

1. PROJECT INITIATION

1.1 Project Charter

Името на проекта е: “Touch Grass”. То е Desktop приложение изработено с Java & Swing, целта на което е геймицирано приложение което мотивира потребителите да бъдат по физически активни. Стойността се израства в подобряване на навиците на хората чрез игровите механики. Очакваният срок за изпълнение е 6 седмици разделени на 3 спринта поради използването на методологията Agile (Scrum). В края на които очакваме: Работещо приложение + документация + презентация + демо

1.2 Business Case

- Проблем:
 - Човек прекарва твърде много време пред екран
 - Липса на мотивация за движение
- Решение:
 - Забавно Приложение с мисии, прогресия и награди
 - Минимален, ясен UI чрез Swing
 - Локално запазване на данни
 -

1.3 Success Criteria (KPI)

- Приложението стартира
- 100% от user stories са DONE
- Данните се запазват коректно
- Demo може да се изпълни
- Документацията е пълна

2. STAKEHOLDER MANAGEMENT

Stakeholder	Интерес	Влияние	Управление
Product Owner	Пари	Високо	Review, demo
Отбор	Ясни задачи	Високо	Jira, daily
PM	контрол	Високо	Jira, отчети
Потребители	UX	Ниско	Testing

3. УПРАВЛЕНИЕ НА ОБХВАТА

- 3.1. В обхвата
 - Login / Register
 - Система за мисии
 - XP и нива
 - Профил
 - Swing UI
 - Локално съхранение
- 3.2. Извън обхвата
 - Онлайн синхронизация
 - Мобилно приложение
 - Чат
 - Cloud
 - AI

4. УПРАВЛЕНИЕ НА ИЗИСКВАНИЯТА

- 4.1. Функционални изисквания
 - Потребителят може да се логне
 - Потребителят вижда списък с мисии
 - Потребителят завършва мисии
 - Потребителят може да се запише за събитие
 - Потребителят получава XP след въвеждане на код
 - Данните се запазват локално
 - Администратор / спонсор добавя мисии
- 4.2. Нефункционални изисквания
 - Стаптиране < 2 секунди
 - Без сривове
 - Четим UI
 - Съвместимост с Java 17
 - Четим и структуриран код

5. СТРУКТУРА НА РАЗБИВКА НА РАБОТАТА

- Планиране
 - 1.1 Проектна харта
 - 1.2 Jira конфигурация
 - 1.3 Планиране на спринтове
- Дизайн
 - 2.1 Figma прототип
 - 2.2 UML диаграми
- Разработка
 - 3.1 UI (Swing)
 - 3.2 Логика
 - 3.3 Персистентност
- Тестване
 - 4.1 Unit тестове
 - 4.2 Ръчни тестове
- Доставка
 - 5.1 Презентация
 - 5.2 Видео демонстрация
 - 5.3 Доклад

6. УПРАВЛЕНИЕ НА ГРАФИКА

Седмица	Дейности
1	Планиране & Setup
2	UI & MVP
3	Основна Логика
4	Reliability (Персистентност)
5	QA & Bugfixing
6	Demo & Documentation

7. УПРАВЛЕНИЕ НА СПРИНТОВЕТЕ

- Sprint 1 – Архитектура и UI
Deliverable: Навигираме приложение с dummy данни
- Sprint 2 – Логика и персистентност
Deliverable: Работещи игрови механики
- Sprint 3 – QA и доставка
Deliverable: Стабилен release

8. УПРАВЛЕНИЕ НА РЕСУРСИТЕ

- **Product Owner (PO) | Натоварване: 60% | Отговорности:**
 - Дефинира и приоритизира Product Backlog
 - Формулира user stories и acceptance criteria
 - Приема завършените функционалности
 - Участва в sprint review и финалното демо
- **Project Manager | Натоварване: 100% | Отговорности:**
 - Планира проекта и спринтовете
 - Настройва и поддържа Jira проекта
 - Разпределя задачите и следи напредъка
 - Управлява рискове и срокове
 - Подготвя документация и презентация
- **Developer 1 | Натоварване: 100% | Отговорности:**
 - Разработва потребителския интерфейс със Swing
 - Имплементира навигация и UI логика
 - Поправя UI дефекти
- **Developer 2 | Натоварване: 100% | Отговорности:**
 - Имплементира бизнес логиката (мисии, XP, нива)
 - Реализира локалното запазване на данни
 - Поддържа архитектурата на приложението
 - Отстранява логически дефекти
- **QA | Натоварване: ~50% | Отговорности:**
 - Изготвя тестови сценарии
 - Провежда ръчно тестване
 - Докладва дефекти в Jira
 - Проверява Definition of Done
 - Участва в подготовката на демо

9. УПРАВЛЕНИЕ НА РИСКОВЕТЕ (Risk Management)

Риск	Вероятност	Влияние	Реакция
Забавяне	Средна	Високо	Намаляне на scope
Бъгове	Висока	Средно	QA спринт
Сложност на Swing	Ниска	Средно	Прост UI
Липса на време	Висока	Високо	Проритет е MVP

10. УПРАВЛЕНИЕ НА КАЧЕСТВОТО

- Definition of Done:
 - Кодът се компилира
 - Няма сривове
 - Данните се запазват
 - UI реагира
 - Тестовете минават
 - Документацията е готова
- QA стратегия:
 - Ръчни тестове
 - Smoke тестове
 - Regression тестове
 - Demo run

11. КОМУНИКАЦИОНЕН ПЛАН

Събитие	Честота	Канал
Daily	Всеки ден	Discord
Planning	Всеки 2 седмици	Teams среща
Review	Всеки 2 седмици	Live Demo
Status	Всяка седмица	Jira

12. ЗАТВАРЯНЕ НА ПРОЕКТА

- Всички задачи са DONE
- Репозиторито е чисто
- Документацията е предадена
- Презентацията е готова
- Проектът е архивиран