

QUẢN LÝ DỰ ÁN BẰNG PHẦN MỀM AGILE APP REVIEW PHIM

GIỚI THIỆU



1. Các bên liên quan
2. Product Backlog
3. User Stories
4. User Case
5. Sprint backlog
6. Screen Flow
7. Quy trình làm việc
8. Test Case
9. Sprint Retrospective
10. Khó khăn & Thuận lợi

1.Các bên liên quan

STAKE HOLDER

- Khách hàng: Cá nhân hoặc tổ chức chịu trách nhiệm trả tiền để sử dụng các sản phẩm và dịch vụ của dự án.
- Người dùng: Cá nhân hoặc tổ chức sử dụng trực tiếp các sản phẩm và dịch vụ của dự án.
- Nhà tài trợ: Cá nhân hoặc tổ chức cung cấp nguồn lực, hỗ trợ tài chính và sự hỗ trợ cho dự án.



2. product backlog

Product Backlog

FPT POLYTECHNIC

- Product Backlog là nơi lưu trữ danh sách các tính năng mong muốn cho một sản phẩm được quản lý và sắp xếp thứ tự ưu tiên. Product Owner là người chịu trách nhiệm quản lý, sắp xếp và bảo trì Product Backlog.

ID	CẨU CHUYỆN / ĐẶC ĐIỂM / YÊU CẦU			Độ ưu tiên	Giá trị lợi ích
	Vai trò	Nhu cầu chức năng	Lý do		
US01	Người dùng	Danh sách phòng	Tôi muốn hiển thị danh sách phòng và có thể lựa chọn.	1	Trung bình
US02	Người dùng	Tìm kiếm phòng theo khu vực	Tìm kiếm phòng theo khu vực được cung cấp sẵn cho người dùng.	2	Trung bình
US03	Người dùng	Xem phòng	Tôi muốn xem thông tin giới thiệu chi tiết về phòng và có thể tương tác với phòng.	1	Cao
US04	Người dùng	Đăng phòng	Tôi muốn cung cấp thông tin chi tiết, xác thực về phòng muốn cho thuê.	1	Cao
US05	Người dùng	Danh sách phòng đã tạo	Tôi muốn hiển thị danh sách phòng của người dùng đã tạo.	2	Trung bình

ID	CÂU CHUYỆN / ĐẶC ĐIỂM / YÊU CẦU			Độ ưu tiên	Giá trị lợi ích
	Vai trò	Nhu cầu chức năng	Lý do		
US01	Người dùng	Danh sách phòng	Tôi muốn hiển thị danh sách phòng và có thể lựa chọn.	1	Trung bình
US02	Người dùng	Tìm kiếm phòng theo khu vực	Tìm kiếm phòng theo khu vực được cung cấp sẵn cho người dùng	2	Trung bình
US03	Người dùng	Xem phòng	Tôi muốn xem thông tin giới thiệu chi tiết về phòng và có thể tương tác với phòng.	1	Cao
US04	Người dùng	Đăng phòng	Tôi muốn cung cấp thông tin chi tiết, xác thực về phòng muốn cho thuê.	1	Cao
US05	Người dùng	Danh sách phòng đã tạo	Tôi muốn hiển thị danh sách phòng của người dùng đã tạo.	2	Trung bình
US06	Người dùng	Xóa phòng	Tôi muốn xóa phòng nếu không cần thiết hoặc nội dung của bài đăng không tồn tại.	3	Trung bình
US07	Người dùng	Sửa phòng	Tôi muốn sửa nội dung phòng nếu bài viết có sai hoặc thiếu nội dung.	3	Trung bình
US08	Người dùng	Tìm kiếm phòng đã tạo	Tôi muốn tìm kiếm phòng đã tạo trong phần quản lý phòng theo tên phòng.	2	Trung bình
US09	Người dùng	Tích hợp Google Sign In	Tích hợp google sign in để phục vụ cho mục đích đăng nhập bằng gmail.	2	Cao
US10	Người dùng	Đăng nhập bằng Gmail	Tôi muốn đăng nhập bằng Gmail để tiện hơn.	2	Trung bình
US11	Người dùng	Tích hợp GPS	Xin quyền sử dụng hệ thống định vị vị trí của người dùng.	2	Trung bình
US12	Người dùng	Đăng xuất	Tôi muốn đăng xuất nếu muốn đăng nhập tài khoản mới.	2	Trung bình
US13	Người dùng	Tìm kiếm phòng gần vị trí hiện tại	Tôi muốn hiển thị danh sách phòng quanh khu vực vị trí của người dùng.	2	Trung bình

3. User story

User Story

- User Story là một tài liệu sơ giản về yêu cầu sản phẩm với góc nhìn người dùng.

