Sinh viên thực hiện:

* Lê Huyền Linh – 20187178
* Nguyễn Minh Đức – 20187162
* Lê Đức Thiện - 20187200

**Bài thực hành tuần 04**

Bài 1.1

1. Dự án kết thúc khi? (chọn nhiều)
2. Thiếu kinh phí
3. Hết kinh phí trước thời hạn (Kết thúc thất bại)
4. Không khả thi
5. Quá hạn dự kiến (có làm tiếp cũng không có ý nghĩa gì)
6. Hoàn thành mục tiêu đề ra, nghiệm thu (kết thúc tốt đẹp) trước thời hạn
7. Người quản lý kém
8. Một dự án phát triển phầm mềm là thành công khi?
9. Sản phẩm đáp ứng yêu cầu chất lượng
10. Không vượt quá kinh phí dự kiến
11. Hoàn thành trong thời gian dự kiến
12. Tất cả các phương án trên
13. … là một yếu tố không biết trước mà khi nó xảy ra thì có thể ảnh hưởng tiêu cực hoặc tích cực đến việc hoàn thành các mục tiêu của dự án.
14. Rủi ro dự án
15. Lập kế hoạch dự án
16. Quản lý nhân sự
17. Yêu cầu người dùng

Bài 1.2

1. Chúng ta thấy rằng các hệ thống phần mềm lớn, phức tạp thường được phát triển bởi rất nhiều cá nhân, rất ít người có được bức tranh toàn cảnh về toàn bộ

* Đối với một người làm công, tham gia vào một dự án

mà không biết về toàn bộ chức năng của dự án đó thì Không hợp lý.

Bởi vì họ có quyền và nghĩa vụ được biết và nắm rõ dự án để triển khai và hoàn thiện dự án đó.

* Vai trò của các thành viên tham gia vào một dự án là tất cả hướng mục tiêu chung là hoàn thiện dự án và mỗi người phụ trách một phần công việc, tất cả đều quan trọng.
* Với mỗi vai trò, các thành viên cần nắm được những thông tin liên quan đến dự án và hoàn thành nó.
* Việc thiếu hụt hoặc có đầy đủ thông tin sẽ ảnh hướng rất nhiều đến công việc của các cá nhân và ảnh hưởng đến kết quả ching của dự án.

1. dự án. Vậy, đối với một người làm công, tham gia vào một dự án mà không biết về toàn bộ chức năng của dự án đó thì có hợp lý không? Vì sao?

- Trong bài tập lớn môn học trước, em và nhóm em có tạo ra một số

sản phẩm phần mềm nhỏ.

* Hoạt động này là phát triển phần mềm.
* Nhóm em có biết đến và áp dụng một số mô hình vòng đời phần mềm đơn giản,dễ sử dụng.
* Các hoạt động xây dựng phần mềm có sử dụng yếu tố áp dụng các mô hình vòng đời phần mềm.
* Áp dụng một số tiêu chí đánh giá chất lượng phần mềm về sản

phẩm phần mềm bài tập lớn môn học mà nhóm em đã thực hiện thì nhóm em cần phải học hỏi và bổ sung kiến thức cũng như nâng cấp nhiều hơn nữa.

1. Nếu không áp dụng các mô hình vòng đời phần mềm thì có phát triển được phần mềm không? Tại sao?

* Sự thay đổi yêu cầu giúp cho hoạt dộng linh hoạt và nhanh hơn.
* Các phản hồi cho nhóm phát triển được cung cấp bằng hoạt động trao đổi thông tin với người cung cấp dịch vụ.

1. Trong phương pháp Agile, việc luôn có đại diện của khác hàng trong nhóm phát triển thì có ưu điểm gì?

*Thực hiện thay đổi dễ dàng:* Bởi vì dự án được chia thành các phần nhỏ, riêng biệt, không phụ thuộc lẫn nhau, nên những thay đổi được thực hiện rất dễ dàng, ở bất kỳ giai đoạn nào của dự án.

*Không cần phải nắm mọi thông tin ngay từ đầu****:*** Phù hợp với những dự án chưa xác định được mục tiêu cuối cùng rõ ràng, vì việc này không quá cần thiết trong giai đoạn đầu.

*Bàn giao nhanh hơn*: Việc chia nhỏ dự án cho phép đội ngũ có thể tiến hành kiểm tra theo từng phần, xác định và sửa chữa vấn đề nhanh hơn, nhờ đó việc bàn giao công việc sẽ nhất quán và thành công hơn.

*Chú ý đến phản hồi của khách hàng và người dùng:* Cả khách hàng và người dùng cuối đều có cơ hội để đóng góp các ý kiến và phản hồi, từ đó họ sẽ có ảnh hưởng một cách mạnh mẽ và tích cực tới sản phẩm cuối cùng.

*Cải tiến liên tục:* Agile khuyến khích thành viên trong đội ngũ làm việc và khách hàng cung cấp phản hồi của mình, khi đó các giai đoạn khác nhau của sản phẩm cuối có thể được kiểm tra và cải thiện lại nhiều lần nếu cần.

Phần II: Xây dựng biểu đồ WBS

Trên cơ sở biểu đồ WBS phía trên hãy xây dựng một bản kế hoạch đơn giản như sau:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Công việc | Thời gian (số giờ làm việc) | Số người |
| 1. Công việc thiết kết giao diện  1.1 liệt kê các chức năng của của phần mềm quản lý sử dụng nhà văn hóa  1.2 thiết kể bản UML  Các lớp cần dùng,phương thức cần dùng | 4h  4h | 1.1: 2 người cùng thảo luận đề đưa ra ý tưởng  1.2: Lê Huyền Linh sẽ thiết kế bản UML |
| 2. lập trình (code)  2.1 code front end  2.2 code back end (phí sever) | 3 tuần  8 tuần ( cả debug) | 2.1 Nguyễn Minh Đức thực hiện phần front end, thiết kế giao diện  2.2 Lê Đức Thiện làm phần back end (database) và có sự trợ giúp của Minh Đức và Huyền Linh |
| … |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Công việc / Hoạt động | Xác định rủi ro | | | Quản lý rủi ro | |
| **Mối nguy** | **Rủi ro** | **Mức độ** | **Chiến lược** | **Biện pháp** |
| Cho thuê | Một số vật dụng cho thuê bị hư hỏng | Số lượng vật dụng cho thuê không đủ | Trung bình | Giảm thiểu | Bảo dưỡng vật dụng định kì |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

(Mức độ có thể đánh giá theo: thấp / trung bình / cao)

(Chiến lược có thể lựa chọn: Giảm thiểu rủi ro / Chuyển rủi ro / Loại bỏ rủi ro)