



ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

Lớp 18CTT2 - CQ2018/2

BÁO CÁO TUẦN 1

Về quy trình Scrum và một số công cụ tạo website

Nhóm thực hiện: ABC Team (Nhóm C/2)

Các thành viên nhóm:

Phạm Hoàng An – 18120273

Phạm Hoàng Nam Anh – 18120278

Đặng Lễ Bảo – 18120285

Trần Thanh Bình – 18120290

Võ Hạ Thanh Bình – 18120291

Trương Công Quốc Cường – 18120299

Mục lục

| | |
|--|----|
| Quy trình Scrum..... | 4 |
| Khung làm việc Scrum có gì? | 4 |
| Giá trị cốt lõi của Scrum | 4 |
| Ba vai trò | 5 |
| Các sự kiện SCRUM: Bốn Sự kiện (4 Events)..... | 8 |
| Các tạo tác (artifacts) Scrum | 11 |
| Scrum vận hành như thế nào? | 13 |
| Wordpress | 14 |
| Tìm hiểu về Wordpress | 14 |
| Wordpress.com và Wordpress.org..... | 16 |
| Wordpress.com | 16 |
| Wordpress.org..... | 16 |
| Ưu điểm và nhược điểm của Wordpress.com bản miễn phí | 17 |
| Ưu điểm..... | 17 |
| Nhược điểm..... | 18 |
| Google Sites | 19 |
| Giới thiệu sơ nét: | 19 |
| Google Sites có thể làm được gì?..... | 20 |
| Một số tính năng cơ bản:..... | 21 |
| Thêm nội dung vào trang web của bạn: | 21 |
| Một số tính năng phụ khác: | 22 |
| Ưu điểm và nhược điểm: | 24 |
| Ưu điểm..... | 24 |
| Nhược điểm..... | 24 |
| Kết luận | 24 |
| Wix | 25 |

| | |
|--|----|
| Sơ lược về Wix | 25 |
| Tính năng | 27 |
| Dễ dàng xây dựng và quảng bá thương hiệu của bạn | 27 |
| Công cụ SEO dễ sử dụng | 28 |
| Thị trường ứng dụng rộng lớn | 28 |
| Hỗ trợ Thương mại điện tử..... | 28 |
| Ứng dụng giỏ hàng..... | 29 |
| Công cụ tiếp thị qua Email | 29 |
| Wix ADI | 29 |
| Xây dựng logo của riêng bạn..... | 30 |
| Ưu điểm và nhược điểm | 30 |
| Ưu điểm..... | 30 |
| Nhược điểm..... | 30 |

Quy trình Scrum

“Scrum là một khung làm việc để phát triển bền vững các sản phẩm phức tạp” (Theo [Hướng dẫn Scrum – Scrum Guide](#)). Có thể hiểu đây là khung tổ chức công việc tổng quát hướng đến phát triển các sản phẩm phức tạp, chủ yếu là phần mềm. Tuy vậy, Scrum có thể được dùng như là nền tảng tổ chức các công việc khác nhau, từ quản trị dự án linh hoạt nói chung, đến phát triển sản phẩm, thực hiện các chiến dịch marketing, tổ chức dạy học, sản xuất ô tô module hóa hoặc những công việc cá nhân khác.

Cần lưu ý rằng Scrum là một khung làm việc (framework) chứ không phải một phương pháp (method) cụ thể. Khi vận dụng, Scrum cung cấp các nền tảng cơ bản, kết hợp với các phương pháp hay biện pháp thực hành khác để phát huy tác dụng.

Khung làm việc Scrum có gì?

Dựa trên lý thuyết quản lý thực nghiệm (empirical process control), Scrum sử dụng cơ chế lặp (iterative) và tăng trưởng (incremental) để tối ưu hóa tính hiệu quả và kiểm soát rủi ro. Scrum rất đơn giản, dễ học và có khả năng ứng dụng rất rộng. Để có thể dùng Scrum, chúng ta cần hiểu rõ và vận dụng đúng các thành tố tạo nên Scrum bao gồm các giá trị cốt lõi (còn gọi là “ba chân”, hay [ba trụ cột của Scrum](#)), các vai trò, các sự kiện, và các công cụ (artifacts) đặc thù của Scrum.

Giá trị cốt lõi của Scrum

Scrum là một phương pháp linh hoạt (agile), vì thế nó tuân thủ các nguyên tắc của Tuyên ngôn Agile (Manifesto for Agile Software Development). Ngoài ra Scrum hoạt động dựa trên ba giá trị cốt lõi, còn gọi là Ba chân của Scrum bao gồm Minh bạch, Thanh tra và Thích nghi.

- **Minh bạch (transparency)**

Trong Scrum, tính minh bạch được đề cao như là giá trị cốt lõi cơ bản nhất. Muốn thành công với Scrum, thông tin liên quan tới quá trình phát triển phải minh bạch và thông suốt. Các thông tin đó có thể là: tầm nhìn (vision) về sản phẩm, yêu cầu khách hàng, tiến độ công việc, các khúc mắc và rào cản v.v. Từ đó mọi người ở các vai trò khác nhau có đủ thông tin cần thiết để tiến hành các quyết định có giá trị để nâng cao hiệu quả công việc. Các công cụ và cuộc họp trong Scrum luôn đảm bảo thông tin được minh bạch cho các bên. Các khía cạnh quan trọng của tiến trình phải được hiển thị rõ ràng cho những người có trách nhiệm với thành quả của tiến

trình đó. Sự minh bạch yêu cầu các yếu tố này cần được định nghĩa theo một tiêu chuẩn để những người quan sát có thể hiểu những gì họ thấy theo cùng một cách

- **Thanh tra (inspection)**

Công tác thanh tra liên tục các hoạt động trong Scrum đảm bảo cho việc phát lộ các vấn đề cũng như giải pháp để thông tin đa dạng và hữu ích đến được với các bên tham gia dự án. Truy xét kỹ càng và liên tục là cơ chế khởi đầu cho việc thích nghi và các cải tiến liên tục trong Scrum. Người sử dụng Scrum phải thường xuyên thanh tra các tạo tác và tiến độ đến đích để phát hiện các bất thường không theo ý muốn. Tần suất thanh tra không nên quá dày để khỏi ảnh hưởng đến công việc. Công tác thanh tra có ích nhất khi được thực hiện bởi người có kỹ năng tại các điểm quan trọng của công việc.

- **Thích nghi (adaptation)**

Scrum rất linh hoạt như các phương pháp phát triển linh hoạt (agile software development) khác. Nhờ đó nó mang lại tính thích nghi rất cao. Dựa trên các thông tin minh bạch hóa từ các quá trình thanh tra và làm việc, Scrum có thể phản hồi lại các thay đổi một cách tích cực, nhờ đó mang lại thành công cho dự án. Nếu một người thanh tra xác định được rằng có vấn đề nào đó vượt quá giới hạn cho phép và hậu quả của vấn đề đó đối với sản phẩm là không thể chấp nhận được, thì quy trình hoặc các vật liệu được xử lý (processed material) phải được điều chỉnh. Sự điều chỉnh phải được tiến hành càng sớm càng tốt để giảm thiểu các sai sót khác có thể xảy ra.

Ba vai trò

Trong Scrum, đội ngũ tham gia phát triển phần mềm được phân chia ra ba vai trò với trách nhiệm rõ ràng để đảm bảo tối ưu hóa các công việc đặc thù. Ba vai trò này bao gồm: **Product Owner**(chủ sản phẩm), **Scrum Master** và **Development Team** (Đội sản xuất hay Nhóm Phát triển).

- **Product Owner (chủ sản phẩm)**

Là người chịu trách nhiệm về sự thành công của dự án, người định nghĩa các yêu cầu và đánh giá cuối cùng đầu ra của các nhà phát triển phần mềm.

Product Owner là một người chủ yếu chịu trách nhiệm về việc quản lý Product Backlog. Đây là công cụ quản lý chứa^[8]:

1. Mô tả các hạng mục Product backlog
2. Trình tự của các hạng mục trong Product Backlog để đạt được mục đích và hoàn thành các nhiệm vụ

3. Sự đảm bảo giá trị của các công việc của Nhóm Phát triển
4. Sự đảm bảo cho Product Backlog là luôn luôn hiện hữu, thông suốt và rõ ràng tới tất cả mọi người và chỉ ra những gì mà Nhóm Scrum sẽ làm việc
5. Sự đảm bảo cho Nhóm Phát triển hiểu rõ các hạng mục trong Product Backlog với các mức độ cần thiết.

Product Owner có thể tự mình thực hiện công việc trên hoặc để Nhóm Phát triển làm. Tuy nhiên, Product Owner vẫn phải chịu trách nhiệm chính.

Product Owner là một người, không phải là một ủy ban. Product Owner có thể cần tới một ủy ban tham gia vào Product Backlog, nhưng những người trong ủy ban muốn thay đổi trình tự các hạng mục trong Product Backlog phải thuyết phục được Product Owner.

Để Product Owner thành công, cả tổ chức phải tôn trọng các quyết định của người này. Các quyết định đó được hiển thị trong nội dung và thứ tự trong Product Backlog. Không ai ngoài Product Owner được phép yêu cầu Nhóm Phát triển làm gì khác và Nhóm Phát triển cũng không được phép làm gì theo lời bất cứ người nào khác.

- **Development Team (Đội sản xuất, hay Nhóm phát triển)**

Một nhóm *liên chức năng* (cross-functional) *tự quản lý* để tiến hành chuyển đổi các yêu cầu được tổ chức trong Product Backlog thành chức năng của hệ thống. Bao gồm các chuyên gia làm việc để cho ra các phần tăng trưởng có thể phát hành được (potentially releasable) cuối mỗi Sprint. Chỉ các thành viên của Nhóm Phát triển mới tạo ra các phần tăng trưởng này (Increment).

Nhóm Phát triển được cấu trúc và trao quyền để tổ chức và quản lý công việc của họ. Sự hợp lực sẽ tối ưu hóa nỗ lực và hiệu quả tổng thể của Nhóm Phát triển. Nhóm Phát triển có các đặc trưng sau:

1. Đó là nhóm tự tổ chức. Không ai (kể cả Scrum Master) có quyền yêu cầu Nhóm Phát triển làm thế nào để chuyển Product Backlog thành các phần tăng trưởng có thể chuyển giao được
2. Đó là nhóm liên chức năng, với tất cả các kỹ năng cần thiết để tạo ra phần tăng trưởng của sản phẩm
3. Scrum không ghi nhận một chức danh nào trong Nhóm Phát triển ngoài Nhà phát triển (Developer), theo tính chất công việc của người này, không có ngoại lệ cho quy tắc này
4. Các thành viên Nhóm phát triển có thể có các kỹ năng chuyên biệt và các chuyên môn đặc thù, nhưng họ phải chịu trách nhiệm dưới một thể thống nhất là Nhóm Phát triển

5. Nhóm Phát triển không chứa các nhóm con nào khác với các chức năng đặc thù như ‘nhóm kiểm thử’ hay ‘phân tích nghiệp vụ’.

