

HeyKid GetFit

Изготвили: Nighttime
Novelists



Съдържание

01

Бизнес модел

02

Планиране

03

Techstack и диаграми

04


Основна архитектура и
прототип

05


Тестване

Запознаване с проблема





Разпределение по роли



Роля	Студент (имена)
Developer 1	Ивайло Илиев
Developer 2	Георги Петков
QA	Йоана Гаджакова
Project manager	Тодор Арnaudов
Product owner	Михаела Балийска



Бизнес модел



01

Какво предлагаме?

Software as a Service (SaaS) - дигитален продукт, който се предлага като услуга:

- Безплатна версия (Free) - базов достъп
- Платена версия (Premium) - разширени функционалности

Това дава възможност за устойчиви месечни приходи, дългосрочна връзка с потребителите и възможност за развитие и надграждане





Версии

Free

- Достъп до базови упражнения
- Дневни предизвикателства
- Система за точки, нива и значки
- Образователна секция за здравословно хранене
- Основни напомняния за движение и screen time

Цел: Привличане на потребители и създаване на здравословни навици при децата

Premium

- Подробна статистика за активността на детето
- Родителски панел
- Персонализирани предизвикателства
- Допълнителни упражнения и нива
- По-стойностни награди

Цел: Устойчив приход и повече взаимодействие с родителите



Приходи

- Абонамент от родители - месечен или годишен абонамент за използване на Premium версията
- Партньорски комисионни - детски магазини, книжарници, спортни магазини
 - детето печели точки
 - точките се разменят за промокод
 - партньорът плаща комисионна за всяка реализирана покупка



Път на проекта

01

Освовна
версия

Мотивация
за деца и
родители

02

03

Персонализация
и AI

Project Roadmap

Седмица	1	2	3	4	5	6
Спринт	1		2		3	
MVP – Основна версия						
Регистрация на дете и родител						
Образователна секция						
Основни упражнения						
Дневни предизвикателства						
Система за точки и нива						
Мотивация						
Родителски панел						
Статистики						
Screen Time Reminder						
Първи партньорски награди						
Персонализация и AI						
Персонализирани challenge-и						
Повече партньори						
AI препоръки						
Различни езици						



02

Планиране

Предпоставки

- Три планирани спринта
- Продължителност на спринт - 2 седмици
- Само двама разработчици
- Един единствен QA
- 13 user stories
- Само един екип

Това са грубо 2.2 сторита на седмица. Проектът има нужда от внимателно и добро планиране.



User Stories

☐ **Sprint 1** [Add dates](#) (4 work items)

UNI-1

Регистрация на дете и родител

UNI-6

Родителски панел

UNI-10

Персонализирани предизвикателства

UNI-11

Повече партньори

+ Create

☐ **Sprint 2** [Add dates](#) (6 work items)

UNI-2

Образователна секция

UNI-3

Основни упражнения

UNI-4

Дневни предизвикателства

UNI-7

Статистики

UNI-8

Screen Time Reminder

UNI-12

AI препоръки

+ Create

☐ **Sprint 3** [Add dates](#) (3 work items)

UNI-5

Система за точки и нива

UNI-9

Първи партньорски награди

UNI-13

Поддръжка на различни езици

+ Create

Разпределение

Dev 1

- UNI-1
- UNI-10
- UNI-2
- UNI-4
- UNI-8
- UNI-5
- UNI-13

Dev 2

- UNI-6
- UNI-11
- UNI-3
- UNI-7
- UNI-12
- UNI-9

Всяко едно story трябва да бъде верифицирано от QA
своевременно



03

Techstack и диаграмми

Технологиите



Flutter

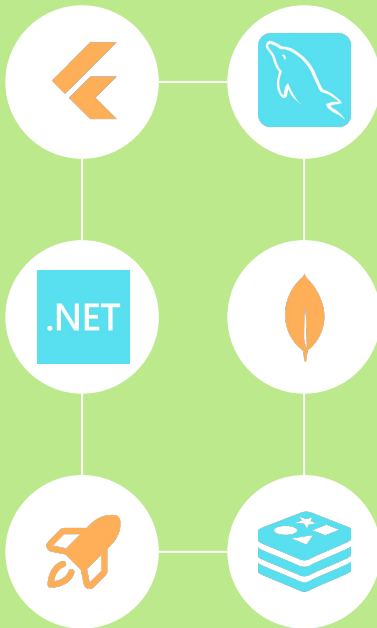
Рамка за разработка на
мобилни приложения
независимо от ОС

