
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

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

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. Technologia

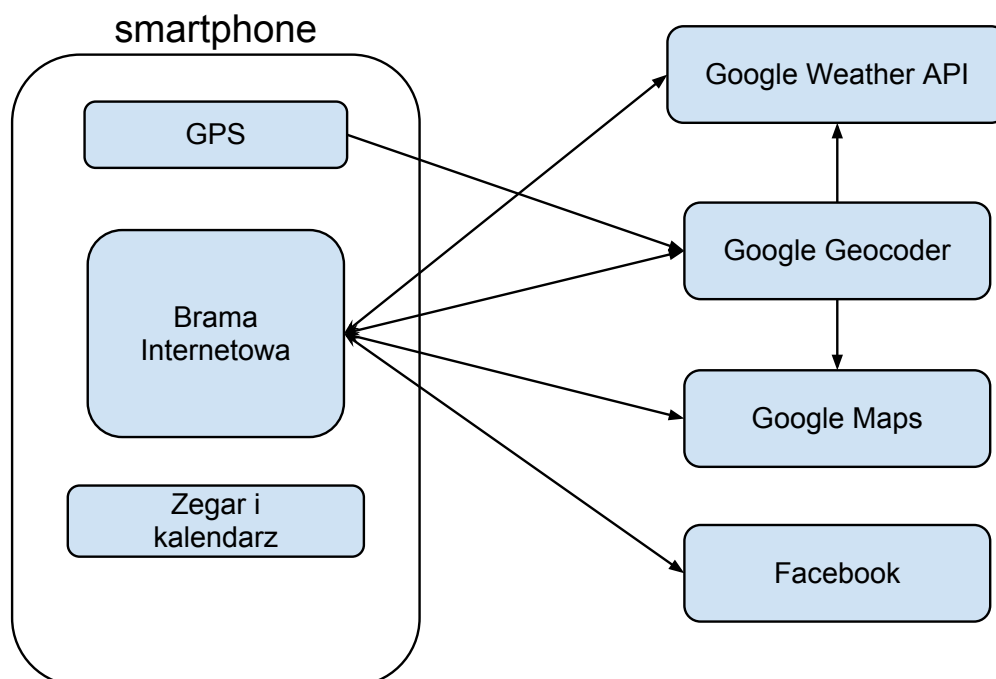
Projekt zostanie wykonany na platformę mobilną Android (zgodność z wersjami Donut i nowszymi). Wykorzystane zostanie natywne API systemu, a także system AdMob w celu wyświetlania reklam po umieszczeniu aplikacji w Android Market.

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.

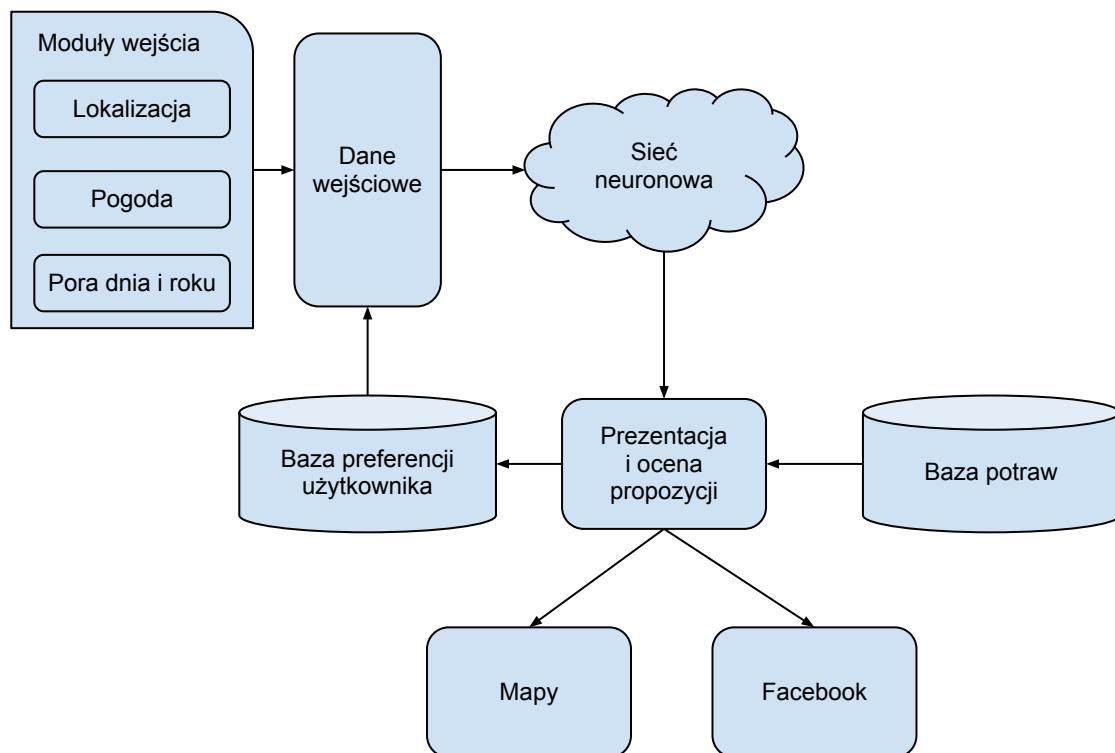
3. Struktura systemu

3.1. Struktura sprzętowa



Rysunek 1: Diagram komponentów sprzętowych

3.2. Struktura programowa



Rysunek 2: Diagram komponentów programowych

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