "Готовь из того, что есть"**

**Часть 1: Обзор проекта**

**1. Выбор проекта**

**Тема:**  
Разработка минимальной версии приложения *«Готовь из того, что есть»* для подбора рецептов на основе имеющихся продуктов.

**2. Анализ проблемы**

**Проблема:**  
Пользователи часто сталкиваются с ситуацией, когда дома есть набор продуктов, но непонятно, что из них можно приготовить. Это приводит к:

* Лишним покупкам.
* Пищевым отходам.
* Отсутствию вдохновения для готовки.

**Актуальность:**  
Проект помогает экономить **время**, **деньги** и снижать **количество пищевых отходов**, предлагая рецепты из уже имеющихся продуктов.

**Целевая аудитория:**

* Люди от **18 до 50 лет**, ведущие активный образ жизни и интересующиеся домашней готовкой.
* Молодые специалисты, студенты и семьи, стремящиеся к рациональному использованию продуктов.

**3. Обзор конкурентов**

1. **Cookpad:**
   * **Сильные стороны:** Большая база рецептов, интерактивные функции.
   * **Слабые стороны:** Сложная навигация, отсутствие простого поиска по введённым продуктам.
2. **Supercook:**
   * **Сильные стороны:** Алгоритм подбора по продуктам.
   * **Слабые стороны:** Ограниченный интерфейс, медленная работа в бесплатной версии.

**Часть 2: Постановка целей и задач**

**1. Цели**

Создать минимальную версию приложения для подбора рецептов из имеющихся ингредиентов с простым интерфейсом и алгоритмом поиска.

**2. Задачи**

1. Разработать функционал ручного ввода ингредиентов.
2. Создать базу рецептов из **20-30 блюд**.
3. Реализовать алгоритм подбора рецептов на основе введённых продуктов.
4. Добавить функционал **показа недостающих ингредиентов** для выбранного рецепта.
5. Обеспечить **тестирование** и **доработку** минимальной версии приложения.

**Часть 3: Планирование этапов разработки**

| **Этап** | **Задачи** | **Сроки** | **Ответственные** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Анализ и планирование | Определение функционала, создание ТЗ | 1 день | Менеджер проекта |
| 2. Дизайн интерфейса | Проектирование экранов: ввод ингредиентов, список рецептов, детали блюда | 2 дня | Дизайнер UI/UX |
| 3. Разработка | Создание базы данных, формы ввода, алгоритма поиска, отображение недостающих продуктов | 8-10 дней | Разработчик |
| 4. Тестирование | Проверка функциональности, исправление ошибок | 2 дня | Тестировщик/разработчик |
| 5. Завершение и запуск | Оптимизация приложения, подготовка к публикации | 1 день | Разработчик |

**Общее время разработки:** **14 дней (2 недели).**

**Риски и способы их снижения**

| **Риск** | **Способ минимизации** |
| --- | --- |
| Задержка на этапе разработки алгоритма | Разделение задач на подэтапы для контроля |
| Нехватка времени на тестирование | Тестирование параллельно с разработкой |
| Неполная база рецептов | Добавление вручную 20-30 рецептов для старта |

**Контроль выполнения проекта**

1. **Ежедневные отчёты:**
   * Прогресс выполнения задач.
   * Текущие проблемы и их решения.
2. **Контрольные точки:**
   * **День 3:** Анализ функционала.
   * **День 10:** Проверка реализации основных функций.
   * **День 13:** Финальное тестирование перед запуском.

**Результат работы**

Минимально жизнеспособная версия приложения *«Готовь из того, что есть»* будет включать:

1. Функцию **ручного ввода ингредиентов**.
2. Небольшую **базу рецептов** (20-30 блюд).
3. **Алгоритм подбора рецептов** на основе введённых продуктов.
4. Список **недостающих ингредиентов** для выбранного рецепта.