

StayFit

Edoardo Allegrini (1969146), Enrico Conte (1951240),
Giordano Talia (1951221), Mattia Baldinetti (1935153),
Michael Carmicino (1903775)

9 Gennaio, 2023

Divisione del lavoro

- Analisi dei Competitors:
 - G. Talia, M. Carmicino
- Interviste:
 - M. Baldinetti, E. Allegrini, E. Conte, G. Talia, M. Carmicino
- Questionario:
 - M. Baldinetti, E. Allegrini, E. Conte, G. Talia, M. Carmicino
- Need e Task Finding:
 - M. Baldinetti, E. Allegrini, E. Conte, G. Talia, M. Carmicino
- Storyboards:
 - M. Baldinetti, E. Allegrini, M. Carmicino
- Paper Prototyping:
 - M. Baldinetti, E. Conte, G. Talia
- Final Prototyping:
 - M. Baldinetti, E. Allegrini, M. Carmicino
- Relazione:
 - E. Conte, G. Talia, E. Allegrini, M. Baldinetti

Sommario

Contents

1	Introduzione	3
1.1	Cosa significa per noi "StayFit"?	3
2	Analisi dei competitors	3
3	Interviste	4
4	Questionario	5
5	Need Evidenziati	7
5.1	Spiegazione dei Need tramite dati	7
6	Task Trovati	8
6.1	Scelta dei Task	8
7	Implementazione tramite Prototyping	8
7.1	Funzionalità dell'applicazione	8
7.2	Paper Prototype	9
7.2.1	Design	9
7.2.2	Fase di sviluppo	9
7.3	Prototype Seconda revisione	10
7.4	Final Prototype	10
7.4.1	Design	10
7.4.2	Fase di sviluppo	11
7.5	Processo di Testing	11
7.5.1	Testing del "Paper Prototype" e del "Prototype Seconda revisione"	12
7.5.2	Testing del "Final Prototype"	12
8	Fattibilità dell'applicazione	13

1 Introduzione

La gestione delle ricette e delle scadenze alimentari è un'attività importante per mantenere una dieta equilibrata e per evitare sprechi alimentari.

Con l'aumento dell'utilizzo degli smartphone e delle applicazioni mobile, è diventato sempre più comune utilizzare questo tipo di strumenti per facilitare queste attività.

Tuttavia, molte delle applicazioni esistenti presentano limitazioni o funzionalità aggiuntive non sempre necessarie.

Il presente progetto ha l'obiettivo di sviluppare un prototipo di applicazione che offra una soluzione semplice e intuitiva per la gestione delle ricette e delle scadenze di prodotti alimentari.

1.1 Cosa significa per noi "StayFit"?

Nel nostro caso "stare in forma" non è inteso soltanto nel senso fisico, ma anche dal punto di vista dello stare bene con se stessi, non avendo sensi di colpa dal punto di vista ambientale e della riduzione degli sprechi.

Il nostro progetto è partito dall'idea di creare un'applicazione che fosse molto utile a persone che hanno intenzione di avere uno stile di vita sano e che vogliono limitare al minimo gli sprechi alimentari.

Prima di iniziare a sviluppare la nostra idea ci siamo guardati un po' intorno, analizzando alcune applicazioni per capire come muoverci e come strutturare interviste e questionari.

2 Analisi dei competitors

In particolare abbiamo analizzato applicazioni:

- Pensate per coloro che seguono una dieta e che hanno bisogno di contare le calorie:
 - "MyFitnessPal", dove non è possibile aggiungere il peso e le foto dei progressi fatti dagli utenti nel tempo. Risulta essere a pagamento e ciò inibisce le funzionalità principali dell'applicazione;
 - "Lifesum: Mangiare Sano", la quale propone ricette complicate da essere realizzate soprattutto perché sono di lunga preparazione. Per ricercare il conteggio delle calorie quotidiane bisogna scavare a fondo nell'applicazione;
 - "Yazio: Conta Calorie e Dieta", che presenta consigli di dieta troppo rigidi ed esige di contare le calorie anche quando si è al ristorante. Provoca disturbi alimentari;
 - "Contacalorie di Fatsecret", utilizza un unico elenco per raggruppare i vari pasti senza distinzione, sono perciò dati non validi per seguire la dieta, con valori ad esempio del sale esorbitanti;

- Utili per monitorare le scadenze di prodotti alimentari e per consigli sugli acquisti:
 - "Beep", applicazione molto pratica e utile se non fosse che dopo un mese di utilizzo diventa a pagamento costando troppo;
 - "Yuka", con consigli non molto pertinenti. Indirizza verso prodotti che difficilmente un consumatore andrebbe ad acquistare (es. merluzzo al posto dei bounty);
- Efficaci per il monitoraggio del sonno:
 - "Sleep cycle", un'applicazione ben fatta ma che costa troppo per ciò che ha da offrire;
 - "Sonno Monitoraggio - Sveglia", ha molti bug e ci si stanca presto di usarla.

