***My Company Logo***

**Ước lượng dự án nguồn mở**

***Tạo ứng dụng Tetris cho phần mềm Microsoft Teams***

*[Link GitHub nguồn:* [*https://github.com/OfficeDev/microsoft-teams-apps-tetris-tournament*](https://github.com/OfficeDev/microsoft-teams-apps-tetris-tournament) *]*

Thành viên tham gia:

Lê Anh Dũng – Nhóm trưởng - 20187225

Ngô Thanh Hưng - 20187238

Nguyễn Hải Long – 20187253

Nguyễn Thành Long - 20187255

Nguyễn Tiến Phong - 20187270

Table of contents

[1. Giới thiệu dự án 5](#_Toc90500035)

[1.1. Mô tả dự án 5](#_Toc90500036)

[1.2. Công cụ quản lý 5](#_Toc90500037)

[2. Các nhân sự tham gia dự án 5](#_Toc90500038)

[2.1. Thông tin liên hệ phía khách hàng 5](#_Toc90500039)

[2.2. Thông tin thành viên nhóm 5](#_Toc90500040)

[2.3. Phân chia vai trò của thành viên dự án và khách hàng 5](#_Toc90500041)

[3. Khảo sát dự án 5](#_Toc90500042)

[3.1. Tóm tắt về ứng dụng 5](#_Toc90500043)

[3.2. Thống kê về mã nguồn 5](#_Toc90500044)

[3.3. Thống kê về hợp tác 6](#_Toc90500045)

[3.4. Kết quả chạy thử nghiệm 6](#_Toc90500046)

[3.5. Phạm vi dự án 6](#_Toc90500047)

[4. Ước lượng chung 6](#_Toc90500048)

[4.1. Ước lượng thời gian 6](#_Toc90500049)

[4.2. Ước lượng rủi ro 6](#_Toc90500050)

[4.2.1. Rủi ro 6](#_Toc90500051)

[4.2.2. Rủi ro 6](#_Toc90500052)

[4.2.3. Rủi ro 7](#_Toc90500053)

[4.2.4. Rủi ro 7](#_Toc90500054)

[4.2.5. Rủi ro 7](#_Toc90500055)

[5. Ước lượng giá thành 7](#_Toc90500056)

[6. Ước lượng chất lượng 7](#_Toc90500057)

[7. Đóng dự án 8](#_Toc90500058)

[7.1. Quản lý mã nguồn 8](#_Toc90500059)

[7.2. Quản lý công việc 8](#_Toc90500060)

[8. Danh mục tài liệu liên quan 8](#_Toc90500061)

YÊU CẦU BẮT BUỘC CỦA BÀI TẬP Lớn

(Nội dung này để tham khảo cách làm bài tập lớn. Trong Quản lý dự án, các qui tắc tương tự cũng sẽ được viết ra và phải bảo đảm cả nhóm phải tuân thủ.)

**VỀ TỔ CHỨC**

1. Nhóm 4 sinh viên
2. Ngày **2022/1/19** được coi là ngày G, ngày nộp bài, ngày kiểm tra để áp dụng cho mọi thông tin bên dưới

**VỀ QUẢN LÝ MÃ NGUỒN**

Quản lý mã nguồn, tài liệu đều dựa trên Git.

1. Mỗi SV đều phải có tài khoản GitHub cá nhân.
2. Một sinh viên đại điện fork từ Repository sẵn có, và bổ sung collaborator cho cả nhóm. Add thêm tài khoản giáo viên *neittien0110*.
3. Bổ sung thêm vào Repository các mục sau:
   * 1. Thư mục **docs:** chứa tài liệu dự án tự viết. Đây là thư mục nội bộ của dự án. Trong học phần này, SV phải để chính bản báo cáo này vào đây, và cùng nhau kết hợp soạn thảo chung với file này.
4. Mỗi thành viên trong nhóm tự soạn thảo và phải upload các chỉnh sửa lên GitHub. Trong học phần này, mỗi SV cần đạt được >=10 commit cho file báo cáo này hoặc với các đoạn mã nguồn mở.