- **Scrum Master**

Là người có hiểu biết sâu sắc về Scrum và đảm bảo nhóm có thể làm việc hiệu quả với Scrum.

Scrum Master chịu trách nhiệm đảm bảo mọi người hiểu và dùng được Scrum. Scrum Master thực hiện việc này bằng cách đảm bảo Nhóm Scrum tuân thủ lý thuyết, các kỹ thuật thực hành và các quy tắc của Scrum.

Scrum Master là một lãnh đạo, nhưng cũng là người phục vụ Nhóm Scrum. Scrum Master giúp đỡ những người ngoài Nhóm Scrum hiểu cách phải tương tác với nhóm sao cho hiệu quả nhất.

Scrum Master giúp đỡ tất cả mọi người cải tiến các mối tương tác để tối đa hóa giá trị mà Nhóm Scrum tạo ra.

Scrum Master phục vụ Product Owner theo nhiều cách, bao gồm:

1. Tìm kiếm các kỹ thuật để quản lý hiệu quả Product Backlog
2. Giao tiếp tích cực với Nhóm Phát triển về tầm nhìn, mục đích và các hạng mục của Product Backlog
3. Huấn luyện cho Nhóm Phát triển biết cách tạo ra các hạng mục Product Backlog thật rõ ràng và đơn giản
4. Hiểu rõ việc lập kế hoạch dài hạn sản phẩm trong một môi trường thực nghiệm
5. Hiểu rõ và thực hành sự linh hoạt (agility)
6. Thúc đẩy các sự kiện Scrum theo yêu cầu hoặc khi cần thiết

Scrum Master phục vụ Nhóm Phát triển theo nhiều cách, bao gồm:

1. Huấn luyện Nhóm Phát triển cách tự tổ chức và làm việc liên chức năng
2. Giúp đỡ Nhóm Phát triển để tạo ra các sản phẩm có giá trị cao
3. Loại bỏ các trở lực trong quá trình tác nghiệp của Nhóm Phát triển
4. Thúc đẩy các sự kiện Scrum theo yêu cầu hoặc khi cần thiết
5. Huấn luyện Nhóm Phát triển trong trường hợp tổ chức chưa có hiểu biết và ứng dụng đầy đủ về Scrum

Các sự kiện SCRUM: Bốn Sự kiện (4 Events)

Trái tim của Scrum chính là Sprint, một khung-thời-gian (time-box) có thời gian 2 – 4 tuần để tạo ra các phân tăng trưởng của sản phẩm có thể chuyển giao được. Sprint có khoảng thời gian nhất quán trong suốt quá trình phát triển. Một Sprint mới bắt đầu ngay khi Sprint trước khép lại.

Sprint chứa và bao gồm cuộc Họp Kế hoạch Sprint (Sprint Planning Meeting), các cuộc Họp Scrum hằng ngày (Daily Scrum), một buổi họp Sơ kết Sprint (Sprint Review) và một buổi họp Cải tiến Sprint (Sprint Retrospective).

- **Sprint Planning (Họp Kế hoạch Sprint)**

Nhóm phát triển gặp gỡ với Product Owner để lên kế hoạch làm việc cho một Sprint. Công việc lập kế hoạch bao gồm việc chọn lựa các yêu cầu cần phải phát triển, phân tích và nhận biết các công việc phải làm kèm theo các ước lượng thời gian cần thiết để hoàn tất các tác vụ. Scrum sử dụng cách thức lập kế hoạch từng phần và tăng dần theo thời gian, theo đó, việc lập kế hoạch không diễn ra duy nhất một lần trong vòng đời của dự án mà được lặp đi lặp lại, có sự thích nghi với các tình hình thực tiễn trong tiến trình đi đến sản phẩm.

Buổi Họp Kế hoạch Sprint có hai phần, mỗi phần chiếm một nửa khung thời gian. Hai phần của buổi Họp Kế hoạch Sprint lần lượt trả lời hai câu hỏi sau đây.

1. Mục tiêu của Sprint này là gì?
2. Sprint này phải chuyển giao cái gì?
3. Làm sao để đạt được điều đó?

Phần Một: Phải làm gì trong Sprint này?

Trong phần này, Nhóm Phát triển làm việc để dự báo chức năng sẽ được phát triển trong Sprint. Product Owner trình bày các hạng mục được xếp thứ tự Product Backlog cho Nhóm Phát triển và toàn bộ Nhóm Scrum sẽ hợp tác để tìm hiểu công việc phải làm trong Sprint.

Đầu vào của buổi họp này là Product Backlog, phân tăng trưởng của sản phẩm gần đây nhất, năng lực hiện có của Nhóm Phát triển trong Sprint tới và hiệu suất trong quá khứ của Nhóm Phát triển. Số lượng hạng mục được chọn từ Product Backlog cho Sprint này sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào Nhóm Phát triển. Chỉ Nhóm Phát triển có thể đánh giá họ có thể hoàn thành những gì trong Sprint tới đây^[3].

Sau khi Nhóm Phát triển dự báo các hạng mục Product Backlog sẽ được chuyển giao trong Sprint, Nhóm Scrum xác lập Mục tiêu Sprint. Mục tiêu Sprint có thể tạo ra một sợi dây ràng buộc cho những nỗ lực của cả Nhóm Phát triển hướng đến một mục tiêu chung.

Phần Hai: Làm sao để hoàn thành công việc đã chọn?

Sau khi đã chọn công việc cho Sprint, Nhóm Phát triển quyết định cách thức để xây dựng các chức năng sẽ có trong phần tăng trưởng “hoàn chỉnh” trong suốt Sprint. Các hạng mục Product Backlog được lựa chọn cho Sprint cộng với kế hoạch để chuyển giao chúng được gọi là Sprint Backlog.

Nhóm Phát triển thường bắt đầu công việc bằng cách thiết kế hệ thống và các công việc cần thiết để chuyển Product Backlog thành gói sản phẩm chạy được. Công việc có thể lớn nhỏ khác nhau. Tuy vậy, một lượng công việc vừa đủ được lên kế hoạch trong suốt buổi Họp Kế hoạch Sprint cho Nhóm Phát triển sẽ dự báo những thứ có thể làm trong Sprint sắp tới. Các công việc được lên kế hoạch trong những ngày đầu tiên của Sprint bởi Nhóm Phát triển sẽ được phân tách thành các đơn vị nhỏ hơn trong phạm vi một ngày hoặc nhỏ hơn nữa ở cuối buổi họp^[3].

Nhóm Phát triển sẽ tự tổ chức để làm việc trên Sprint Backlog, cả khi lập kế hoạch lẫn thực thi kế hoạch trong suốt Sprint.

Khi Nhóm Phát triển lên kế hoạch, họ hướng mọi điều tới Mục tiêu Sprint. Trong suốt Sprint, các công việc cần làm đôi khi hơi khác so với kế hoạch ban đầu. Khi đó, Nhóm Phát triển sẽ cùng làm việc với Product Owner để xác định lại kế hoạch sao cho vẫn đạt được Mục tiêu Sprint. Mục tiêu Sprint cung cấp sự linh hoạt cần thiết sao cho các chức năng cơ bản vẫn được hoàn thành vào cuối Sprint^[5].

Product Owner có thể giúp Nhóm Phát triển làm sáng tỏ các khúc mắc về các hạng mục được lựa chọn trong Product Backlog, cũng như giúp nhóm đưa ra quyết định trong một số trường hợp đặc biệt. Nếu Nhóm Phát triển thấy có quá nhiều hoặc quá ít việc, họ có thể thương lượng thêm với Product Owner về việc này. Nhóm Phát triển cũng có thể mời một số người khác tham dự để hỗ trợ một số vấn đề kỹ thuật hoặc chuyên môn.

Kết thúc buổi Họp Kế hoạch Sprint, Nhóm Phát triển phải biết cách giải thích cho Product Owner và Scrum Master biết họ sẽ dự định làm việc như thế nào với tư cách một nhóm tự tổ chức để hoàn thành Mục tiêu Sprint và tạo ra phần tăng trưởng theo yêu cầu^[2].

- **Daily Scrum (Họp Scrum hằng ngày)**

Scrum Master tổ chức cho Đội sản xuất họp hằng ngày trong khoảng 15 phút để Nhóm Phát triển chia sẻ tiến độ công việc cũng như chia sẻ các khó khăn gặp phải trong quá trình phát triển phần mềm suốt một Sprint.

Họp Scrum Hằng ngày sẽ cải tiến quá trình giao tiếp, lược bỏ các buổi họp hành không cần thiết, nhận biết và loại bỏ các trở lực trong quá trình phát triển, nhân mạnh và phát huy các quyết định nhanh chóng và nâng cao mức độ hiểu biết của Nhóm Phát triển về dự án. Cuộc họp này là chìa khóa của cơ chế thanh tra và thích nghi trong Scrum.

- **Sprint Review (Họp Sơ kết Sprint)**

Cuối Sprint, nhóm phát triển cùng với Product Owner sẽ rà soát lại các công việc đã hoàn tất (DONE) trong Sprint vừa qua và đề xuất các chỉnh sửa hoặc thay đổi cần thiết cho sản phẩm.

Buổi Sơ kết Sprint có một số đặc điểm sau:

1. Product Owner mời mọi người tham dự bao gồm Nhóm Scrum và những người liên quan
2. Product Owner xác nhận phần nào là “Hoàn thành” và phần nào chưa “Hoàn thành”
3. Nhóm Phát triển thảo luận những điều thuận lợi trong Sprint vừa qua, những khó khăn mà nhóm đã trải qua và cách thức giải quyết các vấn đề đó
4. Nhóm Phát triển trình diễn các phần việc đã “Hoàn thành” và trả lời các câu hỏi về gói tăng trưởng
5. Product Owner trao đổi về Product Backlog. Dựa trên tiến độ hiện thời, Product Owner đưa ra dự đoán ngày hoàn thành dự án (nếu cần)
6. Toàn bộ nhóm thảo luận về những gì sẽ làm, nhờ đó buổi Sơ kết Sprint cung cấp các giá trị đầu vào cho buổi Họp Kế hoạch Sprint tiếp theo
7. Xem xét lại thời gian biểu, tài chính, cơ sở vật chất, cũng như các yếu tố thị trường cho bản phát hành dự kiến của sản phẩm.

