# Question1:

1. **Product Backlog:**

Product Backlog tạo ra tầm nhìn tổng thể về sản phẩm và thường có thể bao gồm hàng trăm hoặc thậm chí hàng nghìn đầu mục công việc.

Product Backlog tạo ra tầm nhìn tổng thể về sản phẩm và thường có thể bao gồm hàng trăm hoặc thậm chí hàng nghìn đầu mục công việc.

Product Backlog thường được cập nhật và điều chỉnh theo thời gian để phản ánh sự thay đổi trong yêu cầu.

1. **Sprint Planing Meeting**

Một Sprint bắt đầu bằng buổi lập kế hoạch Sprint để xác định mục tiêu và lên kế hoạch chi tiết cho những công việc cần thực hiện. Buổi Sprint Planning này sẽ lần lượt trả lời các câu hỏi chính:

* Mục tiêu của Sprint này là gì?
* Sprint này team mình cần chuyển giao cái gì?
* Làm sao để team mình đạt được kết quả như mong muốn?

**3 .Sprint backlog**

Sprint Backlog là danh sách con của Product Backlog, tập hợp các nhiệm vụ được chọn lọc và cần hoàn thành trong khoảng thời gian nhất định.

Sprint Backlog được áp dụng để làm cơ sở để theo dõi tiến độ và thực hiện công việc trong suốt quá trình Sprint.

Sprint Backlog thường giữ cố định và cần ước lượng cụ thể thời gian hoàn thành nhiệm vụ.

**4.Product Owner**

**Product Owner (gọi tắt là PO)** dịch theo tiếng Việt có nghĩa là người “sở hữu” sản phẩm. Tức là chịu trách nhiệm giải quyết các vấn đề thực tếcủa người tiêu dùng khi họ sử dụng sản phẩm đó

Ngoài ra, PO còn có vai trò vận hành, cải tiến sản phẩm và tối ưu hóa lợi nhuận để đạt được các mục tiêu kinh doanh của công ty

Product Owner có vai trò khá quan trọng trong quy trình Scrum, họ đại diện cho khách hàng để làm việc với team Developer**.**Nhiệm vụ chính của họ là quản lý và giải quyết các công việc tồn đọng liên quan đến sản phẩm, là người chịu trách nhiệm cho mọi kế hoạch về sản phẩm.

Product Owner là người duy nhất có quyền thay đổi thứ tự trong các Backlog. Khi có vấn đề phát sinh xung quanh sản phẩm, các Developers có quyền đặt câu hỏi và Product Owner phải là người giải đáp để Developer team hiểu hơn về các tính năng mà PO mong muốn ở sản phẩm.

**5.Scrum Master**

[Scrum Master](https://glints.com/vn/query/tim-viec-lam-scrum-master/VNQ1oqYowd) là một chuyên gia lãnh đạo nhóm sử dụng phương pháp quản lý dự án Agile xuyên suốt quá trình của một dự án. Scrum Master tạo điều kiện thuận lợi cho mọi giao tiếp và hợp tác giữa ban lãnh đạo và thành viên trong nhóm để đảm bảo đạt được kết quả và chỉ tiêu đề ra.

Scrum Master đóng vai trò khác nhau trong từng chức năng của mình. Đối với đối nhóm Scrum mà mình quản lý, một Scrum Master có những đầu việc sau:

* Huấn luyện các thành viên trong nhóm về tự quản lý và chức năng của Scrum
* Giúp nhóm Scrum tập trung vào việc tạo ra các gia tăng có giá trị cao đáp ứng yêu cầu của sản phẩm
* Loại bỏ các trở ngại đối với tiến trình của nhóm Scrum
* Đảm bảo rằng tất cả các sự kiện Scrum diễn ra và tích cực, hiệu quả và được lưu giữ trong timebox.

**6. Daily meeting**

- Daily meeting là một trong các cuộc họp quan trọng của Scrum. Đây là cuộc họp nhóm hằng ngày nhằm giúp các thành viên trong nhóm cập nhật hiện trạng công việc, và tất cả các thành viên trong nhóm Scrum bắt buộc phải tham gia.

 Scrum Master phải hướng dẫn cho Nhóm Phát triển biết cách giữ cuộc họp ngắn gọn trong phạm vi khung thời gian 15 phút và mỗi thành viên chỉ trả lời 3 câu hỏi:

* Ngày hôm qua bạn làm những gì?
* Ngày hôm nay bạn sẽ làm gì?
* Có vấn đề gì phát sinh không và có cần ai hỗ trợ không?

**7. Sprint Review**

Cuộc họp diễn ra cuối mỗi Sprint nhằm thanh tra và thích nghi sản phẩm đang được phát triển.

Cuộc họp  có sự tham gia của đội phát triển (Development Team), [**Scrum**](https://career.magestore.com/post/scrum)master, Product Owner và các stakeholders. Ở đó, đội phát triển sẽ cho người dùng trải nghiệm sản phẩm, đón nhận feedback về sản phẩm vừa chuyển giao. Sau đó, tất cả người tham gia sẽ cùng quyết định xem việc gì đã được hoàn thành, việc gì là chưa xong, hướng đi tiếp theo của sản phẩm là như thế nào.

**8. Sprint Retrospective**

Sprint Retrospective là sự kiện diễn ra sau Sprint Review, và trước [Sprint Planning.](https://career.magestore.com/post/sprint-planning)

Sprint Retro là cơ hội để đội phát triển tự nhìn lại chính mình (thanh tra chính mình) và cho ra được những cải tiến nên được thực hiện trong Sprint tiếp theo.

Thực hiện các cải tiến này chính là thể hiện được mặt thanh tra và thích nghi của Scrum Team.

Trong Sprint Retro, nội dung mà team sẽ bàn bạc liên quan đến 3 câu hỏi sau:

- Điều gì thuận lợi trong Sprint?

- Điều gì chưa tốt, cần cải tiến?

- Cần làm gì để Sprint tiếp theo tốt hơn?

# B.Question

**1. Product Backlog**

Dựa trên yêu cầu của phía khách hàng, những yêu cầu, nhiệm vụ cần phải thực hiện trong dự án

FrontEnd

* Xây dựng giao diện
* Code giao diện: Trang chủ, chi tiết sản phẩm, giỏ hàng, đăng kí/đăng nhập, thanh toán,…

CSDL

* Xây dựng cơ sở dữ liệu

Back End

* Code, xử lí phía back end

Các yêu cầu chức năng cần đạt được:

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

**2.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.