3 Interviste

(Le domande delle interviste sono all'interno del file "DOMANDE INTERVISTA" e le relative risposte sono nel file "RISPOSTE INTERVISTE")

Prima di effettuare le interviste vere e proprie ci è sembrato opportuno procedere con un paio di interviste pilota con lo scopo di capire se le domande fossero poste in maniera chiara. Dal momento che non sono state riscontrate problematiche, abbiamo deciso di non cambiare nessuna domanda procedendo con le interviste vere e proprie.

- Dalle 29 interviste che abbiamo effettuato è emerso che circa la metà degli intervistati ha seguito almeno una volta una dieta (se questa non è stata seguita, è stato principalmente per mancanza di voglia oppure perché non risultava necessario) :
 - La maggior parte delle diete erano semplicemente per dimagrire (ipocaloriche), meno frequenti erano quelle per mettere massa muscolare (ipercaloriche);
 - Circa la metà riusciva a seguire la dieta con costanza, chi non riusciva invece aveva come principale motivazione una graduale perdita di voglia di continuare;
 - La metà di coloro che l'hanno seguita sono stati affiancati da un nutrizionista e la maggior parte di questi è rimasta soddisfatta della frequenza dei controlli, che erano una volta al mese oppure un volta ogni 15 giorni;
 - Circa un intervistato su tre ha usato un'applicazione per la gestione delle diete e/o un diario alimentare con cui aveva modo di contare le

Kcal assunte giorno per giorno. Tra tutti gli intervistati che hanno seguito una dieta, la metà ha sperimentato ricette dietetiche trovate online o tramite passaparola;

- Tra gli intervistati abbiamo riscontrato che la maggior parte fa 3 o 4 pasti al giorno, un minimo numero di persone fa ne invece 2 o 5 durante la giornata. Circa 3 intervistati su 4 salta un pasto durante la giornata, generalmente per mancanza di tempo.
- Meno della metà degli intervistati legge i componenti di un alimento prima di acquistarlo ed è solita passare tempo in cucina per dilettersi con nuove ricette.
- A circa 3 intervistati su 4 capita spesso di dover gettare alimenti perché perdono traccia della loro scadenza. Buona parte degli intervistati dice di bere abbastanza, quella parte che afferma il contrario non lo fa perché si dimentica.
- Sono pochi gli intervistati che si fanno la spesa da soli, principalmente perché sono i genitori a farlo.
- La maggior parte degli intervistati ha pasti ricorrenti durante la settimana.
- Quasi nessuno ha mai ordinato la spesa a domicilio. Questo per mancanza della funzionalità, perché si preferisce andare di persona o per la vicinanza al supermercato. Quei pochi che hanno ordinato la spesa lo hanno fatto principalmente durante il periodo del covid, quando era raccomandato di uscire il meno possibile di casa.
- Generalmente non viene monitorato il proprio ritmo del sonno, ma si è comunque consapevoli di che ore siano prima di addormentarsi. Chi invece ha monitorato il proprio ritmo, l'ha fatto attraverso l'applicazione dello smartwatch. In media la maggior parte degli intervistati dorme circa 6 ore a notte, ma con alcune eccezioni.

4 Questionario

Link al questionario: <https://forms.gle/8EmKLXWPpJ6tshp68>

(Le domande con le relative risposte e percentuali si trovano all'interno della cartella "FOTO DOMANDE QUESTIONARIO". Il file "ALBERO QUESTIONARIO" contiene la sequenza delle domande filtro del questionario. Nel file "RISPOSTE QUESTIONARIO" sono riportate le risposte per ogni singolo utente)

Il questionario è stato realizzato mediante Google Form e diffuso con un link rimasto attivo per una settimana. Le domande sono state divise in sezioni, ognuna rappresentante uno dei macro-argomenti evidenziati dalle interviste.

