

BÁO CÁO BÀI TẬP

Môn học: Lập trình an toàn & Khai thác lỗ hổng phần mềm

Tên chủ đề: Quy trình phát triển phần mềm - SDLC

GVHD: Đỗ Thị Thu Hiền

1. THÔNG TIN CHUNG:

(Liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm)

A. Lớp: NT521.012.ATCL

STT	Họ và tên	MSSV	Email
1	Bùi Hoàng Trúc Anh	21521817	21521817@gm.uit.edu.vn
2	Lê Hoàng Oanh	21521253	21521253@gm.uit.edu.vn
3	Nguyễn Ngọc Trà My	21520353	21520353@gm.uit.edu.vn
4	Huỳnh Minh Tân Tiến	21521520	21521520@gm.uit.edu.vn

2. NỘI DUNG THỰC HIỆN:

STT	Công việc	Kết quả tự đánh giá
1	Bài tập 1	100%

Phần bên dưới của báo cáo này là tài liệu báo cáo chi tiết của nhóm thực hiện.

BÁO CÁO CHI TIẾT

a. Các điểm thuận lợi và bất lợi khi áp dụng phương pháp Waterfall, Rational Unified Process (RUP), và Scrum cho dự án của bạn Nhà Nông (BNN):

1. Waterfall:

- Điểm thuận lợi:
 - Phù hợp cho các dự án có yêu cầu cố định và biết trước rõ ràng.
 - Thích hợp cho các dự án có tính chất ổn định và ít thay đổi.
 - Quản lý tiến độ dự án dễ dàng với lịch trình cố định.
- Điểm bất lợi:
 - Khó thích nghi với sự thay đổi yêu cầu từ khách hàng.
 - Không phù hợp cho các dự án có tính chất phức tạp và cần tích hợp liên tục.
 - Rủi ro cao khi dự án gặp vấn đề, vì việc kiểm tra và kiểm định chỉ diễn ra ở cuối dự án.

2. Rational Unified Process (RUP):

- Điểm thuận lợi:
 - Phù hợp cho các dự án có tính chất phức tạp và đòi hỏi kiểm soát chặt chẽ.
 - Cho phép tích hợp các yếu tố kiến thức và quản lý rủi ro tốt.
 - Cung cấp sự linh hoạt trong việc thay đổi yêu cầu và điều chỉnh dự án.
- Điểm bất lợi:
 - Đòi hỏi tài nguyên và nguồn lực lớn hơn so với Waterfall.
 - Yêu cầu sự hiểu biết cao về RUP và quản lý dự án.
 - Thời gian triển khai dự án có thể kéo dài do quá trình kiểm định và đảm bảo chất lượng chi tiết.

3. Scrum:

- Điểm thuận lợi:
 - Phù hợp cho các dự án có tính chất linh hoạt và thay đổi thường xuyên.
 - Khả năng thích nghi nhanh với sự thay đổi yêu cầu từ khách hàng.
 - Tạo cơ hội liên tục cho phản hồi từ người dùng.
- Điểm bất lợi:
 - Không phù hợp cho các dự án có yêu cầu cố định và biết trước rõ ràng.
 - Đòi hỏi sự cam kết mạnh mẽ từ các thành viên dự án và khả năng tự quản lý cao.
 - Yêu cầu một sự tập trung lớn vào quy trình và cần thời gian để học và triển khai Scrum.

b. Giả định và điều kiện cho việc lựa chọn phương pháp phù hợp:

- **Waterfall:** Nếu dự án của bạn BNN có yêu cầu cố định và không dự kiến có sự thay đổi lớn trong quá trình phát triển, ví dụ như đã định rõ tất cả yêu cầu từ trước và không có sự thay đổi từ phía công ty Hai Lúa, thì Waterfall có thể phù hợp.

- **Rational Unified Process (RUP):** Nếu dự án có tính chất phức tạp, đòi hỏi tích hợp nhiều yếu tố kiến thức khác nhau và có khả năng thay đổi yêu cầu từ công ty Hai Lúa trong quá trình phát triển, RUP có thể phù hợp. Điều kiện là có đủ nguồn lực và kiến thức về RUP trong đội ngũ.

- **Scrum:** Nếu dự án có tính chất linh hoạt, khả năng thay đổi liên tục theo phản hồi từ khách hàng và có sự cam kết cao từ đội ngũ phát triển, Scrum có thể phù hợp. Tuy nhiên, cần đảm bảo rằng các thành viên dự án đã được đào tạo về Scrum và có khả năng tự quản lý tốt.

Lựa chọn phương pháp phù hợp cần dựa trên sự hiểu biết về dự án, yêu cầu của khách hàng, và tài nguyên sẵn có trong công ty BNN.

Sinh viên đọc kỹ yêu cầu trình bày bên dưới trang này

YÊU CẦU CHUNG

- Sinh viên tìm hiểu và thực hiện bài tập theo yêu cầu, hướng dẫn.
- Nộp báo cáo kết quả chi tiết những việc (**Report**) bạn đã thực hiện, quan sát thấy và kèm ảnh chụp màn hình kết quả (nếu có); giải thích cho quan sát (nếu có).
- Sinh viên nộp bài theo thời gian quy định trên course.

Báo cáo:

- File **.PDF**. Tập trung vào nội dung, không mô tả lý thuyết.
- Đặt tên theo định dạng: **[Mã lớp]-AssignmentX_NhomY** (trong đó X là Thứ tự Assignment, Y là số thứ tự nhóm đồ án theo danh sách đã đăng ký).

Ví dụ: *[NT521.011.ATCL]-Assignment01_Nhom03.pdf*

- Nếu báo cáo có nhiều file, nén tất cả file vào file .ZIP với cùng tên file báo cáo.

Đánh giá:

- Hoàn thành tốt yêu cầu được giao.
- Có nội dung mở rộng, ứng dụng.

Bài sao chép, trể, ... sẽ được xử lý tùy mức độ vi phạm.

HẾT