

Functional Specification

Mobilní aplikace pro kontrolu stravování

Autor: Vojtěch Werenyckýj

Verze: 1.0

Shrnutí verze: První dokumentace projektu

Datum vytvoření: 6. 11. 2022

Obsah

1.	Úvod	2
1.1	Účel	2
1.2	Konvence dokumentu	2
1.3	Pro koho je dokument určený	2
1.4	Odkazy na ostatní dokumenty	2
2.	Scénáře	2
2.1	Všechny reálné způsob použití	2
2.2	Typy uživatelských rolí	3
2.3	Vymezení rozsahu	3
2.4	Na co se nebude klást důraz	3
3.	Celková hrubá architektura	3
3.1	Pracovní tok	3
3.2	Hlavní moduly	3
3.3	Všechny detaily	3
3.4	Všechny možné toky programu a jejich projevy	4
3.5	Všechny dohodnuté principy	4
4.	Otevřené otázky	4
4.1	Části, na kterých se zatím nedosáhlo shody	4
4.2	Poznámky pro realizaci	4

1. Úvod

1.1 Účel

Aplikace bude sloužit ke sledování vlastního stravování a dodržování pitného režimu ve vztahu s prováděnými sporty

1.2 Konvence dokumentu

Dokument je rozdělen do kapitol a podkapitol, k nimž lze rychle přistupovat přes obsah nacházející se na stránce číslo 1.

1.3 Pro koho je dokument určený

Dokument je určený pro uživatele i vývojáře, kteří by si chtěli o tomto programu něco přečíst.

1.4 Odkazy na ostatní dokumenty

Software Requirements Specification: [Software Requirements Specification - Mobilní aplikace pro kontrolu stravování.pdf](#)

2. Scénáře

2.1 Všechny reálné způsob použití

Aplikace se bude dělit na tři pomyslné části.

První a hlavní část bude uživateli zaznamenávat, co jedl. Uživatel bude moci zadávat, co jedl tak, že si z možností, které budou v aplikaci přednastaveny, vybere potravinu, kterou jedl a zadá váhu (u tekutin vybere množství v mililitrech), kolik toho snědl/vypil. Aplikace vypočítá, kolik přijal kalorií, sacharidů, tuků a bílkovin. A následně bude denní výsledky porovnávat s doporučeným denním příjmem. Informace o jednotlivých potravinách, které bude možné si navolit, bude možnost si upravit podle sebe.

Druhá část bude zaznamenávat, kolik toho uživatel vypil. Druhá část bude brát informace z části první. Pokud uživatel v první části zadá, že něco vypil, druhá část si zapamatuje množství a bude informace porovnávat s doporučeným pitným režimem. Tekutiny bude možné přidávat přímo i v této druhé části, ale jen pokud se jedná o pouhou vodu.

Do třetí části bude možné zadávat sporty, které uživatel vykonával. Opět bude možné si vybrat z předem vytvořené nabídky. Na základě zadaných sportů se bude měnit doporučený denní příjem v první části a doporučené množství tekutin na den.

2.2 Typy uživatelských rolí

Bude jenom jedna uživatelská role. Každý uživatel bude mít přístup ke všem funkcím programu.

2.3 Vymezení rozsahu

Uživatel si bude moci zpětně zobrazit, co kdy jedl, kolik toho vypil a jestli sportoval maximálně 2 roky nazpátek.

2.4 Na co se nebude klást důraz

Nebude se klást příliš velký důraz na optimalizaci programu, protože nejde o moc složitý program a je v první řadě důležité, aby správně fungoval.

3. Celková hrubá architektura

3.1 Pracovní tok

Program bude informace ukládat na místní úložiště, odkud je bude program načítat.

3.2 Hlavní moduly

Z hlavní stránky se bude přistupovat ke třem hlavním dříve zmíněným částem a také k zobrazení historie, co uživatel jedl atd.