ID	CÂU CHUYỆN / ĐẶC ĐIỂM / YÊU CẦU			Độ ưu tiên	Giá trị lợi ích
	Vai trò	Nhu cầu chức năng	Lý do		
US01	Người dùng	Đăng nhập bằng Gmail	Đăng nhập bằng Gmail sẽ giúp tôi thuận tiện hơn khi không phải đăng ký thêm tài khoản khác.	2	Trung bình
US02	Người dùng	Tìm kiếm phòng	Tôi muốn tìm kiếm phòng theo vị trí bản đồ, khu vực thành phố...	1	Cao
US03	Người dùng	Xem phòng	Tôi muốn xem thông tin giới thiệu chi tiết về phòng và có thể tương tác với phòng.	1	Cao
US04	Người dùng	Trò chuyện	Tôi muốn nói chuyện với người đăng phòng để xác thực thông tin bài viết, hỏi những vấn đề liên quan....	2	Trung bình
US05	Người dùng	Chia sẻ phòng	Tôi muốn chia sẻ phòng để giới thiệu cho mọi người biết về thông tin căn phòng.	2	Cao

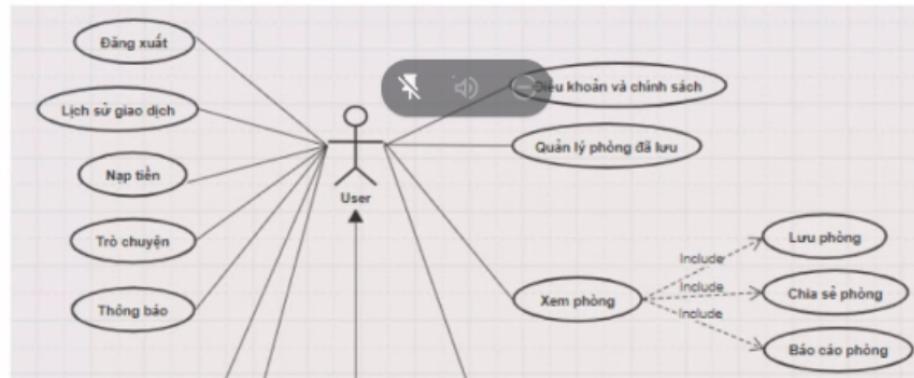
Story point

	Đặc điểm				Tổng UP (Điểm chưa hiệu chỉnh)
	Loại tương tác	Quy tắc nghiệp vụ	Thực thể	Loại thao tác dữ liệu	
Sprint 1					
Xây dựng sever, tạo database	3	1	1	2	7
Thiết kế giao diện	3	1	2	2	8
Danh sách phòng	3	1	1	1	6
Tìm kiếm phòng theo khu vực	3	1	1	1	6
Xem phòng	3	1	1	1	6
Đăng phòng	3	2	1	2	8
Danh sách phòng đã tạo	3	1	1	1	6
Xóa phòng	3	1	1	1	6
Sửa phòng	3	1	1	3	8
Tìm kiếm phòng đã tạo	3	1	1	1	6
Sprint 2					
Tích hợp Google Sign In	1	1	2	2	6
Đăng nhập bằng Gmail	3	1	2	2	8
Tích hợp GPS	1	1	2	2	6
...

4. Use case

Use Case

- Use Case là kỹ thuật dùng để mô tả sự tương tác giữa người dùng và hệ thống trong một môi trường cụ thể và vì một mục đích cụ thể.