ASP.NET Core

Рамка за разработка
на уеб приложения и
услуги

SignalR

Предоставя инструменти
за връзка клиент-сървър
в реално време



MySQL

Релационна база данни,
предоставяща ясна
структура и сложни връзки

MongoDB

Нерелационна база
данни, предоставяща
бързина и гъвкавост

Redis

Предоставя механизъм за
кеширане на информация
с екстремна скорост



...и няма как без Docker 

Диаграми

Поведенчески



Use case



Activity

Структурни

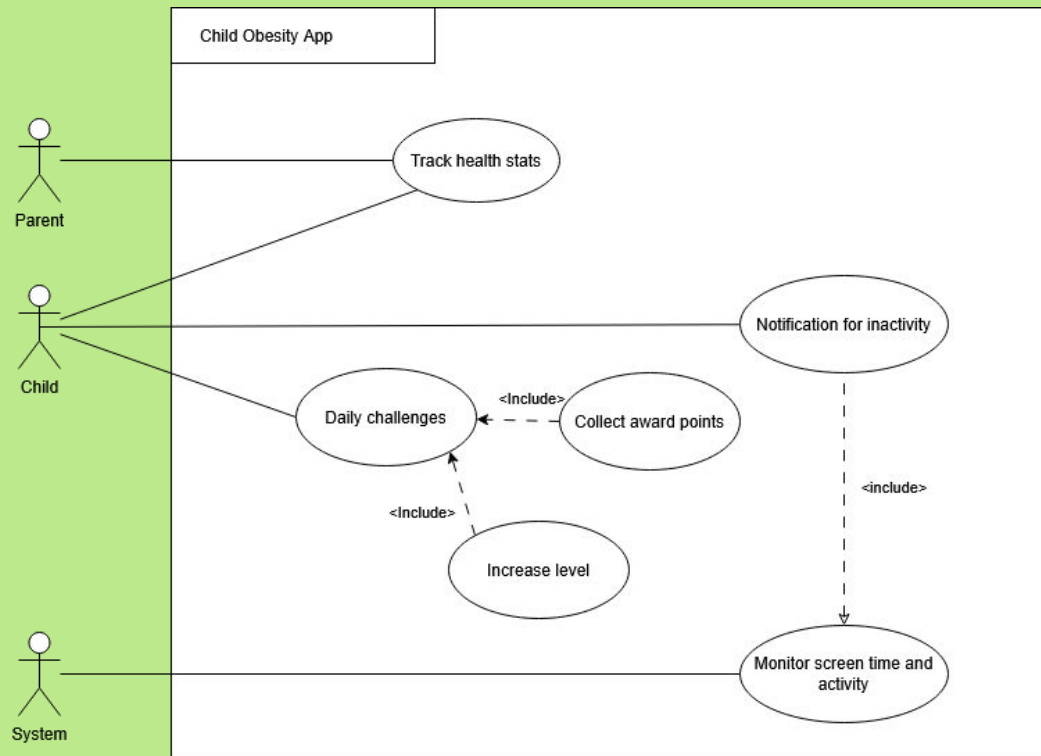


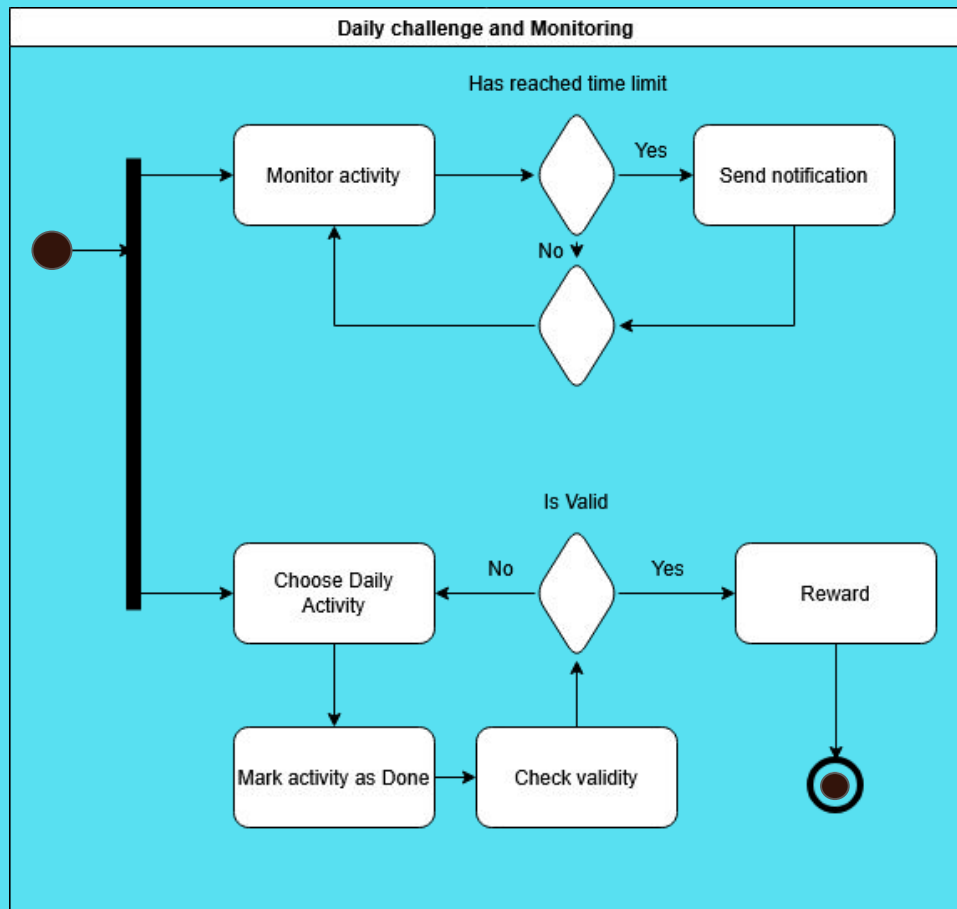
Entity
Relation



Class

Use case диаграма

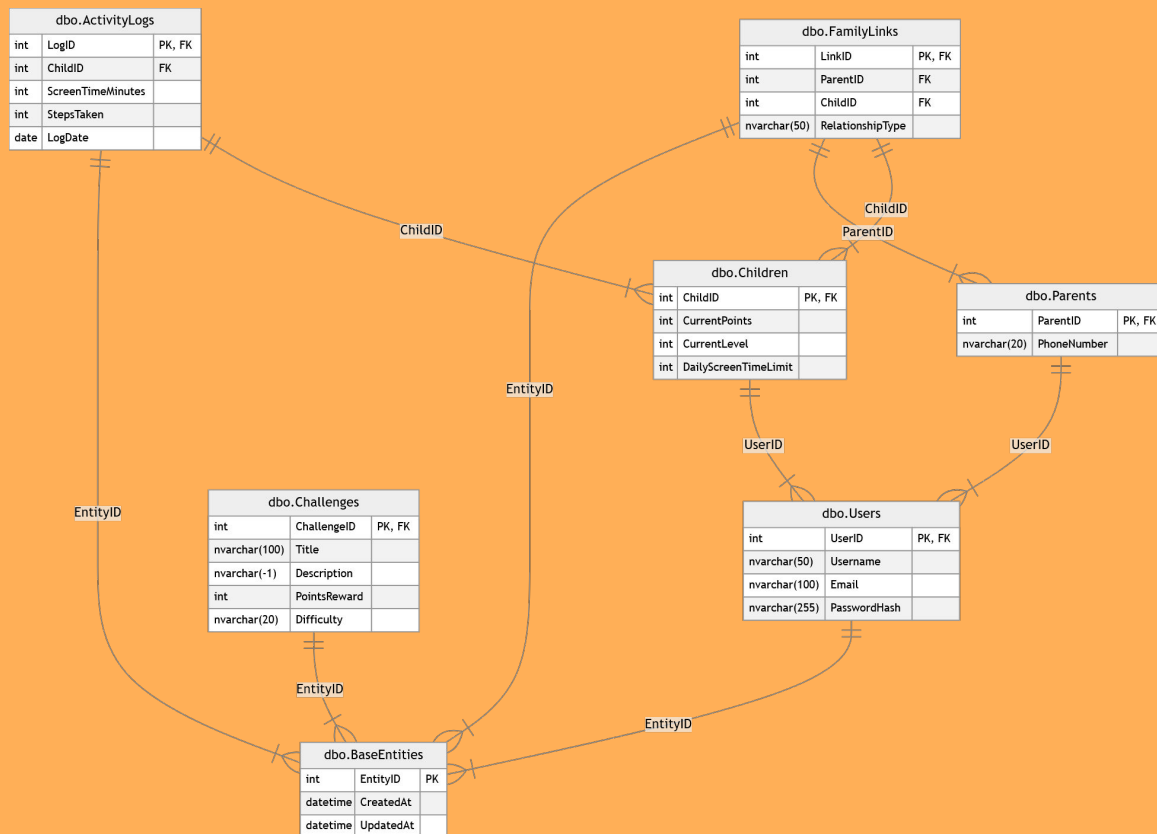


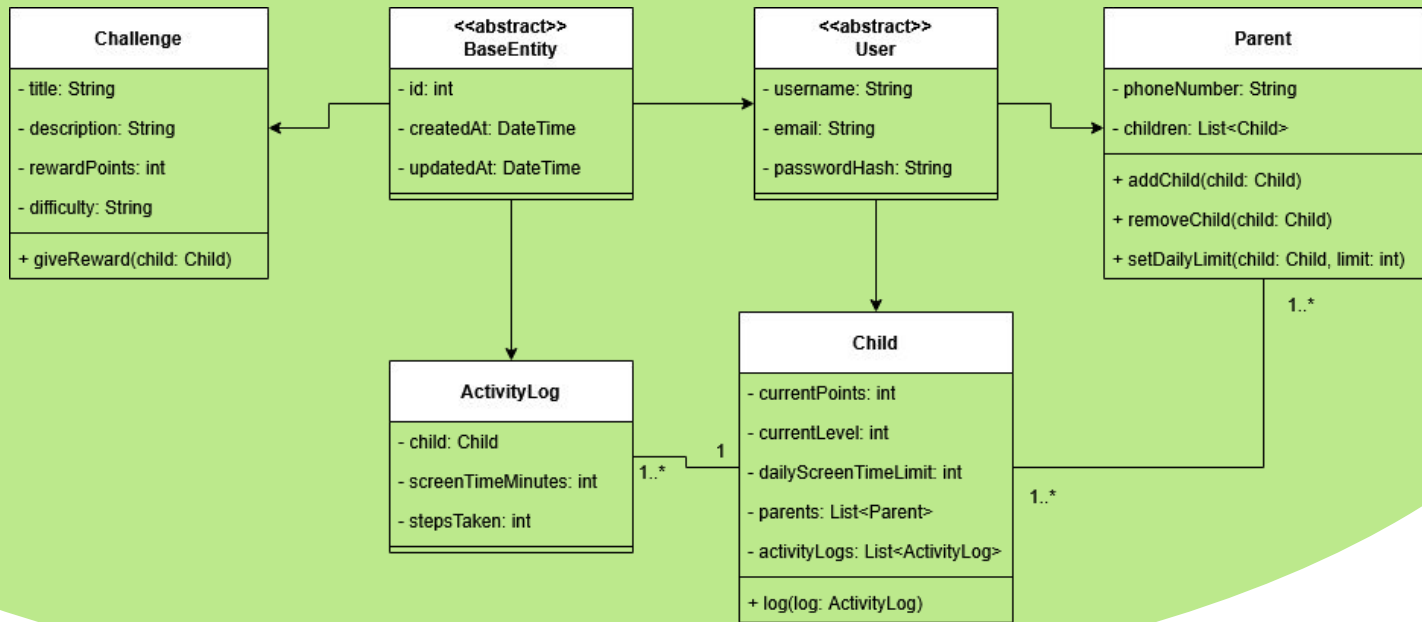


Activity
диаграма



