



KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN
227 Nguyễn Văn Cừ, Phường 4, Quận 5, TP.HCM
Điện Thoại: (08) 38.354.266 - Fax: (08) 38.350.096



TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

QUẢN LÝ DỰ ÁN PHẦN MỀM

WEBSITE CHAT BOT ONLINE THEO CHỦ ĐỀ

Release plan

Giáo viên LT: Thầy Ngô Huy Biên

Giáo viên TH: Thầy Ngô Ngọc Đăng Khoa



Bộ môn Công nghệ phần mềm
Khoa Công nghệ thông tin
Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM



Bảng ghi nhận thay đổi tài liệu

Thời gian	Phiên bản	Mô tả	Tác giả
4/10/2017	1.0	Soạn thảo tài liệu	Nguyễn Thanh Trúc
8/11/2017	1.1	Bổ sung danh sách ToDo, các mục tiêu phân phối, chỉnh sửa nội dung các sprint cho phù hợp.	Đinh Đức Thông
29/12/2017	1.2	Chỉnh sửa danh sách ToDo, chỉnh sửa chi tiết từng Sprint.	Đinh Đức Thông



MỤC LỤC

I. Kế hoạch phân phối.....	4
II. Nội dung từng sprint	5
III. Tham khảo	7

I. Kế hoạch phân phối

Danh sách ToDo

Câu chuyện	Ước lượng	Độ ưu tiên
Là người dùng tôi muốn được cung cấp các câu hỏi trắc nghiệm nghề nghiệp	1	1
Là người dùng tôi muốn được cung cấp các câu hỏi trắc nghiệm đồ vui	1	2
Là người dùng tôi muốn được cung cấp danh sách các câu hỏi đồ vui theo chủ đề	1	3
Là người dùng tôi muốn chọn đáp án cho mỗi câu hỏi trắc nghiệm nghề nghiệp	1	4
Là người dùng tôi muốn chọn đáp án cho mỗi câu hỏi trắc nghiệm đồ vui	1	5
Là người dùng tôi muốn nhận được kết quả tư vấn nghề nghiệp khi hoàn thành xong bộ câu hỏi	3	6
Là người dùng tôi muốn nhận được đáp án chính xác cho mỗi câu hỏi trắc nghiệm đồ vui	4	7
Là người dùng tôi muốn được cung cấp danh sách các bài hát theo tâm trạng	5	8
Là người dùng tôi muốn được cung cấp danh sách các bài hát theo tên ca sĩ	5	9
Là người dùng tôi muốn được cung cấp danh sách các bài hát theo thể loại	5	10
Là người dùng tôi muốn phát bài hát từ danh sách ngay trong cuộc hội thoại	3	11
Là người dùng tôi muốn đặt câu hỏi đồ vui cho bot	1	12
Là người dùng tôi muốn xem thông tin về thời tiết tại vị trí hiện tại	3	13

Các mục tiêu phân phối:

- (1) Phân phối đầu tiên sau khi người dùng được cung cấp danh sách câu hỏi Tư vấn nghề nghiệp và danh sách câu hỏi Trắc nghiệm đồ vui.
- (2) Phân phối thứ hai sau khi người dùng có thể chat được với bot Tư vấn nghề nghiệp và bot Đồ vui bằng cách trả lời câu hỏi trắc nghiệm hoặc nhận danh sách câu hỏi theo chủ đề yêu cầu.

(3) Phân phối thứ ba sau khi người dùng có thể chat được với bot **Đố vui** bằng cách **đặt câu hỏi** và chat được với bot **Âm nhạc**.

(4) Phân phối cuối cùng khi tất cả các câu chuyện được hoàn thành.

Phân phối đầu tiên

Các câu chuyện có độ ưu tiên: 1, 2, 3 → 3 sprint.

Phân phối thứ hai

Các câu chuyện có độ ưu tiên: 4, 5, 6, 7 → 4 sprint.

Phân phối thứ ba

Các câu chuyện: 8, 9, 10, 11, 12 → 6 sprint.

Phân phối cuối cùng

Tất cả các câu chuyện → 7 sprint.

II. Nội dung từng sprint

1. Phân phối đầu tiên

Thời gian tổng cộng: 3 sprint/5 tuần.

1.1. Sprint 1

Thời gian: 1 tuần.

Đầu vào:

- Gợi ý và yêu cầu của thầy.
- Ý tưởng của nhóm.

Đầu ra:

- Đề tài được yêu cầu.
- Tài liệu Software process definition.
- Các yêu cầu chức năng của phần mềm.

1.2. Sprint 2

Thời gian: 2 tuần.

Đầu vào:

- Các yêu cầu của phần mềm.

Đầu ra:

- Thiết kế dữ liệu.
- Thiết kế giao diện.
- Thiết kế xử lý.
- Mã nguồn sơ khởi trên source control (Github).

1.3. *Sprint 3*

Thời gian: 2 tuần.

Đầu vào:

- Các yêu cầu chức năng của phần mềm.
- Các tài liệu thiết kế.

Đầu ra:

- Sản phẩm phân phối phiên bản 1.0

2. **Phân phối thứ hai**

Thời gian tổng cộng: 1 sprint/2 tuần

2.1. *Sprint 4*

Thời gian: 2 tuần.

Đầu vào:

- Các yêu cầu chức năng của phần mềm.
- Các tài liệu thiết kế.
- Bản phân phối đầu tiên.

Đầu ra:

- Sản phẩm phân phối phiên bản 1.1

3. **Phân phối thứ ba**

Thời gian tổng cộng: 2 sprint/5 tuần.

3.1. *Sprint 5*

Thời gian: 2 tuần.

Đầu vào:

- Các yêu cầu chức năng của phần mềm.
- Các tài liệu thiết kế.
- Bản phân phối thứ hai.

Đầu ra:

- Sản phẩm có thêm chức năng chat với bot Đồ vui bằng cách đặt câu hỏi.

3.2. Sprint 6

Thời gian: 3 tuần

Đầu vào:

- Các yêu cầu chức năng của phần mềm.
- Các tài liệu thiết kế.
- Sản phẩm của Sprint 5.

Đầu ra:

- Sản phẩm phân phối phiên bản 1.2

4. Phân phối cuối cùng

Thời gian tổng cộng: 1 sprint/2 tuần.

4.1. Sprint 6

Thời gian: 2 tuần.

Đầu vào:

- Các yêu cầu chức năng của phần mềm.
- Các tài liệu thiết kế.
- Bản phân phối thứ ba.

Đầu ra:

- Sản phẩm phân phối phiên bản 1.3

III. Tham khảo

Scrum Release Planning: http://www.scrum-institute.org/Release_Planning.php