

UNIVERSITATEA DIN BUCUREŞTI
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ŞI INFORMATICĂ

FitQuest
RAPORT DE REPLANIFICARE

Echipa 22
Trofin George-Ionut
Sava Constantin-Alin

2025

Cuprins

1. Scopul aplicației.....	4
2. Aria de acoperire a aplicației.....	4
3. Analiza primului EPIC.....	5
3.1 Rezultatul evaluării.....	5
3.2 Gradul de realizare al specificațiilor și componentelor.....	5
3.3 Aspectele care au influențat rezultatul.....	6
4. Replanificarea celui de-al doilea EPIC.....	7
4.1 Metode de lucru.....	7
4.2 Modificări la nivel de specificații și componente.....	7
4.3 Replanificarea propriu-zisă.....	8

1. Scopul aplicației

FitQuest este o aplicație web de tip fitness și wellness, care are ca misiune principală promovarea unui stil de viață activ, echilibrat și sănătos. Ea îmbină urmărirea activităților fizice și a obiceiurilor benefice cu tehnici moderne de gamification, transformând progresul real într-o experiență interactivă, motivantă și sigură pentru utilizatori.

Prin FitQuest, utilizatorii își pot monitoriza activitățile zilnice (exerciții, alimentație, somn, hidratare) și pot primi recompense virtuale sub formă de puncte de experiență (XP), niveluri, insigne și misiuni. Sistemul de recompense este susținut de un mecanism de validare automată sau manuală a activităților, care previne abuzul și asigură corectitudinea datelor introduse. Dovozile media (poze sau înregistrări) sunt stocate temporar și șterse automat după validare, respectând principiile de intimitate și confidențialitate a datelor personale.

Aplicația include și un nivel premium, disponibil pentru utilizatorii care doresc acces la servicii personalizate oferite de antrenori certificați. Prin intermediul unui abonament lunar, aceștia pot beneficia de planuri individuale de antrenament, recomandări și monitorizare a progresului. Astfel, FitQuest devine o platformă care conectează pasionații de sport cu profesioniștii din domeniu, într-un ecosistem digital echilibrat, motivant și sustenabil.

2. Aria de acoperire a aplicației

Aplicația permite:

- Crearea conturilor cu roluri diferite (utilizator, antrenor, administrator);
- Înregistrarea activităților (exerciții, alimentație, somn, hidratare);
- Adăugarea și validarea dovezilor media (imagini/inregistrări), urmată de ștergerea automată a acestora pentru protejarea intimității;
- Acces la servicii premium prin abonament, care oferă colaborare directă cu antrenori certificați;
- Gestionarea conținutului și a regulilor de către administrator.

FitQuest nu este o aplicație medicală, o rețea socială sau o platformă de streaming video, ci un sistem de motivare și urmărire a progresului personal.

Roulurile principale sunt:

- Utilizator standard – înregistrează activități și acumulează XP;
- Utilizator premium – colaborează cu antrenori și primește planuri personalizate;
- Antrenor – oferă ghidare și monitorizează progresul clientilor;
- Administrator – gestionează regulile, utilizatorii și validările.

3. Analiza primului EPIC

3.1 Rezultatul evaluării

Interfață	0.25	Stiluri primitive
Functionalitati de baza	0.75	Destul de complex. Doar un rol
Gamification	0.25	Doar acumularea de puncte

Stadiul aplicației la finalul EPIC-ului 1 (prima jumătate a proiectului) este în medie și accentul în a doua parte a proiectului trebuie pus pe mai mult pe implementarea specificațiilor de utilizator – riscul major este ca aplicația să rămână doar o colecție de funcționalități și nu o aplicație propriu-zisă care își îndeplinește scopul.