5. Sprint backlog

SPRINT BACKLOG

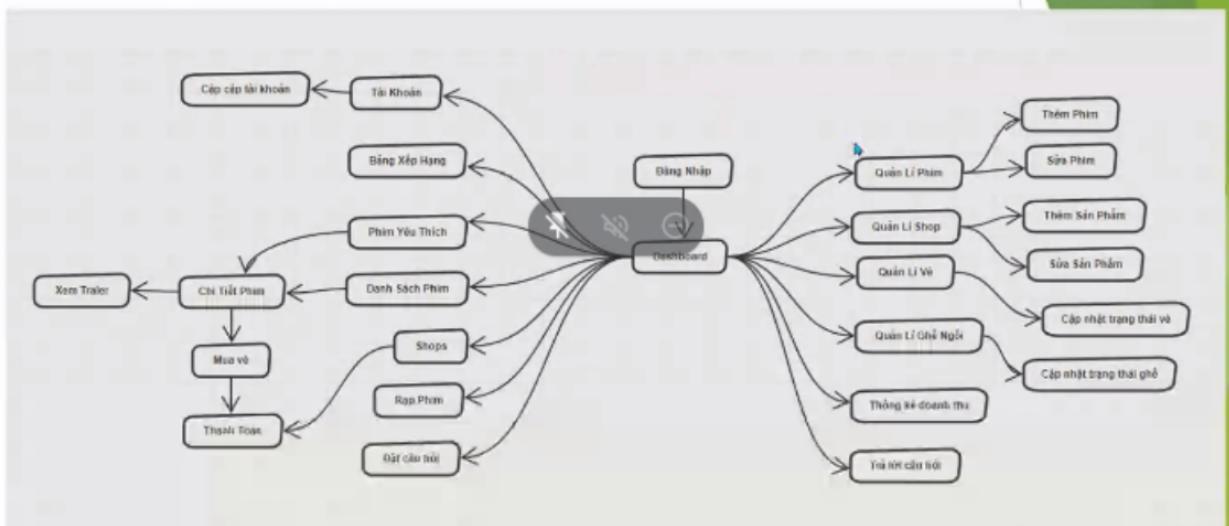
Sprint Backlog

Hạng mục trong Product Backlog	Công việc trong Sprint	Người thực hiện	Ước lượng khối lượng ban đầu
Thêm phím	Tạo màn hình thêm phím	Nguyễn Hải Đăng	1 ngày
	Thay đổi CSDL	Nguyễn Hải Đăng	1 ngày
	Code logic	Nguyễn Hải Đăng	3 ngày
	Viết test case	Tạ Phi Hùng	0.5 ngày

1	A	B	C	D	E	F	G
1	Task ID	Task	Description	Story ID	Sprint	Status	Estimate Time (Hour)
Sprint 1: Quản lý phòng							
3	T01	Xây dựng sever, tạo database			1	Đã hoàn thành	
4	T02	Thiết kế giao diện			1	Đã hoàn thành	
5	T03	Danh sách phòng			1	Đã hoàn thành	
6	T04	Tìm kiếm phòng theo khu vực			1	Đã hoàn thành	
7	T05	Xem phòng			1	Đã hoàn thành	
8	T06	Đăng phòng			1	Đã hoàn thành	
9	T07	Danh sách phòng đã tạo			1	Đã hoàn thành	
10	T08	Xóa phòng			1	Đã hoàn thành	
11	T09	Sửa phòng			1	Đã hoàn thành	
12	T10	Tìm kiếm phòng đã tạo			1	Đã hoàn thành	
Sprint 2: Tìm kiếm và tương tác với phòng							
14	T11	Tích hợp Google Sign In			2	Đã hoàn thành	
15	T12	Đăng nhập bằng Gmail			2	Đã hoàn thành	
16	T13	Tích hợp GPS			2	Đã hoàn thành	
17	T14	Đăng xuất			2	Đã hoàn thành	
18	T15	Tìm kiếm phòng gần vị trí hiện tại			2	Đã hoàn thành	

6.screen flow

SREEN FLOW



7. Qui trình làm việc

- Họp kế hoạch dự án
- SM tạo kế hoạch đã họp trên trello và phân công cho scum team
- Thực hiện Sprint 1
 - Họp daily meeting ngày 1
 - Scrum team làm việc ngày 1
 - Họp daily meeting ngày 2
 - Scrum team làm việc ngày 2
 - ...
 - Họp Sprint Retrospective sprint1
- Thực hiện Sprint 2...

Một số hình ảnh

Daily Standup

The illustration shows four stylized characters (three adults and one child) standing in a circle around a whiteboard. The whiteboard has three columns labeled 'PENDING', 'IN PROGRESS', and 'BLOCKED'. Each column contains several small blue squares, representing tasks or issues. The characters appear to be engaged in a discussion, likely a daily standup meeting.

dangnh2406.atlassian.net/jira/software/projects/MV/boards/1

Jira Software Your work Projects Filters Dashboards People Apps Create

Search

ReviewMovie Software project

Roadmap Board Code Project pages Add item Project settings

Projects / ReviewMovie MV board Team 4

GROUP BY None

PRODUCT BACKLOG 21 ISSUES

- [Product backlog] Có chức năng tìm kiếm theo tên phim và diễn viên MV-75
- [Product backlog] Xem bản trailer của phim MV-76
- [Product backlog] Đăng nhập nhanh mà không cần đăng ký MV-77
- [Product backlog] Xem link phim đã né mặt và phim chiếu rạp MV-78

SPRINT 3 TEST FINAL 4 ISSUES

- [Sprint3] Viết unit test final MV-66
- [Sprint3] Thực hiện test device 01 ver 8.0 MV-67
- [Sprint3] Thực hiện test device 02 ver 9.0 MV-68
- [Sprint3] Thực hiện test device 03 ver 10 MV-69

SPRINT2 14 ISSUES

- [Sprint2] Thông kê MV-63
- [Sprint2] Cập nhật sản phẩm quảng cáo MV-64
- [Sprint2] Quản lý số lượng vé MV-59
- [Sprint2] Thêm phim MV-57
- [Sprint2] Đăng xuất MV-13

SPRINT 1 - BACKLOG

See all Done issues

TASK 6 ISSUES

- [Sprint2] mã người nhất MV-25
- [Sprint2] và phim MV-23
- [Sprint2] khán giả MV-30
- [Sprint2] trong sh MV-16

Quickstart

8. Testcase

Test Case

- Test case là mô tả một dữ liệu đầu vào (input), hành động (action) hoặc một sự kiện (event) và kết quả truy vấn (expected response). Test case nhằm kiểm tra từng chức năng của ứng dụng phần mềm hoạt động đúng hay không.