Kết quả của cuộc họp Sơ kết Sprint là một bản Product Backlog đã được cập nhật, với các hạng mục dự định sẽ được triển khai trong Sprint tới. Product Backlog có thể được điều chỉnh toàn diện để thích ứng với các cơ hội mới.

- **Sprint Retrospective (Họp Cải tiến Sprint)**

Dưới sự trợ giúp của Scrum Master, nhóm phát triển sẽ rà soát lại toàn diện Sprint vừa kết thúc và tìm cách cải tiến quy trình làm việc cũng như bản thân sản phẩm.

Trong cuộc họp này, Scrum Master tham dự như là một thành viên của nhóm chịu trách nhiệm về quy trình.

Mục đích của cuộc họp Cải tiến Sprint là để:

1. Thanh tra lại tất cả các yếu tố trong Sprint vừa diễn ra, từ con người, các mối quan hệ, quy trình và công cụ
2. Nhận biết và xếp đặt lại các hạng mục chủ chốt đã được thực hiện tốt và các cải tiến dự định
3. Tạo ra một kế hoạch để triển khai các cải tiến cách thức làm việc của Nhóm Scrum.

Scrum Master khuyến khích Nhóm Scrum cải tiến, trong phạm vi khung làm việc Scrum, quy trình phát triển và các biện pháp thực hành để nâng cao hiệu quả và thú vị cho Sprint tiếp theo. Trong cuộc họp Cải tiến Sprint, Nhóm Scrum sẽ lập kế hoạch để gia tăng chất lượng sản phẩm bằng việc định nghĩa lại Định nghĩa “Hoàn thành” khi cần thiết.

Kết thúc cuộc họp Cải tiến Sprint, Nhóm Scrum phải xác định được các cải tiến sẽ được triển khai trong Sprint tới. Việc triển khai các cải tiến này chính là sự thích nghi của Nhóm Scrum. Mặc dù các cải tiến có thể được triển khai tại bất kì thời điểm nào đó, cuộc họp Cải tiến Sprint cung cấp một phiên làm việc chính thức để tập trung vào việc thanh tra và thích nghi.

Các tạo tác (artifacts) Scrum

Scrum sử dụng các công cụ rất đơn giản nhưng hiệu quả để trợ giúp công việc. Chúng bao gồm bản yêu cầu của ProductOwner được gọi là Product Backlog, bản kế hoạch của từng Sprint (Sprint Backlog) và phần sản phẩm chuyển giao được cuối mỗi Sprint (Increment).

- **Product Backlog**

Product Backlog liệt kê tất cả các tính năng (feature), chức năng, yêu cầu, cải thiện, vá lỗi cần thiết để làm nên sản phẩm trong tương lai. Các hạng mục trong Product Backlog được mô tả với các thuộc tính như: mô tả, thứ tự, ước lượng và giá trị.

Product Owner chịu trách nhiệm sắp xếp độ ưu tiên cho từng hạng mục (Product Backlog Item) trong Product Backlog dựa trên các giá trị do Product Owner định nghĩa (thường là giá trị thương mại – business value).

Việc làm mới Product Backlog là hoạt động thêm vào các chi tiết, ước lượng và trình tự của các hạng mục trong Product Backlog. Đây là quá trình liên tục, theo đó Product Owner và Nhóm Phát triển thảo luận về các chi tiết của từng hạng mục. Trong suốt quá trình làm mới này, các hạng mục liên tục được xem xét và rà soát cẩn thận. Nhóm Scrum quyết định cách thức và thời điểm để làm mới Product Backlog.

- **Sprint Backlog**

Đây là bản kế hoạch cho một Sprint; là kết quả của buổi họp lập kế hoạch (Sprint Planning). Với sự kết hợp của Product Owner, nhóm sẽ phân tích các yêu cầu theo độ ưu tiên từ cao xuống thấp để hiện thực hóa các hạng mục trong Product Backlog dưới dạng danh sách công việc (TODO list).

Mỗi khi có thêm việc mới, Nhóm Phát triển đưa vào Sprint Backlog. Khi công việc bắt đầu hay kết thúc, giá trị ước lượng về thời gian còn lại để hoàn tất công việc được cập nhật. Khi có phần nào đó của kế hoạch là không cần thiết, chúng sẽ bị bỏ đi. Chỉ có Nhóm Phát triển mới có thể thay đổi Sprint Backlog trong Sprint.

- **Phần tăng trưởng (Increment)**

Sau mỗi Sprint, nhóm phát triển phải chuyển giao một phần công việc hoàn chỉnh cho Product Owner hoặc khách hàng, gọi là Increment (Phần sản phẩm hoàn chỉnh chuyển giao được). Phần này chính là phần công việc hoàn chỉnh tính tới thời điểm chuyển giao, tích hợp tốt với những phần công việc trước đó và đáp ứng tiêu chuẩn hoàn thành của nhóm.

Gói tăng trưởng phải ở trạng thái dùng được để Product Owner có thể quyết định phát hành (release) nó

Trước đây, Tài liệu hướng dẫn Scrum còn đưa các Biểu đồ Burndown vào là tạo tác Scrum. Đây là biểu đồ hiển thị xu hướng của dự án dựa trên lượng thời gian cần thiết còn lại để hoàn tất công việc. Burndown Chart có thể được dùng để theo dõi tiến độ của Sprint (được gọi là Sprint Burndown Chart) hoặc của cả dự án (Project Burndown Chart). Tuy nhiên, do đây không phải là thành phần thiết yếu bắt buộc cho mỗi nhóm triển khai Scrum, nên đã bị đưa ra khỏi Scrum Guide. *Biểu đồ burndown không phải là một thành tố tiêu chuẩn của Scrum theo định nghĩa mới, nhưng vẫn được sử dụng rộng rãi do tính hữu ích của nó.*

Scrum vận hành như thế nào?

Product Owner tạo ra **Product Backlog** chứa các *yêu cầu* của dự án với các hạng mục được sắp theo thứ tự ưu tiên. Đội sản xuất sẽ thực hiện việc hiện thực hóa dần các yêu cầu của Product Owner với sự lặp đi lặp lại các giai đoạn nước rút từ *1 đến 4 tuần* làm việc (gọi là **Sprint**) với đầu vào là các hạng mục trong Product Backlog, đầu ra là các gói phần mềm hoàn chỉnh có thể chuyển giao được (Potentially Shippable Product Increment). Trước khi cả nhóm cùng đưa nước rút trong Sprint, đội sản xuất cùng họp với Product Owner để *lập kế hoạch cho từng Sprint*. Kết quả của buổi lập kế hoạch (theo cách làm của Scrum) là **Sprint Backlog** chứa các công việc cần làm trong suốt một Sprint. Trong suốt quá trình phát triển, nhóm sẽ phải cập nhật Sprint Backlog và thực hiện công việc họp hằng ngày (Daily Scrum) để chia sẻ tiến độ công việc cũng như các vướng mắc trong quá trình làm việc cùng nhau. Nhóm được **trao quyền để tự quản lí** và tổ chức lấy công việc của mình để hoàn thành công việc trong Sprint. Khi kết thúc Sprint, nhóm tạo ra các gói phần mềm có chức năng hoàn chỉnh, sẵn sàng chuyển giao (shippable) cho khách hàng. Buổi họp **Sơ kết Sprint** (Sprint Review) ở cuối Sprint sẽ giúp khách hàng thấy được nhóm đã có thể chuyển giao những gì, còn những gì phải làm hoặc còn gì phải thay đổi hay cải tiến. Sau khi kết thúc việc đánh giá Sprint, Scrum Master và nhóm cùng tổ chức họp **Cải tiến Sprint** (Sprint Retrospective) để tìm kiếm các cải tiến trước khi Sprint tiếp theo bắt đầu, điều này sẽ giúp nhóm *liên tục học hỏi và trưởng thành* qua từng Sprint. Các Sprint sẽ được lặp đi lặp lại cho tới khi nào các hạng mục trong Product Backlog đều được hoàn tất hoặc khi Product Owner quyết định có thể dừng dự án căn cứ tình hình thực tế. Do sử dụng chiến thuật “*có giá trị hơn làm trước*” nên các hạng mục mang lại nhiều giá trị hơn cho chủ dự án luôn được hoàn tất trước. Do đó Scrum luôn mang lại giá trị cao nhất cho người đầu tư cho dự án. Do quy trình luôn luôn được cải tiến, nhóm Scrum thường có năng suất lao động rất cao. Đây là hai lợi ích to lớn mà Scrum mang lại cho tổ chức.

Wordpress

Tìm hiểu về Wordpress

WordPress là một hệ thống xuất bản blog viết bằng ngôn ngữ lập trình PHP và sử dụng MySQL database (cơ sở dữ liệu MySQL). Wordpress là một công cụ giúp làm một trang web, blog hoặc tin tức.

WordPress được xem như là một hệ quản trị nội dung (CMS – Content Management System 2) vượt trội để hỗ trợ người dùng tạo ra nhiều thể loại website khác nhau như blog, website tin tức, tạp chí, giới thiệu doanh nghiệp, bán hàng – thương mại điện tử, thậm chí với các loại website có độ phức tạp cao như đặt phòng khách sạn, thuê xe, đăng dự án bất động sản...

WordPress được phát triển nhằm phục vụ người dùng phổ thông. Không cần có quá nhiều kiến thức về lập trình hay website nâng cao.


Một số trang web nổi tiếng sử dụng Wordpress:



newyorker.com

https://www.whitehouse.gov

ECONOMY NATIONAL SECURITY BUDGET IMMIGRATION THE OPIOID CRISIS Search WhiteH




IMMIGRATION

Top 5 Border Falsehoods Pushed by Congressional Democrats

whitehouse.gov


EDITION United States FOLLOW US Got a News Tip? Newsletters Subscribe to Variety LOGIN

VARIETY FILM TV MUSIC TECH GAMING THEATER REAL ESTATE AWARDS VIDEO V500




Gunn Back in Power

James Gunn has been re-hired to direct the third installment in the "Guardians of the Galaxy" franchise after being fired following the resurfacing of offensive tweets.
By Matt Donnelly




Neil deGrasse Cleared After Assault Investigation

By Michael Schneider



New Zealand Massacre: Facebook, Twitter Criticized

By Todd Spangler



'Game of Thrones' Episode Lengths, Dates Revealed

By Will Thorne

TOP STORIES

- 'SNL' Accused of Plagiarism (EXCLUSIVE)
- 'American Gods' Renewed for Season 3
- Freddie Prinze Jr. Joins Nancy Drew Pilot
- 49 Dead in New Zealand Mosque Attacks
- 'Five Feet Apart' Barely Tops 'Wonder Park'

variety.com

Wordpress.com và Wordpress.org

Wordpress.com

Wordpress.com là dịch vụ viết blog miễn phí, khi đăng ký tài khoản tại wordpress.com sẽ có sub-domain dạng example.wordpress.com; Wordpress.com dễ sử dụng, thường được dùng để viết blog, có nhiều giao diện cho người dùng lựa chọn, có cộng đồng viết Blog rất đông đảo.

