**Bài kiểm tra cuối môn Agile Development**

Họ tên: Nguyễn Mạnh Hiếu

Lớp: T2207E

Câu1:

Clarification about concept (What) and “How to use” to explain **Agile Scrum Process**: 1.1. Product Backlog  
1.2. Sprint Planing Meeting  
1.3. Sprint backlog

1.4. Product Owner  
1.5. Scrum Master  
1.6. Daily meeting  
1.7. Sprint Review  
1.8. Sprint Retrospective

Answer:

1. Giải thích quy trình Agile Scrum

1.1. Product Backlog

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

How to use: 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. Sprint Planing Meeting

What: 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.

How to use: 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

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

How to use: 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. Product Owner

What: 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.

How to use: 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. Scrum Master

What: Đội sản xuất (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.

How to use: Đội sản xuất 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. Daily meeting

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

How to use: 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 có gặp bất kỳ trở ngại nào không?

1.7. Sprint Review

What: 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.

How to use: 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. Sprint Retrospective

What: 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.

How to use: 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.

Bài2:

product for customer. Product is a website that sell fruits.

A company working in the field of software outsourcing receives an order to build software

Users can register new an account and log in to the website.

If the User log in, they can view fruits, review, share emotional, order, and payment directly on the website.

If the User does not log in, the User can only view fruits, reviews, and share emotional. Based on the above descriptions, please help company perform the following tasks:

2.1. Create Product backlogs.  
2.1. Create estimate to complete for 3 backlogs for 1st Sprint.

Answer:

2.1. Create Product backlogs.

Tồn đọng sản phẩm (Product Backlog) là một danh sách các yêu cầu đối với sản phẩm, được ưu tiên theo thứ tự tầm quan trọng. Trong trường hợp này, tồn đọng sản phẩm có thể được chia thành các nhóm sau:

Đăng ký và đăng nhập:

Yêu cầu 1: Tạo trang đăng ký tài khoản

Yêu cầu 2: Tạo trang đăng nhập

Yêu cầu 3: Xử lý đăng ký tài khoản

Yêu cầu 4: Xử lý đăng nhập

Chức năng cho người dùng đăng nhập:

Yêu cầu 5: Xem trái cây

Yêu cầu 6: Review trái cây

Yêu cầu 7: Chia sẻ cảm xúc về trái cây

Yêu cầu 8: Đặt hàng trái cây

Yêu cầu 9: Thanh toán trực tuyến

Các yêu cầu này được ưu tiên theo thứ tự sau:

Yêu cầu 3: Xử lý đăng ký tài khoản

Yêu cầu 4: Xử lý đăng nhập

Yêu cầu 1: Tạo trang đăng ký tài khoản

Yêu cầu 2: Tạo trang đăng nhập

Yêu cầu 5: Xem trái cây

Yêu cầu 6: Review trái cây

Yêu cầu 7: Chia sẻ cảm xúc về trái cây

Yêu cầu 8: Đặt hàng trái cây

Yêu cầu 9: Thanh toán trực tuyến

Cách thức tạo tồn đọng sản phẩm:

Tồn đọng sản phẩm thường được tạo ra bởi chủ sở hữu sản phẩm (Product Owner), người đại diện cho khách hàng trong dự án. 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.

Trong trường hợp này, các yêu cầu có thể được xác định bằng cách làm việc với khách hàng, nhà phân tích kinh doanh hoặc các bên liên quan khác. Các yêu cầu sau đó có thể được ưu tiên dựa trên các tiêu chí như tầm quan trọng, độ phức tạp và thời hạn.

2.1. Create estimate to complete for 3 backlogs for 1st Sprint.

Ước tính để hoàn thành là một quá trình xác định lượng công việc cần thiết để hoàn thành một nhiệm vụ. Trong trường hợp này, các ước tính sẽ được thực hiện bởi đội sản xuất (Development Team).

Có nhiều phương pháp khác nhau để ước tính để hoàn thành. Một phương pháp phổ biến là sử dụng thang điểm Fibonacci, trong đó các nhiệm vụ được ước tính là 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...

Ví dụ, một nhiệm vụ đơn giản có thể được ước tính là 1, trong khi một nhiệm vụ phức tạp hơn có thể được ước tính là 5 hoặc 8.

Ước tính cho 3 hồ sơ tồn đọng cho Sprint đầu tiên:

Dựa trên các mô tả được cung cấp, các ước tính cho 3 hồ sơ tồn đọng cho Sprint đầu tiên có thể như sau:

Yêu cầu 3: Xử lý đăng ký tài khoản: 5

Yêu cầu 4: Xử lý đăng nhập: 5

Yêu cầu 5: Xem trái cây: 3

Các ước tính này có thể được điều chỉnh khi đội sản xuất có thêm thông tin về các yêu cầu.

Kết luận

Thông qua các bước trên, công ty có thể tạo tồn đọng sản phẩm và ước tính để hoàn thành cho 3 hồ sơ tồn đọng cho Sprint đầu tiên. Điều này sẽ giúp công ty bắt đầu dự án một cách hiệu quả và đạt được các mục tiêu đã đặt ra.