**ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**--------------🙖🙐✰🙖🙐-------------**

****

**Tên đề tài**

**XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ VÀ ĐẶT PHÒNG KHÁCH SẠN SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ ANGULARJS KẾT HỢP VỚI WEB API TRONG ASP.NET CORE**

**(REFLECTION DOCUMENT)**

**GVHD: Ths.Nguyễn Minh Nhật**

**Thành viên:**

**Đà Nẵng, 05/2023**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **THÔNG TIN DỰ ÁN** | | | | |
| **Dự án viết tắt** | MAHB | | | |
| **Tên dự án** | XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ VÀ ĐẶT PHÒNG KHÁCH SẠN SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ ANGULARJS KẾT HỢP VỚI WEB API TRONG ASP.NET CORE | | | |
| **Thời gian bắt đầu** | 27/02/2023 | **Thời gian kết thúc** | 10/05/2023 | |
| **Lead Institution** | Khoa Công Nghệ Thông Tin, Trường Đại Học Duy Tân | | | |
| **Giáo viên hướng dẫn** |  | | | |
| **Chủ sở hữu dự án & Chi tiết liên hệ** |  | | | |
| **Đối tác** | Duy Tan University | | | |
| **Quản lý dự án &Scrum Master** |  |  | |  |
| **Thành viên nhóm** |  |  | |  |
|  |  | |  |
|  |  | |  |
|  |  | |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TÊN TÀI LIỆU** | | | |
| **Tiêu đề tài liệu** | Proposal Document | | |
| **Tác giả** |  | | |
| **Chức năng** | Thành viên | | |
| **Ngày** | 08/05/2023 | **Tên tệp:** | KLTN-MABH.13.Reflection Document.docx |
| **URL** |  | | |
| **Access** | Khoa CNTT | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LỊCH SỬ BẢN SỬA** | | | |
| **Version** | **Person** | **Date** | **Description** |
| 1.0 |  | 08/05/2023 | Bản nháp |
| 1.1 |  | 08/05/2023 | Bản chính thức |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**  Cần có các chữ ký sau để phê duyệt tài liệu này | | | |
| **Người hướng dẫn** |  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |
| **Chủ sở hữu** |  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |
| **Đội sản xuất** |  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |
| **Thành viên** |  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |
|  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |
|  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |
|  | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…../2023 |

**MỤC LỤC**

[1. MỤC TIÊU 6](#_Toc72667667)

[2. ĐÁNH GIÁ 6](#_Toc72667668)

[2.1. Những điều đã làm được 6](#_Toc72667669)

[2.2. Những điều đã làm được 6](#_Toc72667670)

[3. THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN 6](#_Toc72667671)

[3.1. Thuận lợi 7](#_Toc72667672)

[3.2. Khó khăn 7](#_Toc72667673)

[4. BÀI HỌC KINH NGHIỆM 7](#_Toc72667674)

# MỤC TIÊU

* + Tìm hiểu được phải làm thế nào để cung cấp được một sản phẩm chất lượng theo đúng thực tiễn.
  + Cung cấp sản phẩm phần mềm theo yêu cầu của người sử dụng.
  + Tìm hiểu và thực hiện theo quy trình Scrum.
  + Thực hiện được một dự án hiệu quả và được quản lý tốt.

# ĐÁNH GIÁ

## 2.1. Những điều đã làm được

* + - Sử dụng ngôn ngữ lập trình java và các công cụ quản lý, thiết kế dự án.
    - Lập kế hoạch từ khi bắt đầu dự án cho đến khi kết thúc.
    - Tuân thủ theo quy trình Scrum.
    - Viết các tài liệu liên quan.
    - Phân tích, thiết kế và code được thực hiện đồng thời. Dễ dàng phân chia công việc.
    - Gặp gỡ giáo viên hướng dẫn để tìm ra vấn dề làm tìm phương pháp giải quyết vấn đề.
    - Hoàn thành đúng lịch trình của dự án.
    - Học được cách giao tiếp trong nhóm và cùng phối hợp các thành viên trong nhóm để hoàn thành tốt dự án.

