# Bộ câu hỏi khi đi thi cuối môn Agile

Mỗi người sẽ có 3 câu hỏi bao gồm 1 câu mặc định và 2 câu random

**Câu hỏi mặc định: Hãy phát biểu 4 tuyên ngôn của Agile? (Mặc định 1 điểm)**

* Cá nhân và sự tương tác hơn là quy trình và công cụ
* Phần mềm chạy tốt hơn là tài liệu đầy đủ
* Cộng tác với khách hang hơn là tài liệu đầy đủ
* Phản hồi với các thay đổi hơn là bám sát kế hạch

Các câu dưới đây mặc định 2.5 điểm 1 câu.

## Quy trình của một dự án là gì? Agile software development hay Agile Methodology được gọi là phương phát triển phần mềm như nào.

**- Quy trình quản lý dự án** là quá trình thực hiện các bước nhằm đưa dự án đến mục tiêu đã đặt ra.

- Phát triển phần mềm linh hoạt và nhanh tróng.

## Extreme programming (XP) is a software development methodology (Microsoft), Lean software development (Japan) có phải là phương pháp phát triển phần mềm Agile không? Tại sao?

* Có vì các phương pháp phát triền phần mềm này có sử dụng nguyên tắc Agile.

## Sự khác nhau giữa mô hình WaterFall và mô hình Scrum? Nếu phát triển một dự án phần mềm của riêng em thì em sẽ lựa chọn phương pháp nào? Vì sao?

* WaterFall kém linh hoạt và gần như không thể điều chỉnh (do khi đã bước sang giai đoạn sau thì sẽ không thể quay lại giai đoạn trước đó). Thế nên, mô hình này không phù hợp với các dự án phức tạp, nhiều yêu cầu phát sinh trong quá trình phát triển phần mềm.
* Scrum tính linh hoạt cao. Sản phẩm có thể được hoàn thiện những yêu cầu cơ bản trước. Những yêu cầu phát sinh hay cần điều chỉnh có thể làm sau, mô hình Scrum phù hợp với những dự án phức tạp, có nhiều yêu cầu.
* Chọn phương pháp scrum vì tính linh hoạt cao và có thể thay đổi, điều chỉnh theo những yêu cầu phát sinh

## Phương pháp phát triển phần mềm Scrum là gì? Nêu ra các thành phần cần có trong Scrum?

* Là một phương pháp linh hoạt và phổ biến nhất dùng để thực thi Agile dựa trên 3 giá trị cốt lõi: tính minh bạch, tính thanh tra và tính thích nghi
* Thành phần có thể là:
* Roles:

+ Product owner

+ Scrum master

+ Dev team

* Artifacts:

+ Gói tăng trưởng

+ Product backlog

+ Sprint backlog

* Events:

+ Sprint Planning

+ Daily Meeting

+ Sprint Review.

+ Sprint Retrosspective.

## Loại Dự án nào thì không phù hợp với Scrum? Loại dự án phù hợp với Scrum?

* Loại dự án nhỏ, ngắn hạn, có ít hoặc không có thay đổi về yêu cầu và có những yêu cầu rõ ràng.
* Loại dự án lớn, có tính phức tạp, có nhiều yêu cầu và có nhiều sự thay đổi về yêu cầu

## Product backlog là gì? Sprint backlog là gì? Sprint là gì? User Story là gì?

* Product backlog là tập hợp tất cả các yêu cầu của một sản phẩm và các yêu cầu được viết dưới

dạng User Story.

* Sprint backlog là các yêu cầu để làm việc trong từng sprint.
* Sprint là khoảng thời gian mà [Nhóm Scrum](http://hocvienagile.com/agipedia/nhom-scrum/)tiến hành tất cả các hoạt động cần thiết để sản xuất được một [phần tăng trưởng](http://hocvienagile.com/agipedia/phan-tang-truong/) có khả năng chuyển giao được
* User story là một tài liệu sơ giản về yêu cầu sản phẩm với góc nhìn người dùng

## Liệt kê các vai trò trong Scrum? 1 Sprint thì thường kéo dài trong bao lâu?

* Product owner
* Scrum master
* Dev team
* 2-4 tuần

## Liệt kê các sự kiện có trong Scrum? Giải thích các sự kiện đó?

Sprint Planning: Là buổi lập kế hoạch trong một Sprint

Daily Meeting: là buổi họp hằng ngày cho các thành viên trong đội dự án để theo dõi và báo cáo kết quả của toàn đội dự án.

Sprint Review: hay là sprint meeting là buổi chúng ta demo giới thiệu kết quả của 1 sprint và lấy yêu cầu và mong muốn thay đổi của khách hàng trong buổi Sprint Review.

Sprint Retrosspective: là buổi họp rút kinh nghiệm của toàn đội dự án cho các Sprint tiếp theo và đẩy các sprint tiếp theo lên nhanh hơn.