3.2 Gradul de realizare al specificațiilor și componentelor

Specificație planificată	Componente corespunzătoare	Componente implementate	Gradul de finalizare a specificației
Crearea contului și autentificarea utilizatorilor (standard, trainer, admin)	Razor Pages (Login/Register), AccountModel, Google API, BCrypt, EF Core, MySQL	Pagini login/register, autentificare clasica + Google, hash parole	Finalizată (sprint 1 → sprint 2) Fiind prima specificație inclusă un mare workload pe partea de setup cu multe necunoscute.
Introducerea activităților prin formular	Razor Pages (AddActivity), Bootstrap Forms, ActivityService, EF Core	Formular activități, validare input, salvare în DB	Finalizată (sprint 2)
Upload și stocare dovezi media	Storage Service, Entity Framework, MySQL (Evidence)	Upload fișiere, asociere cu activitate	Finalizată (inceput în sprint 2 finalizat în sprint 3)
Validarea automată a activităților	Backend ASP.NET Core, ActivityService Model de machine learning care să facă detectia	Validare manuală de către trainer	Schimbări specifice. Are o complexitate mai mare decât prevăzută inițial. Nu blochează alte

			flow-uri și nu e la fel de critica ca alte flowuri principale. Poate fi mutata spre final daca va ramane timp.
Acordarea XP, niveluri și insigne	GamificationService, UserStats, Dashboard UI	Calcul XP, level up, insigne	Finalizată (sprint 3)
Ștergerea automată a dovezilor media după validare	Storage Service, procese backend	Ștergere automată fișiere validate	Finalizată (inceputa în sprint 2 finalizata în sprint 3)
Afișarea progresului în dashboard	Razor Pages Dashboard, Bootstrap, AJAX	Dashboard cu XP, insigne, activități	Finalizată (sprint 3)
Notificări la obținerea recompenselor	UI Alerts, GamificationService	Notificări vizuale în interfață.	Finalizată (sprint 3)
Clasament utilizatori (leaderboard)	Endpoint dedicat, Razor Pages Leaderboard	Clasament pe bază de XP	Finalizată (sprint 3)

3.3 Aspectele care au influențat rezultatul

Cateva aspecte identificate au fost:

- Complexitatea ridicată a procesului de creare și configurare inițială a proiectului, care a generat numeroase erori și situații neprevăzute, în special pe partea de setup tehnic (framework, bază de date, autentificare, managementul de secrete, etc.).
- Dificultatea de paralelizare a task-urilor în primele sprinturi, cauzată de lipsa unei baze stabile a aplicației, ceea ce a făcut ca multe activități să depindă direct unele de altele.
- Lipsa unor standarde și componente template inițiale, care să poată fi reutilizate, fapt ce a dus la un timp mai mare de implementare și documentare referitor la structura și stilul componentelor (ex. Nu era un exemplu clar despre cum ar trebui să arate o pagina sau care sunt pattern-urile prin care se trimit date)

Aspectele menționate au condus la consumarea unui timp neprevăzut în plus în cadrul primului EPIC. Cu toate acestea, obiectivele principale au fost realizate, iar experiența acumulată în această etapă a contribuit la o mai bună desfășurare a activităților în EPIC-urile următoare.

4. Replanificarea celui de-al doilea EPIC

4.1 Metode de lucru

O sa mergem in continuare pe strategia B care implica consolidarea modului de lucru. In acest scop ne vom axa pe:

- **Planificarea taskurilor astfel incat sa fie cat mai paralelizabile.** Aici vom urmari gasirea unor zone de lucru astfel incat conflictele functionale sa fie 0 (sa nu implementam aceeasi chestie de 2 ori) si vom incerca sa minimizam si conflictele mergeuirea commiturilor de git (pot fi incomfotabile si aduc un risc destul de mare pentru persoane neexperimentate)
- **Valorificarea componentelor și soluțiilor deja implementate.** Deja exista o structura verticala implementata in proiect, deci următoarele task-uri pot replica structura modificand doar continutul ei.
- **Cresterea claritatii specificatiilor.** Unele user stories puteau fi destul de ambiguie si necesitau consultari inainte ca dezvoltarea sa inceapa. Planul e sa le facem mai concise de la inceput.

