



Име на отбора	Mean Koalas
Итерация	2

Роля	Студент (имена)
Developer 1	Гергана Великова
Developer 2	Вирджиния Ангелова
QA	Кристиян Дичев
Project manager	Иван Ябанджиев
Product owner	Александър Вичев

# Идея на проекта

- ▶ Съществуват множество обществени проблеми в днешно време.
- ▶ Един от тези проблеми е замърсяването на **околната среда** и неглижирането на гражданите към опазването ѝ.
- ▶ Идеята ни е да създадем приложение, което да обедини всички нас, за по-добро и чисто бъдеще.
- ▶ Нашето мото е: „Промени себе си, за да промениш света!“

# Същност на проекта

- ▶ Тази идея ще се осъществи чрез създаването на уеб-приложение.
- ▶ В това уеб-приложение всеки гражданин ще има възможност да допринесе за опазването на природата.
  - ▶ Чрез подаване на сигнал, локация и снимки, потребителите ще имат възможност да организират групова организация за почистване.
  - ▶ Ще може да се информира местната власт за проблемите.
  - ▶ При участие в групови организации потребителите ще имат възможността да събират наградни точки и да бъдат визуализирани в уеб-приложението. А първият по точки за месеца ще бъде награден като „Гражданин на месеца“.

# Бизнес Модел

(Project Owner: Alexander Vichev)

## Държавни и корпоративни субсидии

- Създаване на правителствени и корпоративни връзки с цел дълготрайна социално-комунална полза би била критична за придобиване на минимални финанси. Това би се осъществило по-лесно чрез мащабна ПР кампания заедно с правителството или корпорацията за подобряване на имиджа му.

# Елемент на игра

- ▶ След установяване на продукта в използваемо състояние би могло да се разшири с елемент на игра.
- ▶ Ще се допуска събиране на точки на потребителя, чрез изпълняване на различни задачи в околността на потребителя. Тези точки могат да се използват за купуване на игрални и козметични елементи в онлайн магазин.
- ▶ Тези потребители могат да купят буустъри на точки с истински пари.

# Организация на екипа

(Project Manager: Ivan Yabandzhiev)

## Комуникация и ръководство

- Този метод ще се използва за следене на текущата работа и отношението на участниците в отбора. Това ще се осъществява чрез комуникация и наблюдение на живо, като ще се прави преглед на техните постижения и всякакви проблеми, които са възникнали.



# Управление на конфликти

- ▶ Този метод ще позволи за справянето с конфликти в екипната среда за постигане на по-висока производителност и положителни работни взаимоотношения между членовете на екипа. Ще се вземат следните характеристики на конфликта:
  - ▶ Естеството на конфликта.
  - ▶ Интензивност и значение на конфликта.
  - ▶ Налично време за разрешаване на конфликта.
  - ▶ Участниците в конфликта и тяхната позиция в него.
  - ▶ Мотивация да се разреши проблема.
  - ▶ Регистрация на всички проблеми възникнали по време на проекта, за да се създадат документи за регистриране на проблеми (issue logs). Те помагат за следенето на лицата, отговорни за проблемите, и да се справят с пречките, които блокират членовете на екипа от изпълнението на целите.

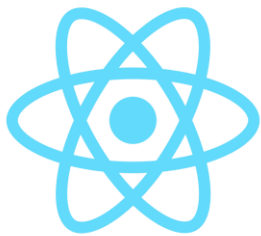


# Езици за програмиране и технологии на проекта

(Developer 1: Gergana Velikova)

## React и Node.js

- ▶ Ще използваме React, за да създадем компоненти, от които след това да съставим сложни UI.
- ▶ Node.js ще ни бъде необходим, за да имаме среда за изпълняване на JavaScript код.



# Google Firebase

- За поддръжка на базата данни сме избрали Google Firebase поради опростената работа с него и лесното конфигуриране.