Người viết chọn Wordpress.com bản miễn phí để tạo trang web.

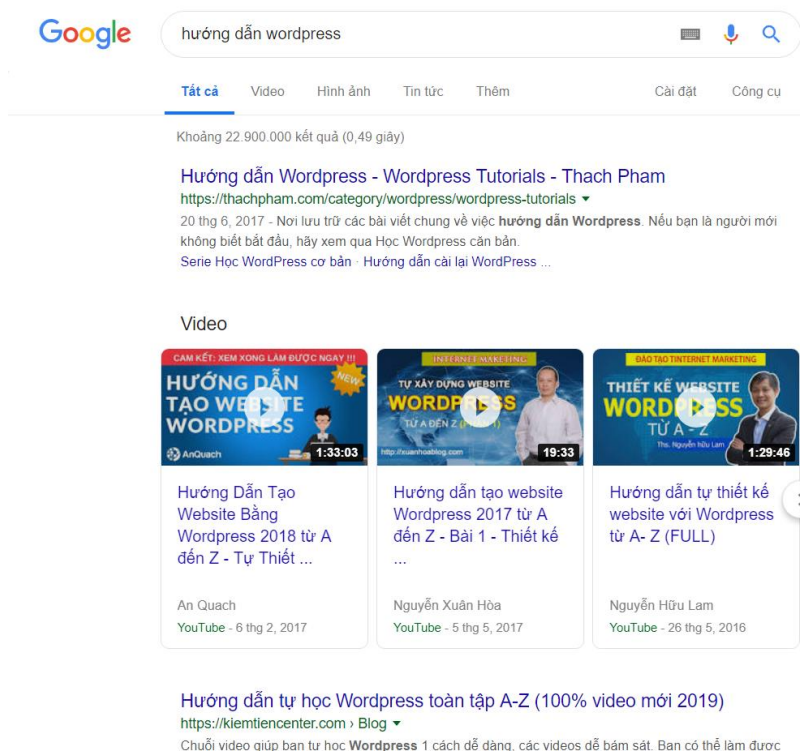
Wordpress.org

Wordpress cho phép người dùng tải xuống mã nguồn tại website chính thức Wordpress.org. Với mã nguồn này, có thể xây dựng một blog thậm chí một website như ý muốn. Hiện nay, nhắc đến Wordpress người ta thường nghĩ ngay đến Wordpress tự host hay còn gọi là Wordpress Self-Hosted.

Wordpress Self-Hosted cho phép người dùng có quyền cài đặt thêm các thành phần mở rộng (plugins) và các chủ đề, hay còn gọi là giao diện (themes) từ bên ngoài, điều mà ở Wordpress.com không thể làm được. Tuy nhiên Wordpress tự host yêu cầu người dùng phải có hosting riêng và tên miền riêng, cũng như tự bảo mật blog của mình.

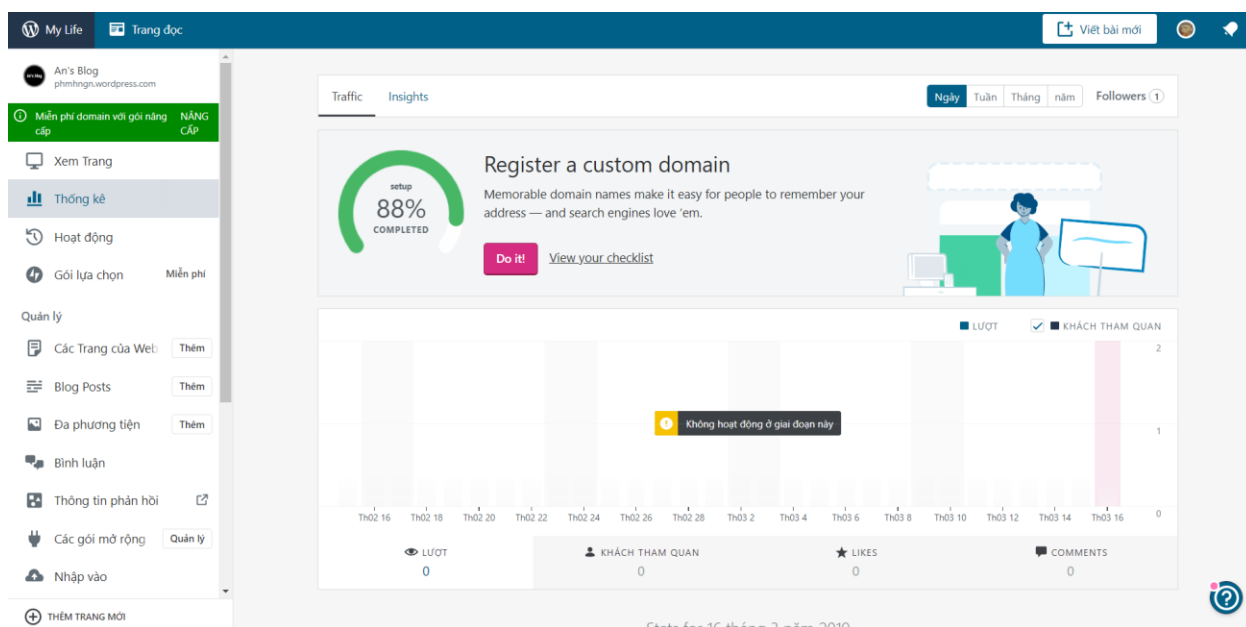
Wordpress Self-Hosted cho nhà phát triển tự phát triển những tính năng theo ý muốn, tạo ra bản sắc riêng. Với tên miền riêng. Nhà phát triển hoàn toàn có thể sử dụng để làm các shop bán hàng online, diễn đàn, Websites.

Ưu điểm và nhược điểm của Wordpress.com bản miễn phí



Ưu điểm

- Nhiều tài nguyên hướng dẫn. Wordpress là một công cụ rất phổ biến, do đó ta có thể nhận được nhiều sự hỗ trợ từ cộng đồng người sử dụng.



- Dễ sử dụng. WordPress được phát triển nhằm phục vụ đối tượng người dùng phổ thông, không có nhiều kiến thức về lập trình website nâng cao. Các thao tác trong WordPress rất đơn giản, giao diện quản trị trực quan.
- Nhiều gói giao diện có sẵn.
- Có thể làm nhiều loại website. Không chỉ có thể làm một blog cá nhân, Wordpress còn có thể dùng để làm trang bán hàng, tạp chí online nhờ các plugin và các gói giao diện.
- Không cần bảo dưỡng, Wordpress chịu mọi trách nhiệm về cập nhật, bảo dưỡng trang web.

Nhược điểm

- Bị đặt quảng cáo vào trang web. Để người dùng không xem quảng cáo, có thể trả tiền cho Wordpress \$ 29,97 mỗi năm để giữ cho trang web không có quảng cáo.
- Không thể sử dụng plugin cho phiên bản miễn phí.
- Không thể sử dụng gói giao diện tùy biến. Mỗi trang web sẽ giống như trang web của nhiều người dùng khác.

Google Sites

Giới thiệu sơ nét:

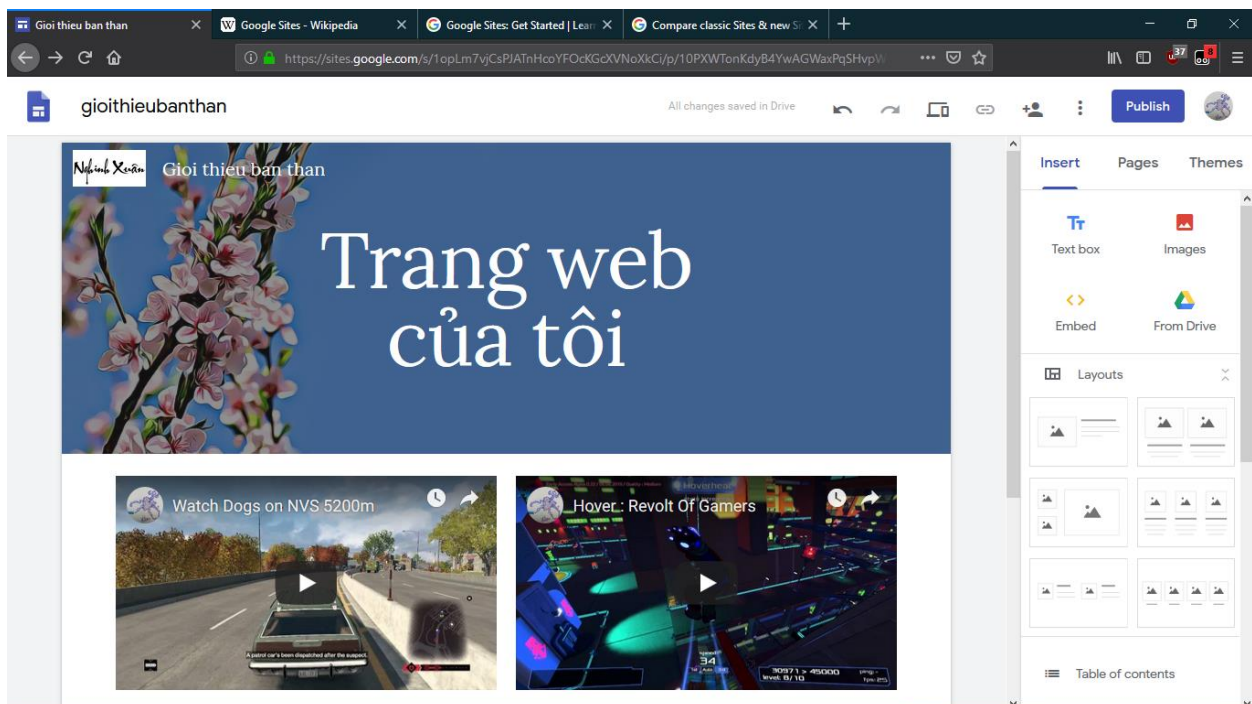
Google Sites là một công cụ tạo trang web và wiki được cung cấp bởi Google.

