

Matteus Laurent, Johan Levinsson, Oscar Petersson, Erik Peyronsson

## **MatLabb - Designspecifikation**

Högskoleingenjörsutbildning i datateknik, 180 hp

Designspecifikation - 6 oktober 2015  
**Programmeringsprojekt, HT15**  
TDDI02, Linköpings universitet

Handledare:  
Johan Frimodig  
Institutionen för datavetenskap



# Innehåll

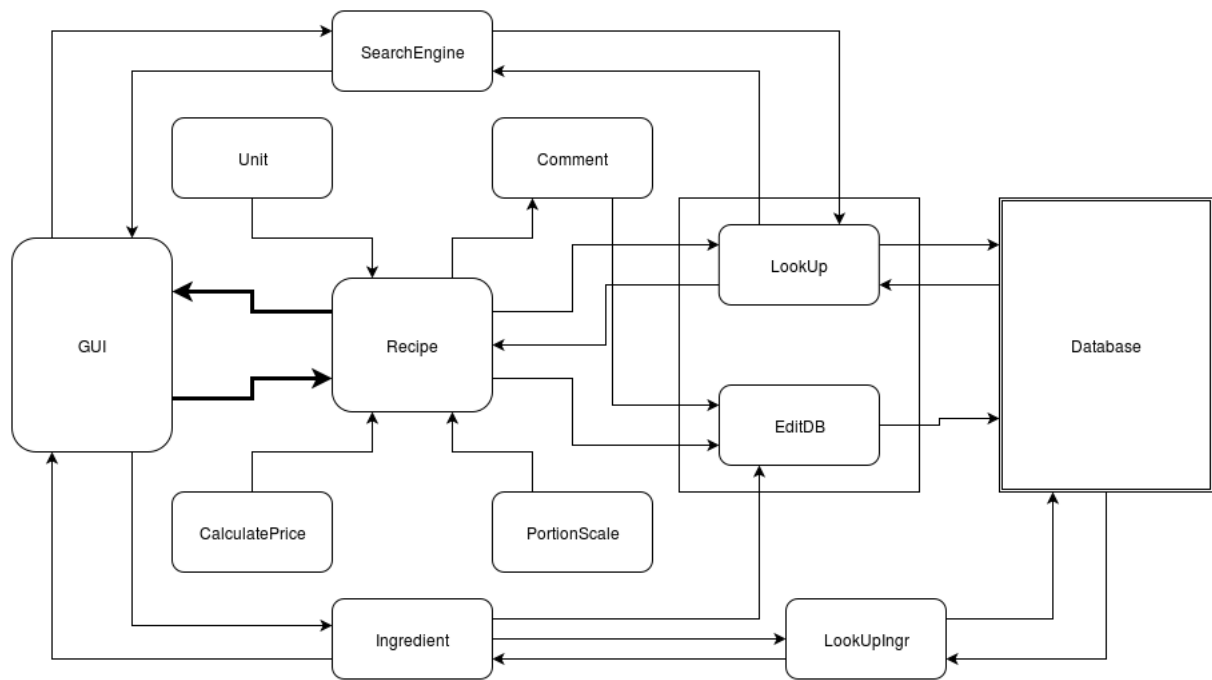
<b>1</b>	<b>Inledning</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Arkitektur</b>	<b>2</b>
2.1	Databas . . . . .	2
2.2	Recipe . . . . .	3
2.3	GUI . . . . .	3
2.4	SearchEngine . . . . .	3
2.5	Unit . . . . .	3
2.6	Comment . . . . .	3
2.7	CalculatePrice . . . . .	3
2.8	PortionScale . . . . .	3
2.9	Ingredient . . . . .	4
2.10	LookUp, LookUpIngr . . . . .	4
2.11	EditDB . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Detaljerad teknisk specifikation</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Design av användargränssnitt</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Design av databas</b>	<b>9</b>

# 1. Inledning

Alla har vi någon gång stått framför vårt kylskåp och funderat över vad man kan hitta på för middag med det kylskåpsinnehåll vi konfronteras med. Projektet MatLabb är en interaktiv receptdatabas med grafiskt användargränssnitt. Dess syfte är att hjälpa användaren att organisera recept, söka recept baserat på tillgängliga ingredienser, samt att underlätta portions- och enhetsomvandling. Recepten kommer även att innehålla information om exempelvis näringsinnehåll och pris.