## 2.2. Những điều chưa làm được

* + - Khi vừa bắt đầu. vì chưa năm vững quy trình scrum mà các công cụ thực hiện nên chưa bắt kịp được quy trình của dự án.
    - Phần mềm và chất lượng phần mềm chưa được kiểm chứng.
    - Thiếu sự đánh giá khách quan về sản phẩm của khách hàng.
    - Chưa tương tác trực tiếp với khách hàng để tìm hiểu yêu cầu của khách hàng nhằm hoàn thiện tốt sản phẩm.

# THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN

## 3.1. Thuận lợi

* + - Thực hiện tốt về phạm vi, mục tiêu của dự án.
    - Hoàn thành công việc với tỷ lệ 99%.
    - Nắm bắt được quy trình Scrum và áp dụng Scrum vào thực tế.

## 3.2. Khó khăn

* + - Khó cân bằng được số lượng công việc cho từng thành viên trong nhóm.
    - Chưa thực sự hoàn thành công việc theo kế hoạch đề ra dễn đến thiếu thời gian và phải làm thêm giờ.
    - Thiếu kinh nghiệm về công nghệ và quy trình thực hiện.
    - Thiếu kinh nghiệm giải quyết vấn đề khi có vấn đề xảy ra.
    - Sự phối hợp giữa các thành viên trong nhóm chưa thực sự ăn ý.
    - Khó tránh khỏi bất đồng về quan điểm của các thành viên trong nhóm.

# BÀI HỌC KINH NGHIỆM

* Để dự án triển khai thành công thì phải có kế hoạch từ đầu một cách chi tiết và luôn bám sát theo kế hoạch thực hiện.
* Thường xuyên review hoặc meeting để kịp thời chỉnh sửa những rủi ro hay sai sót.
* Trong quá trình làm nhóm sẽ xảy ra nhiều bất đồng về ý tưởng và quan điểm, do đó phải lắng nghe ý kiến của các thành viên trong nhóm để tìm cách giải quyết.
* Thiết lập sự linh hoạt trong việc làm nhóm.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Document Information | References |
| 1 | Tìm hiểu về Scrum Process. | <https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum>  <https://www.scrumviet.org/scrum-framework>.  <https://www.scrumviet.org/blog> |
| 2 | HTML, CSS, JS,  ANGULAR | <https://www.w3schools.com/>  <https://devdocs.io/> |
| 3 | C# | <https://xuanthulab.net> |
| 4 | ASP.NET | <https://xuanthulab.net/asp-net-core-tao-ung-dung-trang-web-dau-tien-c-csharp.html> |
| 5 | APIs with ASP.NET Core | <https://dotnet.microsoft.com/en-us/apps/aspnet/apis>  <https://tuhocict.com/web-api-trong-aspnet-core/> |
| 6 | Tìm hiểu về Product Backlog và cách tạo tài liệu | <http://agilebench.com/blog/the-product-backlog-for-agile-teams>  <https://pma.edu.vn/blogs/product-backlog-la-gi/>  <http://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/product-backlog/example/> |
| 7 | Các tạo UserStory | <https://trueskillcenter.com/bat-mi-cach-chia-user-story-cho-tung-sprint-hieu-qua-theo-mo-hinh-scrum/> |
| 8 | Thiết kế Database | <https://support.microsoft.com/vi-vn/office/ki%E1%BA%BFn-th%E1%BB%A9c-c%C6%A1-b%E1%BA%A3n-v%E1%BB%81-thi%E1%BA%BFt-k%E1%BA%BF-c%C6%A1-s%E1%BB%9F-d%E1%BB%AF-li%E1%BB%87u-eb2159cf-1e30-401a-8084-bd4f9c9ca1f5> |