Mục tiêu của Google Sites là cho mọi người có thể tạo các trang web đơn giản hỗ trợ cộng tác giữa các biên tập viên khác nhau.

Google Sites khởi đầu là JotSpot, tên và sản phẩm duy nhất của một công ty phần mềm cung cấp phần mềm xã hội cho doanh nghiệp. Nó được nhắm mục tiêu chủ yếu vào các doanh nghiệp vừa và nhỏ. Công ty được thành lập bởi Joe Kraus và Graham Spencer, đồng sáng lập của Excite.

Vào tháng 10 năm 2006, JotSpot đã được Google mua lại. Vào ngày 28 tháng 2 năm 2008, Google Sites đã được tiết lộ sử dụng công nghệ JotSpot. Dịch vụ này miễn phí, nhưng người dùng cần một tên miền mà Google cung cấp với giá 10 đô la. Tuy nhiên, kể từ ngày 21 tháng 5 năm 2008, Google Site đã có sẵn miễn phí, tách biệt với Google Apps và không cần tên miền.

Vào tháng 6 năm 2016, Google đã giới thiệu việc xây dựng lại hoàn toàn nền tảng Google Sites, được đặt tên là New Google Sites. [\[1\]](#)



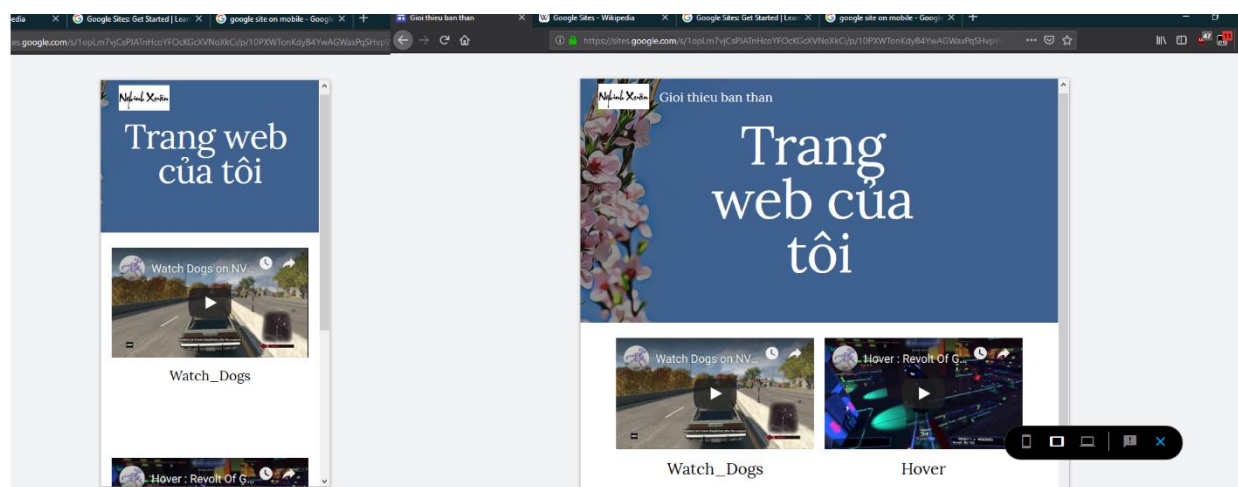
Hình 1: Giao diện chính của New Google Sites

Google Sites có thể làm được gì?

Xây dựng các trung tâm dự án nội bộ, trang nhóm, trang web công khai và nhiều hơn nữa mà không cần thiết kế, lập trình viên hoặc trợ giúp CNTT. Với Google Sites, việc xây dựng trang web thật dễ dàng. Chỉ cần kéo thả nội dung đến nơi bạn cần.

Khi bạn tạo một trang web mới, nó sẽ tự động thêm vào Drive, giống như các tệp khác của bạn được lưu trong Drive. Bạn có thể chỉnh sửa Google Sites cùng với người khác trong thời gian thực và xem từng thay đổi khác của bạn. Xuất bản trang web cho mọi người xem, hoặc hạn chế quyền chia sẻ và làm cho trang web chỉ có thể truy cập được đối với những người bạn muốn chia sẻ nó, như nhà cung cấp hoặc nhà cung cấp.

Các trang web của Google Sites đều được tối ưu hóa cho máy tính bảng và điện thoại thông minh, nghĩa là kích thước và nội dung của trang web sẽ được điều chỉnh cho vừa với thiết bị.



Hình 2: Trang web tạo bởi Google Sites trên phone và tablet

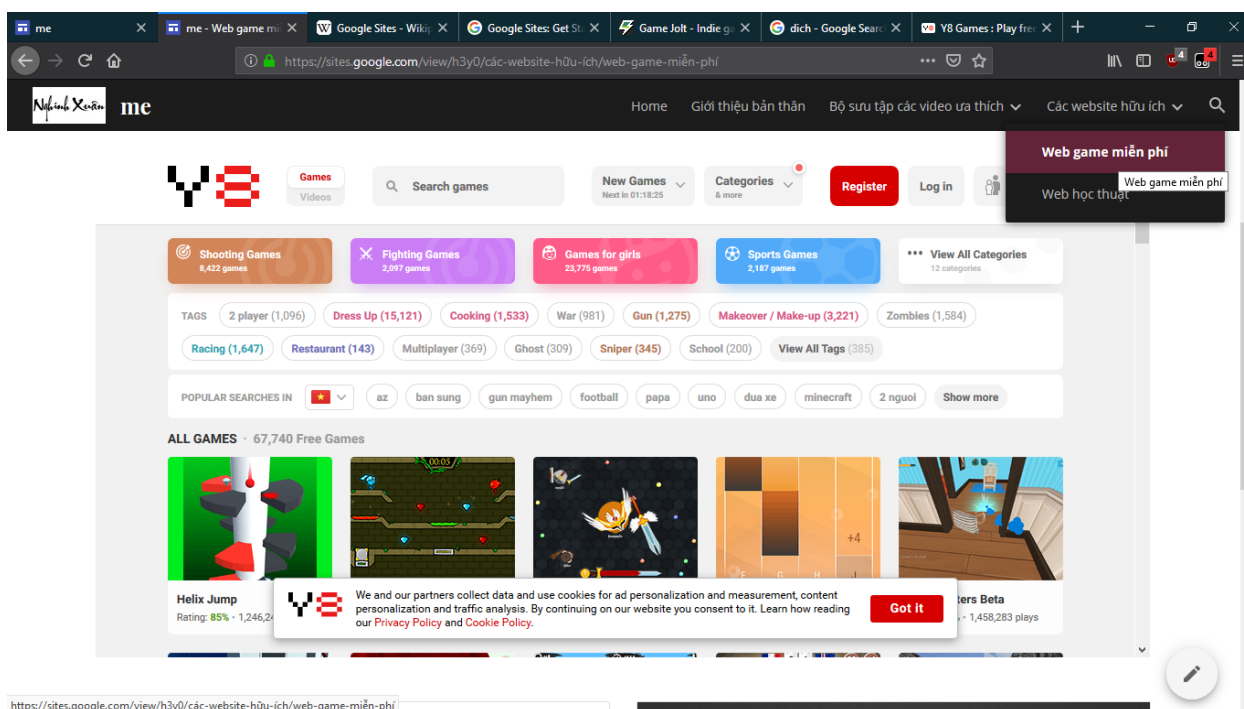
Bạn có thể truy cập các trang web Google Sites trên hầu hết các trình duyệt, nhưng hiện tại chỉ có Chrome và Firefox trên PC được sử dụng để chỉnh sửa trang web. [\[2\]](#)

Một số tính năng cơ bản:

Thêm nội dung vào trang web của bạn:

Text box: Thêm tiêu đề và văn bản.

Embed: Thêm nội dung trực tiếp từ web, chẳng hạn như âm nhạc và video.



Hình 3: Ví dụ trang web y8 được nhúng vào trang web của chúng ta

Bạn có thể tương tác trực tiếp với trang y8.com trên trang web của mình.

Images: Thêm hình ảnh và thiết kế.

From Drive: Nhúng bất kỳ tệp nào hoặc nội dung của thư mục được lưu trữ trong Drive. Nếu bạn thay đổi tệp của mình trong Drive, các thay đổi tương tự sẽ tự động hiển thị trong Google Sites.

Button: Thêm các nút liên kết đến nội dung khác trong trang web của bạn hoặc URL bên ngoài.

Divider: Thêm một dòng chia (ngang) vào trang của bạn.

Youtube: Thêm video YouTube (như đoạn giới thiệu sản phẩm hoặc quảng cáo của công ty).

Calendar: Thêm lịch (chẳng hạn như lịch nhóm hoặc sự kiện).

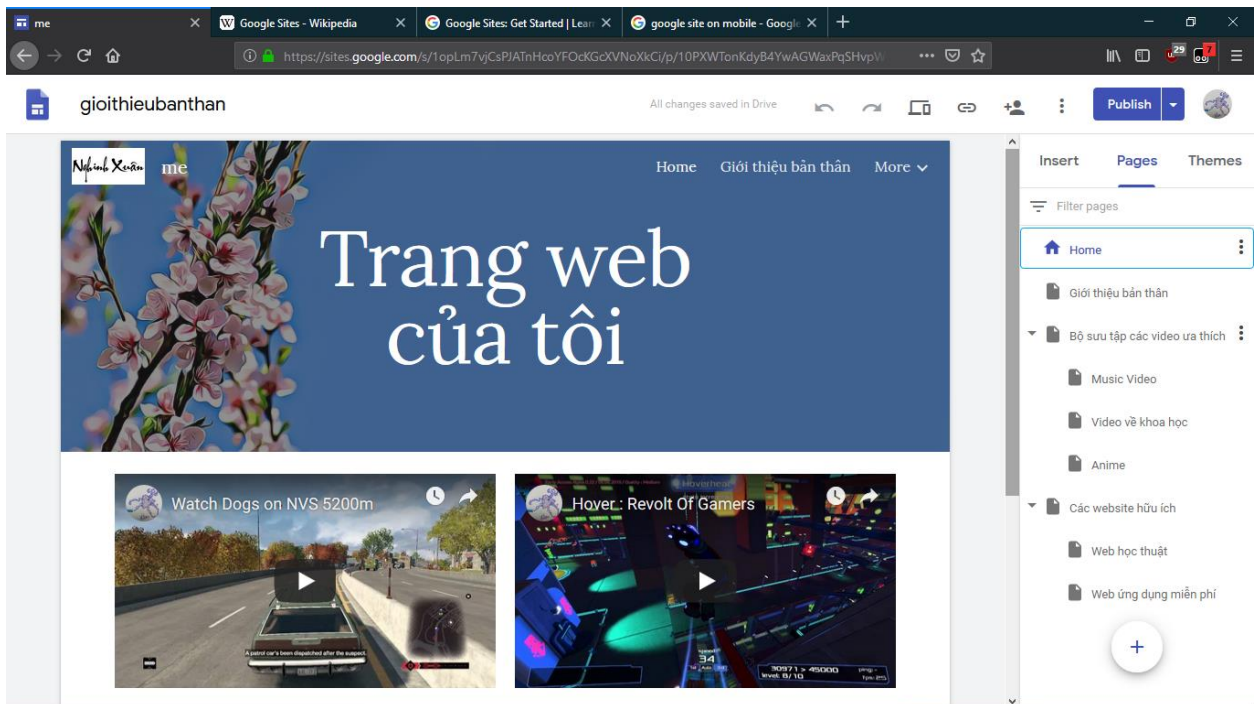
Map: Thêm bản đồ (như vị trí văn phòng, chỉ đường sự kiện hoặc bản đồ tùy chỉnh).