Abbiamo quindi utilizzato domande filtro, impostando un questionario interattivo che proponesse domande differenti a seconda delle risposte selezionate dall'utente.

Sono state totalizzate 423 risposte, derivato dal frutto di un grande lavoro di condivisione e collaborazione. Oltre alle domande riguardanti la nostra applicazione, abbiamo raccolto anche dati socio-demografici (età, genere, stato civile, stato occupazionale, titolo di studio).

Dalle domande socio-demografiche è emerso che:

1. l'età dei rispondenti si attesta maggiormente al di sotto dei 25 anni (circa il 68%), seguita dalla fascia compresa tra i 41 e i 60 anni (17%);
2. hanno risposto prevalentemente persone di sesso femminile (circa il 52%);
3. il 75,2% sono celibi/nubili e il 18,7% sono coniugati;
4. circa il 62% sono studenti, mentre gli occupati sono quasi il 29%;
5. il 73,8% degli intervistati ha un diploma di secondo grado, mentre il 23,1% ha conseguito una laurea.

Dalle domande relative all'applicazione si evince che:

- Nella prima parte del questionario viene chiesto agli intervistati se hanno mai seguito una dieta, con risposte affermative che si avvicinano al 62%, di cui circa il 63% è stato seguito da uno specialista.
- Il 69,3% risulta essere soddisfatto dalla frequenza dei controlli, mentre circa il 27% avrebbe preferito avere una frequenza di controlli superiore.
- Nella sezione successiva vengono poste domande riguardo il comportamento degli utenti in cucina. Da queste emerge che il 70,7% ha sperimentato nuove ricette in cucina, dei quali la maggioranza annota le ricette su un dispositivo elettronico (51,2%), mentre la restante metà si divide tra chi decide di segnarle su carta (20,4%) e chi invece sceglie di non annotarsele (28,4%).
- Nell'ultima sezione vengono proposte alcune domande per capire i comportamenti dell'utente. Per sapere quanto sarebbe utile poter ordinare la spesa a domicilio, è stata utilizzata una scala da 1 a 5 (dove 5 rappresenta il massimo). Le persone che non sentono il bisogno di farlo sono di più rispetto a quelle che troverebbero utile poterlo fare: infatti le percentuali dei punteggi 1 e 2 sono circa il 40%, mentre i punteggi 4 e 5 sono circa il 30%.
- Circa il 45% degli intervistati salta i pasti durante la giornata.

- Il 74,7% degli utenti non monitora il ritmo del sonno, ma la maggior parte di questi dichiara di dormire oltre le 6 ore (circa il 62%) e una parte dalle 4 alle 6 ore (37,1%).
- Circa l'83,5% dei partecipanti consuma pasti ricorrenti durante la settimana e prima di acquistare un prodotto ne legge la scadenza.
- Di questi ultimi quasi il 70% tiene traccia della scadenza, nonostante ciò, però, è interessante sottolineare che quasi il 60% dei 423 partecipanti al questionario getta alimenti perché si dimentica della loro scadenza.
- Per quanto riguarda l'idratazione, più del 50% dei nostri utenti vorrebbe bere di più durante la giornata, con la restante parte che è soddisfatta dei litri di acqua assunti al giorno.

5 Need Evidenziati

Grazie al feedback ricevuto dalle risposte alle interviste e ai questionari siamo riusciti a evidenziare quattro "Need" principali:

1. Tenere traccia delle proprie ricette.
2. Trovare moltissimi tipi di nuove ricette.
3. Tenere traccia della scadenza di un prodotto.
4. Le persone vogliono bere di più.

5.1 Spiegazione dei Need tramite dati

Dopo aver analizzato tutti i dati a nostra disposizione traiamo di seguito alcune conclusioni. I principali Need evidenziati tra interviste e questionari, con un occhio di riguardo a quest'ultimi vista la quantità elevata di risposte ottenute, sono i seguenti. Risulta evidente la necessità di poter annotare le ricette dal momento che più di $2/3$ dei rispondenti ne tiene traccia. Avendo un'alta percentuale di utenti che sperimenta nuove ricette e spesso salta i pasti per mancanza di tempo, è chiaro come gli utenti vogliano avere a disposizione molti tipi di ricette, in particolare quelle "salva tempo". Un altro need individuato riguarda la necessità di tener traccia della scadenza degli alimenti; infatti, dai dati si evince che la maggior parte degli intervistati getta alimenti perché si dimentica della loro scadenza (nonostante alcuni di questi affermano di tener traccia di quest'ultima). Abbiamo ricavato l'ultimo need basandoci sulle numerose risposte di utenti che vorrebbero bere di più durante il giorno, che sono più della metà

6 Task Trovati

Partendo dai 4 "Need" abbiamo individuato 4 "Task" (di cui tre saranno implementati nella nostra applicazione) :

1. Annotare le ricette trovate per averle a disposizione.
2. Avere a disposizione moltissimi tipi di ricette, tra cui quelle per "pasti veloci".
3. Salvare la scadenza dei prodotti.
4. Monitorare la propria idratazione giornaliera per essere incoraggiati a bere abbastanza.

Gli storyboard dei relativi task sono all'interno della cartella "IMMAGINI STORYBOARD"

6.1 Scelta dei Task

Dopo un'attenta revisione abbiamo analizzato la fattibilità di ciascun task e siamo arrivati alla conclusione che il Task n.4, riguardante l'idratazione giornaliera, sia molto distante da ciò che sono gli altri tre.

Inoltre implementare la funzionalità che ricordasse di bere risulta complesso, ma soprattutto poco funzionale in quanto gli unici modi che ci sono venuti in mente per poter realizzare un Task così complicato erano di utilizzare delle notifiche Push oppure di inserire nel corso della giornata la quantità di acqua bevuta volta per volta.

Secondo noi entrambe le implementazioni renderebbero l'esperienza dell'utente poco gradita.

7 Implementazione tramite Prototyping

7.1 Funzionalità dell'applicazione

L'applicazione sviluppata offre le seguenti funzionalità, organizzate in 3 sezioni:

- Annota ricette: dà la possibilità all'utente di visionare una ricetta già inserita, di scrivere una nuova ricetta, di modificare o eliminare una ricetta esistente. Nel caso volessimo aggiungerne una nuova il sistema richiederà all'utente di inserire il titolo della ricetta, la foto del piatto e il tempo di preparazione. Successivamente l'utente dovrà inserire gli ingredienti necessari e i vari passaggi per la preparazione del piatto. Alla fine dell'inserimento la nuova ricetta sarà disponibile nella schermata iniziale della sezione. Per modificare una ricetta i passaggi da seguire sono gli stessi appena descritti, sarà l'utente a decidere cosa modificare nella ricetta. Al termine di una modifica/aggiunta l'applicazione notificherà all'utente il successo dell'azione appena effettuata.

- Trova ricette (tramite Internet): fornisce all'utente la possibilità di consultare molti tipi di ricette, ordinate in base alla tipologia (dietetiche, low carbo, high protein) e al tempo (con le ricette salva tempo). Cliccando su uno dei bottoni posti in alto è possibile consultare una sezione nella quale troviamo le ricette dei primi, secondi e dolci. Cliccando sul tasto "altro" avremo una lista completa di quello che cerchiamo e selezionando una ricetta avremo disponibile tutti i dettagli. La ricetta si può adattare al numero di persone e comprende quindi ingredienti e preparazione.
- Traccia scadenze: permette all'utente di salvare in modo semplice ed intuitivo la data di scadenza dei prodotti che ha acquistato. L'applicazione richiede all'utente di inserire il nome, la foto e la data di scadenza del prodotto. Tali informazioni consentono all'utente di avere una visione generale dei prodotti in scadenza nella pagina principale. L'applicazione invierà una notifica X giorni (variabile selezionata dall'utente) prima della scadenza di ogni prodotto. Nella sezione è possibile aggiungere la scadenza di un nuovo prodotto, modificare/cancellare una già inserita. Al termine di una modifica/aggiunta l'applicazione notificherà all'utente il successo dell'azione appena effettuata.

7.2 Paper Prototype

Link al paper prototype: <https://marvelapp.com/prototype/j5efh9a>

(Il mockup del prototipo di carta è all'interno del file "MOCKUP PROTOTIPO DI CARTA")

7.2.1 Design

Il design di un paper prototype basato su queste funzioni deve essere incentrato sulla semplicità e sulla chiarezza.

La prima cosa da fare è definire gli obiettivi del prototype, in modo da avere una scaletta chiara da seguire durante lo sviluppo.

Una volta stabilite le funzionalità principali, è importante pensare all'interfaccia utente e a come rendere il prototype intuitivo per l'utente finale.

In questo caso, il paper prototype può essere utile per testare delle interfacce di design e cercare quella che funziona meglio.