MatLabbs målbild presenteras närmare i dokumentet “MatLabb – Kravspecifikation”, medan detta dokument närmare presenterar skalet och vad som finns under detsamma.

## 2. Arkitektur



Figur 2.1: Översikt över första lagrets moduler.

MatLabb har tre centrala moduler:

1. En databas som lagrar all receptrelaterad information.
2. En receptmodul (**Recipe**) som genom hjälpmoduler hämtar, skriver och behandlar databasens information.
3. Ett användargränssnitt (**GUI**) som hjälper användaren att på ett intuitivt och välbekant sätt interagerar med receptmodulen, och i förlängningen databasen.

I detta kapitel ges en överblick över funktionaliteten hos modulerna i första “lagret” och hur dessa interagerar.

### 2.1 Databas

Databasen utgörs av en MySQL-databas där recept, ingredienser och relaterad data lagras. Exakt data som lagras framgår i kravspecifikationen, samt i kapitel 3 - *Detaljerad teknisk specifikation*.

## 2.2 Recipe

**Recipe** utgör det primära navet mellan databasen och användargränssnittet (**GUI**). Här behandlas aktuellt recept enligt de instruktioner som mottas via **GUI**:t. Modulen interagerar direkt med samtliga moduler förutom **SearchEngine**, **Ingredient** och **LookUpIngr**.

## 2.3 GUI

**GUI** är en abstraktion av det grafiska användargränssnittet och i förlängningen användaren. "Modulen" kommunicerar med tre olika grenar av **MatLabb**:

- **SearchEngine** - för sökning av recept
- **Recipe** - för interaktion med recept
- **Ingredient** - för interaktion med enskilda ingredienser.

## 2.4 SearchEngine

**SearchEngine** är **MatLabbs** sökmodul för recept. Den sköter direkta receptnamnssökningar genom **LookUp**.

## 2.5 Unit

**Unit** är en modul vars syfte är att konvertera enheter. Den ska kunna hantera prefixbaserade enheter (ex. deciliter ↔ liter) och bör kunna hantera "köksmått" (ex. matsked ↔ tesked). Modulen ska inte kunna hantera omvandling mellan volymenheter och viktenheter då detta förutsätter känd densitet för ingredienserna i fråga, något som sällan är tillgängligt och av föga intresse.

**Unit** används utav **Recipe** i samspel med **PortionScale**, samt i samspel med **CalculatePrice**.

## 2.6 Comment

**Comment** är en modul vars syfte är att hantera receptkommentarer. Modulen används utav **Recipe** för att vidarebefodra relevant information till **EditDB**.

## 2.7 CalculatePrice

**CalculatePrice** är en modul som med hjälp av prisdata beräknar portionspriset för aktuellt recept. Modulen används utav **Recipe** i samspel med **PortionScale**.

## 2.8 PortionScale

**PortionScale** är en modul som behandlar inmatad portionsskalning. Modulen används utav **Recipe** i samspel med **Unit** och **CalculatePrice**.

## 2.9 Ingredient

**Ingredient** kontrollerar ingredienshantering. Den hämtar information från databasen via **LookUpIngr** och redigerar databasposterna via **EditDB**.

## 2.10 LookUp, LookUpIngr

Dessa två moduler är närbesläktade och kan möjligtvis slås ihop till en. Deras syfte är att navigera databasen och leverera hämtad information till den modul som behöver den (**SearchEngine**, **Recipe** eller **Ingredient**).

## 2.11 EditDB

**EditDB** styr skrivning till databasen. Den används utav **Recipe**, **Comment** och **Ingredient**.

### 3. Detaljerad teknisk specifikation

Programmet MatLabb har i stort tre delsystem:

1. GUI, Det grafiska användargränssnittet
2. **Shell**, eller, det inre skalet som håller centrala objekt och variabler, t.ex. aktivt recept och portionskalning.
3. **Lookup**, som tillhandahåller relevanta verktyg för kommunikation med databasen.

