

Inlämningsuppgift 2

Ett exempel på ett agilt projekt är en **personlig träningsapp** som jag kommer att använda som ett exempel för att förklara hela processen när jag tänker på att göra en plan för att bygga upp denna app.

Planeringsfas :

Först och främst måste jag **planera** hur jag ska bygga upp denna träningsapp och därför måste jag göra det genom att dela den i olika steg:

- **1-Identifiera** vad appen ska göra och **visionen** och **målet** av denna app som jag tänker på att bygga upp. **Visionen** med denna app är att jag skapar en app som hjälper användaren med att följa upp sina träningspass och att planera sina träningstider. **Målet** ska vara lättanvänd och syftar på att förbättra träningen hos användarna. Och i det steget viktigt att tänka på tre olika saker :
 - **Användning Registrering** , att användarna ska kunna skapa kontot och logga in för att spara sina information. Jag ska tänka på vad appen behöver för att användarna ska kunna använda den och därför måste man ha grundläggande **funktioner** såsom att registrera och logga in i appen , att man kan skapa en användarprofil, att man kunna följa olika träningsprogram eller pass.
- • **Träningsprogram**: Att lägga upp ett träningsprogram eller hur passet ska utföras ska användarna följa upp dem. Och träningsaktiviteter, dessutom ska den innehålla bilder och videos för träningar för att underlätta för användarna att använda sig av appen och att det finns möjlighet till att koppla fitness enheter till appen exempelvis smartklocka.
- • **Betalningar och varukorg**, om jag vill sälja träningsapp eller andra produkter, då jag ger möjlighet till användarna att kunna lägga till sakerna som de vill köpa till en varukorg och då kan dem betala säkert (längre ner kommer jag att ge olika förslag på olika betalningsmetoder)

2-Dela upp dessa arbetet i små delar eller olika **sprintar**(exempel vi ge oss 2 veckor perioder) för att utveckla användning registrering, eller utveckla det första träningsprogram som vi har skapat, och använder oss av exempelvis av Trello eller Asana som en planeringsverktyg för att underlätta för oss vad är som vi behöver hålla koll på och vad är som saknas och behöver göras.

3- Här tänkte jag att **prioritera** vad som är det viktigaste , och det är största nytta sättet för användarna, gällande både registrering och träningspass.

Iteration 1: Här börjar jag med grunderna såsom att skapa registreringssystem och använda olika verktyg för att kunna hantera konton såsom Node.js eller Django. Även vi behöver ett verktyg för att göra registreringsformuläret, då behöver exempelvis använda ett frontend verktyg såsom React or Angular. Och sedan behöver vi tänka att användarna ska kunna spara sina information, då behöver vi använda en databas för att kunna spara informationerna såsom MongoDB eller PostgreSQL.

Iteration 2: Utveckla köp och betalningsfunktioner

Att skapa en funktion (lägg till varukorg) för att användarna kunna lägga till produkterna som de vill köpa eller träningspass, och självklart ger möjlighet till att de ändrar eller tar bort saker innan betalning sker.

Att lägga till betalningsfunktioner såsom Stripe eller Payplay för att göra betalningar säkrare och även skapa backend för att kunna ta emot betalningar och användarna får ett bekräftelse.

Att förbättra träningsprogram och lägga till olika detaljer och ge möjlighet att lämna omdömen och göra en snygg och enkel designen att använda (Jag kommer skriva mer detaljer i nästkommande steg)

Iteration 3: vi behöver lägga till mer avancerade funktioner: att snap orderhanteringssystem, och gör att användarna ska kunna se sina köp och träningsprogram som de har betalat för och få kvittot och dessutom användarna ska kunna följa sina träningspass . Och att lägga till sökfunktionen till användarna (sökruta) då kan användarna lätt att hitta olika träningspass , det är viktigt att sökningen ska vara lätt att hitta vad man letar efter och även visar relevanta resultat.

Designen är det viktigt. När det kommer till designen så behöver jag tänka på två saker: **designa appen** och **tekniska planen**, att designa appen så ska jag rita med enkla bilder hur appen ska se ut och hur den fungerar. Det kan vara bra att visa dessa skisser till andra personer och höra deras åsikter (**Testa**).

När det gäller den tekniska planeten för appen så måste jag bestämma vilka verktyg som behövs och vilka teknologier som ska användas för att bygga appen.

