

	Princípios e Diretrizes de Design								
	Correspondência com as expectativas dos Usuários	Simplicidade nas Estruturas das Tarefas	Equilíbrio entre controle e liberdade do Usuário	Consistência e Padronização	Promovendo a eficiência do Usuário	Antecipação	Visibilidade e Reconhecimento	Conteúdo relevante e expressão adequada	Projeto para erros
	A primeira tela (e tela principal) à qual o usuário é apresentado é de adicionar novos alimentos consumidos no dia, assim como numa consulta médica/nutricional: o usuário informa o que consumiu para então poder receber informações sobre os itens informados.	A navegação entre as telas pode ser feita tanto pelo menu lateral quanto por clique em determinado objeto.	Usuário pode adicionar novos alimentos com nome personalizado ao banco de dados. Contudo, não pode modificar os dados originais do sistema.	Utilização de mesmo símbolo sempre que for feita criação de novo elemento	Navegação via menu lateral ou no caminho via botões.	Ao adicionar um novo alimento, será apresentada ao usuário a lista em ordem alfabética das possibilidades. Conforme for escrevendo a entrada, a lista se modifica, apresentando apenas aqueles iniciados com as letras digitadas.	A adição de novas refeições no dia geram a resposta visual de um novo item listado na tela principal. O mesmo ocorre com a adição de objetivos.	Separação adequada de informação histórica (Diário) e dia atual (Inicial), mantendo coerência entre a tela e o objetivo de visualização.	Em caso de não preenchimento de algum dado obrigatório ou preenchimento incorreto, uma mensagem de erro será exibida indicando onde e porque o erro ocorreu e pedindo para que o usuário conserte o erro
		Adicionar um novo alimento ao consumo do dia requer apenas dois cliques (quando o alimento está presente no banco).							