1. **Lên kết hoạch Sprint**

Hoàn thiện chức năng mua hang , từ việc duyệt sản phẩm đến thanh toán

Các User stories cần có :

* Duyệt sản phẩm
* Giỏ hang
* Thanh toán
* Xác nhận đơn hang

Sprint Backlog:

1. Tạo chức năng duyệt sản phẩm:

User Story: Duyệt sản phẩm

Mô tả: Là một người dùng, tôi muốn duyệt qua các sản phẩm có sẵn để chọn mua.

Điểm ước tính: 5 điểm

Thời gian ước tính: 2 ngày

Tasks:

Thiết kế giao diện duyệt sản phẩm (1 ngày

Phát triển API lấy danh sách sản phẩm (0.5 ngày)

Kiểm thử chức năng duyệt sản phẩm (0.5 ngày

2. Tạo chức năng giỏ hàng:

User Story: Giỏ hàng

Mô tả: Là một người dùng, tôi muốn thêm sản phẩm vào giỏ hàng để chuẩn bị mua.

Điểm ước tính: 8 điểm

Thời gian ước tính: 3 ngày

Tasks:

Thiết kế giao diện giỏ hàng (1 ngày)

Phát triển API giỏ hàng (1.5 ngày)

Kiểm thử chức năng giỏ hàng (0.5 ngày)

3. Tạo chức năng thanh toán:

User Story: Thanh toán

Mô tả: Là một người dùng, tôi muốn thanh toán đơn hàng của mình để hoàn tất mua hàng.

Điểm ước tính: 13 điểm

Thời gian ước tính: 5 ngày

Tasks

Thiết kế giao diện thanh toán (1 ngày)

Tích hợp cổng thanh toán (2.5 ngày)

Kiểm thử chức năng thanh toán (1.5 ngày)

4. Tạo chức năng xác nhận đơn hàng:

User Story: Xác nhận đơn hàng

Mô tả: Là một người dùng, tôi muốn nhận được xác nhận đơn hàng sau khi thanh toán để biết đơn hàng của mình đã thành công.

Điểm ước tính: 5 điểm

Thời gian ước tính: 2 ngày

Tasks:

Phát triển hệ thống gửi email xác nhận (1 ngày)

Kiểm thử chức năng xác nhận đơn hàng (1 ngày)

1. **Thực hiện Daily Standup Meeting**

**Thông tin chung:**

Sprint:1(2/11/2024-15/11/2024)

Thời gian bắt đầu:8:00 2/11/2024

Thời gian kết thúc:12:00 2/11/2024

Địa điểm: Phòng họp

Người chủ trì: Trần Huy Quang

**Thành phần tham dự:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Họ và tên | Vai trò |
| 1 | Trần Huy Quang | Scrum master |
| 2 | Trần Huy Quang | Product owner |
| 3 | Trần Huy Quang | Development team |
| 4 | Trần Huy Quang | Development team |
| 5 | Trần Huy Quang | Development team |

**Kết quả của cuộc họp**

Mục tiêu Sprint: Hoàn thành các story cần thiết để triển khai tính năng mua hang cho sàn thương mại điện tử Z

Các user stories cần thực hiện Story Point

* Duyệt sản phẩm 5
* Giỏ hang 8
* Thanh toán 13
* Xác nhận đơn hang 5

Kế hoach thực hiện

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| User story | Task | Trách nghiệm | Story point | Dự kiến hoàn thàn |
| Duyệt sản phẩm | Thiết kế giao diện sản phẩm | Trần Huy Quang | 2 | 5/11/2024 |
| Phát triển API lấy danh sách sản phẩm | Trần Huy Quang | 2 | 6/11/2024 |
| Kiểm thử chức năng duyệt sản phẩm | Trần Huy Quang | 0.5 | 7/11/2024 |
| Giỏ hàng | Thiết kế giao diện giỏ hàng | Trần Huy Quang | 2 | 5/11/2024 |
| Thiết kế API giỏ hàng | Trần Huy Quang | 5 | 7/11/2024 |
| Kiểm thử chức năng giỏ hàng | Trần Huy Quang | 1 | 8/11/2024 |
| Thanh toán | Thiết kế chức năng thanh toán | Trần Huy Quang | 3 | 7/11/2024 |
| Tích hợp cổng thanh toán | Trần Huy Quang | 8 | 11/11/2024 |
| Kiểm thử chức năng thanh toán | Trần Huy Quang | 2 | 13/11/2024 |
| Xác nhận đơn hàng | Phát triển hệ thống gửi  Email xác nhận | Trần Huy Quang | 4 | 10/11/2024 |
|  | Kiểm thử chức năng xác nhận đơn hàng | Trần Huy Quang | 1 | 14/11/2024 |