Inoltre, è fondamentale considerare l'accessibilità e rendere il prototype accessibile a tutti, che si tratti di utenti esperti o inesperti.

Proprio per questo abbiamo fin da subito pensato di sviluppare i nostri prototipi (sia il paper sia quello finale) seguendo le linee guida di iOS, famose per essere minimaliste, per nulla confusionarie e intuitive.

7.2.2 Fase di sviluppo

Il prototipo cartaceo è stato sviluppato su tablet, in modo da avere fluidità nella creazione delle schermate. Lo sviluppo è stato incentrato principalmente

sulla funzionalità delle diverse sezioni e meno sull'aspetto grafico. Non sono stati usati button tipici "iOS" proprio per questo motivo (implementati successivamente nella versione finale del prototipo), ma si è pensato solo a creare l'interfaccia più semplice e accessibile per l'utente.

Per portare l'applicazione su dispositivi mobili abbiamo deciso di utilizzare il tool fornito dal sito "Marvelapp.com", dove ci è stato possibile creare le iterazioni tra le pagine del progetto in modo da far sembrare il prototipo un'applicazione vera e propria ed eventualmente testarla.

Le schermate sono state progettate per i modelli "6 Plus", "7 Plus", "8 Plus" di iPhone; anche se, poiché la pagina Marvelapp è aperta da browser, tutti i dispositivi (non solo iOS) possono testare l'applicazione, essendo adattata automaticamente in modo corretto.

7.3 Prototype Seconda revisione

Il prototipo seguente non risulta essere funzionante al 100%, ossia come noi l'avevamo presentato durante la seconda revisione, per problemi dovuti al sito Marvel, che non rende visualizzabili alcune schermate e alcuni pulsanti. Nonostante questo di seguito trova il link:

<https://marvelapp.com/prototype/bb7ij97>

Nello zip trova la cartella "FOTO SCHERMATE PROTOTIPO SECONDA REVISIONE" all'interno della quale sono presenti le foto delle interfacce ora disponibili del prototipo

7.4 Final Prototype

Link al prototipo: <https://marvelapp.com/prototype/18if2af9>

(Le immagini di ciascuna interfaccia, con il relativo nome, sono all'interno della cartella "FOTO SCHERMATE PROTOTIPO FINALE")

7.4.1 Design

Successivamente al periodo di testing del paper prototype, abbiamo preso spunto da app native iOS e seguito le Human Interface Guidelines di Apple Inc. per perfezionare il nostro prototipo.

Precisamente abbiamo deciso di :

- utilizzare un Font unico in tutte le sezioni dell'applicazione;
- utilizzare una sola lingua (Italiano);
- utilizzare un tema bianco;
- cambiare le icone di penna e cestino presenti nelle sezioni di modifica con icone più simili a quelle di app native come "Sveglia".

7.4.2 Fase di sviluppo

Per quanto riguarda le funzionalità e la cura dell'aspetto grafico, abbiamo apportato delle modifiche che reputavamo essenziali ma che ci erano inizialmente sfuggite nel primo prototipo, ovvero:

- la possibilità di aumentare o diminuire il numero delle persone a cui è destinata la ricetta, in modo che le quantità degli ingredienti siano adattate di conseguenza;
- la modifica di una ricetta o di una scadenza già inserite;
- l'aggiunta di una pagina di feedback dopo un salvataggio che permette la conferma della modifica oppure semplicemente che la creazione sia avvenuta con successo;
- tocco tastiera e compare la ricerca;
- tocco fotocamera e compare la foto.

7.5 Processo di Testing

Per testare i nostri prototipi abbiamo deciso di utilizzare due tipi di metodi: per quanto riguarda gli utenti inesperti abbiamo utilizzato la "Post-Task Walkthrough", invece per la "Expert Based Evaluation" si è deciso di usare il "Cognitive Walkthrough".

Abbiamo scelto la Post-Task Walkthrough proprio per provare a capire fin da subito quanto potessero essere intuitive le nostre interfacce.

Essa viene in genere eseguita dopo che la navigazione è stata completata e viene utilizzata per esaminare i passaggi eseguiti, identificare eventuali problemi riscontrati e documentare i risultati del test.

Il suo scopo è identificare le aree di miglioramento dell'applicazione e garantirne, come previsto, il corretto funzionamento.

