
PROJEKT SYSTEMU SYSTEMY Z BAZĄ WIEDZY

Wykrywacz zachcianek gastronomicznych

Autorzy:

Tomasz Gański
Tomasz Gieniusz
Bartosz Jankowski
Grzegorz Marcinkowski
Łukasz Odzioba
Jacek Weremko



Gdańsk, 3 kwietnia 2012 r.

Spis treści

1. Cel projektu	3
2. Grupa docelowa	3
3. Wymagania	3
4. Technologia	3

1. Cel projektu

Celem projektu jest stworzenie systemu doradczego, ułatwiającego życie każdego człowieka. Każdy z nas bywa w sytuacjach, gdy jest głodny lecz niezdeterminowany co do konkretnej potrawy. System na podstawie wielu parametrów, takich jak wiek użytkownika, aktualna pora dnia, roku, pogoda, itp. będzie w stanie ułatwić użytkownikowi podjęcie decyzji sugerując mu typowe potrawy, które mogą pobudzić jego kubki smakowe.

2. Grupa docelowa

Grupą docelową są przede wszystkim amerykańskie nastolatki, które z nudów ściągają każdą aplikację dostępną w internecie, a także ludzie regularnie podjadający rozmaite smakołyki i znudzeni niezmienną zawartością szafki ze słodyczami. Dodatkowo aplikacja może zainteresować ludzi lubiących wyzwania, a także przydać się na różnego rodzaju imprezach dostarczając rozrywki.

3. Wymagania

System automatycznego doradcy gastronomicznego powinien umożliwiać generowanie odpowiedzi, dotyczących preferencji smakowych użytkownika na podstawie następujących parametrów:

- pora roku
- pora dnia
- pogoda
- wiek użytkownika
- płeć użytkownika
- lokalizacja użytkownika

Informacje wyświetlane po ustaleniu gastronomicznej zachcianki użytkownika:

- nazwa obiektu pożądanego
- obrazek wzmacniający głód i utwierdzający w słuszności predykcji
- opis produktu

4. Technologia

Projekt zostanie wykonany na platformę mobilną Android (zgodność z wersjami Donut i nowszymi). Wykorzystane zostanie natywne API systemu, a także system AdMob w celu wyświetlania reklam po umieszczeniu aplikacji w Android Market. Aplikacja do działania będzie wymagała dostępu do internetu oraz aktualnej lokalizacji użytkownika.