

---

# 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

<b>1. Cel projektu</b>	<b>3</b>
<b>2. Grupa docelowa</b>	<b>3</b>
<b>3. Wymagania</b>	<b>3</b>
3.1. Wejście do systemu . . . . .	3
3.2. Wynik . . . . .	3
3.3. Dodatkowe . . . . .	3
<b>4. Technologia</b>	<b>4</b>

## 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

### 3.1. Wejście do systemu

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

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

Opcjonalnie użytkownik może zapewnić dodatkowe dane wejściowe do systemu poruszając telefonem, które wydobędziemy za pomocą akcelerometru.

### 3.2. Wynik

Informacje wyświetlane po ustaleniu gastronomicznej zachcianki użytkownika:

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

### 3.3. Dodatkowe

Dodatkowo aplikacja powinna umożliwiać dzielenie się swoimi zachciankami na Facebooku oraz podglądanie na co mają ochotę nasi znajomi.

## 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 lokacji użytkownika.