# Programowanie obiektowe i graficzne dokumentacja projektu NutritionApp

Dariusz Momot Łukasz Kudzia grupa 2E

30 czerwca 2020

# Część I

#### Opis programu

NurtritionApp to narzędzie pomagające w planowaniu posiłków oraz listy zakupów na dany tydzień. Program posiada podstawową listę przepisów, którą można modyfikować poprzez dodawanie lub usuwanie wybranego przepisu. Podczas planowania posiłków na dany tydzień można skorzystać z już stworzonych przepisów. Przy tak stworzonym planie w zakładce  $Grocery\ List$  możemy zobaczyć listę zakupów potrzebnych na wybrane posiłki, w której możemy usunąć produkty już posiadane w lodówcę a następnie zapisać listę zakupów w pliku o rozszerzeniu pdf.

#### Instrukcja obsługi

Jak uruchomić program, jak wyglądają dane. Mile widziana wizualizacja gry, wyników z punku widzenia aplikacji itd.

#### Dodatkowe informacje

Wymagania itd.

# Część II

#### Opis działania

Tutaj uwzględniamy część matematyczną. Opisujemy całą teorię np.: dla zadania związanego z sieciami neuronowymi - opisujemy całą budowę, algorytm uczenia i wszystkie wzory. Dla zadania związanego z kombinatoryką opisujemy całą teorię kombinatoryczną potrzebną do zrozumienia zadania (mile widziany przykład obliczeniowy).

#### Algorytm

Tutaj opisujemy rozwiązanie zadania. Dla przedmiotu programowanie będzie to wykorzystanie matematyki z poprzedniego zadania itd. Dla SSI będzie to ogólne działanie przetwarzania danych w oparciu o modele matematyczne z poprzedniego zadania.

```
Pseudokod tworzymy w LATEX. Przykład:

Data: Dane wejściowe liczba k

Result: Brak

i := 0;

while i < k do

Drukuj na ekran liczbę i;

if i%2 == 0 then

Wydrukj informację, że liczba i jest liczbą parzystą;

else

Wydrukj informację, że liczba i nie jest liczbą parzystą;

end

end

Algorithm 1: Algorytm drukowania informacji o liczbie parzystej/nieprarzystej.
```

#### Bazy danych

Sekcja wystepuje tylko w przypadku projektów bazodanowych.

Należy pokazać przykładowe dane, które były wykorzystywane podczas uczenia klasyfikatorów.

Strukturę bazy i relacje.

### Implementacja

Opis, zasada i działanie programu ze względu na podział na pliki, nastepnie funkcje programu wraz ze szczegółowym opisem działania (np.: formie pseudokodu, czy odniesienia do równania)

```
Tutaj wklejamy fragment kodu, ktory chcemy opisac (bez polskich znakow).
```

#### Testy

Tutaj powinna pojawić się analiza uzyskanych wyników oraz wykresy/pomiary.

## Eksperymenty

Sekcję używamy gdy porównywaliśmy dwa lub więcej algorytmów, albo wykonywaliśmy jakies pomiery.

Warto dodać jakies wykresy jako obraz, albo tabele z wynikami.

Wszyskie wyniki powinny być opisane/poddane komentarzowi i poddane analizie statystycznej.

# Pełen kod aplikacji

1 Tutaj wklejamy pelen kod.