Bài 2 – Xây dựng Sprint backlog

1. Phân biệt với product Backlog

Product Backlog: Danh sách chức năng của App Sprint Backlog: Danh sách công việc của 1 chức năng cần XONG trong 1 sprint

2. Khái niệm:

Sprint backlog:

- -Liệt kê các công việc của 1 sprint
- -Các công việc cần nằm trong 1 chức năng

3. Xây dựng Sprint Backlog:

Ví dụ: App bán hàng

B1- Khảo sát và phát biểu yêu cầu (PO)

- +Găp khách hàng (User)
- +Hỏi KH về các yêu cầu mà APP (game) mong muốn → note bằng tay → về nhà: đưa yêu cầu vào User Story
- +Làm google form → theo chủ đích mà App (game) muốn xây dựng → yêu cầu khách hàng trả lời → tổng hợp lại để phát biểu yêu cầu.
- +Phát biểu yêu cầu: (giống như yêu cầu trong các bài assignment)

Ví dụ: Cửa hàng yêu cầu nhóm làm 1 ứng dụng mobile (game) để bán hàng. Chr của hàng có thể xem các mặt hàng, báo cáo, thống kê; Chủ cửa hàng có thể nhập hàng như 1 admin. Nhân viên hán hàng có thể phê duyệt đơn hàng và nhận thanh toán. Khách hàng có thể mua sản phẩm qua app.

Admin:

- -Thêm, sửa, ẩn sản phẩm
- -Xem báo cáo thống kê
- -Đưa ra các hàng cần nhập trong thời gian tới,...

Người bán hàng:

- -Xemđơn hàng
- -Phê duyệt đơn hàng
- -Nhận thanh toán

Khách hàng:

- -Xem danh sách hàng
- -Xem chi tiết sản phẩm
- -Đặt hàng
- => PO gửi yêu cầu cho khách hàng, dev xem lại đã chuẩn chưa → chưa chuẩn thì cần sửa lại.
- → sau khi thông nhất đã ok thì yêu cầu khách hàng ký vào bản mô tả (mục đích: không bổ sung các yêu cầu sau này)

B2- Phát hiện các thực thể và chức năng (PO)

Thực thể: Danh từ + Độc lập + số nhiều

Thực thể → phát triển thành database

MatHang

NhanVien

DonHang

KhachHang

Chức năng → phát triển thành giao diện

Thêm, sửa, xóa, ẩn,...(admin)

Xem đơn hàng, phê duyệt đơn hàng, thanh toán (Bán)

Xem list hàng, chi tiết hàng, thêm vào giỏ hàng, mua (Mua)

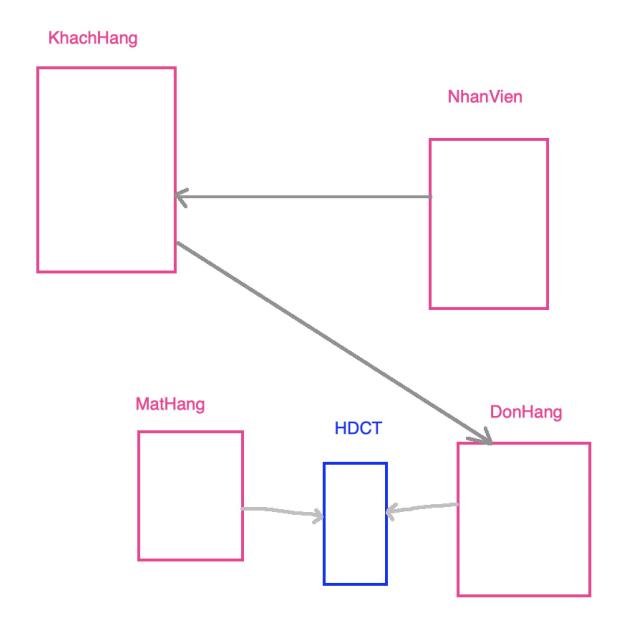
B3- Xây dựng các thuộc tính của thực thể (PO)

