**Proposta de Projeto Integrador**

**Data: 06/09/2022 Grupo: Tatu do Bem**

1. **Nome Projeto:** TATUDOBEM
2. **Nome Usuário no GitHub:** MatheusRubio.
3. **Grupo de Alunos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RA** | **Nome** | **e-mail** |
| 0030482023038 | Andressa Vieira Couto | andressa.couto@fatec.sp.gov.br |
| 0030482023019 | Ketni Silva Camargo | ketni.camargo@fatec.sp.gov.br |
| 0030482023027 | Matheus Ramos Rubio | matheus.rubio@fatec.sp.gov.br |
| 0030482023030 | Susana Camargo Schwartz | cs.susana@gmail.com |
| 0030482023037 | Vinicius Tadeu Zanon | vinicius.zanon@fatec.sp.gov.br |

1. **Compreensão do Problema**

Apesar de ser tentador e fácil comprar comida através de *delivery1,* ou comer em restaurantes, preparar a refeição em casa é mais saudável e, até mais barato, além de ser possível executar a praticidade e a criatividade. Existem muitos sites de receitas na *web2*, mas às vezes é necessário gastar muito tempo para encontrar alguma que atenda os ingredientes disponíveis em casa.

Através de pesquisas foi possível observar que o hábito de cozinhar em casa ainda se mantém forte no Brasil apesar das inúmeras possibilidades de se evitar isso. A pandemia e o *home office*3 proporcionou um aumento do número de brasileiros que se mantém cozinhando em casa.

Abaixo seguem os links de uma pesquisa realizada em novembro de 2021 que explana mais o assunto: <https://blog.publicidade.uol.com.br/insights/pesquisa-aponta-habitos-de-brasileiros-que-impactam-no-consumo-de-alimentos/#:~:text=Cozinhar%20em%20casa%20segue%20como%20h%C3%A1bito&text=Isso%20representa%20mais%20de%2020,cozinhar%20mais%20durante%20a%20pandemia>

Posto isso, considerou-se atrativa a ideia de desenvolvimento de uma plataforma onde fosse possível filtrar receitas com base nos mantimentos disponíveis, resultando em uma busca mais satisfatória ao usuário.

1. **Proposta de Solução de Software e Viabilidade**

A proposta é desenvolver um aplicativo para celulares voltado às pessoas que gostam de preparar receitas simples, saudáveis e com ingredientes que têm em casa. O foco do aplicativo é a possibilidade de filtrar as receitas, baseando-se nos ingredientes disponíveis no momento. Também será possível para os usuários cadastrar e pesquisar receitas.

1. **Visão Geral dos Pré-Requisitos**

Os principais requisitos da aplicação são: cadastro do usuário, cadastro das receitas e a qual categoria elas pertencem - informando ingredientes principais, sugestões (ingredientes não essenciais), modo de preparo, cadastro de ingredientes e suas categorias e, buscas por receitas.

A fim de evitar informações mal-intencionadas no aplicativo, será disponibilizada a opção de denúncia para garantir a boa experiência a todos os usuários.

1. **Conceitos e Tecnologias envolvidos**

O foco do desenvolvimento do projeto é a facilidade e praticidade, ou seja, dispositivo móveis.

A sugestão para a aplicação seria de modelo hibrido, utilizando a linguagem *Dart4*, semelhante à *JavaScript*5, utilizando o *Flutter6*. Este *software*7 apresenta grande material de consulta online pela própria comunidade, voltado a melhor experiência *UX/UI8*.

Considerou-se o desenvolvimento através de *Python*9, pela flexibilidade da linguagem. Ou também JavaScript, já que é muito utilizada em aplicativos mobile, pelo *ReactNative10*.

1. **Situação atual (estado-da-arte)**

Existem muitos sites e aplicativos contendo receitas diversificadas, como Tudo Gostoso, Cookpad, Aquela Receita, dentre outros. No entanto não foi encontrado nenhuma ferramenta que permita pesquisar apenas os ingredientes requeridos. Um exemplo: o usuário pede por uma receita de bolo *fit11*, e todas as receitas que ele encontra contém alguns ingredientes simples e a “farinha de coco”, se tirar a farinha de coco vai deixar de ter o propósito inicial, o ideal seria ter uma receita com apenas o que o usuário tem na geladeira.

Analisando o site PetitCHEF (<https://pt.petitchef.com/>), pode-se perceber que a busca é limitada a dois ingredientes, no máximo, ou pelo nome da receita. Já no site Receita sem Fronteiras, até possui campos para pesquisar receitas com mais de dois ingredientes, porém não retorna receitas em que os ingredientes principais são apenas os pesquisados, por exemplo, ao pesquisar os ingredientes frango e batata, uma das receitas que retorna na busca é “coxa de frango ao requeijão e bacon”.

O aplicativo a ser desenvolvido terá a opção de pesquisar receitas que contenham apenas os ingredientes pesquisados, ou com os ingredientes informados e acréscimos.

Em relação ao tempero das receitas ela ficará ao encargo dos usuários no momento do preparo.

Também haverá um campo chamado “Dica do Chef”, com sugestões adicionais nas receitas que não são essenciais para a produção, mas que poderão dar um sabor diferenciado para o prato.

Será realizada uma pesquisa com possíveis usuários através do Google Forms.

1. **Glossário**

**dart:** linguagem de programação criada pela Google em 2011 para desenvolvimento de scripts em páginas web.

**delivery:** palavra de origem inglesa *“deliver”*, que significa entregar. O termo começou a ser utilizado no Brasil nos anos 2000, substituindo o termo “tele entrega”.

**fit:** alimento mais saudável, que geralmente contém menos açúcares, menos calorias e mais proteínas.

**Flutter:** O Flutter, um *framework* desenvolvido pelo Google na linguagem *Dart*, permite o desenvolvimento de aplicações nativas tanto para Android quanto para iOS.

**framework:** ferramenta utilizada para manter o foco no processo de desenvolvimento de projetos.

**home office:** modelo de trabalho onde o colaborador atua à distância.

**javascript:** é uma linguagem de programação que permite a criação que se atualiza dinamicamente, controlar multimídias, imagens animadas e etc.

**python:** linguagem de programação, voltada à facilidade de aprendizado e simplicidade.

**ReactNative:** *framework* facilitador para o desenvolvimento de diversas aplicações.

**software:** serviço computacional responsável por tarefas realizadas entre o usuário e o hardware.

**UI/UX:** estudo voltado á experiencia de usuários, e interfaces entre homem-máquina.

**web:** sistema de informações ligadas através de interligações (sendo elas textos, vídeos, imagens etc.) via internet.