

Project Easy Diet

By Dan Vo and Nicolas Klein

Sommaire

1. Introduction
2. Problématique
3. Comment répondre à cette problématique
4. Les projets existants
5. Les besoins logiciels
6. Les besoins matériels
7. Caractéristiques techniques
8. La structure de l'application

1. Introduction

De nos jours, dans une société dominée par la pub, et la restauration rapide. Il est assez difficile de trouver une restauration rapide et saine

2. Problématiques

Comment et où manger sainement et rapidement ?

Comment rester motivé à manger sainement pendant une diète ou un régime, dans un environnement où la publicité est omniprésente ?

3. Comment répondre à cette problématique

Easy Diet est un projet qui répond parfaitement à cette problématique, il s'agit d'une application mobile centrée sur l'utilisateur et ses besoins métaboliques et sa santé. Elle utilise les mécanismes de gamification et de récompenses, motivant ainsi l'utilisateur à manger sainement, et à respecter les besoins de sa diète. Il est possible grâce à l'application de trouver un restaurant proposant une nourriture variée et équilibrée à proximité de l'utilisateur. Les commerçants ont la possibilité de lister les ingrédients de leur plats, ou de renseigner directement la quantité de nutriments par plats, mais aussi de se localiser sur l'onglet "Cartes" afin d'être visible par les utilisateurs de l'application.

4. Les projets existants

My Fitness Pal:

My Fitness Pal est une application qui propose de scanner nos aliments, afin de compter les calories et nutriments consommés pendant la journée

Mon coach minceur:

Mon coach minceur permet d'accéder à des conseils pratiques pour rester concentré sur son régime et ne rien lâcher : journal minceur avec des messages positifs, recommandations nutritionnelles, exercices pratiques, suivi des calories...

Autres applications:

Revive, Culibo, Lose it:

5. Les besoins logiciels

- IDE: Android Studio (Android) ou/et Xcode (iOS)
- Système de base de données et d'authentification: Firebase

6. Les besoins matériels

- Téléphones physiques (Android ou/et iOS)

7. Caractéristiques techniques

Langages de programmation: Kotlin (Android) et Swift (iOS), XML

Système de base de données: Firebase

8. Structure de l'application

- Page d'accueil (dashboard)
 - Profil de l'utilisateur
 - Niveau/Points d'expériences
 - Aperçut rapide des calories consommées
- Page de statistiques
- Page permettant de piocher des fiches recettes/ enregistrer ses "craquages"/ Permettant de sélectionner aléatoirement un restaurant à proximité
- Page carte du monde (avec les restaurants renseignés)
- Pages des options