

Interação Pessoa-Máquina**2022/2023**

Interactive Home Meals

Stage 4: Computational prototype

**Authors:**

55400, João Dias
58349, Rafael Borralho
56174, Diogo Ramos
54933, Paulo Matos

Lab class Nº P1**Group Nº 3****Professor:**

Teresa Romão

Month 11, 2022

URL do Protótipo:

Finalizado o protótipo da nossa aplicação para a quarta etapa do projeto, decidimos dar *host* à mesma de modo a que o acesso seja possível através de um simples URL. Para aceder e fazer uso da aplicação é apenas necessário um PC/mac, um *web browser* (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, etc.) e ligação à internet.

Link da app:

- <https://silent-blade-368222.appspot.com/>

Briefing:

A aplicação que vamos apresentar tem o nome de Interactive Home Meals, onde o objetivo é ajudar jovens adultos com pouco tempo e/ou pouca experiência no mundo da cozinha, sendo possível consultar várias receitas que podem ser confeccionadas com ingredientes presentes (ou não) na despensa de cada indivíduo. Os utilizadores podem também adicionar ingredientes à sua despensa e procurar receitas que podem ser realizadas com os mesmos ou até com outros. Por fim, é ainda possível partilhar receitas para que todos os utilizadores as possam consultar e executar, se assim desejarem. Cada receita dispõe de várias formas de a caracterizar, desde o seu nível de dificuldade até a um sistema de rating que permite mostrar as receitas com melhores avaliações, de forma a cumprir os requisitos ou objetivos que o utilizador possua.

Cenários:

1. O Jorge é um trabalhador estudante com pouco tempo para cozinhar e antes de começar a preparar a sua refeição apercebe-se que tem leite e ovos a aproximarem-se do fim do prazo de validade, logo quer utilizá-los. Além disso, possui ainda uma dieta kosher, que irá restringir as receitas que possa fazer. Um amigo recomendou-lhe a nossa aplicação, fazendo com que Jorge possa consultar várias receitas que vão de acordo com a sua dieta;
2. O João percorre a aplicação à procura de uma receita, nomeadamente a da pizza Margherita. Depois de a encontrar, irá consultar a despensa para ficar a par do que irá precisar de comprar;

3. A Joana descobriu uma receita nova e após experimentar cozinhá-la, entendeu que a deveria partilhar com outras pessoas. Deste modo, acedeu à nossa aplicação e publicou a receita para que todos tenham acesso e possam desfrutar da mesma.

Descrição da aplicação:

A aplicação consiste numa página inicial usada para fazer login na plataforma, ou para fazer o registo na mesma. Após o login no site, o utilizador é redirecionado para um conjunto de páginas que contêm todas as funcionalidades do site.

No primeiro tab da página, é efetuada a consulta das receitas presentes na plataforma, com os filtros do lado esquerdo e as receitas apresentadas do lado direito. É ainda possível, através de um clique na imagem, aceder a uma informação mais detalhada de cada receita.

No segundo é efetuado a partilha de receitas, onde o utilizador irá introduzir todas as informações nos campos pertencentes.

No terceiro, a página apresentada serve para adicionar, remover e pesquisar ingredientes, com os filtros do lado esquerdo e os ingredientes do lado direito.

No último tab, a página apresenta as três receitas com melhor rating de todas as receitas presentes na plataforma. É também possível, através de um clique na imagem, aceder a uma informação mais detalhada de cada receita, como no primeiro tab.

Tools usadas:

No desenvolvimento da aplicação, as ferramentas utilizadas foram:

- Frontend - React.js, HTML, CSS, MaterialUI (<https://mui.com/>);
- Backend - REST API do Java, recorrendo à Google App Engine para dar *host* à aplicação e à Google Cloud Platform como base de dados.

Todas as funcionalidades da aplicação funcionam como pretendido.

Link do projeto (Repositório Github)

- <https://github.com/pclmatos/ipm>