GUI ansvarar för att skriva ut data från det inre systemet på skärmen i grafisk tappning. Användaren styr även systemet genom att interagera med menyer, knappar och strängfält snarare än att ge skriftliga hänvisningar till kommandoprompten. Information presenteras enligt konceptbilderna i (figur ?? - ??). Det grafiska gränssnittet implementeras med hjälp av biblioteket Qt och kommer delvis designas i klienten Qt Creator.

Shell innehåller objekt av klasserna **Recipe**, **InfoIngredient** och **Lookup** som datamedlemmar, där de två förstnämnda reflekterar det aktuella receptet och ingrediensen som vårt program interagerar med. Utåt tillhandahåller **Shell** publikt endast funktioner som kan tänkas motsvara alla möjliga handlingar från användaren. Denna grupp av funktioner inkluderar, men är ej begränsade till, funktionerna listade i figur 3.1 (s. 6).

Objekt av klasserna **Recipe** och **InfoIngredient** kommer endast att existera i stabilt tillstånd som datamedlemmar i klassen **Shell**. Nya objekt skapas antingen i samband med t.ex. funktionen **addRecipe(string)** eller byggs upp och returneras av **Lookup** som resultat av en matchning i databasen. Klasserna **Recipe** och **InfoIngredient** innehåller främst fullständig data om ett specifikt recept/ingrediens, men även funktioner för implementeringen av **Shells** "användarfunktioner", t.ex. åtkomst och redigering. Lista över datamedlemmar i klassen **Recipe**:

- **string name\_** - *Namn på receptet*
- **string description\_** - *Beskrivning/utförande*
- **int minutesTime\_** - *Tidsåtgång i minuter*
- **cont<string> comments\_** - *Kommentarer i godtycklig container*
- **"referens" image\_** - *Någon typ av referens för implentering av tillhörande bilder*
- **double grade\_** - *Betyg*
- **cont<RecipeIngredient> ingredients\_** - *Ingredienser som ingår*
- **cont<RelatedRecipe> relatedRecipes\_** - *Besläktade recept*

**InfoIngredient** och **RecipeIngredient** är för övrigt syskonklasser härledda från en abstrakt **Ingredient**-klass, enligt \*\*\*REF DIAGRAM\*\*\*.

- **InfoIngredient** representerar en ingrediens i sin egen existens. Utöver det gemensamma arvet så utökas **InfoIngredient** med ett stycke set-funktioner för att vid sparning i databasen kunna redigera en ingrediens' attribut.