Docs, Slides, Sheets, Forms, Charts :Thêm bất cứ thứ gì từ Docs, Slides, Sheets, Forms hoặc Charts vào trang web của bạn. Mọi nội dung bạn thay đổi trong tệp nguồn sẽ tự động cập nhật trên trang web của bạn.

Table of contents: Tạo mục lục dựa vào các Header. [\[2\]](#)

Một số tính năng phụ khác:

Tạo trang chủ, trang phụ và link chúng lại với nhau

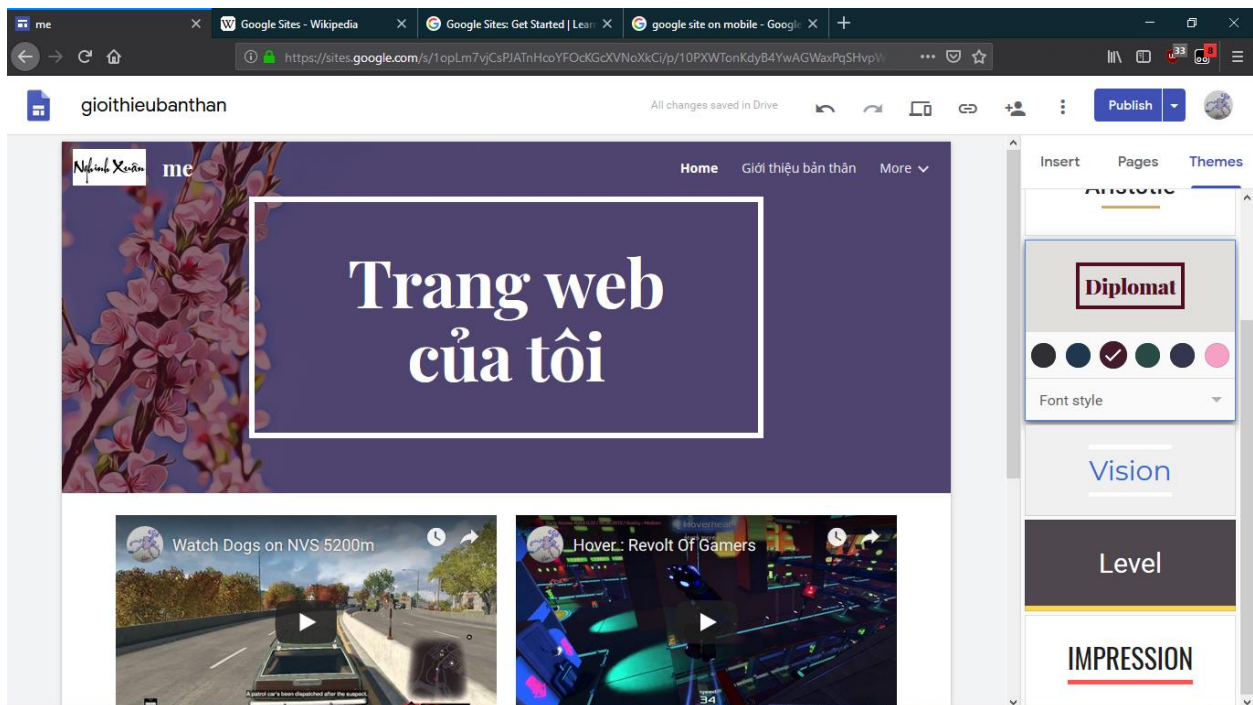


Hình 4: Ví dụ một mạng lưới các web mẹ và web con



Hình 5: Biểu diễn của ví dụ ở trên

Lựa chọn Chủ đề (Theme), trong đó bao gồm font chữ, màu sắc chủ đạo của web và màu sắc của văn bản.



Hình 6: Ví dụ về một chủ đề tên là Diplomat, khác với chủ đề Simple được dùng ở các ảnh trên

Ưu điểm và nhược điểm:

Ưu điểm

- Đặt tên miền - chủ sở hữu có thể đặt trang web của họ thành một tên miền tùy chỉnh.
- Chính sửa kéo và thả - các thành phần trang có thể được kéo và thả và được sắp xếp tự động trên bố cục lưới.
- Cấp độ quyền (Chủ sở hữu, Biên tập viên và Người xem).
- Hỗ trợ nhúng HTML và JavaScript
- **Tích hợp với Google Drive, Google Maps, ...**

Nhược điểm

- Tiện ích mở rộng tiện ích bên thứ ba của Google không được hỗ trợ nữa.
- Không hỗ trợ cho Google Apps Script.
- Tùy chọn kiểu dáng rất hạn chế, không hỗ trợ CSS tùy chỉnh.
- Không thể xóa chân trang. [\[1\]](#)

Kết luận

Với giao diện rõ ràng, súc tích, cùng với các thao tác kéo thả đơn giản, chức năng chia sẻ, Google Sites là một công cụ tạo web tốt cho những ai không có nhiều kinh nghiệm trong lĩnh vực công nghệ thông tin, và rất phù hợp cho team hay doanh nghiệp muốn cùng nhau tạo web, những web cá nhân, nhóm, trường học, doanh nghiệp nhỏ đơn giản. Nhưng bên cạnh đó, tùy chọn kiểu dáng của web rất hạn chế, mỗi chủ đề chỉ có vài font, màu nhất định, việc không hỗ trợ CSS, Google Apps Script cũng là điểm yếu lớn, làm nó không phù hợp với những trang web cần chuyển đổi giao dịch hay quản lý người dùng như diễn đàn hoặc là trang web bán hàng online.

Wix

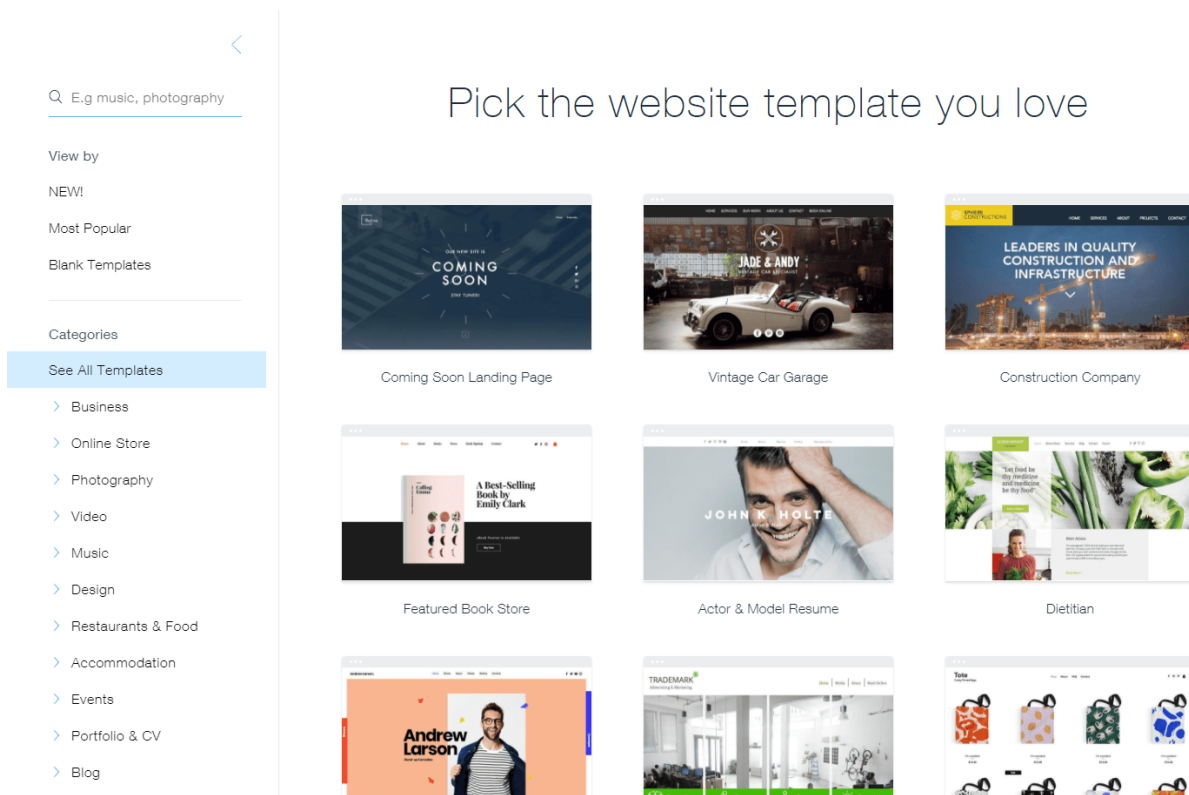
“Wix cung cấp một trình tạo web kéo và thả hoàn hảo cho những người mới bắt đầu sử dụng. Các tính năng như công cụ thương mại điện tử mạnh mẽ, tiếp thị qua email và thư viện gồm hơn 500 mẫu được thiết kế chuyên nghiệp giúp trình tạo web này trở nên khác biệt với hầu hết các trình tạo web khác.”