ID	Test Case	Quy trình thực hiện	Kết quả mong muốn	Kết quả thực tế	Đạt / Không đạt	Ngày kiểm thử	Người thực hiện
1	Danh sách phòng	1. Trang chủ 2. Vào phần tìm kiếm	Hiển thị danh sách phòng và có thể chọn.	Như mong muốn	Đạt	4/6/2021	Nguyễn Hoàng Quân
2	Tìm kiếm phòng theo khu vực	1. Trang chủ 2. Vào phần tìm kiếm 3. Chọn khu vực ở thanh tìm kiếm	Chọn khu vực và hiển thị được danh sách phòng có trong khu vực được chọn.	Như mong muốn	Đạt	4/6/2021	Nguyễn Chí Mạnh
3	Xem phòng	1. Trang chủ 2. Vào phần tìm kiếm 3. Chọn phòng trên danh sách phòng được hiển thị	Xem thông tin chi tiết về phòng như địa chỉ, chi phí, tiện ích,... và có thể tương tác.	Chưa thể tương tác	Không đạt	4/6/2021	Phùng Văn Tuyên

9. Sprint Retrospective

SPRINT RETROSPECTIVE

STT	Họ và Tên	Những Điều Đã Làm Tốt	Những Điều Chưa Làm Tốt	Hành Động Cải Thiện	Kế Hoạch Cải Tiện Cho Sprint Sau
1	Mac Trung Định (SM)	- Tạo các buổi daily meeting - Lên kế hoạch làm việc cho nhóm - Xác định rõ ràng năng lực của từng thành viên	- Thời gian họp chưa đúng giờ - Support cho các thành viên còn thiếu sót - Tiễn đồ triễn khai công việc còn chậm	- Xây dựng quy tắc cho nhóm - Đặt ra mục tiêu chung	- Các thành viên họp đúng giờ - Triển khai nhanh các công việc cần làm
2	Nguyễn Hải Đăng(DEV)	-Đóng góp ý tưởng thực hiện tốt tiến độ các công việc được giao -Xây dựng base code nhanh chóng giúp mọi người không phải chờ đợi lâu -	- Phản bội thời gian chưa họp lý -Tiễn đồ triễn khai công việc còn chậm	- Chủ động nhắn tin hỏi tiến độ công việc của mọi người - Cải thiện ý thức, trách nhiệm trong công việc	- Cải tiến cách làm việc, nhằm tăng sự hào hứng cho các member
3	Tạ Phi Hùng(DEV)	-Đóng góp ý kiến công việc, thực hiện các việc được giao, đảm bảo tiến độ công việc - Tham gia các cuộc họp nhóm	-Thời gian họp vào hơi muộn -Đòi học online nên trao đổi gấp nhiều thiếu sót - Thị thoảng không check tin nhắn nhóm	-Tập chung chủ ý hơn vào nhóm, tin nhắn trong nhóm -Nâng cao ý thức trách nhiệm trong công việc	-Cải tiến các làm việc tăng hiệu suất và hiệu quả công việc.
4	Trần Nam Trường(PO)	-Đóng góp ý kiến công việc, đảm bảo tiến độ công việc -Tham gia đủ các cuộc	-Thời gian họp chưa đúng giờ -Chưa chú ý tiến độ công việc	-Đặt ra mục tiêu chung -Chủ động nhắn tin hỏi về công việc -Cải thiện ý thức trách nhiệm	-Triển khai công việc nhanh gọn -Tích cực đóng góp ý kiến chung cho nhóm

10. Thuận lợi, khó khăn

Thuận lợi và Khó khăn

Thuận lợi	Khó khăn
<ul style="list-style-type: none">- Dự án mô phỏng nên dễ thực hiện.- Team size thích hợp để tổ chức theo mô hình Scrum.	<ul style="list-style-type: none">- Những vấn đề giao tiếp kém.- Sự thiếu trách nhiệm từ các thành viên.- Mục tiêu ban đầu chưa rõ ràng.

Cuối cùng sinh viên demo sản phẩm đã làm được.