프로젝트 계획서

# 1. 프로젝트 개요

프로젝트 명: 오늘 뭐 먹지

개발자: 장철화

목적: 배달 앱 에서 음식을 고를 때 선택 장애를 겪는 사람들을 위해, 랜덤 음식 추천 기능을 중심으로 한 Flutter 기반 앱 개발을 하는 것 입니다

# 2. 주제 선정 배경

많은 사람들이 매일 "오늘 뭐 먹지?"라는 고민을 반복함. 이는 불필요한 시간 낭비와 스트레스를 유발함. 특히 선택 장애가 있는 사용자들에게 불편하기에. 랜덤으로 메뉴를 추천해주는 방식으로 재미있고 간편하게 해결하고자 해서 개발 하기로 하였습니다..

# 3. 사용자의 실제 요구사항

저는 음식을 자주 시켜 먹지만, 항상 메뉴 선택에 시간이 걸리고 결국 비슷한 음식만 반복하게 됩니다. 어떤 날은 너무 고민하다가 그냥 집에 있는 재료로 대충 해먹고 후회한 적도 있어요. 그래서 랜덤 추천 기능이 꼭 필요하다고 판단했습니다.

# 4. 상세 기능 정의

1 .음식 랜덤 추천

# 룰렛 에서 -> 버튼에는 AnimatedScale 애니메이션 효과를 주고 음식이 나온느 식으로 변경

기능: 사용자가 버튼이나 애니메이션 박스를 누르면 음식 무작위 추천

• 랜덤 으로 카테고리 내 음식 선택 기능

2. 음식 리스트 편집

기능: 사용자가 랜덤으로 나온 음식 항목을 추가, 수정 삭제 즐겨찾기

• SharedPreferences 기반 리스트 저장 # Hive 데이터 베이스 -> 수정

• 음식 추가 /삭제 시 UI 갱신

3. 음식 선택

기능: 추천된 음식 중 사용자가 하나를 선택할 수 있다! 배달에서 랜덤으로 뽑았던 그날의 음식 저장

• 추천 결과에서 하나를 클릭하여 확정

- 확정된 항목 저장 기록

4. . 선택 결과 저장

기능 : 사용자가 선택한 음식 로컬 저장소 SharedPreferences 에 저장된다

• 선택 시간과 항목 정보 함께 기록

• 앱 종료 후에도 저장을 유지한다

5. 다시 추천 기능

기능 : 사용자가 다시 추천을 요청 할 수 있어야 한다

• 같은 조건 내에서 새로운 랜덤 결과 제공

• 다시 추천 버튼 구현

6. 기타 UI/부가 기능 (추가)

• 홈 화면 Carousel 이미지 배너

• 추천 버튼 애니메이션 효과

• 출석 체크 달력 기능

• 쿠폰 및 즐겨찾기 카드 UI

• 상세 페이지 카드 레이아웃 구성

# 5. 개발 환경

개발 도구 : Android Studio (플루터 개발용)

개발 언어: Dart (Flutter 프레임 워크 기반)

사용 프레임 워크: Flutter

# Hive 데이터 베이스 -> 수정

데이터 저장소 : SharedPreferences (`shared\_preferences` 패키지 사용)

타겟 플랫폼: Android (모바일 중심 앱)

# 6. 리스크 관리

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 리스크 | 대응 방안 |
| 기술적 리스크 | Hive DB 오류 및 상태 동기화 실패 가능성 | 로컬 테스트 및 예외처리 강화 |
| 시간 관리 | 일정 지연 가능성 | 주요 기능 우선 개발 후 확장 |
| 발표 준비 | 시연 중 오류 발생 우려 | 발표 전 영상 백업 준비 및 리허설 반복 |

# 7. 커뮤니케이션 관리

• 간트 차트 일정 진행 상황 점검

• GitHub로 개발 로그 관리