ER диаграмма





Class диаграмма

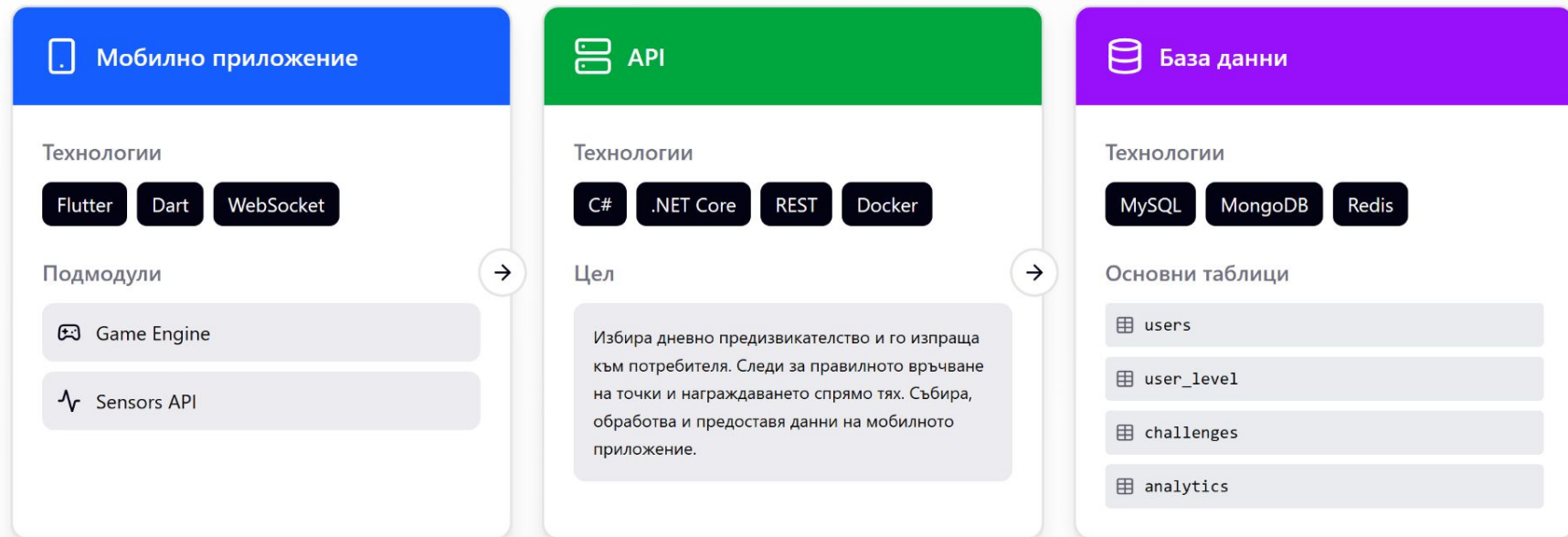
Основна архитектура и прототип



04

Архитектура на приложението

Комуникация между отделните модули



● Мобилното приложение изпраща заявка → ● API обработка и валидира получената информация → ● Базата данни изпълнява основни операции с данните

Ниво 3

350



Днешна мисия

Клекове

ЗАПОЧНИ МИСИЯТА

Мисия

Направи 10 клека,
за да презаредиш енергията си! ⚡

0
/ 10



Прогрес

0%

СИМУЛИРАЙ ПОВТОРЕНИЕ

МИСИЯТА
ЗАВЪРШЕНА!



+100

ТОЧКИ

Общо: 450 точки

Ниво 3



ОБРАТНО В НАЧАЛОТО



05

ТЕСТБАНЕ

Основни компоненти за тестване

Регистрация и Login

Free функционалности