Yêu cầu KH cung cấp các biểu mẫu + khảo sát + đề xuất của lập trình viên → đưa ra các thuộc tính cho thực thể

KhachHang(maKH,name,address,phone,email) NhanVien(maNV,name,address,phone,email,)

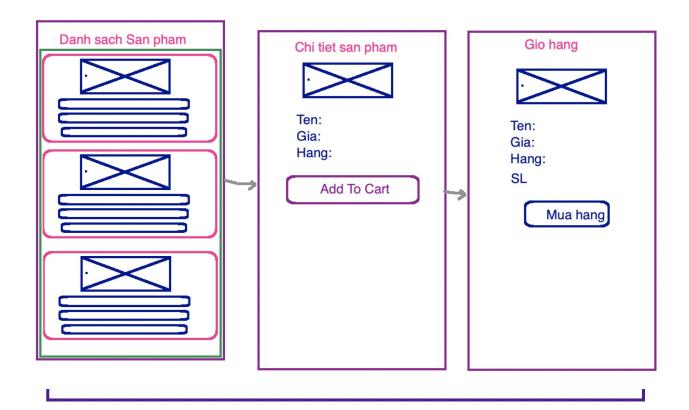
DonHang(id,date,maHang,DonGia,SL) MatHang(id,name,quantity,price)

B4-Mô hình hóa dữ liệu (PO)



Sau đó yêu cầu Lập trình viên thiết kế CSDL dựa vào sơ đồ trên.

B5- Thiết kế phác thảo giao diện: Dựa vào sơ đồ ERD + mô tả chức năng



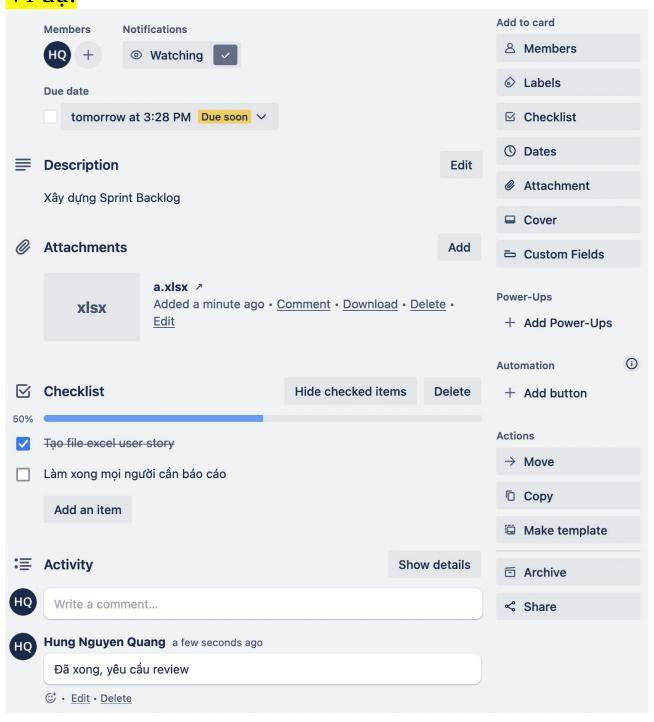
Nhiệm vụ của Workshop2:

- 1.User Story (excel) \rightarrow PO
- 2. Sprint Backlog (excel) \rightarrow PO
- 3. Phác thảo giao diện → DEV
- 4. Tạo sơ đồ ERD cho CSDL → DEV
- 5.SM tạo trên trello.com Phân công công việc; báo cáo tiến độ
- -mời các thành viên vào dự án
- -danh sách các công việc (Sprint)
- -Các đầu việc cụ thể (check list)
- -Gán người làm (Member)
- -Deadline hoàn thành (Deadline)

6.Sau khi làm xong:

1.nhất thiết phải comment vào Activity

2.Người review cũng cần ghi vào Activity 3.Cần attach file hoặc gửi link file Ví dụ:



___ <mark>Demo xây dựng database:</mark>