**Họ và tên: Ngô Minh Khôi**

**Lớp: T2207E**

**Bài thi: AD Final Test**

**Câu 1:**

**1. Product Backlog:**

**Khái niệm:** Product backlog là danh sách ưu tiên các tính năng, cải tiến và sửa lỗi cần được giải quyết trong một sản phẩm. Nó là một danh sách linh hoạt và phát triển khi sản phẩm và hiểu biết về yêu cầu của nó phát triển.

**Cách sử dụng:** Product Owner chịu trách nhiệm duy trì product backlog. Họ làm việc chặt chẽ với các bên liên quan để hiểu và ưu tiên các tính năng. Nhóm sử dụng backlog này trong quá trình lên kế hoạch sprint để xác định các mục cần thực hiện trong sprint sắp tới.

**2. Sprint Planning Meeting:**

**Khái niệm:** Sprint planning là cuộc họp cộng tác nơi nhóm Scrum lên kế hoạch công việc cho sprint sắp tới. Nó bao gồm việc chọn các mục từ product backlog và chia nhỏ chúng thành các công việc cụ thể.

**Cách sử dụng:** Product Owner giới thiệu backlog đã được ưu tiên, và nhóm, với sự hỗ trợ của Scrum Master, chọn các mục họ tin rằng có thể hoàn thành trong sprint sắp tới. Các công việc được xác định và gán cho từng thành viên.

**3. Sprint Backlog:**

**Khái niệm:** Sprint backlog là một phần của product backlog mà nhóm cam kết hoàn thành trong một sprint. Nó bao gồm các user story và công việc được chọn trong quá trình lên kế hoạch sprint.

**Cách sử dụng:** Nhóm sử dụng sprint backlog như một hướng dẫn trong suốt sprint. Nó giúp họ tập trung vào việc hoàn thành công việc cam kết. Cuộc họp hàng ngày được tổ chức để thảo luận về tiến độ và mọi vấn đề gặp phải.

**4. Product Owner:**

**Khái niệm:** Product Owner là một vai trò quan trọng trong Scrum. Họ đại diện cho ý kiến của khách hàng và chịu trách nhiệm định rõ và ưu tiên product backlog.

**Cách sử dụng:** Product Owner hợp tác với các bên liên quan để thu thập yêu cầu, đặt ưu tiên và tham gia tích cực trong lên kế hoạch sprint. Họ cung cấp phản hồi trong suốt sprint và tham gia cuộc họp đánh giá sprint.

**5. Scrum Master:**

**Khái niệm:** Scrum Master là một người lãnh đạo phục vụ giúp đỡ quá trình Scrum. Họ giúp nhóm và tổ chức hiểu và áp dụng các nguyên tắc của Scrum.

**Cách sử dụng:** Scrum Master hỗ trợ nhóm bằng cách loại bỏ trở ngại, hỗ trợ các cuộc họp và đảm bảo rằng framework Scrum được tuân thủ. Họ cũng giúp nhóm liên tục cải thiện.

**6. Daily Meeting:**

**Khái niệm:** Scrum hàng ngày hoặc stand-up hàng ngày là cuộc họp ngắn, giới hạn thời gian, trong đó các thành viên nhóm thảo luận về công việc họ đã làm hôm qua, công việc họ đang làm hôm nay và mọi trở ngại họ đang gặp phải.

**Cách sử dụng:** Cuộc họp này giúp nhóm duy trì đồng bộ, xác định và giải quyết vấn đề nhanh chóng và đảm bảo mọi người đều hiểu nhau. Đây là một giao tiếp ngắn gọn giúp thúc đẩy sự cộng tác.

**7. Sprint Review:**

**Khái niệm:** Ở cuối mỗi sprint, nhóm trình bày công việc đã hoàn thành trong một cuộc họp đánh giá sprint. Điều này bao gồm việc trình diễn sản phẩm đã phát triển.

**Cách sử dụng:** Cuộc họp đánh giá sprint tạo cơ hội cho các bên liên quan để đưa ra phản hồi và để nhóm thảo luận về những gì đã đạt được. Nó giúp điều chỉnh product backlog dựa trên thông tin thu được trong suốt sprint.

**8. Sprint Retrospective:**

**Khái niệm:** Sau cuộc họp đánh giá sprint, nhóm tổ chức cuộc họp retro để đánh giá sprint và xác định các điểm cần cải thiện. Đây là một hoạt động liên tục cải tiến.

**Cách sử dụng:** Cuộc họp retro cho phép nhóm thảo luận về điều đã thành công, điều cần cải thiện và thực hiện điều chỉnh cho sprint tiếp theo. Scrum Master hỗ trợ cuộc họp này để đảm bảo tập trung vào việc cải thiện liên tục

**Câu 2:**

**1.Product Backlog:**

Backlog 1: Xác thực người dùng và các chức năng cơ bản

* Xem danh sách các sản phẩm
* Xem chi tiết từng sản phẩm
* Xem và đánh giá, bày tỏ ảm xúc cho sản phẩm với tư cách ẩn danh
* Đăng kí
* Đăng nhập

Backlog 2: Tương tác giữa người dùng đãng đăng nhập và chức năng đặt hàng

* Nếu người dùng đã đăng nhập, người dùng có thể thêm trái cây vào giỏ hàng, quản lý giỏ hàng
* Nếu người dùng đã đăng nhập, người dùng có thể xem và chia sẻ cảm xúc, viết đánh giá với tư cách người dùng đã đăng nhập

Backlog 3: Chức năng thanh toán và kiểm tra của người dùng

* Nếu người dùng đã đăng nhập, người dùng có thể đặt hàng và thanh toán trực tiếp trên Website
* Nếu người dùng đã đăng nhập, người dùng có thể xem chi tiết giao dịch và trạng thái đơn hàng
* Nếu người dùng đã đăng nhập, người dùng có thể nhận được thông tin xác nhận đơn hàng qua Email

**2.** **Estimate to Complete for 1st Sprint:**

**2.1. Thời Gian:**

- Dự kiến thời gian hoàn thành cho Sprint đầu tiên là 4 tuần.

**2.2. Phân Công Công Việc:**

**Tuần 1-2:**

- Phân tích yêu cầu chi tiết và lập kế hoạch.

- Xây dựng cơ sở dữ liệu.

**Tuần 3:**

- Phát triển chức năng đăng ký và đăng nhập.

- Thiết kế giao diện người dùng cơ bản.

**Tuần 4:**

- Hoàn thiện giao diện người dùng.

- Tích hợp chức năng đặt hàng và thanh toán.

- Kiểm thử và sửa lỗi.

**2.3. Kiểm Thử và Đánh Giá:**

- Thực hiện kiểm thử đơn vị, kiểm thử tích hợp và kiểm thử chấp nhận người dùng.

- Thu thập phản hồi từ đội ngũ phát triển và khách hàng để điều chỉnh và cải thiện.

**2.4. Phản Hồi và Cải Tiến:**

- Tổ chức cuộc họp đánh giá Sprint và thu thập ý kiến phản hồi.

- Cập nhật kế hoạch và bắt đầu chuẩn bị cho Sprint tiếp theo.