## Sprint Review là buổi gì? Sprint Retrosspective? Burn Down Chart là gì? Kanban Board là gì?

* Sprint Review là sự kiện diễn ra vào cuối Sprint, trước Sprint Retrospective.
* Sprint Retrosspective là sự kiện cuối cùng của Sprint và diễn ra ngay sau phiên Sprint Review
* BurnDown Chart là một công cụ phổ biến & dễ sử dụng để quản lý tiến độ cho Scrum team.
* Kanban Board là một bảng theo dõi và quản lý Task công việc của một dự án.

## Daily meetings là gì? Daily meetings diễn ra trong bao lâu? Release Plan là gì?

* Daily meetings là một cuộc họp bắt buộc các thành viên trong team đều phải tham dự hàng ngày.
* 15 phút.
* Release Plan là Kế hoạch phát hành.

## Product Owner là ai? Scrum Master là ai? Teams bao gồm những ai?

* Product Owner: là người đại diện của khách hàng có vai trò và tiếng nói quyết định về các tính

năng cũng như các yêu cầu thực hiện trong dự án.

* Scrum Master: là người thực hiện các quy trình của Scrum trong dự án.
* Team: Là các thành viên của dự án bao gồm BA – DEV – TESTER - QA

## Definition of done là gì? Trello dùng để làm gì?

* Definition of done là Định nghĩa tiêu chí về thế nào là độ hoàn thành.
* Trello dung để quản lý công việc trực quan hỗ trợ các nhóm lên ý tưởng, lập kế hoạch, quản lý và ăn mừng thành tựu cùng nhau một cách hợp tác, hiệu quả và có tổ chức.

## Nêu 5 giá trị của Scrum khi tham gia dự án?

- Commitment: cam kết

- Focus: tập trung

- Openness: sự cởi mở

- Respect: sự tôn trọng

- Courrage: lịch sự

## Enough to Start có nghĩa là gì? Làm việc trong phương pháp có cần phải đa năng không? Có phân cấp thức bậc không? Những ai phải chịu trách nhiệm với sản phẩm bàn giao cho khách hàng? Báo cáo tình hình làm việc của mình cho những ai và khi nào?

* Enough to start là vừa đủ để thực hiện, để bắt đầu.
* Có cần đa năng
* Không phân cấp thứ bậc
* Tất cả phải chịu trách nghiệm với sản phẩm đã bàn giao cho khách hang
* Cho scrum master và teams khi daily meetings

## Kỹ thuật cây và rừng trong phát triển phần mềm là như nào? Nêu các thành phần của Rừng là gì? Các cây là gì? Các cành là gì? Các lá là gì?

* Là thu thập yêu cầu tạo product backlog dựa trên 2 phương án tiếp cận là top-down và bottom-up
* Rừng là sản phẩm tổng thể
* Cây là những cái sản phẩm sẽ bao gồm
* Cành là các chức năng quản lý chi tiết và cụ thể hơn cây và bao gồm lá
* Lá là các userstory

## Timeboxing là gì? Nếu Sprint làm xong sớm hết các Task công việc thì sẽ kết thúc luôn Sprint đó là đúng hay sai?

* Các quy tắc về thời gian luôn luôn là cố định
* Sai

## Learning from mistakes and self managing là gì? Shippable Code là gì? Nếu dự án không hoàn thành đúng tiến độ do DEV hoặc TEST gây ra thì người đó sẽ phải chịu trách nhiệm với khách hàng là đúng hay sai?

* Là Học hỏi và rút kinh nghiệm từ những sai lầm và sự tự chủ động quản lý.
* Là sản phẩm phải chạy hay hoạt động được là trọng tâm của dự án.
* Sai

## Dùng gì để ước lượng độ khó của công việc? Tại sao? Bạn là 1 thành viên trong nhóm dự án bạn sẽ phải báo cáo tình hình công việc cho những ai?

* Story Point
* Dễ so sánh hơn khi đánh giá story dựa trên độ lớn, độ phức tạp thông qua các giá trị điểm
* Báo cáo tình hình cho scrum master và teams

## Test Design và Test Case là gì? Test Plan và Test Report là gì?

* Test design là tài liệu phác thảo những case cần có trong test case
* Test case là một tập hợp các hành động được thực thi để xác minh một function, một hệ thống phần mềm có hoạt động đúng hay không
* Test plan là một công việc đòi hỏi người thực hiện cần có nhiều kinh nghiệm và thực hiện theo những quy trình đã định trước
* Test report là một bản tóm tắt, trong đó chứa mục tiêu kiểm thử, hoạt động kiểm thử và kết quả.

## Liệt kê 4 loại kiểm thử? Giải thích khái niệm làm việc đa năng trong dự án là như thế nào?

* [Functional Testing](https://vn.got-it.ai/blog/functional-testing-la-gi-va-cac-buoc-thuc-hien-functional-testing)
* Non-functional Testing
* Structural Testing
* Change-related Testing

Có thể làm nhiều công việc khác nhau không phụ thuộc vào

chuyên môn