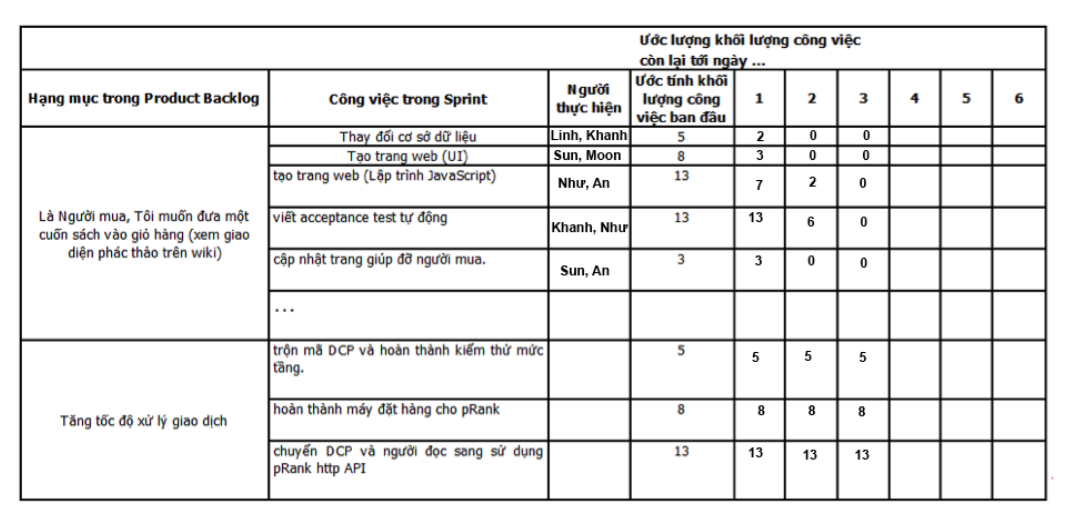
**Ngày 1: Họp ngày 1**

- Trước khi thực hiện cuôc họp để thảo luận nhóm đã xem lại các tài liệu cần thiết để chuẩn bị cho cuộc họp nhằm giải quyết các vấn đề một cách nhanh chóng hơn so với việc đến lúc thảo luận mới tìm tài liệu và chuẩn bị những giải pháp khắc phục

- Trong buổi họp ngày hôm nay nhóm sẽ thực hiện trao đổi về vấn đề lựa chọn chức năng để tiến hành hiện thực hóa, sau đó sẽ thực hiện phân tích các công việc cần phải làm trong vòng 1 tuần, phân công nhiệm vụ cho từng thành viên trong nhóm và cuối cùng sẽ giúp các thành viên sử dụng git trong bài tập nhóm này

- Trong quá trình thảo luận thì nhóm có một số khó khăn đó chính là lựa chọn chức năng nào để có thể hoàn thành kịp thời gian yêu cầu. Nếu chọn quá nhiều chức năng thì sẽ không thể hoàn thành kịp tiến độ, nếu chọn quá ít chức năng thì sẽ làm chậm tiến độ hoàn thành dự án của nhóm.



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | | | |
| Chức năng | Các công việc cần thực hiện | Người thực hiện | Ước tính khối lượng công việc ban đầu | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | CN |
| Truy cập hệ thống | - Xác định Actor | Trường | 1 | 0 | 0 | 1 |  |  |  |  |
| - Lược đồ Use-case | Duy | 2(Login, logout) | 0 | 0 | 2 |  |  |  |  |
| - Flow-of-event | Tuấn | 2 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Design giao diện (UI) | Tuấn | 2 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Coding giao diện | Trường, Duy | 2 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Coding logic | Tuấn, Duy | 2 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Testing | Trường, Tuấn, Duy | 4(Giao diện + logic) | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| Quản lý thông tin cá nhân | - Xác định Actor | Tuấn | 1 | 0 | 0 | 1 |  |  |  |  |
| - Lược đồ Use-case | Trường | 4(CRUD) | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Flow-of-event | Duy | 4 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Design giao diện (UI) | Trường, Tuấn | 3(Danh sách, tạo, edit) | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Coding giao diện | Duy, Trường | 3 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Coding logic | Trường, Duy | 5(Xem, thêm, xóa mềm, sửa, khôi phục) | 0 | 0 |  |  |  |  |  |
| - Testing | Trường, Tuấn, Duy | 8-(Giao diện + logic) | 0 | 0 |  |  |  |  |  |

**Ngày 2: Thực hiện họp buổi 2**

- Ngày hôm qua nhóm đã thảo luận để lựa chọn các chức năng đê hiện thực hóa các chức năng đó. Từ các chức năng ghi ra các công việc phải làm để có thể hoàn thành được chức năng đã chọn và phân công người làm với các công việc đó.

- Hôm nay nhóm đã thực hiện được các việc sau: tạo github lưu trữ srouce code của đồ án, làm giao diện của các phần quản lý nhóm, phần giảng viên khi đăng nhập,

- Trong quá trình thực hiện làm thì nhóm có một số khó khăn như sau: Vì là lần đầu làm theo mô hình Scrum nên có gặp phải một số khó khăn khi sử dụng git cùng nhau. File code khi đẩy lên dễ bị vấn đề về đụng độ dẫn đến bị mất code mà không hiểu lý do.

**Ngày 3: Thực hiện họp buổi 3**

- Ngày hôm qua nhóm đã thực hiện được các công việc như sau: Thực hiện sử dụng git để quản lý source code.

- Ngày hôm nay đã làm được các phần sau: Xác định được actor của 2 chức năng là truy cập hệ thống và quản lý thông tin cá nhân. Hoàn thành được lược đồ use-case của chức năng truy cập hệ thống, đã khắc phục được khó khăn mà trong buổi 2 gặp phải đó chính là các thành viên trong nhóm đã sử dụng git tốt hơn và đã biết cách giải quyết vấn đề xung đột code khi nhiều thành viên cùng tạo pull request.

- Trong quá trình thực hiện nhóm có gặp phải một số khó khăn sau:

**== Phần nội dung làm trong buổi 3 ==**

1. Actor trong chức năng truy cập hệ thống là: Admin, Sinh viên, giảng viên, trưởng bộ môn.

2. Actor trong chức năng quản lý thông tin cá nhân đó là Admin, Sinh viên, giảng viên, trưởng bộ môn.

3. Lược đồ use-case chức năng truy cập hệ thống

3.1. Yêu cầu chức năng của từng actor

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | ***Required Functionality*** |
| Admin | - Đăng nhập vào hệ thống  - Đăng xuất khỏi hệ thống |
| Sinh viên | - Đăng nhập vào hệ thống  - Đăng xuất khỏi hệ thống |
| Giảng viên | - Đăng nhập vào hệ thống  - Đăng xuất khỏi hệ thống |
| Trưởng bộ môn | - Đăng nhập hệ thống  - Đăng xuất khỏi hệ thống |

3.2. Use-case diagram