Efter dessa steg måste jag tänka på **utvecklingen** av appen hur ska jag kunna utveckla appen man kan göra det i olika steg :

- **Grundfunktionen: målet** är att skapa enkla versioner där användaren kan registrera sig och logga in på ett enkelt sätt. **Uppgifterna** i det steget är att användarp profiler och designa startsidan.
- **Träningsprogram: målet** att lägga funktioner för olika träningsprogram. **Uppgifterna** är att hantera och att skapa ett träningsprogram.
- **Guider och olika anpassningar: målet** att lägga till olika anpassningar och träningsguider. **Uppgifterna** är att lägga ut olika videos på träningsövningar och ge användare möjlighet att anpassa träningsprogrammet och lägga till rekommendationer utifrån användarnas framsteg.
- **Integration och olika påminnelser : målet** med detta är att påminna användaren om träningen. Att ställa in att appen kan ge signal eller användare få meddelande när det är dags att träna. Och att koppla till fitness enheter att appen kan prata med smartklockor eller annat som pulsmätare. Och sista ska jag kontrollera om dess funktioner fungerar som det ska och lösa problem om den dyker upp.

Efter utveckling kommer **Testning** och här ska jag **testa appen** och göra olika kontroller såsom **funktionstestning** vilket innebär att kontrollera alla nya funktioner och **integrationstestning** genom att kontrollera att alla funktioner funkar ihop. Sedan gör jag en **Beta testning**

genom att ge användaren möjlighet att använda appen och ge sina åsikter om appen. Jag tar emot deras feedback för att förbättra appen på ett bättre sätt.

Efter testning kommer **Lansering** och här behöver jag tänka på två olika saker:

Att publicera appen, genom att ladda upp appen på Google play eller App Store och skriver också en kort beskrivning om denna app, ska beskrivningen av appen vara kort och tydlig.

Att marknadsföra: genom att sprida information om appen på sociala medier och att berätta om appen i olika kanaler och ger tips för att visa användaren hur de kan komma igång med appen.

Sista steg är **underhållning och att uppdatera**

Här behöver jag **samla in alla feedback** som jag fått av användaren och ta reda på (**Analysera**) vad är det som fungerar bra och vad är det som är mindre bra och behöver förbättras även fixa problemet om det uppstod och även **support** ska finnas alltid för att lösa problemet eller om någon användare har nån fråga. I **uppdateringen** ska jag lägga till nya funktioner som matchar användarens behov och efterfrågan, och **åtgärder** om det finns något problem.

Nyckelkomponenter:

- Front-end ramverk : det är en del av appen och vad användarna ser och i det bygger appen designen och hjälper till att bygga användarens upplevelser och även andra olika visuella delarna såsom :

Angular , vue .js och React: syftet med användningen är att kunna skapa användargränssnittet och där kan användaren logga in och se olika träningsprogram, man kan också bygga interaktiva funktioner för att kan visa till användarna träningsvideor och att registrera träningspass.

Front- end ramverk kan också kommunicera med back-end API som hjälper till att hämtar och skickar data såsom att göra olika uppdateringar för användarens schema och träningspass.

- Back-end API: syftet med den att sköta alla dokumentations data mellan både användarna och databasen , det vill säga att hantera dessa dokument.

I en personlig träningsapp kan vi använda Node.js och spring Boot för att bygga API:et som gör att man kan hantera olika dataförfrågningar och även att hantera registreringen av användarna. API:t kan också hantera olika uppdateringar av träningsplaner och skickar till användarna tips eller notifieringar .

- Databasen innehåller olika saker såsom användaruppgifter, olika träningspass och program. I en personlig träningsapp. I träningsapp kan vi använda (MySQL or PostgreSQL) detta används för att strukturera datan, exempel som schema och träningspass och vidare . (MongoDB) denna är ett alternativ om man vill hantera ostrukturerad förändring av datan, såsom kommentarer eller man vill spara en träningspass.

Appen kommunicerar med databasen via back- end API:t i fall användare göra en uppdatering om sitt mål eller en träningspass.

- Betalning Gateway och integration : för att göra säkra betalningar för tjänster som användarna köper inom appen. Man kan använda (Paypal , Stripe or Braintree) och dessa används för att implementera betalningar i appen. Det kan vara ett abonnemang eller köp av produkter som finns i appen eller ett träningspass. Syftet med det att hantera säkerheten för betalningar. Även appen kan hantera användarens abonnemang och betalningsprocesser och skickar faktorer till användarna.

Ha en trevlig dag! 😊

// Mahmoud