Phiên bản tài liệu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ngày lập | Mô tả thay đổi | Phiên bản | Người lập | Người duyệt |
| 10/12/2015 | Hoàn thành các tính năng cơ bản.  Phiên bản Beta | 0.1 | Nguyễn Tiến Phong | Lê Anh Dũng |
| 15/12/2015 | - Khắc phục lỗi khi nhiều người truy cập ứng dụng cùng một lúc  - Khắc phục lỗi Crash To Desktop (CTD) ngẫu nhiên khi qua được 1 màn chơi  - Khắc phục lỗi CTD khi người dùng vừa thoát ứng dụng | 0.1.1 | Nguyễn Thành Long | Lê Anh Dũng |
| 07/03/2016 | - Cập nhật tính năng: Bảng xếp hạng nội bộ  - Cập nhật tính năng: Bảng xếp hạng thế giới | 0.2 | Nguyễn Hải Long | Ngô Thanh Hưng |
| 01/03/2022 | Sửa lỗi chiếm dụng tài nguyên CPU nhiều bất thường khi chơi lâu (> 30 phút) | 0.2.1 | Nguyễn Tiến Phong | Lê Anh Dũng |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Giới thiệu dự án

## Mô tả dự án

Mã nguồn mở “Tetris Tournament” là một tiện ích mở rộng của Teams cho phép tạo 1 giải đấu cho trò chơi xếp hình bên trong phần chat hoặc trên một channel

## Công cụ quản lý

**Link Quản lý mã nguồn:** GitHub/GitLab (bắt buộc):

<https://github.com/dzungchaos/microsoft-teams-apps-tetris-tournament.git>

# Các nhân sự tham gia dự án

## Thông tin liên hệ phía khách hàng

*Anh Nguyễn Đức Lùi: Giám đốc công ty TNHH MTV Gia Đình – Thung lũng Silicon, Hoa Kỳ*

*Email:*

*Số điện thoại*

## Thông tin thành viên nhóm

*Quản lý dự án:*

*Lập trình viên:*

*Phiên dịch:*

*Kế toán:*

*Kiểm thử viên:*

## Phân chia vai trò của thành viên dự án và khách hàng

*Giám đốc: Hưng, tài chính, nhân sự, yêu càu cơ bản: đẹp, tròn, vàng*

*Trung: IT, chi tiết, báo tiến độ*

*Phiên dịch: Bích*

# Khảo sát dự án

## Tóm tắt về ứng dụng

* *Khoảng 5 dòng về ý nghĩa sử dụng của mã nguồn*
* *Liệt kê khoảng 3-5 tính năng cơ bản*
  + *Tạo 1 giải đấu cho mọi người tham gia*
  + *Xếp hạng cho người chơi tham gia*
  + *Đặt lịch, hẹn giờ cho giải đấu*
  + *Tính và hiển thị điểm số*
* *Liệt kê 5 từ khóa công nghệ liên quan trong mã nguồn. Ví dụ Javascript, MySQL, json…*
  + *Redux*
  + *Javascript*
  + *React*
  + *Typescript*
  + *Scss*

## Thống kê về mã nguồn

* *Tìm tool hỗ trợ phân tích thông số mã nguồn (ví dụ Source Monitor, Code Metric, Doxygen…)*
* *Số lượng file*
  + *Số lượng dòng code*
  + *Số lượng dòng chú thích*
  + *Độ phức tạp của file*
* *Số lượng hàm*
* *Số lượng class, sơ đồ phân cấp class*

## Thống kê về hợp tác

* *Số lượng collaborator tham dự (của dự án gốc)*
* *Số lượt commit*
* *Số branch*
* *Thông tin về 5 người tham gia dự án nguồn mở với số commit nhiều nhất*
  + *Tên đầy đủ*
  + *Link tài khoản Github*
  + *Số repository có*

## Kết quả chạy thử nghiệm

*Mô tả các bước chạy chương trình, có thể thành công hoặc không thành công. Cho biết các lỗi xuất hiện và cách xử lý nếu có.*