James Guill - Chuyên gia Lập trình Website

Sơ lược về Wix

Wix là một trong những trình web hàng đầu trong ngành, phục vụ hơn 110 triệu người dùng tại 190 quốc gia trên thế giới. Xem xét thành công của nền tảng này, chúng tôi có một chút nghi ngờ rằng Wix cung cấp các tính năng mạnh mẽ để tạo ra các trang web tuyệt vời. Ví dụ: Wix cung cấp:

- Hơn 500 mẫu được thiết kế chuyên nghiệp



- Nhiều ứng dụng cung cấp các chức năng nâng cao trong Wix App Market
- Trình soạn thảo Wix, trình tạo kéo và thả toàn diện, hoàn hảo về pixel

- Các kế hoạch thương mại điện tử miễn phí 100% tiền hoa hồng và băng thông không giới hạn

Wix có một trong những thư viện mẫu lớn nhất trong ngành, với hơn 500 mẫu có thể tùy chỉnh. Chúng hoàn toàn có thể được sử dụng miễn phí, nhưng một vài mẫu (chủ yếu là các mẫu thương mại điện tử) yêu cầu bạn phải nâng cấp lên gói trả phí.

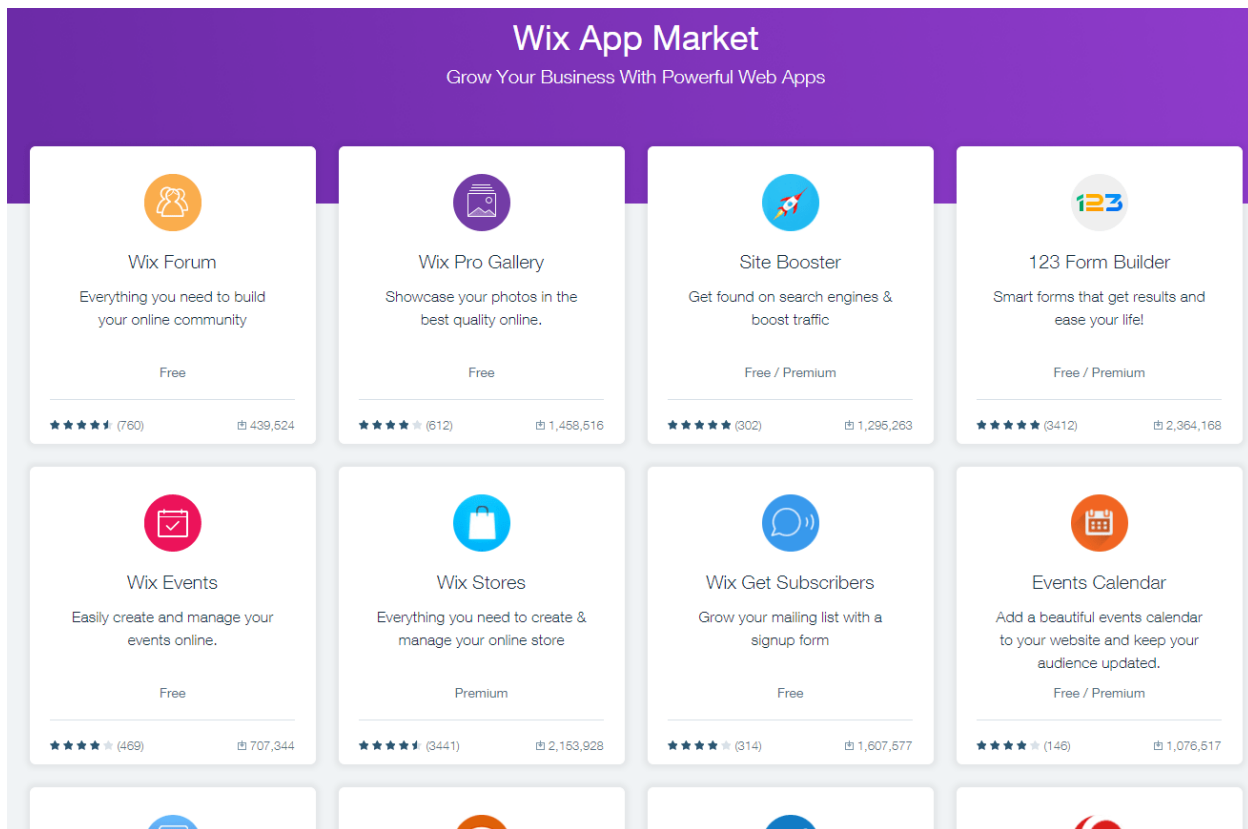
Thư viện mẫu được chia thành 16 danh mục khác nhau và mỗi danh mục sẽ được chia thành các danh mục phụ. Các danh mục chính bao gồm âm nhạc, video, sự kiện, blog, danh mục đầu tư và thậm chí cả trang đích. Nếu bạn đang tìm kiếm các mẫu được nhắm mục tiêu, bạn có thể tìm thấy chúng trong các danh mục phụ. Chẳng hạn, các mẫu chuyên biệt trong danh mục âm nhạc bao gồm các thiết kế cho ban nhạc, nghệ sĩ solo, DJ và các mẫu chung chung về lĩnh vực âm nhạc.

Khi bạn đã chọn mẫu của mình, bạn sẽ được dẫn đến trình chỉnh sửa trang web của Wix. Đó là một trình soạn thảo WYSIWYG hoàn toàn năng động, kéo và thả, có nghĩa là bạn có thể thấy các thay đổi trông như thế nào trong khi chỉnh sửa. Trên thanh bên trái, bạn sẽ tìm thấy các tùy chọn cho menu, hình nền, tải lên, đặt chỗ, viết blog, thêm các yếu tố và thêm ứng dụng.

Khi bạn thêm một mục vào trang web của mình, nó sẽ được đặt trực tiếp trên trang mà bạn hiện đang làm việc và sau đó bạn có thể kéo và thả nó bất cứ nơi nào bạn muốn. Để chỉnh sửa các yếu tố được thêm vào, nhấp vào để truy cập menu của chúng. Nếu bạn cần thêm chức năng bổ sung cho các mẫu, chỉ cần nhấp vào Thêm ứng dụng để truy cập Wix App Market. Ở đó, bạn có thể chọn từ số lượng lớn các ứng dụng để tăng cường các tính năng của trang web của bạn. Ví dụ: bạn có thể bao gồm các ứng dụng cho biểu mẫu, cửa hàng thương mại điện tử và xử lý thanh toán.

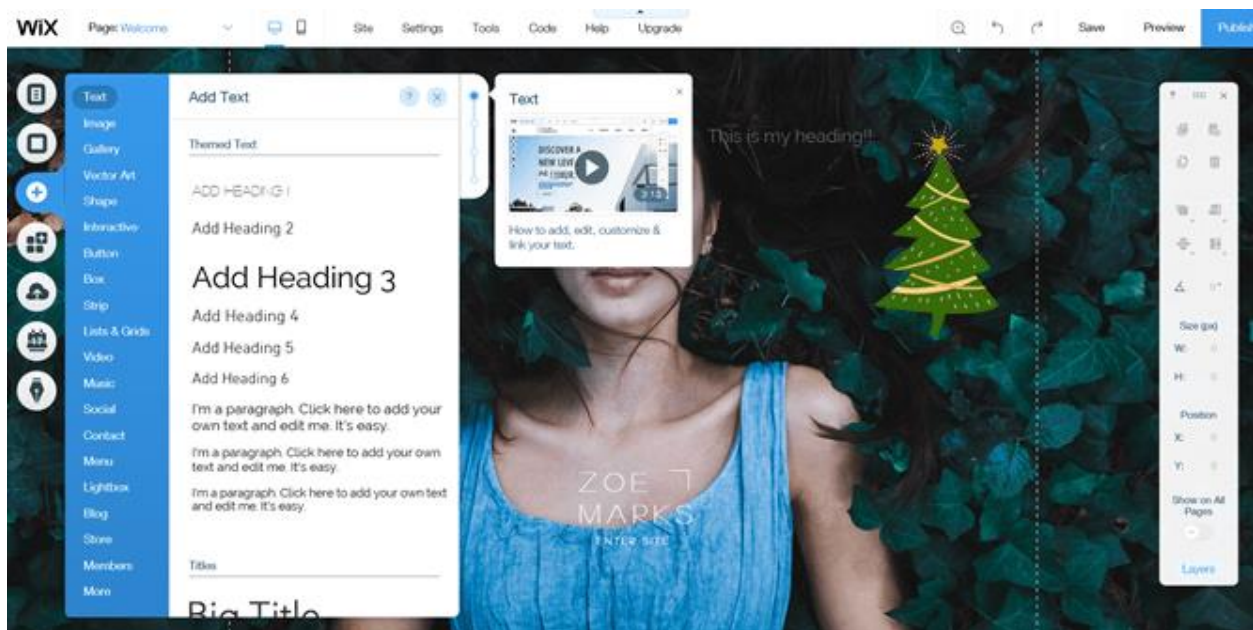
Các mẫu này cung cấp chức năng đa phương tiện tuyệt vời, cho phép bạn thêm video, ảnh chất lượng cao và thậm chí cả nền video. Chính vì thế, khi nhắc đến Wix, người ta nghĩ ngay đến kho template đồ sộ - thứ làm nên tên tuổi của Wix.

Tính năng



Dễ dàng xây dựng và quảng bá thương hiệu của bạn

Xem xét rằng Wix luôn cố gắng giúp những người mới bắt đầu tạo các trang web hấp dẫn với trình tạo kéo và thả của họ, vì vậy, bạn có thể không mong đợi công cụ này cung cấp nhiều tính năng giá trị gia tăng. May mắn là Wix cung cấp nhiều tính năng nâng cao mà bạn không nhận được từ các trình tạo web khác.



Công cụ SEO dễ sử dụng

Một vài năm trước, Wix là một trong những trình tạo web có công cụ SEO hoạt động kém hiệu quả nhất, nhưng mọi thứ đã thay đổi đáng kể, đến mức nền tảng này đã trở thành một trong những trình tạo web tốt nhất cho SEO. Bạn không cần phải là một chuyên gia SEO để có thể có xếp hạng trang web tốt, vì Wix đã thực hiện nhiều công việc cho bạn. **“SEO Wiz” của Wix cung cấp cho bạn các hướng dẫn từng bước về cách bạn có thể cải thiện SEO của mình và giúp nó xếp hạng tốt hơn trên Google.**

Ngoài ra, **bạn có thể sử dụng nhiều ứng dụng trong Wix App Market để tăng cường hoạt động SEO của mình.** Tất nhiên, nếu bạn đã có một số kinh nghiệm về SEO, bạn có thể sửa đổi SEO trực tiếp trong trình chỉnh sửa trang web. Bạn có thể tùy chỉnh SEO của các trang web, ảnh, video và các yếu tố khác của trang web theo cách thủ công. **Ngoài ra, Wix cũng cung cấp các mẹo SEO trên blog của họ,** để bạn có thể tự học hỏi và sử dụng thành thạo.

