

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

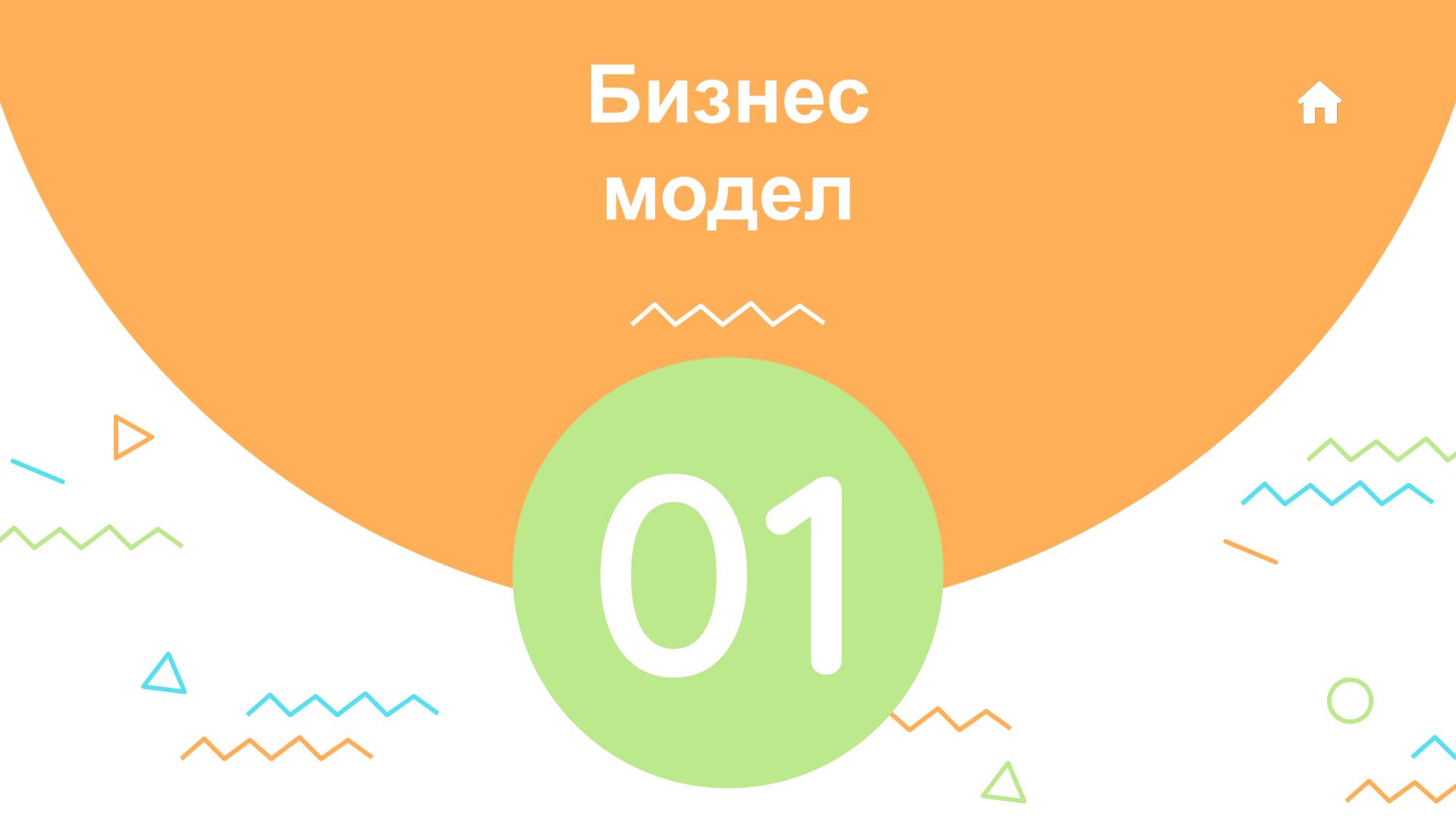
Роль	Студент (имена)
Developer 1	Ивайло Илиев
Developer 2	Георги Петков
QA	Йоана Гаджакова
Project manager	Тодор Арнаудов
Product owner	Михаела Балийска



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
- Партьорски 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

