

# Raport proiect ASP.NET – Magazin Online – RetroGamingWorld

Realizat de Hancu Alexandru-Andrei și Dănilă Tudor-Mihail

Grupa 234

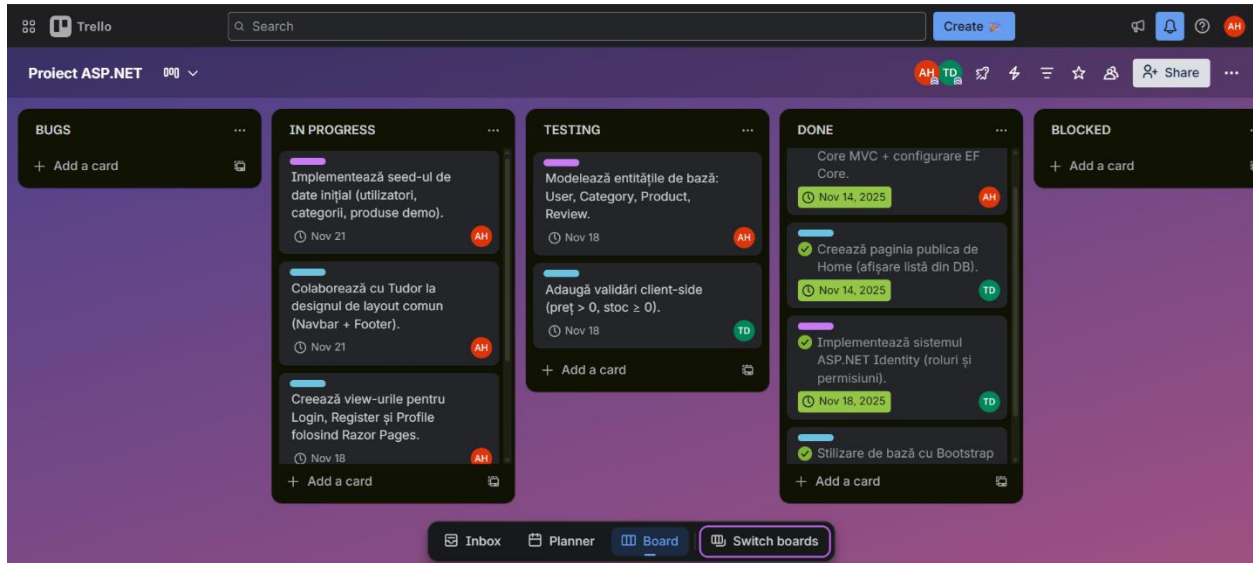
## Introducere

Acest raport are ca rol evidența progresului dezvoltării aplicației web al unui magazin online, în care detaliem comunicarea coechipierilor, gestionarea dificultăților întâmpinate pe parcurs, folosirea aplicației Trello și a metodologiei Agile pentru realizarea task-urilor, împărțirea echilibrată ale acestora și, mai ales, progresul general al proiectului.

Ne-am ajutat de companionul AI ChatGPT pentru definirea și împărțirea task-urilor, punând și label-uri de frontend/backend și atribuind task-urile fiecărui membru, astfel încât efortul depus de fiecare să fie aproximativ egal, și implicarea fiecăruia în frontend și backend să fie echilibrată. În plus, am stabilit și deadline-uri aproximative pentru fiecare task, apoi am stabilit 3 sprint-uri a câte 2-3 săptămâni:

- Sprintul 1 : 11 Noiembrie - 28 noiembrie
- Sprintul 2 : 29 noiembrie - 19 decembrie
- Sprintul 3 : 20 decembrie - 7 ianuarie