Phản hồi

* Nhận xét của các thành viên: Không có

Chữ ký

* Scrum master: Trần Huy Quang
* Product owner: Trần Huy Quang
* Development team: Trần Huy Quang , Trần Huy Quang , Trần Huy Quang

1. **Review và Retrospective**

1. Hiệu suất:

Tốc độ xử lý: Quá trình duyệt sản phẩm, thêm vào giỏ hàng và thanh toán diễn ra nhanh chóng, không gặp trục trặc. Thời gian phản hồi cho các thao tác của người dùng đều dưới 2 giây.

Khả năng đáp ứng: Hệ thống duy trì được hiệu suất ổn định khi có nhiều người dùng thực hiện các thao tác mua hàng cùng lúc, không có hiện tượng tắc nghẽn.

Khả năng mở rộng: Chức năng mua hàng hoạt động tốt ngay cả khi số lượng người dùng tăng đột biến, đảm bảo khả năng mở rộng của hệ thống.

2. Chất lượng:

Độ tin cậy: Các chức năng như thêm sản phẩm vào giỏ hàng, cập nhật số lượng, và thanh toán hoạt động chính xác, không gặp lỗi. Các trường hợp đặc biệt như sản phẩm hết hàng được xử lý một cách phù hợp.

Trải nghiệm người dùng: Giao diện mua hàng thân thiện, dễ sử dụng và trực quan. Người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm sản phẩm, thêm vào giỏ hàng và hoàn tất thanh toán.

Bảo mật: Hệ thống sử dụng các biện pháp bảo mật tiên tiến như mã hóa dữ liệu thanh toán và xác thực người dùng, đảm bảo thông tin cá nhân và tài chính của người dùng được bảo vệ an toàn.

3. Phân tích kết quả kiểm thử:

Kiểm thử chức năng: Tất cả các kịch bản kiểm thử chức năng như duyệt sản phẩm, thêm vào giỏ hàng, thanh toán và xác nhận đơn hàng đều đã được thực hiện và đạt kết quả tốt.

Kiểm thử hiệu suất: Hệ thống đã trải qua các bài kiểm thử tải với số lượng lớn người dùng, các chức năng mua hàng vẫn duy trì hiệu suất ổn định.

Kiểm thử bảo mật: Các bài kiểm thử bảo mật đã được thực hiện, không phát hiện lỗ hổng bảo mật nghiêm trọng nào

1. **Quản lý yêu cầu thay đổi**

Khi người dung yêu cầu thay đổi thì người quản lý cần phải lập một kế hoạch cụ thể nhằm quản lý yêu cầu thay đổi , tránh ảnh hưởng nhiều đến các chức năng khác

Ví dụ thêm chức năng quét mã QR trong phần thanh toán

1. Đầu tiên cần phải xác định yêu cầu thay đổi

* Mục đích : Để người dung đễ dàng thanh toán bằng cách quét mã QR trên thiết bị di động

1. Quyết định và phê duyệt

* Xem xét những lợi ích , sự ảnh hưởng khi them chức năng quét mã QR vào , xem xét chi phí , thời gian để hoàn thành đúng tiến độ

1. Lập kế hoạch thay đổi

* Cần ước tính đc story point , thời gian hoàn thành cụ thể
* Sau đó lên kế hoach từng phần của chức năng quét mã QR

1. Thực hiện giám sát thay đổi và đánh giá

* Thực hiện các yêu cầu đã lập kế hoach , đảm bảo các thành viên trong nhóm hiểu rõ các công việc cần làm .
* Giám sát tiến độ của từng phần được giao để đảm bảo đúng tiến độ dự án

1. Đánh giá và đóng yêu cầu thay đổi

* Sau khi hoàn thành từng nhiệm vụ củ thể , cần đánh giá lại xem chức năng quét QR đã đúng với yêu cầu hay chưa
* Đóng yêu cầu khi đã hoàn thành và đạt đúng yêu cầu đề ra