

# Phần 1: Tổng quan Agile & Scrum (Câu 1 - 5)

**Câu 1: Agile Manifesto có bao nhiêu nguyên lý? Kể tên ít nhất 3 nguyên lý quan trọng.**

**Trả lời:**

Agile Manifesto có tổng cộng 12 nguyên lý. Dưới đây là ba nguyên lý quan trọng:

- 1. **Ưu tiên cao nhất** là thỏa mãn khách hàng thông qua việc phát hành sản phẩm sớm và liên tục.
- 2. **Chào đón thay đổi yêu cầu**, ngay cả khi dự án đang ở giai đoạn muộn. Agile coi sự thay đổi là một lợi thế cạnh tranh.
- 3. **Phát hành sản phẩm thường xuyên**, thường trong khoảng vài tuần đến vài tháng, với thời gian ưu tiên ngắn hơn.

**Câu 2: So sánh Agile và Waterfall. Điểm khác biệt chính giữa hai mô hình này là gì?**

**Trả lời:**

Tiêu chí	Agile	Waterfall
Cách tiếp cận	Linh hoạt, chia dự án thành các giai đoạn nhỏ	Tuần tự, phát triển từng bước cố định
Phản hồi khách hàng	Liên tục trong suốt quá trình phát triển	Chỉ có ở cuối dự án
Thay đổi yêu cầu	Chấp nhận thay đổi, thích ứng linh hoạt	Rất khó thay đổi sau khi bắt đầu
Phát hành sản phẩm	Từng phần nhỏ, có thể sử dụng được ngay	Chỉ phát hành một lần khi hoàn thành toàn bộ

**Câu 3: Scrum có những thành phần chính nào? (Kể tên 3 vai trò, 3 artifacts, và các events chính)**

**Trả lời:**

Scrum bao gồm các thành phần chính sau:

- **Ba vai trò quan trọng:**

- 1. **Product Owner (PO):** Chịu trách nhiệm xác định yêu cầu sản phẩm và quản lý Product Backlog.

2. **Scrum Master (SM):** Hướng dẫn đội nhóm áp dụng Scrum đúng cách, loại bỏ trở ngại trong quá trình làm việc.
  3. **Development Team:** Nhóm thực hiện công việc phát triển sản phẩm.
- **Ba artifacts (tạo tác) chính:**
    1. **Product Backlog:** Danh sách tất cả yêu cầu cần làm cho sản phẩm.
    2. **Sprint Backlog:** Danh sách các công việc sẽ thực hiện trong Sprint hiện tại.
    3. **Increment:** Phiên bản sản phẩm có thể sử dụng được sau mỗi Sprint.
  - **Năm sự kiện chính (Scrum Events):**
    1. Sprint
    2. Sprint Planning
    3. Daily Scrum
    4. Sprint Review
    5. Sprint Retrospective

**Câu 4: Vai trò của Product Owner, Scrum Master và Development Team trong Scrum là gì?**

**Trả lời:**

- **Product Owner:**
  - Định hướng sản phẩm, làm việc với khách hàng để thu thập yêu cầu.
  - Quản lý Product Backlog và quyết định thứ tự ưu tiên các User Stories.
- **Scrum Master:**
  - Hỗ trợ nhóm hiểu và tuân theo Scrum.
  - Loại bỏ các trở ngại để giúp nhóm làm việc hiệu quả hơn.
- **Development Team:**
  - Thực hiện công việc phát triển sản phẩm.
  - Định nghĩa và hoàn thành các công việc trong Sprint.

**Câu 5: Sprint là gì? Một Sprint thường kéo dài bao lâu?**

**Trả lời:**

Sprint là một khoảng thời gian cố định trong Scrum, trong đó nhóm phát triển làm việc để hoàn thành một phần sản phẩm có thể sử dụng được. Thời gian của một Sprint thường kéo dài từ 1 đến 4 tuần, phổ biến nhất là 2 tuần.

## **Phần 2: Scrum Framework & Quy trình làm việc (Câu 6 - 10)**

**Câu 6: Product Backlog và Sprint Backlog khác nhau như thế nào?**

**Trả lời:**

- **Product Backlog:**

- Danh sách tất cả các yêu cầu/tính năng cần phát triển cho sản phẩm.
- Được quản lý bởi Product Owner.
- Luôn có thể thay đổi, bổ sung.

- **Sprint Backlog:**

- Tập hợp các công việc cụ thể được chọn từ Product Backlog để thực hiện trong Sprint.
- Được Development Team sử dụng để theo dõi công việc.
- Cố định trong Sprint, không thay đổi trừ khi nhóm quyết định điều chỉnh.

**Câu 7: User Story là gì? Cấu trúc một User Story chuẩn gồm những phần nào?**

**Trả lời:**

User Story là một cách diễn đạt yêu cầu từ góc nhìn của người dùng. Cấu trúc chuẩn của User Story như sau:

*"Là một [loại người dùng], tôi muốn [hành động] để có thể [lợi ích]."*

Ví dụ:

*"Là một khách hàng, tôi muốn có tính năng tìm kiếm sản phẩm để có thể tìm thấy sản phẩm mình cần một cách nhanh chóng."*

**Câu 8: Acceptance Criteria (AC) & Definition of Done (DoD) có gì khác nhau?**

**Trả lời:**

- **Acceptance Criteria (AC):** Là các tiêu chí cụ thể để xác định khi nào một User Story được chấp nhận.
- **Definition of Done (DoD):** Là danh sách các tiêu chí chung mà mỗi công việc cần đáp ứng để được coi là hoàn thành.

Ví dụ:

- **AC:** Khi nhấn nút "Đặt hàng", hệ thống phải gửi email xác nhận.
- **DoD:** Code đã được review, kiểm thử thành công, triển khai lên môi trường staging.

**Câu 9: Story Point là gì? Tại sao Scrum dùng Story Point thay vì thời gian ước lượng?**

**Trả lời:**

Story Point là một đơn vị đo lường mức độ phức tạp của một User Story thay vì dùng số giờ làm việc.

Scrum dùng Story Point vì:

1. Giảm tranh luận về số giờ làm việc.
2. Tập trung vào độ khó và rủi ro của công việc thay vì thời gian cụ thể.
3. Giúp nhóm lập kế hoạch nhanh hơn và chính xác hơn.

**Câu 10: Burndown Chart và Burnup Chart có tác dụng gì trong quản lý dự án Scrum?**

**Trả lời:**

- **Burndown Chart:** Hiển thị số lượng công việc còn lại theo thời gian, giúp theo dõi tiến độ Sprint.
- **Burnup Chart:** Hiển thị số lượng công việc đã hoàn thành theo thời gian, giúp nhóm đánh giá sự tiến bộ.

## Phần 3: Scrum Events & Cách triển khai thực tế (Câu 11 - 15)

### - NÂNG CAO

**Câu 11: Sprint Planning là gì? Ai tham gia Sprint Planning?**

**Trả lời:**

**Sprint Planning** là cuộc họp quan trọng giúp Scrum Team lập kế hoạch cho Sprint sắp tới. Đây là bước đầu tiên của mỗi Sprint, nơi nhóm quyết định **công việc nào sẽ được thực hiện và cách thực hiện**.

- **Thời gian:** Sprint Planning thường kéo dài **tối đa 4 giờ cho Sprint 2 tuần** (hoặc tối đa **8 giờ cho Sprint 1 tháng**).
- **Ai tham gia?**
  - **Product Owner (PO):** Đưa ra danh sách các User Stories quan trọng từ **Product Backlog** và giải thích rõ yêu cầu.
  - **Development Team:** Đánh giá mức độ khả thi và quyết định **Sprint Backlog**.
  - **Scrum Master:** Hướng dẫn và đảm bảo nhóm không bị cản trở bởi các yếu tố bên ngoài.

**Các hoạt động trong Sprint Planning:**

1. **Xác định mục tiêu Sprint (Sprint Goal)**
  - Product Owner trình bày các mục tiêu quan trọng cần đạt được.
  - Cả nhóm thảo luận và thống nhất về **Sprint Goal**.
2. **Chọn các User Stories từ Product Backlog vào Sprint Backlog**
  - Nhóm phân tích từng User Story, đặt câu hỏi để hiểu rõ hơn.
  - Sử dụng phương pháp **Story Point Estimation** để đánh giá độ phức tạp.
  - Chia nhỏ công việc thành các **tasks nhỏ** hơn.
3. **Lập kế hoạch thực hiện**
  - Ai làm gì? Công việc nào ưu tiên trước?
  - Đảm bảo khối lượng công việc phù hợp với năng lực của nhóm.

**Kết quả của Sprint Planning:**

- **Sprint Goal rõ ràng.**
- **Sprint Backlog được thiết lập.**
- Nhóm hiểu **cách thức triển khai** trong Sprint.

**Câu 12: Daily Scrum có mục tiêu gì? Ai cần tham gia?**

### Trả lời:

**Daily Scrum** là cuộc họp ngắn diễn ra hàng ngày, giúp nhóm cập nhật tiến độ và nhanh chóng xác định trở ngại.

- **Thời gian: 15 phút mỗi ngày**, diễn ra vào một khung giờ cố định (ví dụ: mỗi sáng lúc 9h).
- **Ai tham gia?**
  - **Development Team** (bắt buộc).
  - **Scrum Master** có thể tham gia để hỗ trợ nhưng không bắt buộc.
  - **Product Owner** có thể tham dự nhưng không được can thiệp vào nội dung họp.