Figur 3.1: Funktioner för användarinputs

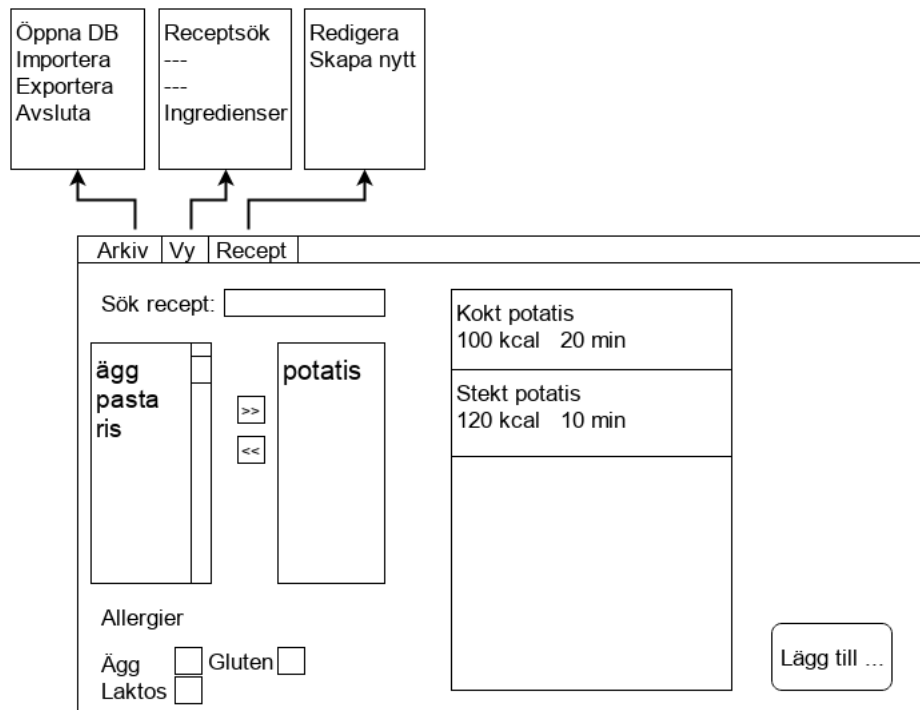
<code>addRecipe(string)</code>	Konstruerar ett nytt tomt <code>Recipe</code> -objekt för datamedlemmen <code>currentRecipe_</code> . Ett defaultargument av datatypen <code>string</code> existerar för att potentiellt tilldela ett namn.
<code>editRecipe()</code>	Kallar på <code>currentRecipe_.editRecipe()</code> för att kunna ändra på dess datamedlemmar.
<code>importTxt(string)</code>	Importerar från textfil. Konstruerar ett nytt <code>Recipe</code> -objekt och försöker fylla i dess datamedlemmar enligt en standardmodell.
<code>exportTxt()</code>	Kallar på <code>currentRecipe_.exportTxt(string)</code> för att exportera till <code>.txt</code> . Kan modifieras för att först hämta ett annat recept från databasen för exportering.
<code>addIngredient(string)</code>	Motsvarande <code>addRecipe</code> .
<code>editIngredient(string)</code>	Motsvarande <code>addIngredient</code> .
<code>matchRecipe(string)</code>	Levererar en sträng till <code>Lookup</code> -objektet för att slå i databasen för exakt matchning.
<code>matchIngredient(string)</code>	Motsvarande <code>matchRecipe</code> .
<code>searchRecipe(cont&lt;SearchTerm*&gt;)</code>	Levererar söktermer i en godtycklig container till <code>Lookup</code> . <code>recipeSearchResults_</code> tilldelas det resultat som <code>Lookup</code> ger.
	get-funktioner som används av GUI:t och returnerar relevant data.

- `RecipeIngredient` representerar en ingrediens som del av ett recept. Den klassen utökar sitt arv med två datamedlemmar, `double amount_` och "unittypen" `unit_`, för att hantera två ytterligare funktioner: `getKcal(double scaling)` och `getPrice(double scaling)`.

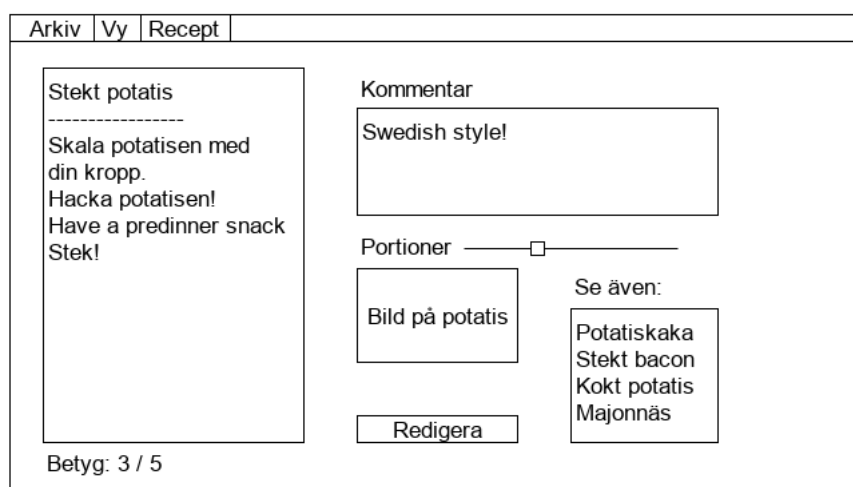
`RelatedRecipe` är en särskild post med vissa särskilda krav, vars funktionalitet är avsedd för att agera datatyp för släktskap. Ett objekt av typen `RelatedRecipe` ska endast hänvisa släktskap med ett recept som hänvisar släktskap med det recept som objektet själv tillhör. Tanken är att strikt hålla kontroll så att inga enkelriktade släktskap ska kunna förekomma i databasen när vi väl tillför eller ändrar denna typ av information.