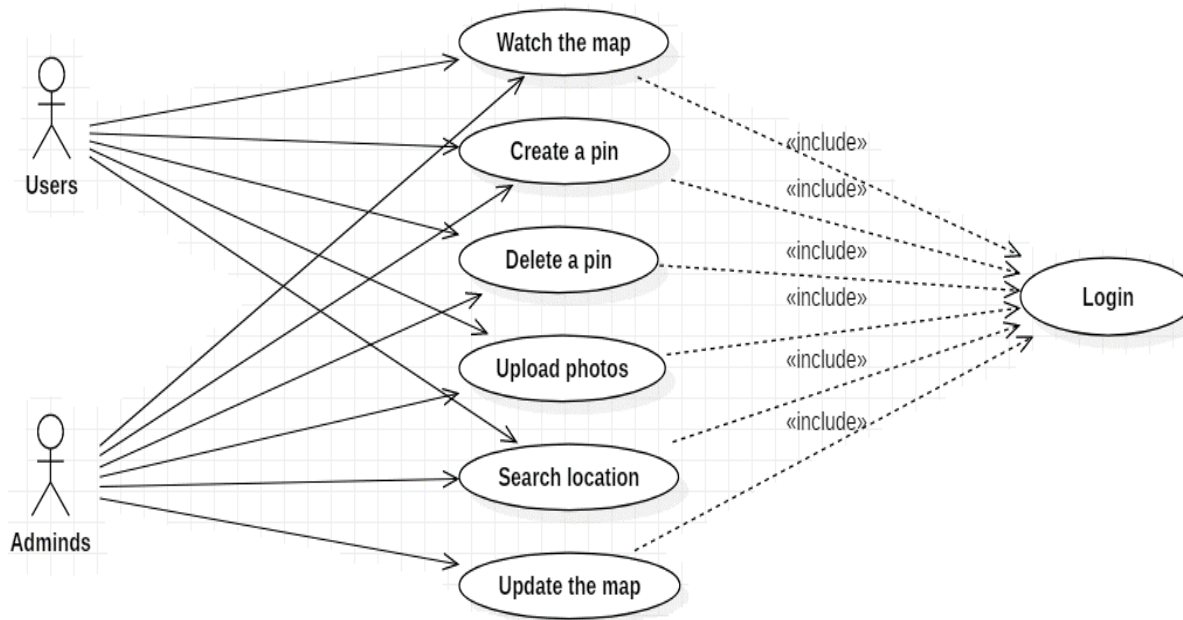


# Firebase

# Основна архитектура на проекта

(Developer 2: Virginia Angelova)

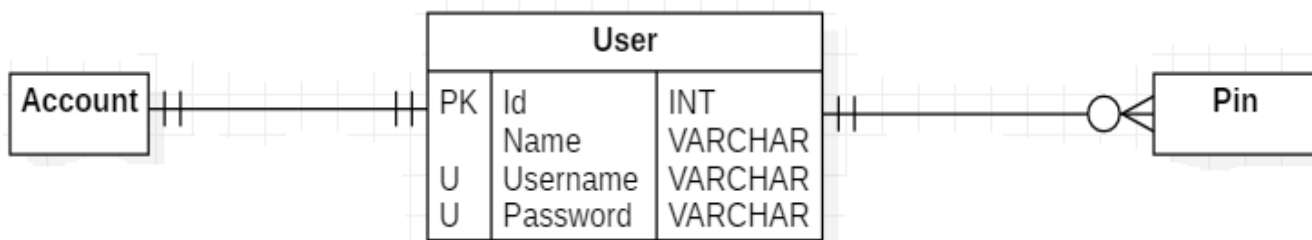
## Функционалност



- ▶ Отбелязване на най-замърсените места в страната.
- ▶ Прилагане на изображение към локацията.
- ▶ Търсене на дадена локация.
- ▶ Смяна на статус.

# База данни.

- ▶ РК - Първичен ключ (Primary key)
- ▶ U - Уникалност (Unique)
- ▶ Връзки - едно към едно и едно към много.



# Проверка на качеството

(QA: Kristiyan Dichev)

## Функционално тестване

- ▶ Unit Testing
- ▶ Smoke Testing
- ▶ Sanity Testing
- ▶ System Integration Testing
- ▶ Regression
- ▶ UAT

### QUALITY ASSURANCE



# Нефункціональні тестове

- ▶ Security
- ▶ Reliability
- ▶ Survivability
- ▶ Availability
- ▶ Usability
- ▶ Scalability
- ▶ Interoperability
- ▶ Efficiency
- ▶ Flexibility
- ▶ Portability
- ▶ Reusability

Благодарим за  
вниманието !

