

Entwicklungsprojekt interaktive Systeme

Wintersemester 2015/2016

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Betreuer

David Bellingroth

Franz-L. Jaspers

Daniela Reschke

Exposé von Gruppe 32

Keno Tennie

Sven Breidbach

Essensplan

Nutzungsproblem

In vielen Haushalten, ob Familien oder Einpersonen-Haushalte, besteht das Problem, dass man nicht weiß, was man in den kommenden Tagen kochen soll. Gerade in Einpersonenhaushalten besteht das Problem, das oft auf Fertiggerichte zurückgegriffen wird, da die normalen Packungsgrößen zu viel für eine Person sind. Für Personen mit Nahrungsmittelunverträglichkeiten bzw. Allergien ist es besonders schwierig und zeitaufwendig passende Gerichte zu finden..

Zielsetzung

Die Applikation soll es einfacher machen Mahlzeiten für die kommende Woche zu planen. Dafür wird im Idealfall Anfang der Woche ausgewählt, was man essen möchte. Zur Auswahl stehen verschiedene Kategorien wie mediterran, asiatisch aber auch vegan oder glutenarm. Anhand dieser Auswahl wird ein Mahlzeitenplan erstellt, der gegebenenfalls noch modifiziert werden kann. Bei der Auswahl der Mahlzeiten wird darauf geachtet, dass Zutaten von mehreren Gerichten genutzt werden, sodass im Idealfall nichts verschwendet wird. Auch soll automatisch ein Einkaufszettel erstellt werden.

Verteilte Anwendungslogik

Der Server verwaltet eine Datenbank mit allen Gerichten sowie den Nutzern mit ihren Wochenplänen und Einkaufszetteln.

Der Client ist für die Auswahl der Gerichte und die Darstellung der Einkaufsliste und Rezepte zuständig.

wirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz

Das System soll dem Nutzer helfen seine Woche zu planen. Es hilft ihm außerdem einen dabei verantwortungsvoller mit Lebensmitteln umzugehen.

Durch die mehrfache Verwendung der Lebensmittel hilft die Applikation auch dabei, dass weniger Lebensmittel verschwendet werden, das der Nutzer weniger Müll produziert, Geld spart und sich nebenbei gesünder ernährt