Основна
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





Techstack и диаграмми

03





Технологиите

Flutter

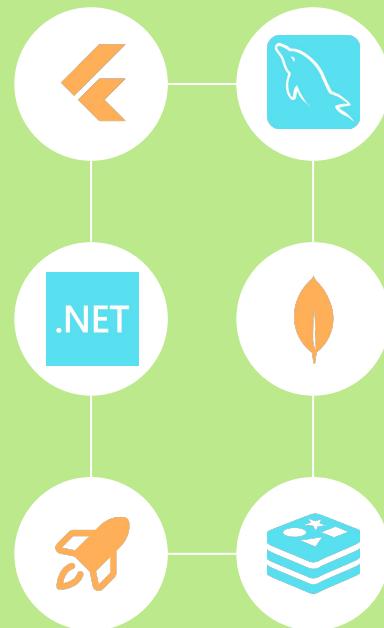
Рамка за разработка на
мобилни приложения
независимо от ОС

ASP.NET Core

Рамка за разработка
на уеб приложения и
услуги

SignalR

Представя инструменти
за връзка клиент-сървър
в реално време



MySQL

Реляционна база данни,
представяща ясна
структура и сложни връзки

MongoDB

Нереляционна база
данни, представяща
бързина и гъвкавост

Redis

Представя механизъм за
кеширане на информация
с екстремна скорост

Диаграми

Поведенчески



Use case

Структурни



Entity
Relation