3.3 Všechny detaily

Na hlavní stránce bude pět tlačítek, pomocí kterých se bude přistupovat k jednotlivým částem programu.

První tlačítko povede na stránku, kde bude ve vrchní části vypsáno kolik uživatel přijal za den kalorií, bílkovin, sacharidů a tuků a bude zde porovnání s doporučeným příjmem. Pod tím bude tlačítko pro přidání dalšího jídla. Pod tlačítkem pro přidání budou vypsány již v tento den přidané potraviny. Vlevo nahoře bude tlačítko pro návrat zpět na hlavní stránku. Při zmáčknutí tlačítka pro přidání potraviny, se objeví stránka s tlačítkem pro výběr potraviny, prostorem pro zadání množství, tlačítkem pro potvrzení a tlačítkem pro zrušení. Při zmáčknutí tlačítka pro výběr potraviny se zobrazí seznam potravin, ze kterého bude možné vybírat. Po zmáčknutí tlačítka pro potvrzení, program uživatele vrátí zpět na stránku s informacemi o tom, kolik toho snědl.

Druhé tlačítko povede na stránku, kde bude ve vrchní části vypsáno kolik uživatel přijal tekutin a bude zde porovnání s doporučeným denním příjmem tekutin. Pod tím bude tlačítko pro přidání vody. Vlevo nahoře bude tlačítko pro návrat zpět na hlavní stránku. Po zmáčknutí tlačítka se objeví stránka, kde uživatel zadá množství vody, které vypil a pod tím

se bude nacházet tlačítko pro potvrzení a tlačítko pro zrušení. Po zmáčknutí tlačítka pro potvrzení, program uživatele vrátí zpět na stránku s informacemi o tom, kolik toho vypil.

Třetí tlačítko povede na stránku, kde budou ve vrchní části vypsány sporty, které uživatel za den dělal. Pod tím bude tlačítko pro přidání dalšího sportu. Vlevo nahoře bude tlačítko pro návrat zpět na hlavní stránku. Při zmáčknutí tlačítka pro přidání sportu, se objeví stránka s tlačítkem pro výběr sportu, prostorem pro zadání doby provádění sportu, tlačítkem pro potvrzení a tlačítkem pro zrušení. Při zmáčknutí tlačítka pro výběr sportu se zobrazí seznam sportů, ze kterého bude možné vybírat. Po zmáčknutí tlačítka pro potvrzení, program uživatele vrátí zpět na stránku s informacemi o prováděných sportech.

Čtvrté tlačítko povede na stránku, kde si bude moci uživatel zobrazit historii toho, co jedl, kolik toho vypil a jak sportoval. Ve vrchní části si zvolí datum a pod tím se mu vypíše informace o zmíněných věcech. Vlevo nahoře bude tlačítko pro návrat zpět na hlavní stránku.

Páté tlačítko uživateli zobrazí stránku, kde bude moci upravovat informace o jednotlivých potravinách. Zobrazí se mu seznam potravin, kde každá bude mít tlačítko pro úpravu. Vlevo nahoře bude tlačítko pro návrat zpět na hlavní stránku. Při zmáčknutí tlačítka pro úpravu se ukáže stránka s informacemi o dané potravine, které zde bude možné přepsat. Pod těmito textovými poli se budou nacházet tlačítka pro potvrzení a pro zrušení.

3.4 Všechny možné toky programu a jejich projevy

Program si uloží zadané informace, srovná je s doporučenými údaji a zobrazí je uživateli. Uživatel si může tyto informace a srovnání zpětně zobrazit.

3.5 Všechny dohodnuté principy

Aplikace bude zaznamenávat co uživatel jedl, pil a co dělal za sport. Bude možné zobrazit si historii až 2 roky dozadu. Také bude možné pozměnit informace o jednotlivých potravinách.

4. Otevřené otázky

4.1 Části, na kterých se zatím nedosáhlo shody

Žádné nejsou.

4.2 Poznámky pro realizaci

Žádné nejsou.