Bài Thi Kêt Thúc Môn

Câu 1 : Giải thích quy trình Agile Scrum

1.1. Product Backlog

* Cái gì: 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.
* 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. Sprint Planing Meeting

* Cái gì: 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

* Cái gì: 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. Product Owner

* Cái gì: 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. Scrum Master

* Cái gì: 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.
* Cách sử dụng: 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

* Cái gì: 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 có gặp bất kỳ trở ngại nào không?

1.7. Sprint Review

* Cái gì: 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. Sprint Retrospective

* Cái gì: 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.

**Câu 2: Tạo tồn đọng sản phẩm cho dự án xây dựng website bán trái cây.**

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:
  + 1: Tạo trang đăng ký tài khoản
  + 2: Tạo trang đăng nhập
  + 3: Xử lý đăng ký tài khoản
  + 4: Xử lý đăng nhập
* Chức năng cho người dùng đăng nhập:
  + 5: Xem trái cây
  + 6: Review trái cây
  + 7: Chia sẻ cảm xúc về trái cây
  + 8: Đặt hàng trái cây
  + 9: Thanh toán trực tuyến

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

1. Yêu cầu 3: Xử lý đăng ký tài khoản
2. Yêu cầu 4: Xử lý đăng nhập
3. Yêu cầu 1: Tạo trang đăng ký tài khoản
4. Yêu cầu 2: Tạo trang đăng nhập
5. Yêu cầu 5: Xem trái cây
6. Yêu cầu 6: Review trái cây
7. Yêu cầu 7: Chia sẻ cảm xúc về trái cây
8. Yêu cầu 8: Đặt hàng trái cây
9. 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. Tạo ước tính để hoàn thành cho 3 hồ sơ tồn đọng cho Sprint đầu tiên

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.