

Projeto Integrador - 2023

Muita comida



Ciência da
Computação

UNIFAGOC
CENTRO UNIVERSITÁRIO
GOVERNADOR OZANAM COELHO

Santos, Gabriel. Ferraz, Guilherme. Carvalho, Luciano. Gabriel, Vinnicius

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

INTRODUÇÃO

Devido ao aumento na demanda de softwares de saúde, estética e bem estar e ser um assunto que esta em alta cada vez mais dia a pós dia, decidimos criar um software baseado em calcular as calorias de alimentos e mostrar todos os nutrientes que são adquiridos por refeição, e sendo utilizada uma IA (Inteligência Artificial) que faça o reconhecimento de todos os alimentos presente na imagem para retornar para o usuário toda tabela nutricional presente na foto, podendo ser utilizada para base de dados do monitoramento e acompanhamento da evolução no processo de ganho ou perda de massa do usuário.

OBJETIVO

Temos como objetivo revolucionar o meio de softwares feitos para o cálculo de calorias por refeição, trazendo uma nova facilidade de uso em que nosso software o usuário não precise mais estar informando um a um alimento presente em cada refeição e sim passando esse trabalho repetitivo para uma IA (Inteligência Artificial) que pegue a captura da câmera de seu dispositivo e analise os alimentos que estão presente na imagem, apenas deixando o usuário informar a quantidade por quilocalorias (Kcal) de cada alimento deixando uma experiência bem mais fácil, agradável e dinâmica na utilização de nosso software.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para fase de planejamento do projeto foi usado o figma, para organizar e proporcionar uma melhor visualização do projeto com um todo, além da definição dos prazos de entrega e os requisitos a serem atingidos.

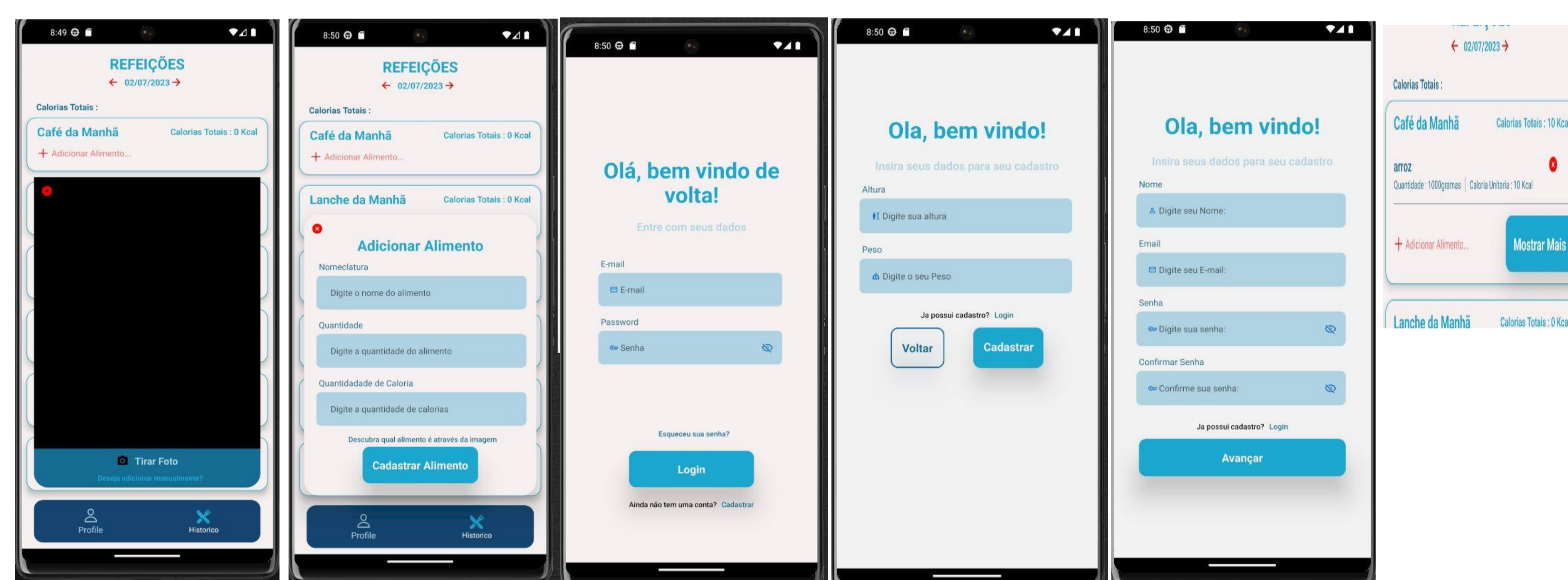
Já na fase de divisão de tarefas, métodos como o trello, usando a task foram essenciais para manter a organização e cumprir com todas as tarefas dentro do prazo estipulado.

E por fim, na fase de produção do projeto usou-se React Native, Flask, Note e Pytorch com as linguagens: TypeScript, Python. Na construção do *front-end* foi usado o *framework*, enquanto para o *back-end* usou-se o TypeScript acompanhado pelo Postgree, uma plataforma de API usado para testes. Durante todo o projeto foi usado o Git, um software de controle de versão e o GitHub, para a colaboração e participação de todos os membros no projeto.

RESULTADOS

Obteve-se um software que dispõe de maneira simples e intuitiva as refeições proporcionadas com intuito de auxiliar os usuários a controlarem suas alimentações de forma regrada. Além disso, o projeto foi capaz de enriquecer o conhecimentos dos membros em todas as tecnologias citadas na metodologia, e proporcionar a integração das demais matérias do curso.

A figura a seguir mostra a tela principal do site que dispõe das principais funções representadas.



Obteve-se um site que dispõe de maneira simples e intuitiva as vagas proporcionadas com intuito de auxiliar os alunos e divulgar as vagas. Além disso, o projeto foi capaz de enriquecer o conhecimentos dos membros em todas as tecnologias citadas na metodologia, e proporcionar a integração das demais matérias do curso.

A figura a seguir mostra a tela principal do software que dispõe das principais vagas apresentadas.

CONCLUSÃO

Conclui-se que o projeto integrador é capaz de proporcionar excelentes experiências e aprendizados, além do alto incentivo ao autodidatismo, onde o aluno busca por conta própria o conhecimento necessário tendo a todo momento o apoio e acompanhamento do professor.

REFERÊNCIAS

Disponível em:

<<https://www.python.org>> Acesso em 18 de 4 de 2023

<<https://www.startse.com/artigos/usar-inteligencia-artificial/>> Acesso em 18 de 4 de 2023