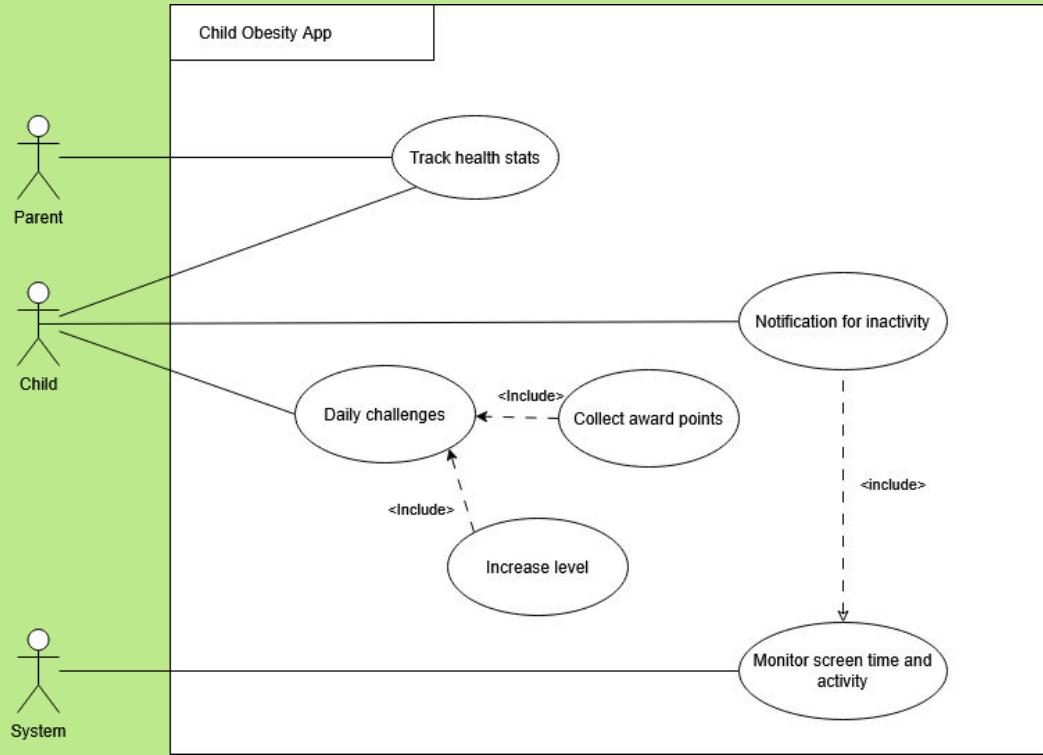


Activity

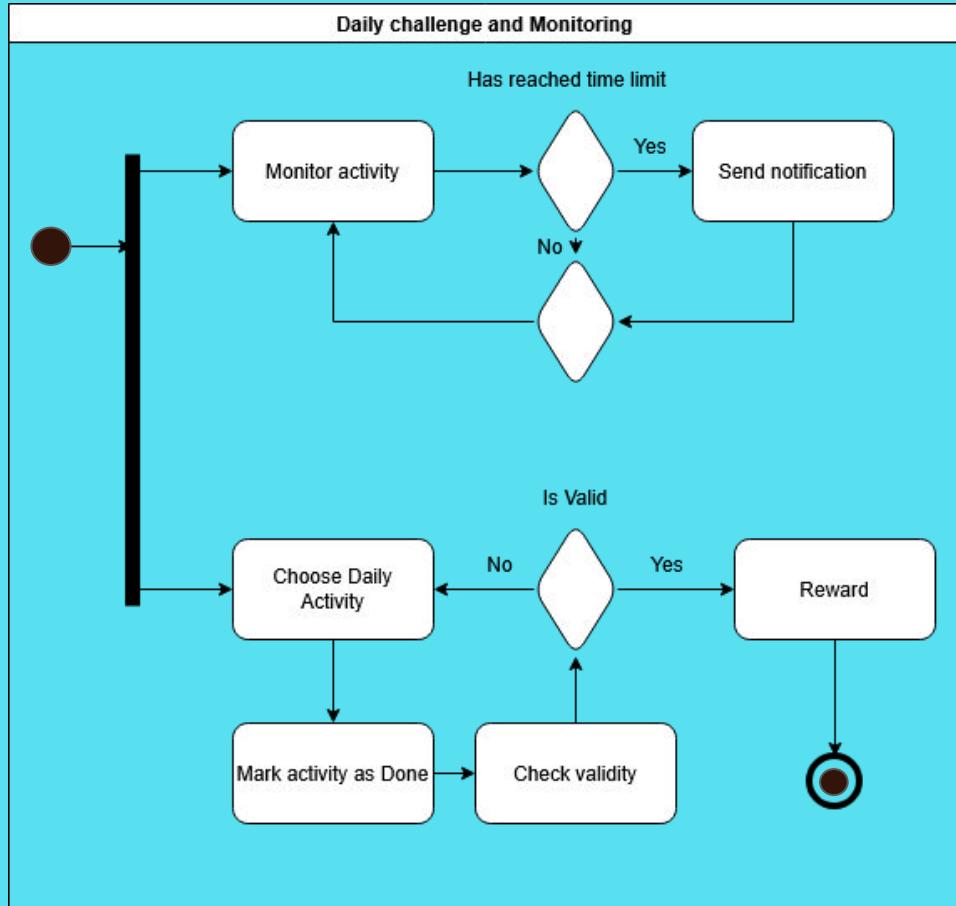


Class

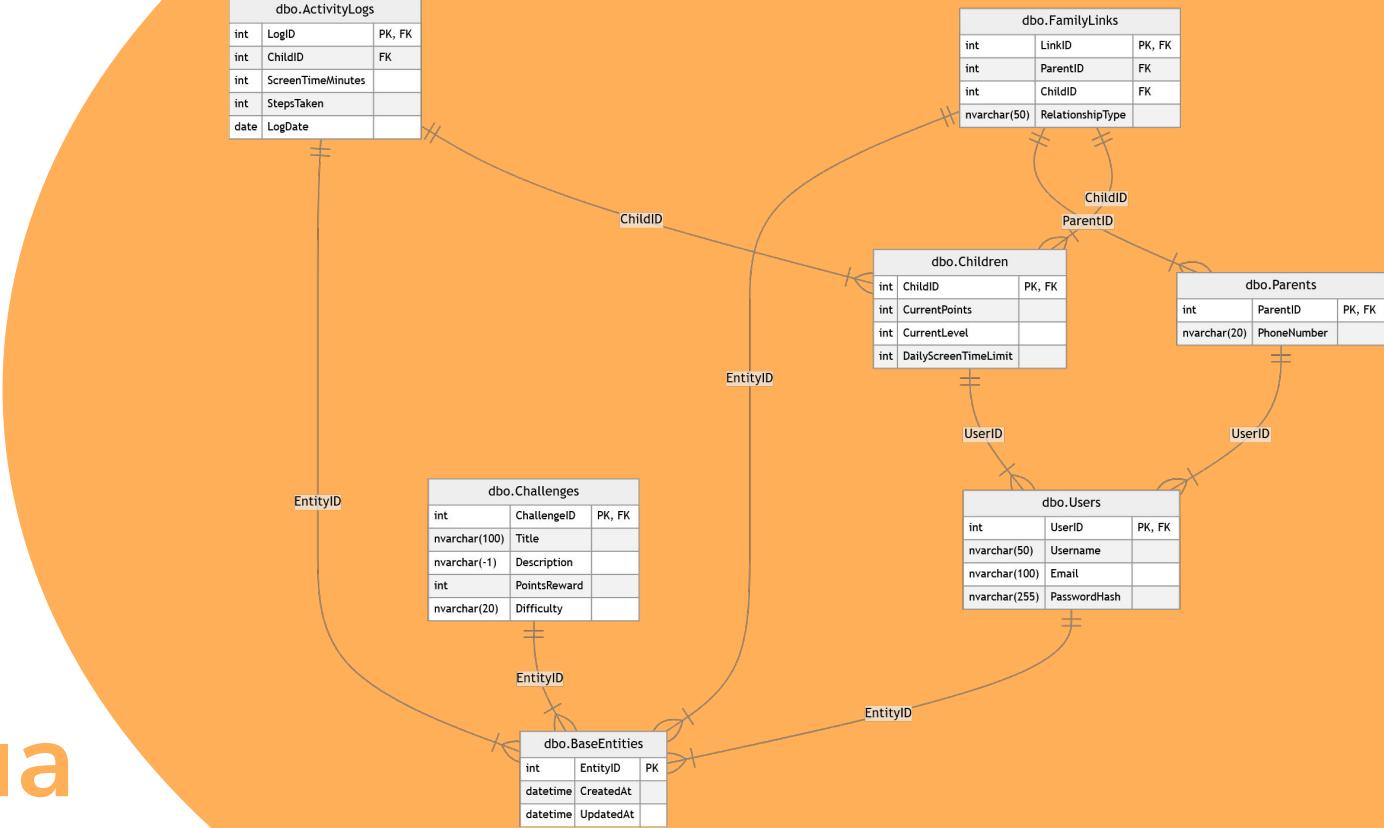
Use case диаграмма

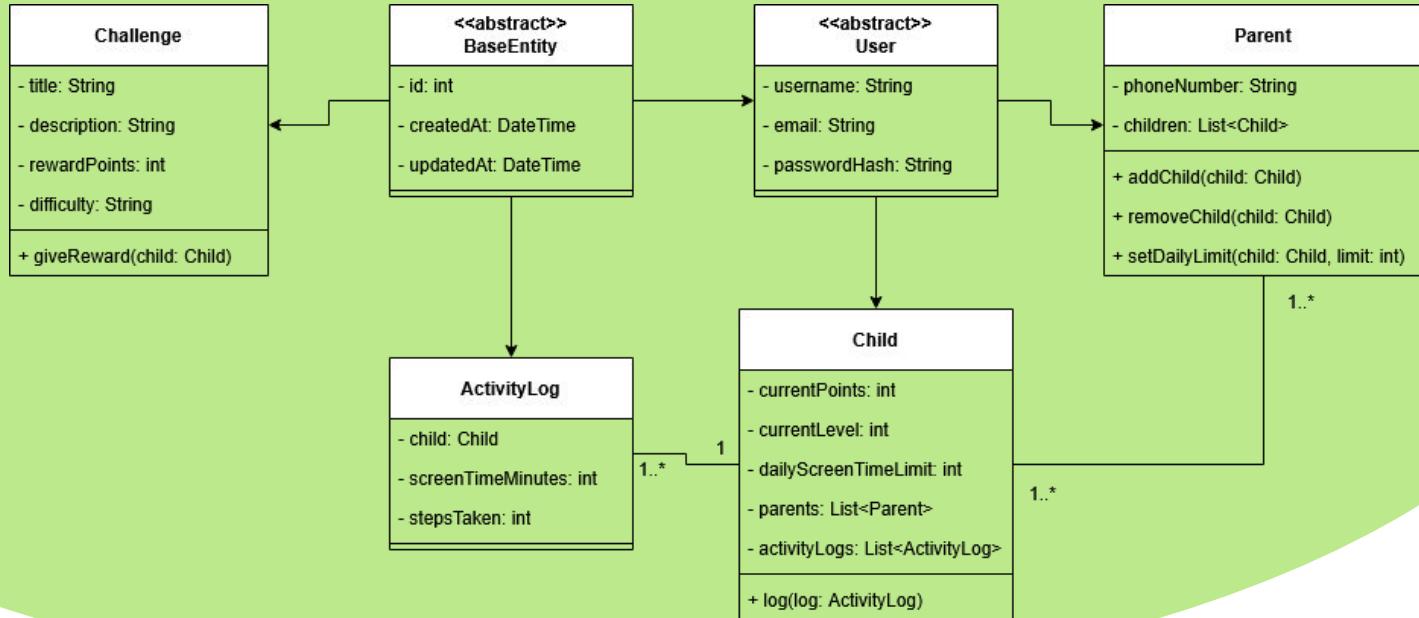


Activity диаграмма



ER диаграмма





Class диаграмма

Основна архитектура и прототип

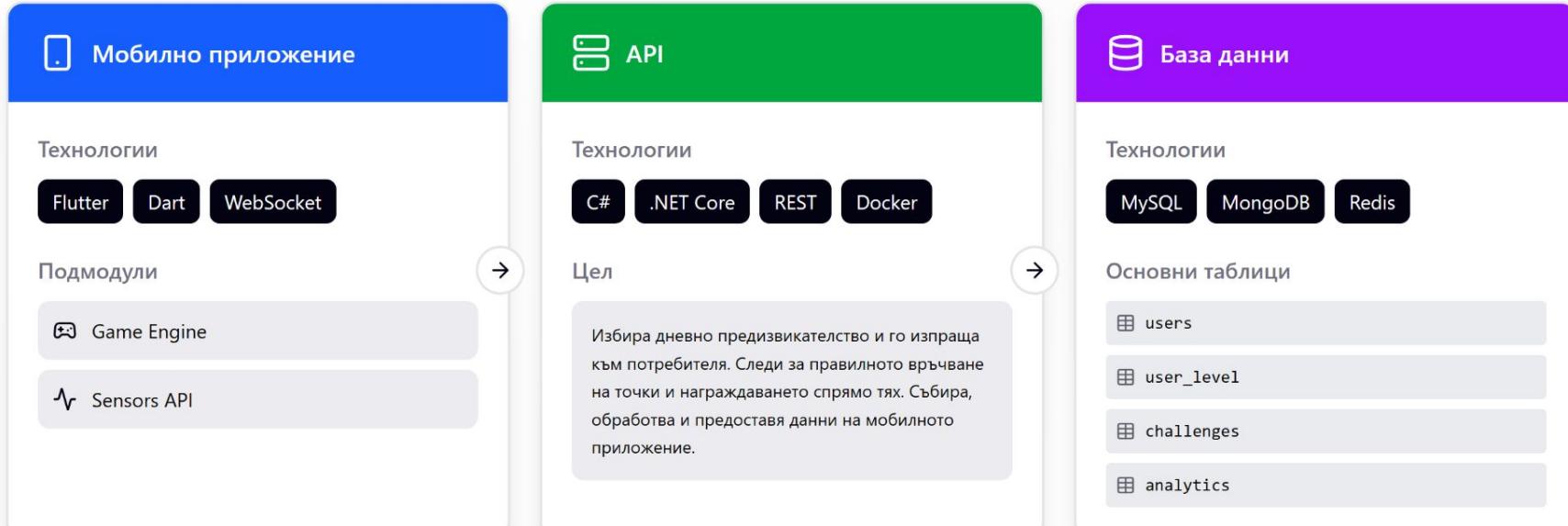


