**SPRINT RETROSPECTIVE REPORT**

**Thông tin chung**

Sprint số: SP01

Thời gian Sprint: 7 ngày

Thành viên tham gia: 3

**1. Điều gì đã làm tốt**

* Chức năng Login và Logout được hoàn thành sớm và hoạt động ổn định trên các môi trường Dev/Staging.
* Nhóm Dev đã hỗ trợ Tester rất tốt trong việc fix các lỗi nhỏ về giao diện.
* Scrum Master đã giúp loại bỏ cản trở về việc thiếu tài khoản test data một cách nhanh chóng.
* Buổi Daily Scrum diễn ra đúng giờ và hiệu quả hơn so với Sprint trước.

**2. Điều gì chưa tốt**

* Ước tính thời gian cho tính năng Quản lý Nhân viên (đặc biệt là giao diện) bị lệch so với thực tế, dẫn đến tính năng Thêm nhân viên bị trì hoãn.
* Phát sinh một lỗi khó tái lập (BUG-01) trên môi trường Production, cho thấy quy trình kiểm thử môi trường cuối chưa đủ bao quát.
* Định nghĩa "Hoàn thành" (Definition of Done - DoD) chưa yêu cầu kiểm thử hiệu năng (performance test), dẫn đến lỗi timeout.

**3. Những cản trở gặp phải**

* **Kỹ thuật/Quy trình:** Lỗi timeout trên môi trường Production (BUG-01). Nguyên nhân là do truy vấn cơ sở dữ liệu chưa được tối ưu cho lượng dữ liệu lớn.
* **Công cụ:** Hệ thống quản lý log (logging system) trên Production chưa cung cấp đủ thông tin chi tiết để debug lỗi timeout kịp thời.
* **Giao tiếp:** Product Owner thay đổi một yêu cầu nhỏ về luồng đăng nhập vào cuối Sprint, gây mất một ít thời gian để điều chỉnh.

**4. Bài học rút ra**

* Cần phân bổ thêm thời gian cho việc kiểm thử hiệu năng (performance testing) đối với các tính năng liên quan đến dữ liệu.
* Việc thống nhất về kiến trúc DB ngay từ đầu Sprint giúp giảm thiểu xung đột code (merge conflict) đáng kể.
* Cần có một quy trình cập nhật Backlog chi tiết hơn để phản ánh đúng khối lượng công việc còn lại.

**5. Hành động cải tiến cho Sprint tiếp theo**

* **Quy trình/Kỹ thuật:** Cập nhật Definition of Done (DoD) để bao gồm "Performance Testing cơ bản cho các tác vụ CRUD".
* **Công cụ:** Triển khai công cụ tối ưu hóa truy vấn DB (query optimization tool) ngay trong Sprint 06.
* **Lập kế hoạch:** Cộng thêm 20% "buffer time" (thời gian dự phòng) vào ước tính cho các User Story liên quan đến giao diện người dùng (UI/UX).
* **Kỹ thuật:** Dev và Tester cùng nhau thiết lập kịch bản tái lập lỗi (reproduce scenario) cho BUG-01.

**6. Nhận xét & Đánh giá thành viên**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thành viên** | **Nhiệm vụ đảm nhận** | **Hoàn thành (%)** | **Điểm tự đánh giá** | **Nhận xét của nhóm** | **Điểm nhóm cho thành viên** |  |
| Hương | Scrum Master, Giải quyết cản trở | 100% | 5/5 | Hỗ trợ nhóm rất tốt, giải quyết cản trở nhanh. | 5/5 |  |
| Thuận | Dev (Back-end: Login/Logout API) | 100% | 4/5 | Code chất lượng cao, hoàn thành tính năng cốt lõi sớm. | 5/5 |  |
| Khoa | Dev (Front-end: UI, Employee List) | 85% | 4/5 | Giao diện cơ bản tốt, nhưng ước tính thời gian chưa chính xác. | 4/5 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |