**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

ĐỒ ÁN MÔN HỌC #1

PROJECT PLAN

Tài liệu này mô tả kế hoạch đồ án môn học cho môn học Nhập môn Công nghệ thông tin theo hướng chuyên ngành Công nghệ phần mềm – Hệ thống thông tin và Mạng máy tính

Nhóm 5

20120516 – Nguyễn Đăng Khương

20120537 – Hồ Trung Nguyên

20120510 – Nguyễn Hữu Anh Khoa

20120533 – Trần Ngọc Đại Nam

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Khoa Công nghệ Thông tin

Đại học Khoa học Tự nhiên TP HCM

Tháng 12/2020

**MỤC LỤC**

[1 Tổng quan 1](#_Toc57926518)

[Thông tin nhóm 1](#_Toc57926519)

[Thông tin đồ án 1](#_Toc57926520)

[2 Kế hoạch đồ án 2](#_Toc57926521)

[2.1 Các cột mốc – sản phẩm 2](#_Toc57926522)

[2.2 Kế hoạch trao đổi thông tin 4](#_Toc57926523)

[Kế hoạch họp nhóm 4](#_Toc57926524)

[Kế hoạch báo cáo với Product Owner 4](#_Toc57926525)

[Công cụ hỗ trợ 5](#_Toc57926526)

# Tổng quan

### Thông tin nhóm

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MSSV | Họ tên | Email | Vai trò |
| 20120516 | Nguyễn Đăng Khương | 20120516@student.hcmus.edu.vn | Developer |
| 20120510 | Nguyễn Hữu Anh Khoa | 20120510@student.hcmus.edu.vn | Developer |
| 20120533 | Trần Ngọc Đại Nam | 20120533@student.hcmus.edu.vn | Designer |
| 20120537 | Hồ Trung Nguyên | 20120537@student.hcmus.edu.vn | PM, Tester |

### Thông tin đồ án

|  |  |
| --- | --- |
| Tên đồ án |  |
| Công cụ hướng dẫn | Google Chrome |
|  | Sublime Text |
|  | Google Classroom |
| Product Owner | Khách hàng Võ Hoàng Quân |

<*Mô tả ngắn gọn về qui trình và công cụ (không quá 10 dòng) dưới đây*>

# Kế hoạch đồ án

## Các cột mốc – sản phẩm

<*Xác định các cột mốc lớn. Phân rã công việc ở mức thô cho từng cột mốc, đầu ra sản phẩm* >

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Cột mốc | Công việc dự kiến | | Ước lượng  (man hour) | Sản phẩm |
| 30/11/2020  Bắt đầu | Tiếp nhận yêu cầu khách hàng, tìm hiều về quy trình sản xuất và ngôn ngữ lập trình khách hàng yêu cầu | |  | Hợp đồng thuê viết phần mềm và các thành viên báo cáo về những gì đã tìm hiểu |
| 04/12/2020  Hoàn tất chuẩn bị | Nghiên cứu về phần mềm game và phân chia vai trò nhiêm vụ của từng thành viên | |  | Project Plan |
| Lên kế hoạch cho từng sprint trong Project Plan | |  |
| 6/12/2020  Hoàn tất sprint 1 | Làm được tác vụ cơ bản trong python | |  | Demo được những nhân vật đua xe |
| Tạo cửa sổ game | |  |
| 13/12/2020  Hoàn tất sprint 2 | Tiến hành phát triển ứng dụng game | Thiết kế sơ bộ các phần trong game |  | Bản thiết kế sơ bộ game |
| Sử dụng ngôn ngữ lập trình Python để phát triển phần thân ứng dụng |  | Viết ra phần thân của trò chơi |
| Demo các chức năng cơ bản của game: game chính, minigame. |  | Sản phẩm hoàn thành ở mức cơ bản |
| 20/12/2020  Hoàn tất sprint 3 | Hoàn thiện được sơ bộ game | |  | Sản phầm game ở mức cơ bản |
| Chạy được game chính ở mức cơ bản | |  |
| 03/01/2021  Hoàn tất sprint 4 | Hoàn thiện đầy đủ các chức năng của game | |  | Sản phẩm game ở mức hoàn thiện |
| 09/01/2020  Hoàn tất sprint 5 | Hoàn thành game bổ xung đầy đủ yêu cầu của khách hàng | |  | Hoàn thành sản phẩm theo yêu cầu của khách hàng |

## Kế hoạch trao đổi thông tin

### Kế hoạch họp nhóm

<*kế hoạch họp nhóm để tổng kết, rút kinh nghiệm và chuẩn bị cho bước tiếp theo*>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Thời gian | Nội dung dự kiến | Phương pháp | Chuẩn bị |
| 02/12/2020 | Tiếp nhận yêu cầu khách hàng và thiết lập Project Plan | Họp trực tuyến qua Messenger | Đọc và xem trước yêu cầu của khách hàng, xem trước mô hình Scrum |
| 6/12/2020 | Họp lên ý tưởng và nhận nhiệm vụ của mình trong dự án | Họp offline | Tìm hiểu về yêu cầu khách hàng và lên ý tưởng sơ bộ của từng cá nhân |
| 13/12/2020 | Báo cáo những phần mình đã làm được trong tuần vừa qua | Họp offline | Hoàn thành những phần mình đã được giao trong tuần đó và ý kiến của mình để hoàn thiện phần mềm |
| 20/12/2020 | Tiếp tục báo cáo những phần mình đã làm được trong tuần vừa qua | Họp offline | Hoàn thành những phần mình đã được giao trong tuần đó và ý kiến của mình để hoàn thiện phần mềm |
| 27/12/2020 | Báo cáo dự án và đưa ra sản phẩm của nhóm | Họp offline | Hoàn thiện xong phần mềm theo yêu cầu của khách hàng |
| 03/01/2021 | Họp bàn và hoàn tất cho việc bàn giao sản phẩm và thuyết trình về sản phẩm theo yêu của khách hàng | Họp offline | Các giấy tờ liên quan và các tài liệu chuẩn bị cho ngày bàn giao |

### Kế hoạch báo cáo với Product Owner

<*kế hoạch báo cáo và thảo luận với Product Owner – GV HDTH*>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Thời gian | Nội dung dự kiến | Chuẩn bị |
| 07/12/2020 | Báo cáo ý tưởng của mình với PO và nhận ý kiến của PO về ý tưởng | Bảng sơ bộ ý tưởng trong game |
| 14/12/2020 | Báo cáo về những phần của dự án đã hoàn thành và nhận góp ý của PO | Các phần của các thành viên đã thực thiện trong tuần đó |
| 21/12/2020 | Tiếp tục báo cáo về những phần của dự án đã hoàn thành và nhận góp ý của PO | Các phần mà các thành viên đã thực hiện trong tuần đó |
| 28/12/2020 | Đưa sản phẩm đã hoàn thiện để PO xem qua và nhận góp ý cuối cùng của PO về sản phầm | Ứng dụng mà nhóm đã hoàn thành và những giấy tờ cần thiết |
| 04/1/2020 | Báo cáo tổng quan sản phẩm trước PO và các nhóm khác | Ứng dụng đã hoàn thành và các tài liệu cần thiết để báo cáo |

### Công cụ hỗ trợ

<các công cụ hỗ trợ thực hiện đồ án>

* Google Mail: trao đổi nhóm
* Google Classroom: Nhận hướng dẫn từ người hướng dẫn
* Google Chrome: Tìm hiểu thông tin từ các nguồn khác nhau
* Sublime text: Ngôn ngữ để viết ứng dụng
* Office 365: Làm các giấy tờ và tài liệu cần thiết
* Messenger: Trao đổi thông tin giữa các thành viên trong nhóm
* …