链滴

吃什么

作者：88250
原文链接：https://ld246.com/article/1399599409466
来源网站：链滴
许可协议：署名-相同方式共享 4.0 国际 (CC BY-SA 4.0)

相信大家都有出现过不只一次“吃什么？”的经历吧，虽然那感觉不至于糟糕到让我们不知所措我们也一直没那它太当回事，但其实这真的是一个问题，而且是一个很难解决的问题。
<h3>出去吃还是自己做</h3>
这是两个完全不同的方式。
对于出去吃，我们要考虑饭店、路线，到了后根据菜单点菜就餐，最后应该还会小结一下哪些菜错，哪些糟糕。对于自己做，先要想好这顿想吃什么，需要买哪些菜，然后买菜做饭，最后也应该会结一下哪些菜烧得不行。
出去吃时我们最关注的是味道，自己做时我们最关注的是做法。不过无论我们是出去吃还是自己，时间一长，大多数人都会面临一个问题：吃什么，特别是每个工作日的中午。
<h3>决定</h3>
如果我们认真分析，我觉得这是个人感性与理性的体现，是自我否定与肯定的体现……纠结。</p

要解决“纠结”，有个最简单的办法，那就是扔硬币，通过一系列随机事件确定最终结果<a href "https://docs.google.com/document/d/1Pg6XP2jxoEW9aTRqSzai253060r2Ocdvmi_RoWS_4V/edit?disco=AAAAAKLcInA#bookmark=id.78pttkh3r8cr">[1]。比如说我们可以扔硬币决定出去吃还是自己做，然后列出想吃的菜肴，扔硬币决定吃什么。实际上经常这么做的人不存在（偶尔一次还是不错的），因为这个方法效率不高。
即使是扔硬币，我们也是需要决定一些要素。
<h4>数量</h4>
首先我们得确定有几个人要就餐，这样我们才能进一步确定要吃多少个菜，或是需要几个套餐。个要素我们可以非常容易就确定了，但是接下来大麻烦来了。
<h4>菜单</h4>
这个要素是我们最头疼的问题，是我们要解决的最关键的问题（没有之一）。
先来看看平常我们的情况：

出去吃：一个人的时候往往比较随便（凑合一顿），几个人在一起的时候点菜就需要考虑一番，照顾到每个人是不可能的，但也不能忽略别人
自己做：这个的随意性相对出去吃要大一些，自己做时比较容易确定菜单，但自己做的问题是不易做新菜，想做一个从未做过的菜时无从下手。（我们自己所谓的“家常菜”一般不超过 10 个菜吧

这两种情况都有些淡淡的恼人啊，先不管怎么解决，我们可以想象一下今后应该是这样的：

出去吃：在约好人后，去哪吃、吃什么已经自动确定了
自己做：可以开始学做别人的“家常菜”了

<h3>EW 应用</h3>
Eat-Wanted（EW） 是一个能够自动推荐给用户吃什么的应用。
我们知道程序是把输入变为输出的过程，EW 应用也需要给她一些输入信息，但随着我们使用的入，输入的信息量应该会越来越少，因为她是一个非常智能的应用。
<h4>推荐</h4>
从我们自己计划吃什么转变为 EW 帮助我们计划，我们只要给 EW 很少量的信息（例如数量）它就给出了“吃什么”的解决方案。
在推荐这个环节中，EW 会遵守下面几个原则：

随机：最基本的要求是要随机，但也要控制少量次数的均匀。比如上一顿吃了黑椒牛排，这一顿该不能随机到菲力牛排
就近：应该是推荐附近的饭店
单一方案：最终的方案应该只有一套，描述了去哪吃以及吃什么

<h4>反馈</h4>
反馈是就餐完毕后的一个可选环节。我们可以反馈给 EW 一些信息，让她更了解我们的就餐习惯这好比你的 Honey 在了解你的生活习惯后就会非常贴心地照顾你，那感觉我们都懂。
<h3>产品化</h3>

（这部分内容主要是面向 EW 开发团队）
<h4>减法</h4>
前面我们讨论了吃什么的两种方式：出去吃，自己做。目测我们之中的大多数都是出去吃居多（日三餐平均要出去吃两餐），EW 产品化的第一步就是把“自己做”的支持去除，做好“出去吃什么。
<h4>难点</h4>
<h5>菜单初始化</h5>
EW 在线时会更新菜单数据也会提交本地的菜单数据到 EW 服务器，菜单数据是用户输入的，我需要找到一个有趣的方式吸引用户输入菜单（例如任务、签到之类）
<h5>推荐算法</h5>
这是 EW 服务器端的实时推荐算法，在某个 EW 请求推荐时需要考虑：

随机
菜的评分
商家评分
最多搭配
最少搭配
拥挤情况
天气
心情
工作情况

这些因素将赋予不同的权重，最终筛选出一个唯一的方案。
<h4>盈利</h4>

饭店商家：入驻 EW 后可以为其提供更多的推荐机会
AD

<h4>习惯</h4>
需要培养用户的使用习惯，餐前使用 EW 选餐，餐后使用 EW 记录（比如这顿吃了什么新菜，么菜比较好吃），将 EW 使用融入到吃饭中作为人们的日常。
<h3>未来</h3>
<h4>随身设备</h4>
随身（可穿戴）设备可以随时收集我们的个人身体状态（体重、体温、血压、心跳等），这些数可以帮助分析出适合自己的饮食结构，EW 会从健康的角度出发，再结合我们的习惯计划出最适合我自己的餐饮方案。
随着网络的普及、廉价，在未来每个人是可以通过随身设备时刻在线的，这意味着我们每时每刻但可以从网络上获取数据，同时我们也可以直接提供数据给其他终端，未来的网络服务不是单一的公云化，私有（个人）云服务也会随之兴起[2]。
<h3>参考</h3>

随机决定论——不为吃么发愁的终极方法
信息的私有与开放