

CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Đồ án kết thúc môn

Yêu cầu

- Hiện thực hóa một dự án phần mềm với phương pháp Agile
 - Xác định nhu cầu
 - Đặc tả mục tiêu dự án
 - Xác định personas
 - Xác định các user stories
 - Xác định các product backlog
 - Xác định các nhu cầu phi tính năng
 - Lập kế hoạch hiện thực hóa bằng SCRUM
 - Sắp xếp thứ tự ưu tiên các product backlog
 - Xác định các sprints, chọn products backlogs để đưa vào sprints
 - Tạo sprint backlog, lập kế hoạch cho sprint trong Jira, gán công việc cho các thành viên, ước lượng story points.
 - Hiện thực hóa kế hoạch:
 - Thiết kế kiến trúc ứng dụng
 - Thiết kế database
 - Với mỗi sprint:
 - Thiết kế các giao diện bằng figma
 - Commit code cho từng công việc theo bảng phân công.
 - Báo cáo tiến độ theo burn down chart.

Các bước thực hiện

- Nhóm 03 SV: phân công 03 vai trò: Scrum Master, Product Owner, QA
- Nhóm chọn 01 đề tài Đồ án CSN (hoặc dự án khác) để tái hiện lại quy trình phát triển phần mềm Agile.
- Scrum Master:
 - Tạo dự án trên Jira, lập bảng phân công, điều phối dự án
 - Tạo GitHub repository
 - Quan sát burndown chart để quản lý tiến độ của team.
- Các thành viên:
 - Commit bản thiết kế, mã nguồn theo kế hoạch. **LƯU Ý: Đúng ngày.**
 - Cập nhật trạng thái dự án trên Jira
 - Quan sát burndown chart để tự cập nhật tiến độ.

Báo cáo

- Chương 1. Giới thiệu
 - Đặc tả ứng dụng
- Chương 2. Cơ sở lý thuyết
 - Lý thuyết về Agile và SCRUM
 - Lý thuyết về công nghệ, kiến trúc được sử dụng
- Chương 3. Xác định nhu cầu
- Chương 4. Lập kế hoạch SCRUM
- Chương 5. Hiện thực hóa kế hoạch
 - Kết quả của các sprints: giao diện (figma), mã nguồn, burndown chart.
- Chương 6. Kết luận

Tiêu chí chấm điểm

- Sprint planning
 - Burndown chart
 - Commit history
 - Demo
 - Docker
-
- Điểm cộng:
 - RESTful API
 - Microservices
 - Kubernetes
 - Host, Cloud, VPS