Premium функционалности

Партньорски функции

UI/UX

Плащания и абонаменти

Нефункционални





Оценка на риска

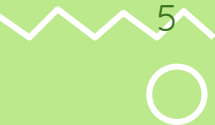
#	Риск	Влияние	Предизвиква се от	Как може да се справим с него
1	Сигурност	Висок	Опит за злонамерено влизане в чужд профил	Тестване на пароли, двуфакторна автентикация, ограничения за брой опити
2	Платежни операции	Висок	Грешки при Premium абонамент	Тестове на плащания, валидиране на транзакции, симулации на грешки
3	Грешки в точките/наградите	Среден	Некоректно начисляване или обмен на точки	Тестване на алгоритъма за точки и промо кодове, гранични случаи
4	UI/UX проблеми	Среден	Неправилно изобразяване на интерфейс на различни устройства	Тестване на различни устройства и резолюции
5	Производителност	Среден	Забавяне или срыв при голям брой потребители	Стрес тестове, мониторинг на ресурси
6	Локализация	Нисък	Неправилни преводи или формати	Проверка на всички езици, особено числа и дати



Тестови сценарий



Стъпка	Действие	Очакван резултат	
1	Детето отваря приложението	Вижда екран с дневни предизвикателства	 
2	Избира предизвикателство „10 клякания“	Стартира упражнението	 
3	Изпълнява упражнението	Натрупва точки и получава значка	+10 
4	Проверява образователната секция за хранене	Съдържанието се показва правилно	 
5	Получава напомняне за движение	Вижда нотификация в правилното време	 



