**1. Giải thích quy trình Agile Scrum**

**1.1. Product Backlog**

Product Backlog là một danh sách các yêu cầu đối với sản phẩm, được ưu tiên theo thứ tự tầm quan trọng.

Cách sử dụng: Chủ sở hữu sản phẩm (Product Owner) chịu trách nhiệm quản lý tồn đọng sản phẩm. Họ sẽ làm việc với các bên liên quan để xác định các yêu cầu, ưu tiên các yêu cầu và đảm bảo rằng tồn đọng sản phẩm luôn được cập nhật.

**1.2. Cuộc họp lập kế hoạch Sprint**

Cuộc họp lập kế hoạch Sprint (Sprint Planning Meeting) là một cuộc họp được tổ chức vào đầu mỗi Sprint để lập kế hoạch cho Sprint đó.

Cách sử dụng: Trong cuộc họp này, đội sản xuất (Development Team) sẽ làm việc với chủ sở hữu sản phẩm để xác định các mục tiêu cho Sprint, lựa chọn các mục tiêu đó từ tồn đọng sản phẩm và ước tính khối lượng công việc cần thiết để hoàn thành các mục tiêu đó.

**1.3. Sprint backlog**

Sprint backlog là một danh sách các mục tiêu được chọn từ tồn đọng sản phẩm để hoàn thành trong một Sprint.

Cách sử dụng: Sprint backlog được duy trì bởi đội sản xuất. Đội sản xuất sẽ chia nhỏ các mục tiêu thành các nhiệm vụ có thể thực hiện được và ước tính khối lượng công việc cần thiết để hoàn thành từng nhiệm vụ.

**1.4. Chủ sở hữu sản phẩm**

Chủ sở hữu sản phẩm (Product Owner) là người đại diện cho khách hàng trong dự án. Họ chịu trách nhiệm xác định các yêu cầu đối với sản phẩm, ưu tiên các yêu cầu và đảm bảo rằng sản phẩm đáp ứng được nhu cầu của khách hàng.

Cách sử dụng: Chủ sở hữu sản phẩm sẽ làm việc với các bên liên quan để xác định các yêu cầu, ưu tiên các yêu cầu và đảm bảo rằng tồn đọng sản phẩm luôn được cập nhật.

**1.5. Development Team**

Development Team là nhóm người chịu trách nhiệm phát triển sản phẩm. Đội sản xuất thường bao gồm các lập trình viên, nhà thiết kế, nhà kiểm thử và các chuyên gia khác.

Cách sử dụng: Development Team sẽ chịu trách nhiệm lập kế hoạch và thực hiện Sprint, cũng như đảm bảo rằng sản phẩm đáp ứng được các yêu cầu.

**1.6. Cuộc họp hàng ngày**

Cuộc họp hàng ngày (Daily Scrum) là một cuộc họp ngắn được tổ chức hàng ngày để cập nhật tiến độ của Sprint.

Cách sử dụng: Trong cuộc họp này, mỗi thành viên của đội sản xuất sẽ trả lời ba câu hỏi sau:

Tôi đã làm gì hôm qua?

Tôi sẽ làm gì hôm nay?

Tôi sẽ làm gì sắp tới?

**1.7. Đánh giá Sprint**

Đánh giá Sprint (Sprint Review) là một cuộc họp được tổ chức vào cuối mỗi Sprint để đánh giá sản phẩm đã được hoàn thành trong Sprint đó.

Cách sử dụng: Trong cuộc họp này, đội sản xuất sẽ trình bày sản phẩm cho chủ sở hữu sản phẩm và các bên liên quan khác. Chủ sở hữu sản phẩm sẽ quyết định xem sản phẩm có đáp ứng được các yêu cầu hay không.

**1.8. Hồi tưởng Sprint**

Hồi tưởng Sprint (Sprint Retrospective) là một cuộc họp được tổ chức vào cuối mỗi Sprint để xem xét cách thức triển khai Sprint đó và đưa ra các cải tiến cho các Sprint tiếp theo.

Cách sử dụng: Trong cuộc họp này, đội sản xuất sẽ thảo luận về những điều đã làm tốt, những điều cần cải thiện và cách thức cải thiện cho các Sprint tiếp theo.

**2. Công ty hoạt động trong lĩnh vực gia công phần mềm nhận đơn đặt hàng xây dựng phần mềm sản phẩm cho khách hàng. Sản phẩm là website bán trái cây.**

Người dùng có thể đăng ký tài khoản mới và đăng nhập vào trang web.

Người dùng đăng nhập có thể xem trái cây, review, chia sẻ cảm xúc, đặt hàng và thanh toán trực tiếp trên trang web.

Nếu Người dùng không đăng nhập, Người dùng chỉ có thể xem trái cây, đánh giá và chia sẻ cảm xúc.

Dựa trên những mô tả trên, vui lòng giúp công ty thực hiện các nhiệm vụ sau:

**2.1. Tạo tồn đọng sản phẩm.**

1. Đăng ký và Đăng nhập người dùng

* Người dùng có thể đăng ký tài khoản mới trên trang web.
* Người dùng có thể đăng nhập vào trang web bằng thông tin đăng nhập đã đăng ký.

2. Xem các loại trái cây

* Người dùng đã đăng nhập thì có thể xem các loại trái cây có sẵn trên trang web.
* Người dùng chưa đăng nhập thì vẫn có thể xem các loại trái cây có sẵn trên trang web.

3. Đánh giá và Cảm xúc

* Người dùng đã đăng nhập có thể viết đánh giá về những loại trái cây đã mua.
* Người dùng đã đăng nhập có thể chia sẻ cảm xúc hoặc kinh nghiệm liên quan đến trái cây.
* Người dùng chưa đăng nhập có thể xem các đánh giá và cảm xúc được chia sẻ bởi người dùng khác.

4. Đặt hàng

* Người dùng đã đăng nhập có thể thêm trái cây vào giỏ hàng và đặt hàng.
* Người dùng đã đăng nhập có thể chọn và điều chỉnh số lượng trái cây trong giỏ hàng.
* Người dùng đã đăng nhập có thể xóa trái cây khỏi giỏ hàng trước khi đặt hàng.

5. Xử lý thanh toán

* Người dùng đã đăng nhập có thể cung cấp thông tin thanh toán và hoàn thành đơn hàng.
* Người dùng đã đăng nhập sẽ nhận được xác nhận về đơn hàng và thanh toán.

**2.2. Ước tính hoàn thành cho 3 nhiệm vụ đầu tiên trong Sprint đầu tiên**

Đăng ký và Đăng nhập người dùng: 3 ngày (đăng nhập, đăng ký, reset password)

Xem các loại trái cây: 2 ngày

Đánh giá và Cảm xúc: 2 ngày

* Ước tính tổng tgian hoàn thành 3 nhiệm vụ đầu trong Sprint đầu tiên: 1 tuần