

Bài 6 – Quản lý dự án

Tính point cho các chức năng

1. Mục đích: Ước lượng chính xác số ngày làm việc cho từng đầu việc

1 point = 1 ngày

2. Phân loại

- **Giao diện:**

Giao diện thường: 1 ngày (trong 1 sprint)

Giao diện động: 2 ngày (trong 1 sprint)

Phức tạp” 3 ngày

- **Nghịệp vụ**

+ Có 1 quy tắc nghịệp vụ: 1 ngày

+ 2,3 quy tắc: 2 ngày

+ 4 quy tắc: 3 ngày

- **CSDL**

1 bảng: 1 ngày

2,3: 2 ngày

4: 3 ngày

- **CRUD (Thao tác CSDL)**

Thêm, xóa: 1 ngày

Hiển thị: 2 ngày

Update: 3 ngày

3. Công thức tính điểm chưa hiệu chỉnh:

$UP = (Giao\ diện + Nghịệp\ vụ + CSDL + CRUD)$

4. Công thức tính điểm sau khi hiệu chỉnh:

$AP = UP * \text{hệ số hiệu chỉnh}$

5. Hệ số hiệu chỉnh: Được quyết định bởi 6 yếu tố môi trường: mỗi yếu tố tối đa 6 điểm

- Công nghệ
- Quy trình
- Nhóm
- Hạ tầng
- Tổ chức
- Nghiệp vụ

Ký hiệu điểm ảnh hưởng của môi trường là ED

Tổng các điểm môi trường: <11: Môi trường không ủng hộ → nếu tiến hành theo phương pháp trên sẽ chậm deadline → cần nhân AP với hệ số 1.2 → 1.5

Nếu tổng các điểm môi trường: 12 → 23: Cách ước lượng trên là chính xác

Nếu tổng các điểm môi trường: 24 → 26: Quá thuận lợi để làm dự án → cần nhân AP với 1 hệ số <1 để giảm thời gian

==> công thức tính point thực tế:

$PPS = AP * ED / 36$

Phần 2: Ảnh hưởng của kiến trúc phần mềm đến việc xác định ngày làm việc của Sprint

1- Cần chia các tầng dữ liệu:

PO khi thiết kế thì cần chia ra các tầng dữ liệu theo các chức năng.

Ví dụ: Chức năng Mượn sách thì cần thao tác ở những bảng nào??? → các bảng đó sẽ được xếp vào 1 tăng

2- Chia sprint theo các chức năng:

SM cần chia Sprint theo các chức năng mà PO đã xác định từ trước

Mỗi 1 sprint (1 chức năng) sẽ làm tối đa 28 ngày

Nếu 1 chức năng nào đó quá dài, không thể thực hiện được trong 1 tháng thì yêu cầu PO chia lại chức năng

3. SM cần sắp xếp công việc ĐAN XEN nhau giữa các lập trình viên, tránh việc ngồi chờ người khác làm việc xong mới đến lượt mình.

Từ Tầm nhìn Kiến trúc đến Lập kế hoạch Phát hành và Lập kế hoạch Sprint

				Lượng công việc còn lại theo giờ					
Backlog	Nhiệm vụ	Thành viên	Ước tính (Giờ)	Ngày 1	Ngày 2	Ngày 3	Ngày 4	Ngày 5	Ngày 6
Bản phát hành số 1	Mục tiêu:								
1. Sprint 1	Mục tiêu:								
Story 1	.Thiết kế/Viết mã Giao diện Người dùng (UI)	John	4	2	2
	.Thiết kế/Viết mã Tầng Ứng dụng	Frank	2	2	1				
	.Thiết kế và Viết mã Tầng Nghiệp vụ	Andrew	5	2	2				
	.Thiết kế và Viết mã Tầng Truy xuất Dữ liệu	Laura	6	5	6				
	.Thiết kế và Viết mã Tầng Cơ sở Dữ liệu	Lola	4	3	3				
Story n	.Thiết kế/Viết mã Giao diện Người dùng (UI)	John	7	5
	.Thiết kế/Viết mã Tầng Ứng dụng	Andrew v.v...	5	5					
2. Sprint 2	Mục tiêu:								
Story 1	.Thiết kế/Viết mã Giao diện Người dùng (UI)	John v.v...	3	2	1
		Tổng cộng							

Phần 3 – Kiểm thử phần mềm

Mục đích: Phần mềm hoạt động đúng thiết kế

→ Kết quả thực tế và kết quả lý thuyết phải giống nhau

Nếu không giống nhau thì yêu cầu lập trình viên sửa lại

→ Để kiểm thử được thì tester phải viết testcase (thầy sẽ gửi mẫu)

→ Phương pháp kiểm thử: Thủ công, tự động (dùng tool)
