

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI 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. Dovezile 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/înregistrări), 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.

Rolurile principale sunt:

- Utilizator standard – înregistrează activități și acumulează XP;
- Utilizator premium – colaborează cu antrenori și primește planuri personalizate;
- Antrenor – oferă ghidare și monitorizează progresul clienților;
- 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 clasică + Google, hash parole	Finalizată (sprint 1 → sprint 2) Fiind prima specificația a inclus 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 in sprint 2 finalizat in sprint 3)
Validarea automată a activităților	Backend ASP.NET Core, ActivityService Model de machine learning care sa faca detectia	Validare manuala de catre trainer	Schimbat specificatii. Are o complexitate mai mare decat prevazuta initial. Nu blocheaza alte

			flow-uri si 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 in sprint 2 finalizata in 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 pagină 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 incomfortabile 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 ambigue 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

În cadrul replanificării o să încep prin a separa story-urile rămase pe categorii în funcție de ce dependente ar putea avea la alte story-uri. Se pot identifica 4 categorii:

- Storyuri legate de activitatea antrenorilor. Acestea la randul lor pot fi împartite pe mai multe categorii. Partea de abonamente și interacțiune cu userul pot fi paralelizate după ce partea de baza e finalizată.
 - Baza
 - "Ca trainer, vreau să am opțiuni de creare cont și logare dedicate"
 - "Ca trainer, vreau ca trainer-ul să aibă un panou de trainer în care va fi vizibile informații despre clienții lui" (în această fază clienții pot fi hard-coded for testing purposes)
 - Abonamente
 - "Ca trainer, vreau să am o opțiune de abonament dedicată mie"
 - "Ca programator, vreau să se facă o asocieră automată între utilizator și antrenor la cumpărarea unui abonament"
 - "Ca product owner, vreau să existe posibilitatea de active abonamente premium dedicate per antrenor"
 - Interacțiune cu userul
 - "Ca utilizator, vreau să pot primi activități speciale de la antrenorii la care mă abonez"
 - "Ca trainee, vreau să pot oferi feedback abonaților mei."
 - "Ca trainer vreau să pot da activități abonaților mei (chiar și la cererea lor)"
- Storyuri legate de activitatea adminilor
 - "Ca administrator, vreau să mă pot loga în aplicație cu un status special"
 - "Ca administrator, vreau să am un panou de administrator dedicat, din care să pot modifica orice aspect în legătură cu conturile tuturor utilizatorilor, indiferent de rolul lor"
 -
- Storyuri legate de questuri
 - "Ca product owner, vreau ca utilizatorii să aibă acces la sfaturi, planuri de fitness dedicate și quest-uri"
 - "Ca utilizator vreau ca questurile să fie completate automat atunci când toate condițiile sunt îndeplinite"
- Storyuri legate de prieteni
 - "Ca utilizator vreau să am o listă de prieteni cu care să mă pot compara progresul"
 - "Ca utilizator vreau să pot trimite și 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.)