Thị trường ứng dụng rộng lớn

Bạn muốn thêm các tính năng vào trang web của mình như bộ sưu tập ảnh nâng cao, blog hoặc các công cụ thương mại điện tử, nhưng lại không biết cách viết mã? Không vấn đề gì! **App Market của Wix cung cấp hàng trăm công cụ sẽ nhanh chóng giúp tăng cường chức năng trang web của bạn.**

Bạn có thể tìm kiếm loại ứng dụng bạn cần hoặc duyệt qua các danh mục để lấy cảm hứng. App Market có các ứng dụng để viết blog, đặt chỗ, âm nhạc, cửa hàng trực tuyến, chụp ảnh và nhiều điều khác. Rất nhiều công cụ miễn phí có sẵn, cùng với các công cụ cao cấp cung cấp thêm chức năng nâng cao với mức giá hợp lý.

Hỗ trợ Thương mại điện tử

Nếu bạn đang muốn phát triển trang web thương mại điện tử, **thì Wix cung cấp các gói thương mại điện tử miễn phí 100% tiền hoa hồng bao gồm tất cả các tính năng mà bạn cần để tối đa hóa doanh số.** Nó có các mẫu dành riêng cho thương mại điện tử cùng với nhiều ứng dụng cửa hàng để giúp bạn có thể xây dựng trang web của mình một cách nhanh chóng.

Ngoài ra, Wix còn có một số lượng lớn ứng dụng được thiết kế cho thương mại điện tử, chẳng hạn như:

Ứng dụng giỏ hàng

- Bảng giá
- Thẻ quà tặng
- Ứng dụng xử lý thanh toán, bao gồm nút PayPal
- Ứng dụng trò chuyện trực tuyến
- Trình tạo biểu mẫu
- Danh thiếp
- Các ứng dụng để kết nối cửa hàng Amazon hoặc Etsy của bạn với trang web Wix của bạn

Công cụ tiếp thị qua Email

Mặc dù nhiều trình tạo web cung cấp tài khoản email, nhưng hầu hết sẽ giới hạn sử dụng chúng ở việc gửi và nhận cơ bản; tiếp thị qua email thường bị chặn. May mắn là **Wix có một số kế hoạch bao gồm tiếp thị qua email**. Gói dịch vụ VIP cho phép bạn gửi tới 50.000 email và 10 chiến dịch email mỗi tháng, trong khi gói Business Unlimited và Business VIP sẽ cho phép bạn gửi tới 100.000 email và 20 chiến dịch email mỗi tháng.

Nền tảng tiếp thị qua email của Wix được gọi là **ShoutOut** và cung cấp cho bạn các công cụ cần thiết để tạo email **chuyên nghiệp với các kiểu và mẫu có thể tùy chỉnh**. Giống như trình tạo web, bạn có thể dễ dàng tạo email để quảng bá thêm cho thương hiệu của mình. **Tính năng theo dõi thống kê cũng được bao gồm**, điều này sẽ cho phép xác định thành công của các chiến dịch tiếp thị mà bạn đã thực hiện.

Wix ADI

Nếu bạn muốn trợ giúp nhiều hơn để tạo và thiết kế trang web của mình, Wix cung cấp **tính năng Artificial Design Intelligence, được gọi là Wix ADI**. Khi tạo trang web Wix mới, bạn có thể chọn đi theo con đường truyền thống bằng cách chọn mẫu của riêng bạn và sau đó tùy chỉnh trang web của bạn bằng Trình soạn thảo Wix hoặc bạn có thể để Wix ADI thực hiện hầu hết việc này thay cho bạn.

Wix ADI sẽ hỏi bạn các câu hỏi và kết hợp câu trả lời của bạn với thuật toán thiết kế riêng và hồ sơ mạng xã hội có sẵn công khai của bạn để thiết kế một trang web

được cá nhân hóa cho bạn. Các trang web này thường sắc nét và rõ ràng trong thiết kế và tất cả đều thân thiện với thiết bị di động và có thể tùy chỉnh, mặc dù ở mức độ thấp hơn so với các trang web của Wix Editor. **Bạn có thể chuyển đổi các trang web Wix ADI sang các trang web của Wix Editor để có nhiều quyền tự do tùy chỉnh hơn, nhưng bạn không thể chuyển đổi các trang web theo cách khác.**

Xây dựng logo của riêng bạn

Bạn có ý tưởng cho một logo ấn tượng nhưng không muốn trả phí thiết kế logo cao? Wix có một trình tạo logo độc quyền mà bạn có thể sử dụng để tạo logo chuyên nghiệp cho trang web của mình. Chỉ cần trả lời một vài câu hỏi về logo của bạn và Wix sẽ đưa ra đề xuất về kiểu dáng, màu sắc và nhiều điều khác.

Bạn có thể chỉnh sửa mọi yếu tố của logo, bao gồm văn bản, hình dạng, màu sắc, ... Khi logo đã được tạo, bạn có thể kết hợp nó trực tiếp vào trang web của mình. Đặc biệt, bạn có quyền sở hữu đối với logo đó và có thể sử dụng nó cho danh thiếp, văn phòng phẩm,...

Ưu điểm và nhược điểm

Ưu điểm

- Không cần kiến thức về mã hóa để tạo ra một trang web.
- Trình tối ưu hóa bố cục trang web giúp nhanh chóng tối ưu hóa bố cục trên thiết bị di động.
- Có thể chỉnh sửa nội dung SEO của trang web với Trình hướng dẫn hoặc ứng dụng SEO.
- Việc thêm blog và các tính năng khác có thể được thực hiện khá đơn giản
- Bằng cách sử dụng Wix Code, có thể mở rộng trang web của mình bằng JavaScript tùy chỉnh và Wix API.

Nhược điểm

- Một số mẫu (chủ yếu là thương mại điện tử) và ứng dụng yêu cầu nâng cấp lên gói trả phí.
- Phải sửa đổi mẫu trên thiết bị di động để tối ưu hóa trang web trên thiết bị di động.
- Không thể tùy chỉnh CSS các template.

Github (Git)

Giới thiệu sơ nét:

Github là một version control giúp tạo thư viện để lưu trữ Source Code của các dự án.

Mục tiêu của Github là giúp các công ty và các lập trình viên có thể lưu trữ source code của dự án theo từng phiên bản (version). Ngoài ra, với tính năng tạo Github Page với Jekyll, người dùng có thể tạo một trang web cho riêng mình (blog, personal website ...), cùng với những template có sẵn người dùng có thể tạo nên một trang web tuyệt vời với khả năng tùy biến rất cao, vì trang web của họ có thể được tùy chỉnh thông qua HTML, CSS, JavaScript.

Sự phát triển của nền tảng GitHub bắt đầu vào ngày 19 tháng 10 năm 2007. Trang web được đưa ra vào tháng 4 năm 2008 do Tom Preston-Werner, Chris Wanstrath, và PJ Hyett thực hiện sau khi nó đã được hoàn thành một vài tháng trước đó, xem như giai đoạn beta.

Dự án trên Github có thể được truy cập và thao tác sử dụng một giao diện dòng lệnh và làm việc với tất cả các lệnh Git tiêu chuẩn. Github cũng cho phép người dùng đăng ký và không đăng ký để duyệt kho công cộng trên trang web. Github cũng tạo ra nhiều client và plugin cho máy tính để bàn.

Trang web cung cấp các chức năng mạng xã hội như feed, theo dõi, wiki (sử dụng phần mềm Gollum Wiki) và đồ thị mạng xã hội để hiển thị cách các nhà phát triển làm việc trên kho lưu trữ.

Một người sử dụng phải tạo ra một tài khoản cá nhân để đóng góp nội dung lên Github, nhưng các kho mã nguồn công cộng có thể được duyệt và tải về với bất cứ ai. Với một người dùng đã đăng ký tài khoản, họ có thể thảo luận, quản lý, tạo ra các kho, đóng góp cho kho của người dùng khác, và xem xét thay đổi mã.

GitHub cũng có một dịch vụ khác: một trang web kiểu pastebin gọi là Gist [\[1\]](#), dùng để lưu trữ các đoạn mã; trong khi Github sẽ được cho lưu trữ các dự án lớn hơn. Một dịch vụ lưu trữ khác được gọi là Speaker Deck.

Các phần mềm chạy GitHub được viết bằng [Ruby on Rails](#) và [Erlang](#) bởi GitHub, Inc, phát triển Chris Wanstrath, PJ Hyett, và Tom Preston-Werner.

Hệ thống kiểm soát phiên bản (VCS) - ghi lại thay đổi vào một tập tin hoặc thiết lập các tập tin theo thời gian để có thể nhớ lại các phiên bản cụ thể sau.

Github có thể làm được gì?

GitHub chủ yếu được sử dụng để lưu trữ mã nguồn phần mềm, nhưng cũng thường được sử dụng với nhiều loại tập tin như Final Cut hoặc các tài liệu Word.

Ngoài mã nguồn, Github hỗ trợ các định dạng và các tính năng sau đây:

- 3D làm cho các tập tin mà có thể được xem trước bằng cách sử dụng tích hợp trình xem file STL mới hiển thị các tập tin trên một khung 3D. Người xem được hỗ trợ bởi WebGL và Three.js.
- Nguồn gốc định dạng PSD của Photoshop có thể được xem trước và so với các phiên bản trước của cùng một tập tin.
- Lồng nhiệm vụ danh sách.
- Tài liệu và Wiki.
- Các trang web nhỏ có thể được lưu trữ từ kho công cộng trên Github. Định dạng URL là <http://projectname.github.io>. Và có thể được tạo ra bằng cách bắt đầu một kho lưu trữ được định dạng như projectname.io.
- Code Snippets (bằng cách sử dụng tên miền phụ Gist).
- Theo dõi vấn đề và tính năng yêu cầu.
- Trực quan của dữ liệu không gian địa lý.
- Biểu đồ Gantt.

Ưu điểm và nhược điểm:

Ưu điểm

- Đặt tên miền - chủ sở hữu có thể đặt trang web của họ thành một tên miền tùy chỉnh.
- Cấp độ quyền (Chủ sở hữu, Biên tập viên và Người xem).
- Hỗ trợ nhúng HTML và JavaScript, tính tùy biến rất cao cùng với kho template đa dạng do các lập trình viên trên thế giới tạo ra.

Nhược điểm

- Khó tiếp cận với người không chuyên.

Kết luận

Với sự đa dạng và dễ dàng tùy biến, nhóm chúng em chọn Github là công cụ tạo ra trang web nhóm để tăng độ hoàn thiện và dễ dàng chỉnh sửa theo ý muốn.