Per quanto concerne la Expert Based Evaluation la nostra scelta è ricaduta sulla Cognitive Walkthrough perchè formulare delle domande e cercare delle risposte ci ha sempre aiutato durante lo sviluppo dell'intero progetto.

La Cognitive Walkthrough è una tecnica di valutazione dell'usabilità di un'interfaccia utente che si concentra su come gli utenti utilizzeranno il prodotto per completare uno specifico Task.

Essa viene eseguita da utenti esperti di usabilità che si immaginano di essere degli inesperti che utilizzano l'applicazione per la prima volta.

Durante la Cognitive Walkthrough, il team valuta come l'interfaccia supporta l'utente nel completamento del Task, considerando i seguenti fattori:

- Comprensione;
- Trasparenza;
- Feedback;
- Controllo.

7.5.1 Testing del "Paper Prototype" e del "Prototype Seconda revisione"

Ciascun prototipo dell'applicazione è stato testato da 8 utenti inesperti e successivamente dai membri del gruppo.

Gli utenti inesperti ci hanno permesso di notare delle funzionalità modificabili (come la modifica di una ricetta o di una scadenza già inserite).

Successivamente abbiamo lasciato gli utenti liberi di esplorare l'applicazione in modo da ricevere eventuali feedback per poter migliorare l'interfaccia dell'applicazione.

Il test dei membri del gruppo ci ha fatto capire la necessità di apportare cambiamenti all'applicazione tramite l'uso delle seguenti domande:

1. l'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente?
2. l'utente può vedere che l'azione è disponibile?
3. l'utente capirà che quella è l'azione da eseguire?
4. dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto?

L'unica domanda che ha avuto un riscontro positivo è stata la prima.

La seconda ci ha aiutato a capire che avremmo dovuto modificare alcuni pulsanti di conferma poiché non era chiaro cosa bisognasse fare prima di premerli.

La terza domanda nella nostra valutazione è risultata essere molto vicina alla seconda a livello di implementazione.

Infine la quarta domanda ci ha permesso di inserire una notifica di conferma dopo aver salvato una nuova ricetta, in modo da poter fornire un feedback all'utente e avvertirlo che la ricetta è stata salvata correttamente.

Tutte le modifiche e le imprecisioni riscontrate sono state implementate nel Final Prototype.

7.5.2 Testing del "Final Prototype"

Il prototipo finale è stato validato prima da 8 utenti inesperti e successivamente da noi membri del gruppo. Gli utenti inesperti hanno trovato chiare ed intuitive le interfacce del prototipo, hanno inoltre espresso un parere positivo apprezzando le funzionalità proposte dai loro "colleghi", riportate nella sezione 7.3.2 durante la validazione del paper prototype. Nessun utente ha riscontrato necessarie ulteriori funzioni da aggiungere o eliminare. In seguito abbiamo effettuato la expert evaluation mettendo in pratica la tecnica del Cognitive Walkthrough, rispondendo quindi, per ogni passo, alle quattro domande proposte da Polson. In allegato vi è un file excel "Expert Based - cognitive walkthrough" all'interno del quale è riportata, mediante una tabella incrociata con le 4 domande sulle ascisse e i nomi delle interfacce sulle ordinate, la nostra expert evaluation. Abbiamo allegato anche una cartella "Foto prototipo" nella quale sono presenti tutte le interfacce con il relativo nome menzionato nel file excel. Al termine della expert evaluation non abbiamo ritenuto necessarie modifiche al prototipo.

8 Fattibilità dell'applicazione

Vediamo nello specifico cosa risulta necessario per il completo funzionamento dell'applicazione da parte dell'utente.

- Innanzitutto serve il permesso di usare la fotocamera del dispositivo, in modo da poter inserire una foto scattata dall'utente nelle sezioni dove si annotano le ricette e dove si salvano le scadenze dei prodotti.
- Per utilizzare correttamente la funzione del tracciamento delle scadenze occorre abilitare la possibilità di mostrare notifiche di tipo Push, per ricordare all'utente quali prodotti siano prossimi alla scadenza.
- Fondamentale è anche l'accesso ad Internet, poichè l'applicazione ha sia bisogno di accedere al Database dove sono contenuti i dati dell'utente, sia bisogno di cercare ricette online quando se ne cercano di nuove.
- Come scritto sopra sarà necessaria la messa a disposizione di un Database per il salvataggio dei vari dati degli utenti, come i profili degli utenti e le relative ricette e prodotti salvati.