4.2 Modificări la nivel de specificații și componente

Specificatie	Efect
“Ca utilizator, vreau sa mi se poata valida automat cat mai multe din activitati”	Specificatia a fost modificata. Antrenorii vor valida acum antrenamentele userilor.
“Ca product owner, vreau ca utilizatorii sa aiba acces la sfaturi si planuri de fitness dedicate (inclusive quest-uri)” “Ca trainer vreau sa pot sa-mi compun planuri de fitness.”	Specificatia va fi deprioritizata. (doar partea legata de planuri de fitness) Motivatie: Nu este clar cum vrem sa implementam partea de planuri si ce rol ar avea in aplicatie. E posibil ca mecanismul de questuri de delegare de activitati sa fie suficient.
“Ca administrator, vreau sa pot vizualiza lista de activitati ce necesita validare manuala si sa le pot aproba sau respinge” “Ca utilizator vreau ca questurile sa fie completate automat atunci cand toate conditiile sunt indeplinite”	Specificatia a fost deprioritizata. Nu avem in momentul de fata activitati ce necesita aprobare de la administrator.
“Ca utilizator vreau ca questurile sa fie completate automat atunci cand toate conditiile sunt indeplinite”	Specificatie noua. Questurile nu vor mai fi validate manual, ci vor fi legate de activitatile persoanelor.
“Ca utilizator vreau sa am o lista de prieteni cu care sa imi pot compara progresul”	Specificatie noua. Va include componente ce tin de: - cereri de prietenie

	<ul style="list-style-type: none"> - leaderboard personalizat - vizualizarea activitatii prietenilor
--	--

4.3 Replanificarea propriu-zisă

In cadrul replanificarii o sa incep prin a separa story-urile ramase pe categorii in functie de ce dependinte ar putea avea la alte story-uri. Se pot identifica 4 categorii:

- Storyuri legate de activitatea antrenorilor. Acestea la randul lor pot fi impartite pe mai multe categorii. Partea de abonamente si interacciune cu userul pot fi paralelizate dupa ce partea de baza e finalizata.
 - Baza
 - "Ca trainer, vreau sa am optiune de creare cont si logare dedicate"
 - "Ca trainer, vreau ca trainer-ul sa aiba un panou de trainer in care va fie vizibile informatii despre clientii lui" (in aceasta faza clientii pot fi hard-coded for testing purposes)
 - Abonamente
 - "Ca trainer, vreau sa am o optiune de abonament dedicat mie"
 - "Ca programator, vreau sa se faca o asociere automata intre utilizator si antrenor la cumpararea unui abonament"
 - "Ca product owner, vreau sa exista posibilitatea de active abonamente premium dedicate per antrenor"
 - Interactiune cu userul
 - "Ca utilizator, vreau sa pot primii activitati special de la antrenorii la care ma abonez"
 - "Ca trainee, vreau sa pot oferi feedback abonatilor mei."
 - "Ca trainer vreau sa pot da activitati abonatilor mei (chiar si la cererea lor)"
- Storyuri legate de activitatea adminilor
 - "Ca administrator, vreau sa ma pot loga in aplicatie cu un status special"
 - "Ca administrator, vreau sa am un panou de administrator dedicat, din care sa pot modifica orice aspect in legatura cu conturile tuturor utilizatorilor, indiferent de rolul lor"
- Storyuri legate de questuri
 - "Ca product owner, vreau ca utilizatorii sa aiba acces la sfaturi, planuri de fitness dedicate si quest-uri"
 - "Ca utilizator vreau ca questurile sa fie completate automat atunci cand toate conditiile sunt indeplinite"
- Storyuri legate de prieteni
 - "Ca utilizator vreau sa am o lista de prieteni cu care sa imi pot compara progresul"
 - "Ca utilizator vreau sa pot trimite si accepta cereri de prietenie"

- "Ca utilizator vreau sa pot vedea un leaderboard special care sa includa doar prietenii mei"
- "Ca utilizator vreau sa pot vedea activitatea prietenilor mei."

Sprint 4

In sprintul 4 vor fi indeplinite urmatoarele secțiuni:

- Trainer – Baza
- Admin Console
- Quests

Daca cineva va termina munca in sprint-ul 4 ca putea incepe sa lucreze la partea de trainer –interactiune cu userul daca partea de Baza e finalizata. Daca nu va incepe sa lucreze la partea de prieteni.

Sprint 5

- Trainer – Abonamente
- Trainer – Interactiune cu userul
- Prieteni

Sprint 6

→ Pe langa testarea manuala as include si un user interview pentru identificarea zonelor de frictiune la nivel de UX. (ex. Butoane fara feedback vizual, redirectari neintuitive etc.)