### Các hoạt động trong Daily Scrum:

Mỗi thành viên trả lời **3 câu hỏi quan trọng**:

1. Hôm qua tôi đã làm gì để giúp nhóm đạt Sprint Goal?
2. Hôm nay tôi sẽ làm gì?
3. Có vấn đề nào cản trở công việc của tôi không?

### Lưu ý:

- Daily Scrum không phải cuộc họp báo cáo mà là cơ hội để nhóm tự tổ chức.
- Cuộc họp diễn ra nhanh, tránh lan man.

### Kết quả mong muốn:

- Mọi người đều nắm rõ tiến độ Sprint.
- Phát hiện sớm các trở ngại để tìm cách giải quyết.

### Câu 13: Sprint Review là gì? Ai tham gia và nội dung cuộc họp gồm những gì?

#### Trả lời:

**Sprint Review** là sự kiện giúp Scrum Team trình bày sản phẩm đã hoàn thành sau một Sprint để thu nhận phản hồi.

- **Thời gian: Tối đa 2 giờ cho Sprint 2 tuần (hoặc 4 giờ cho Sprint 1 tháng).**
- **Ai tham gia?**
  - **Scrum Team (Product Owner, Scrum Master, Development Team).**
  - **Stakeholders (các bên liên quan như khách hàng, quản lý, nhà tài trợ, v.v.).**

### Các hoạt động trong Sprint Review:

1. **Product Owner tóm tắt Sprint Goal.**
2. **Development Team trình diễn sản phẩm (Increment).**
  - Giới thiệu các tính năng đã hoàn thành.

- Chạy thử nghiệm sản phẩm.

### 3. Stakeholders phản hồi.

- Họ có thể yêu cầu điều chỉnh, thêm hoặc bớt tính năng.

### 4. Thảo luận về Product Backlog & Sprint tiếp theo.

- Đánh giá xem có cần điều chỉnh Product Backlog không.

#### **Kết quả mong muốn:**

- Nhóm nhận được phản hồi từ khách hàng để cải thiện sản phẩm.
- Product Backlog có thể được cập nhật để phản ánh nhu cầu mới.

### **Câu 14: Sprint Retrospective là gì? Khác gì với Sprint Review?**

#### **Trả lời:**

**Sprint Retrospective** là buổi họp nội bộ của Scrum Team nhằm đánh giá lại cách làm việc và cải tiến quy trình.

- **Thời gian: Tối đa 1,5 giờ cho Sprint 2 tuần.**
- **Ai tham gia?**
  - **Chỉ có Scrum Team** (Product Owner, Scrum Master, Development Team).

#### **Sự khác biệt với Sprint Review:**

- **Sprint Review** tập trung vào sản phẩm, có sự tham gia của Stakeholders.
- **Sprint Retrospective** tập trung vào quy trình làm việc, chỉ có Scrum Team tham gia.

#### **Các hoạt động trong Sprint Retrospective:**

1. **Nhìn lại Sprint vừa qua:**
  - Điều gì đã diễn ra tốt?
  - Điều gì cần cải thiện?
2. **Xác định các vấn đề và tìm giải pháp.**
3. **Đưa ra kế hoạch cải tiến cho Sprint tiếp theo.**

#### **Kết quả mong muốn:**

- Scrum Team tìm ra cách cải thiện quy trình làm việc.
- Sprint tiếp theo hiệu quả hơn Sprint trước.

### **Câu 15: Nếu nhóm không hoàn thành hết Sprint Backlog, điều gì xảy ra?**

#### **Trả lời:**

Nếu nhóm không hoàn thành tất cả công việc trong Sprint Backlog, cần thực hiện các bước sau:

### 1. Nhóm họp để đánh giá lý do

- Công việc quá tải hay có vấn đề phát sinh?
- Nhóm có gặp trở ngại kỹ thuật không?

### 2. Các User Stories chưa hoàn thành sẽ được xử lý như sau:

- **Chuyển lại vào Product Backlog** để Product Owner xem xét.
- Nếu vẫn cần thiết, chúng có thể được đưa vào Sprint tiếp theo.

### 3. Cải thiện cách lập kế hoạch Sprint

- Nếu nhóm thường xuyên không hoàn thành Sprint Backlog, có thể cần điều chỉnh cách ước lượng công việc.

### Kết quả mong muốn:

- Rút kinh nghiệm từ Sprint này để Sprint sau hiệu quả hơn.
- Không gây ảnh hưởng đến tiến độ tổng thể của dự án.