Endast ett objekt av klassen `Lookup` existerar i programmet och då som datamedlem av `Shell`. `Lookup` ska inte hålla koll på några värden, utan fyller istället uppgiften att avgränsa funktionalitet och samla funktioner som har att göra med databaskommunikation på ett ställe.

## 4. Design av användargränssnitt



Figur 4.1: Sökfönster



Figur 4.2: Receptfönster

Arkiv	Vy	Recept
-------	----	--------

Stekt potatis

-----

Skala potatisen med din kropp.

Hacka potatisen!

Have a predinner snack

Stek!

Tänkbar ingrediens

Annan ingrediens

Otänkbar ingrediens

▼

dl

↕

⊕

Bild på potatis

Exportera...

Importera...

Figur 4.3: Redigering av recept

Arkiv	Vy	Recept
-------	----	--------

Ingredienser

Redigera

Lägg till

Namn

Pris

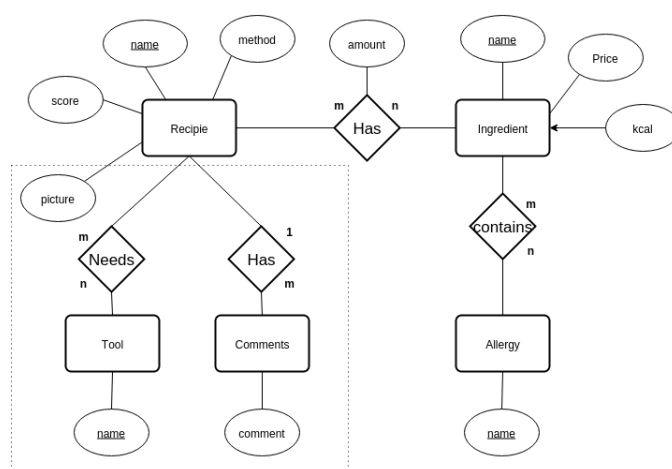
kcal  per  g ▼

Katter ☐    Gluten ☐

Figur 4.4: Redigering av ingredienser

## 5. Design av databas

Då all receptinformation behöver sparas mellan körningar av programmet behöver den lagras extern. I det här programmet kommer en databas användas med hjälp av MySQL. Databasen kan överskådas i EER-diagrammet i 5.1. Den del som ligger inom de streckade området hör till funktionalitet som endast kommer implementeras i mån av tid.



Figur 5.1: Entity-Relationship diagram

Databasen kommer bestå av fem entiteter **Recipe** som innehåller information unik för ett enskilt recept. **Ingredient** som är en lista över de olika ingredienser som databasen innehåller, **Allergy** som är en lista över allergier, **Tool** som är en lista över verktyg samt **Comment** som är en lista över kommentarer till varje recept.

Entiteten **Recipe** är den entiteten som lagrar namn, beskrivning, bild tillagningsmetod, då recept skall ha unika namn för att särskilja dem åt är det receptets namn som agerar primärnyckel.

**Recipe** har en m-n relation till **Ingredient** vilket ger oss en lista på ingredienser till varje recept. Genom att ha attributen **kcal** och **price** på entiteten **Ingredients** istället för **Recipe** behöver unik information om portionspris och näringsinnehåll till varje recept inte sparas utan kan räknas ut beroende på vilka ingredienser som ingår. Genom att tillföra attributet **amount** behöver varje ingrediens endast lagras en gång per recept och enhetsomvandling och portionsskalning kommer vara möjlig.

För att hålla ordning på de vanligaste matallergierna (samt kött mejeri och fisk för veganer/vegetarianer) finns entiteten **Allergy**. Den har även en 1-n relation till **Comment** vilket resulterar i att alla recept får en lista med kommentarer skrivna av användaren. samt en m-n relation till **Tool** som ger en lista över de redskap som behövs.

Genom att utforma databasen enligt sagda modell kommer programmet kunna utföra sökningar olika sökningar och filtreringar på ingredienser som ingår, inte ingår, eventuella allergener etc.