QA приключението завършено



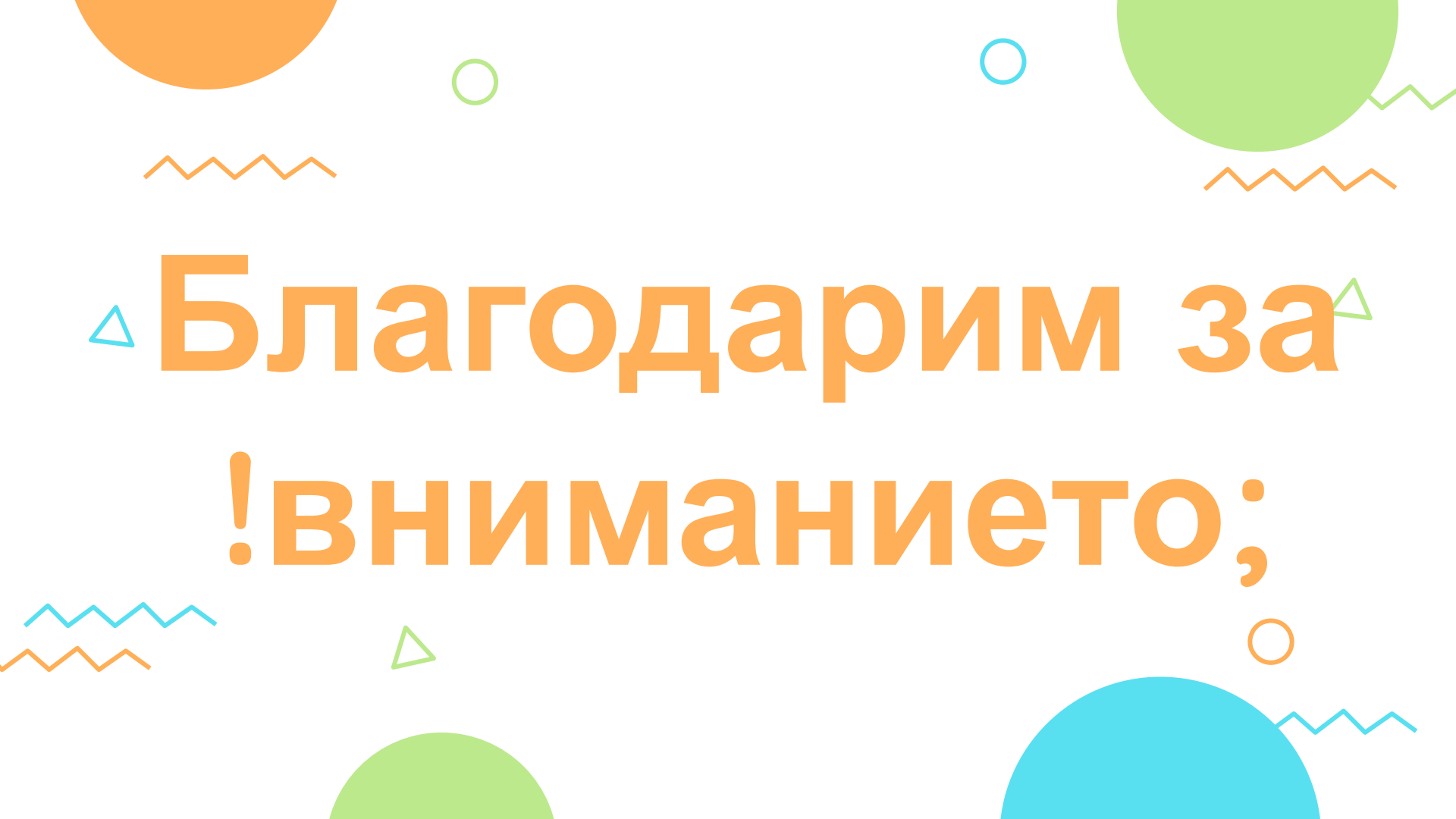
✓ Функционалности проверени
(Free & Premium) 🎯

✓ Сигурност гарантирана 🔒

✓ Точки, награди и промокодове
успешно тествани ★

🏆 QA Hero завършва мисията!





Благодарим за
!вниманието;