04

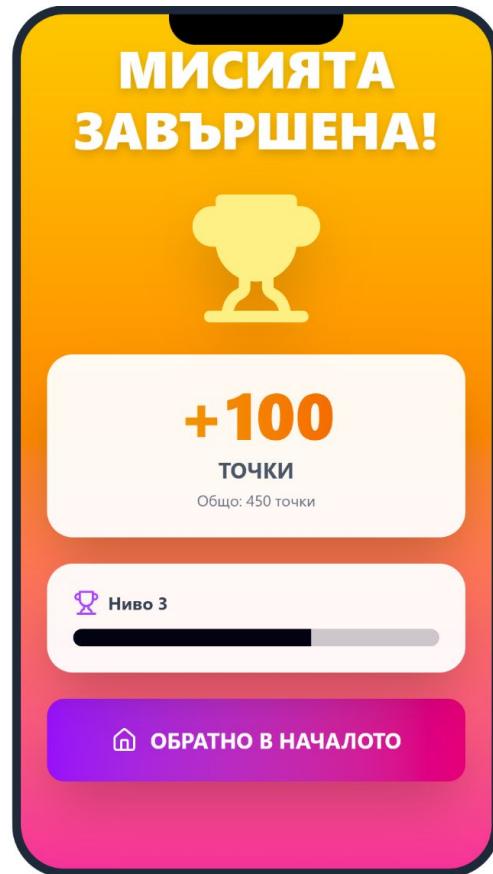
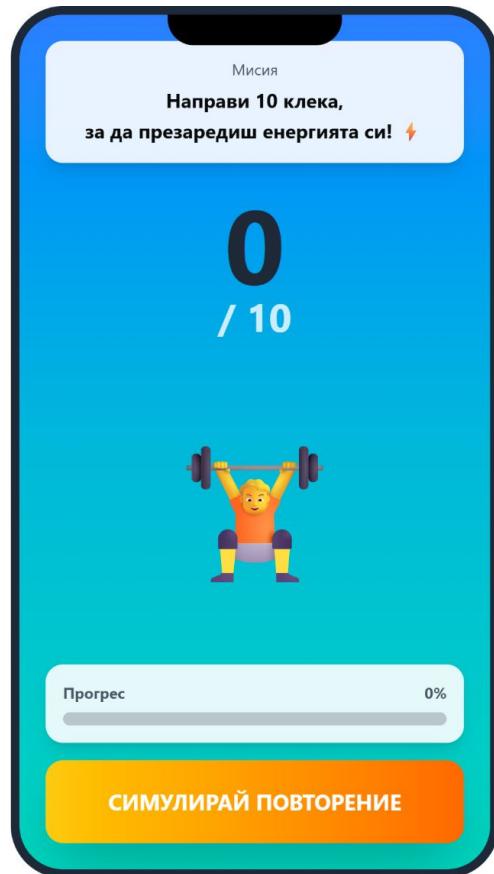
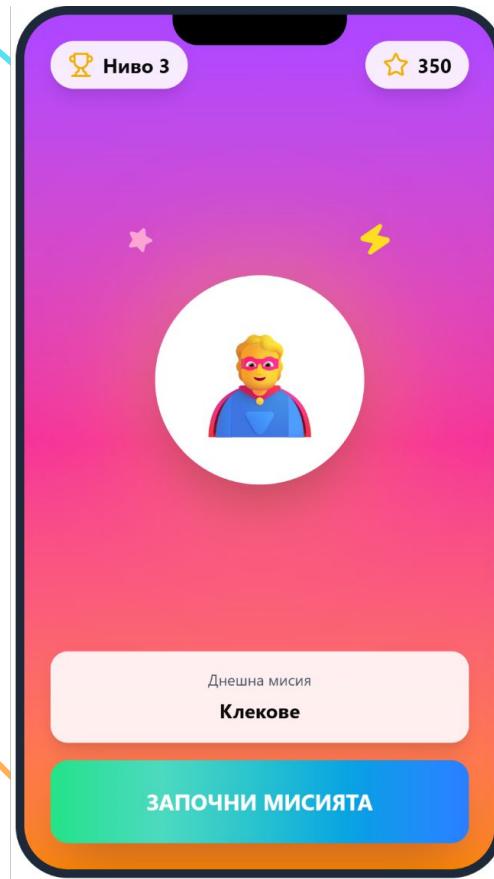


Архитектура на приложението

Комуникация между отделните модули



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





05

ТЕСТВАНЕ



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 срив 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 a	Детето отваря приложението	Вижда еcran с дневни предизвикателства
2	Избира предизвикателство „10 клякания“	Стартира упражнението
3	Изпълнява упражнението	Натрупва точки и получава значка
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;