

---

# ARCHITEKTURA SYSTEMU SYSTEMY Z BAZĄ WIEDZY

Wykrywacz zachcianek gastronomicznych

---

Autorzy:

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



Gdańsk, 17 kwietnia 2012 r.

## Spis treści

<b>1. Cel projektu</b>	<b>3</b>
<b>2. Technologia</b>	<b>3</b>
<b>3. Struktura systemu</b>	<b>3</b>
3.1. Struktura sprzętowa . . . . .	3
3.2. Struktura programowa . . . . .	3
<b>4. Komponenty programowe</b>	<b>3</b>
<b>5. Przegląd przypadków użycia</b>	<b>3</b>
<b>6. Zadania do wykonania</b>	<b>3</b>

## **1. Cel projektu**

Celem projektu jest stworzenie systemu doradczego, ułatwiającego życie każdego człowieka. Każdy z nas bywa w sytuacjach, gdy jest głodny lecz niezdecydowany 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. 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.

System uczący będzie zaimplementowany w formie sieci neuronowej której współczynniki będą zapisywane do pamięci trwałej, tak aby zachować jej stan pomiędzy uruchomieniami aplikacji.

## **3. Struktura systemu**

### **3.1. Struktura sprzętowa**

Schematyczny diagram komponentów sprzętowych (nienormowany w UML) albo diagram wdrożenia.

### **3.2. Struktura programowa**

Diagram komponentów programowych z podziałem na podsystemy i/lub warstwy.

## **4. Komponenty programowe**

Specyfikacje komponentów programowych

## **5. Przegląd przypadków użycia**

## **6. Zadania do wykonania**

- Dodanie bazy posiłków
- Połączenie z Facebookiem
- Wstępny research nad predykcją
- Interfejs + grafiki
- Dopracowanie mapy
- Research nad innymi sieciami społecznościowymi
- Strona Menu

- Opracowanie i wdrożenie metod kontroli umysłów
- Dodanie nowych tasków
- Architektura systemu - dokument