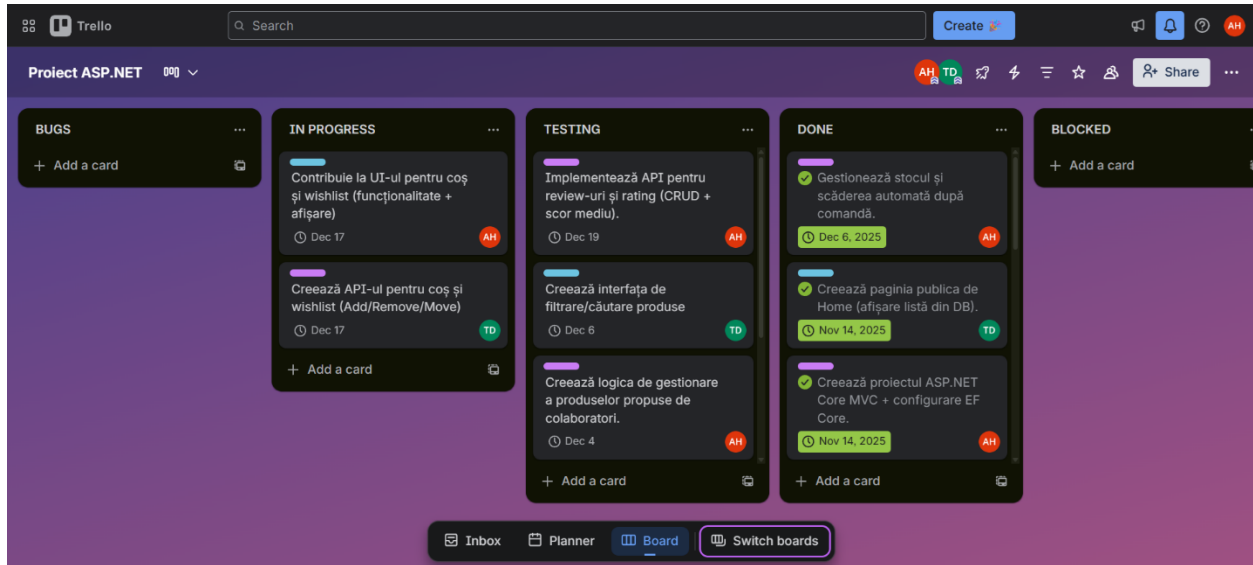
# Sprintul 1



Sprintul 1 a constatat în bazele efective ale proiectului: soluția ASP.NET MVC, paginile de Start și de /Index, modelarea entităților de bază: Article(num, descriere, imagine, preț, stoc, categorie), Comment(review, text), Category(denumire); conectarea la baza de date SQL, definirea Controller-elor pentru fiecare entitate și stilizările CSS / Bootstrap de bază.

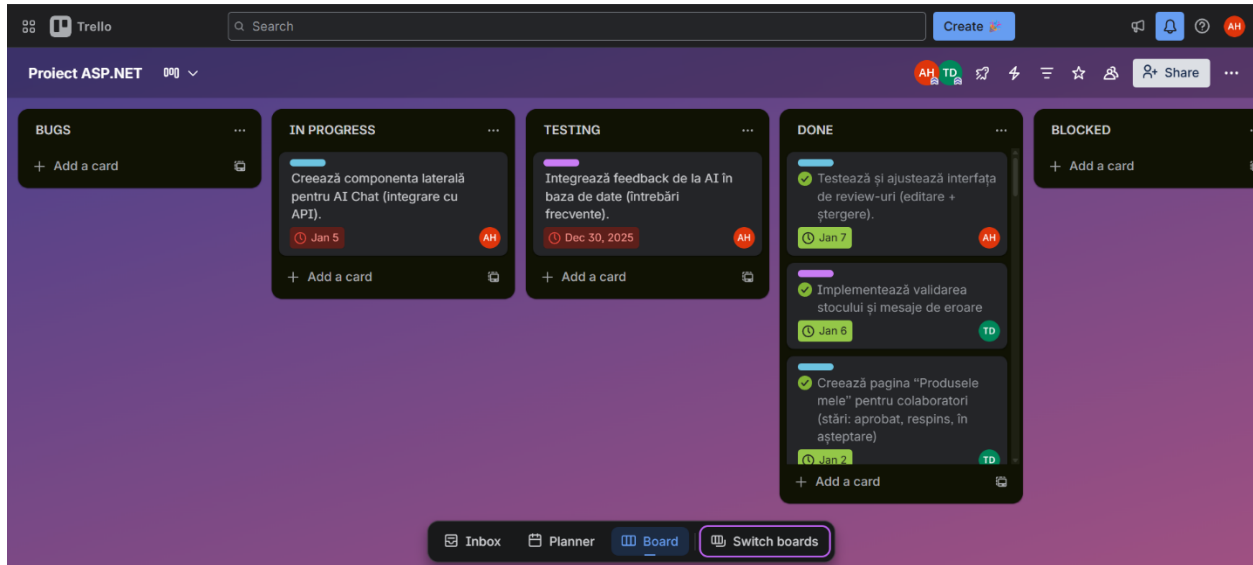
Obstacolul principal întâmpinat a fost folosirea platformei GitHub pentru a încărca și a revizui codul scris de celălalt coechipier, dar mai ales pentru a da "Pull" proiectului într-un repozitor local. Ne-am conectat pe aplicația Discord pentru a discuta în timp real asupra acestei probleme. Împreună ne-am dat seama ce fișiere trebuie, pot, și nu pot fi puse în ".gitignore", iar astfel am reușit să rezolvăm problemele de migrare locală.