## Phạm vi dự án

* *Nền tảng: Microsoft Teams desktop application*

# Ước lượng chung

## Ước lượng thời gian

* *Để chạy thành công mã nguồn mở cần bao nhiêu thời gian: 24 giờ*
* *Để hiểu rõ mã nguồn mở cần bao nhiêu thời gian: 8 ngày*
* *Để thay đổi giao diện, để chỉnh sửa tính năng cần bao nhiêu thời gian: 6 giờ*

## Ước lượng rủi ro

*Ước lượng 5 rủi ro của dự án tìm hiểu mã nguồn mở này: Mỗi rủi ro có 5 yếu tố cần ghi rõ*

### Rủi ro

* *Tên rủi ro: Nhân viên bị tai nạn giao thông*
* *Mô tả rủi ro: Nhân viên bị xe tải 16 tấn đâm lúc đi sang đường*
* *Xác suất xảy ra: 0,012%*
* *Mức độ thiệt hại: Cao*
* *Giải pháp xử lý: Tìm kiếm nhân lực thay thế, hỗ trợ gia đình nhân viên bị tai nạn*

### Rủi ro

* *Tên rủi ro: Covid ngăn cản họp trực tiếp*
* *Mô tả rủi ro: Chỉ thị 16 của Nhà nước khiến các nhân viên không thể họp mặt trực tiếp*
* *Xác suất xảy ra: 100%*
* *Mức độ thiệt hại: Trung bình*
* *Giải pháp xử lý: Họp trực tuyến và bổ sung quỹ thời gian thực hiện dự án*

### Rủi ro

* *Tên rủi ro: Nhân viên kế toán làm sai hợp đồng*
* *Mô tả rủi ro: Nhân viên duyệt chi khống*
* *Xác suất xảy ra: 1%*
* *Mức độ thiệt hại: Rất cao*
* *Giải pháp xử lý: Khởi kiện nhân viên để bồi thường tài chính.*

### Rủi ro

* *Tên rủi ro: Động đất*
* *Mô tả rủi ro: Động đất gây mất kết nối mạng Internet, gây thiệt hại về người và tài sản*
* *Xác suất xảy ra: 0,00055%*
* *Mức độ thiệt hại: Rất cao*
* *Giải pháp xử lý: Giáo dục phòng chống thiên tai, đầu tư hạ tầng mạng di động.*

### Rủi ro

* *Tên rủi ro: Nhân viên bị tác động tâm lý*
* *Mô tả rủi ro: Bị các yếu tố ngoại cảnh làm ảnh hưởng đến tâm lý nhân viên.*
* *Xác suất xảy ra: 90%*
* *Mức độ thiệt hại: Trung bình*
* *Giải pháp xử lý: Tổ chức các hoạt động ngoại khoá, nâng cao đời sống tinh thần của nhân viên.*

# Ước lượng giá thành

*Giả định rằng nhóm tải về mã nguồn mở này, tìm hiểu và đem bán luôn cho người sử dụng*

*Chi phí phát triển + Chi phí kiểm thử*

*Chi phí vận hành, quản lý, hành chính*

*Chi phí kính doanh, quảng cáo, tiếp thị*

# Ước lượng chất lượng

*Ước lượng số dòng code*

*Ước lượng số testcase*

*Qui định số dòng comment trên mỗi Kloc*

*Qui định về số unit test, automation test*

# Đóng dự án

Thực hiện các thống kê

## Quản lý mã nguồn

Dựa trên các biểu đồ của Git của dự án mới mà nhóm đã fork, hoặc các công cụ phân tích code, xuất ra 3 thông kê. Gợi ý

1. Số commit của mỗi người
2. Phân bố commit của dự án (sáng chiều đêm…)
3. Số dòng lệnh bị thay đổi
4. Sơ đồ các branch được tạo ra
5. Số dòng lệnh của dự án

## Quản lý công việc

Dựa trên các biểu đồ của Planner, xuất ra 2 thống kê. Gợi ý

1. Số task đã hoàn thành, chưa hoàn thành, muộn…
2. Bố trí task theo Schedule

# Danh mục tài liệu liên quan