**Bài tập 1**

+ Những người tham gia trong Sprint Planning meeting bao gồm:

Scrum Master, Product Owner, Development Team.

+ Người chủ trì cuộc họp Sprint Planning thường là Scrum Master. Scrum Master có trách nhiệm đảm bảo cuộc họp diễn ra theo quy trình Scrum và đảm bảo mọi thành viên hiểu rõ mục tiêu và quy trình của Sprint Planning. Scrum Master cũng đảm nhiệm vai trò hỗ trợ và giúp đỡ các thành viên trong quá trình lập kế hoạch và đưa ra các cam kết cho Sprint tiếp theo.

+ Vai trò của mỗi người trong Sprint Planning meeting:

**Scrum Master**: Scrum Master là người chịu trách nhiệm đảm bảo quy trình Scrum được thực hiện đúng cách. Trong cuộc họp Sprint Planning, Scrum Master là người chủ trì cuộc họp và đảm bảo cuộc họp diễn ra một cách hiệu quả.

**Product Owner**: Product Owner là người đại diện cho khách hàng hoặc người sử dụng sản phẩm. Product Owner có trách nhiệm xây dựng và quản lý Product Backlog, và trong cuộc họp Sprint Planning, anh/chị ấy giải thích yêu cầu và mục tiêu cho Sprint tiếp theo.

**Development Team**: Nhóm phát triển là nhóm các thành viên thực hiện công việc phát triển sản phẩm. Các thành viên trong nhóm phát triển bao gồm các lập trình viên, kiểm thử viên, nhà thiết kế giao diện người dùng, v.v. Trong cuộc họp Sprint Planning, nhóm phát triển tham gia đánh giá và đề xuất các công việc cần hoàn thành trong Sprint.

Mục đích chính của cuộc họp Sprint Planning là lập kế hoạch cho Sprint tiếp theo trong quy trình Scrum. Cuộc họp này giúp cho nhóm phát triển và Product Owner hiểu rõ yêu cầu và mục tiêu của Sprint, và cùng nhau đưa ra kế hoạch chi tiết để đạt được các mục tiêu đó.

+ Các kết quả cần đạt được sau cuộc họp Sprint Planning bao gồm:

* Sprint Goal (Mục tiêu Sprint): Nhóm phát triển và Product Owner đồng ý về mục tiêu chung của Sprint, tức là mục tiêu mà nhóm phát triển sẽ cố gắng đạt được trong khoảng thời gian Sprint.
* Product Backlog: Nhóm phát triển và Product Owner xem xét lại Product Backlog và ưu tiên các yêu cầu để xác định danh sách các công việc cần thực hiện trong Sprint tiếp theo.
* Sprint Backlog: Các công việc cụ thể được chọn từ Product Backlog và gán vào Sprint Backlog, với các ước lượng thời gian và phân công công việc cho các thành viên của nhóm phát triển.
* Dự định công việc: Nhóm phát triển cùng nhau định nghĩa các công việc chi tiết cần thực hiện để đạt được Sprint Goal. Điều này giúp tạo ra một kế hoạch chi tiết và sắp xếp công việc trong suốt Sprint.
* Cam kết Sprint: Nhóm phát triển cam kết rằng họ sẽ làm việc hết sức để hoàn thành các công việc trong Sprint Backlog và đạt được Sprint Goal.

=> Tóm lại, kết quả của cuộc họp Sprint Planning là một kế hoạch chi tiết cho Sprint, bao gồm mục tiêu Sprint, Sprint Backlog và dự định công việc. Các kết quả này giúp đảm bảo rằng nhóm phát triển có một hướng đi rõ ràng và các công việc được ưu tiên và phân công một cách hợp lý.

**Bài tâp 2.**

Tìm hiểu về cách xác định điểm (story point) của mỗi user story dự định sẽ làm trong Sprint sử dụng Poker game.

Xác định điểm (story point) của mỗi user story trong một Sprint có thể được thực hiện bằng cách sử dụng một phương pháp gọi là Planning Poker. Planning Poker là một trò chơi đánh giá ước lượng tương đối, trong đó các thành viên của nhóm phát triển đưa ra ước lượng về độ phức tạp hoặc khối lượng công việc của mỗi user story bằng cách sử dụng các lá bài đánh số.

- Dưới đây là quy trình cơ bản của Planning Poker:

**Chuẩn bị:** Chuẩn bị một bộ lá bài đánh số Fibonacci hoặc bất kỳ bộ lá bài nào có các con số tương tự. Các con số thường được sử dụng là 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, và 100. Điều này giúp tạo ra sự khác biệt rõ ràng giữa các ước lượng và tránh sự khớp lặp.

**Giải thích:** Product Owner đọc một user story cần được ước lượng và giải thích mọi yếu tố liên quan đến user story đó.

**Thảo luận:** Các thành viên của nhóm phát triển thảo luận về user story và hiểu rõ yêu cầu và khối lượng công việc liên quan. Các câu hỏi có thể được đặt để làm rõ thông tin và đảm bảo mọi người có cùng hiểu biết về user story.

**Bỏ phiếu:** Sau khi thảo luận, mỗi thành viên của nhóm phát triển chọn một lá bài đại diện cho ước lượng của họ về mức độ phức tạp hoặc khối lượng công việc của user story. Các lá bài được đặt trên bàn một cách đồng thời khi tất cả mọi người đã chọn.

**Thảo luận và trao đổi**: Nếu có sự khác biệt lớn trong việc đánh giá, các thành viên sẽ có cơ hội thảo luận và trao đổi quan điểm của mình. Lý do và tầm quan trọng của mỗi đánh giá có thể được đưa ra để giúp các thành viên hiểu và điều chỉnh ước lượng của mình.

**Lặp lại:** Quá trình bỏ phiếu và thảo luận được lặp lại cho đến khi các thành viên đồng ý về một ước lượng chung. Khi sự đồng thuận được đạt được, điểm số được ghi lại.

**Ghi nhận:** Khi mọi user story đã được ước lượng, các **điểm số được ghi lại** và sử dụng để lập kế hoạch và quản lý công việc trong Sprint.

**Bài tâp 3.**

Triển khai Sprint Planning meeting trong nhóm