## Sprintul 2



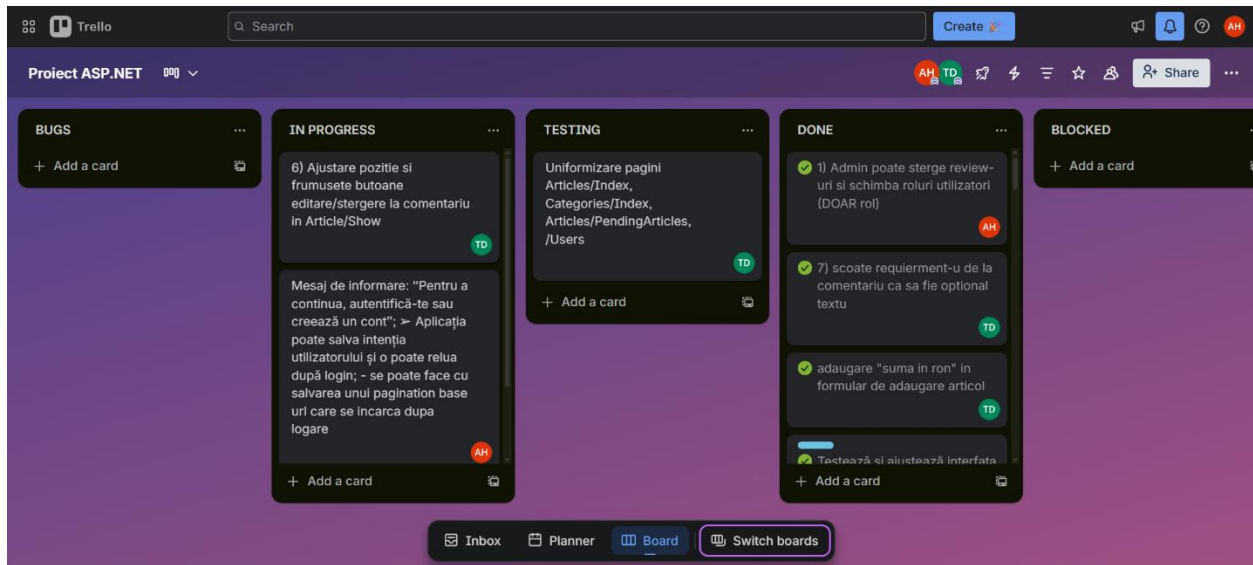
În sprintul 2 am reușit să continuăm în a face progrese precum: gestionarea stocului produselor, interfața de filtrare și căutare de produse după rating, categorie și preț, logica produselor propuse de colaboratori și trimise spre aprobare adminilor, iar ulterior funcționalitatea și operațiile CRUD pentru coșul de cumpărături și wishlist. După terminarea sprintului 2, aplicația era utilizabilă din punct de vedere funcțional și vizual.

## Sprintul 3



Sprintul 3 s-a caracterizat prin testarea și îmbunătățirea funcționalităților dezvoltate în sprintul 2, și integrarea unui companion AI care poate răspunde la întrebări puse frecvent și ține cont de frecvența acestor întrebări. Ne-am accentuat în acest sprint mai ales pe identitatea site-ului, uniformizând aspectul paginilor principale.

# Retușuri finale



Aici nu ne aflăm într-un sprint propriu-zis, ci mai degrabă în etapa de corectare a micilor greșeli și umplerea lacunelor acumulate pe parcursul dezvoltării proiectului, precum: ajustarea pozițiilor butoanelor de ștergere și editare de comentarii pentru admini, specificarea explicită a sumei produselor în RON, și înlăturarea funcționalităților irelevante (precum afișarea produselor dintr-o categorie doar pentru admini).

## Concluzii

La modul general, dezvoltarea proiectului a decurs în concordanță cu limitele impuse, deși în cazuri excepționale (precum sărbători legale) am mai întârziat cu câte un deadline, am avut diverse ocazii de a da dovadă de creativitate și personalitate. Considerăm că am colaborat eficient, folosindu-ne de diferite modalități de comunicare, răbdare și înțelegere reciprocă, iar întregul proiectului a reprezentat o experiență pozitivă pentru amândoi.