

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP. HỒ CHÍ MINH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO THỰC TẬP

GVHD: PGS.TS. Hoàng Văn Dũng

CBHD: Huỳnh Quốc Tuấn

SVTT: Phan Chí Bảo

MSSV: 20110441

TP. HỒ CHÍ MINH, 6/2024



CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập – Tự do – Hạnh Phúc

PHIẾU NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

Họ và tên sinh viên: Phan Chí Bảo

MSSV: 20110441

Ngành: CNTT Chuyên ngành: Công nghệ phần mềm

Lớp: 20110CLST5

Họ và tên Giảng viên hướng dẫn: PGS. TS. Hoàng Văn Dũng

NHẬN XÉT

1. Về nội dung báo cáo & khối lượng thực hiện:

.....
.....
.....

2. Ưu điểm:

.....
.....
.....

3. Khuyết điểm:

.....
.....
.....

4. Đề nghị cho bảo vệ hay không?

.....

5. Đánh giá loại:

6. Điểm: (Bằng chữ:)

TP.Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2024

Giảng viên hướng dẫn

(Ký & ghi rõ họ tên)

PGS.TS. Hoàng Văn Dũng



BÁO CÁO THỰC TẬP

Họ tên: Phan Chí Bảo

MSSV : 20110441 Lớp: 20110CLST5

Học kỳ: 2 Năm học: 2023 - 2024

Nơi thực tập: **CÔNG TY TNHH PHÁT TRIỂN HỆ THỐNG NICHITSU**

Thời gian từ : 19/03/2024 – 15/05/2024

Họ tên người hướng dẫn: Huỳnh Quốc Tuấn

TUẦN	NGÀY	CHỮ KÝ
1	19/03/2024-20/03/2024	
2	26/03/2024-27/03/2024	
3	02/04/2024-03/04/2024	
4	09/04/2024-10/04/2024	
5	16/04/2024-17/04/2024	
6	23/04/2024-24/04/2024	
7	07/05/2024-08/05/2024	
8	14/05/2024-15/05/2024	

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ CƠ SỞ THỰC TẬP.....	5
1. VỀ CÔNG TY.....	5
2. VỀ MỤC TIÊU THỰC TẬP.....	5
CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT.....	6
1. KIỂM THỬ PHẦN MỀM LÀ GÌ?.....	6
2. VAI TRÒ.....	6
3. QUY TRÌNH.....	6
4. KỸ THUẬT KIỂM THỬ.....	6
5. VÀI NÉT VỀ POSTMAN - CÔNG CỤ KIỂM THỬ API.....	7
CHƯƠNG 3: NỘI DUNG THỰC TẬP.....	9
1. TUẦN 1.....	9
2. TUẦN 2.....	10
3. TUẦN 3.....	13
4. TUẦN 4.....	14
5. TUẦN 5.....	15
6. TUẦN 6.....	16
7. TUẦN 7.....	17
8. TUẦN 8.....	20
CHƯƠNG 4: TỔNG HỢP.....	24

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ CƠ SỞ THỰC TẬP

1. VỀ CÔNG TY

Nichietsu System Development có trụ sở tại Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam. Nichietsu tiền thân được thành lập tại Nhật Bản vào năm 2009. Năm 2014, Nichietsu ra mắt dịch vụ đầu tiên tại Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam. Qua nhiều năm hình thành và phát triển, Nichietsu System Development với vốn đầu tư nước ngoài đã nỗ lực tạo dựng vị thế lớn trong nhiều lĩnh vực dịch vụ liên quan đến R&D phần mềm ở nước ngoài, phát triển sản phẩm phần mềm cùng với việc cung cấp các giải pháp sản xuất phần mềm cho thị trường trong và ngoài nước.

Nichietsu đã tạo dựng được uy tín kinh doanh với khách hàng là các công ty công nghệ trong nước và nhiều quốc gia trên thế giới như Nhật Bản, Singapore, Malaysia với nhiều lĩnh vực khác nhau:

Phát triển phần mềm: Web, Ứng dụng, Phần mềm.

Cơ sở hạ tầng: trung tâm dữ liệu, quản lý dịch vụ, internet vạn vật (IOT), phát triển Offshore: Offsite/Onsite

2. VỀ MỤC TIÊU THỰC TẬP

Sau khi hoàn thành thời gian thực tập tại công ty, em mong muốn mình có thể:

Học hỏi quy trình kiểm thử phần mềm thực tế: Nắm vững các khái niệm cơ bản và quy trình làm việc trong kiểm thử phần mềm từ lập kế hoạch đến báo cáo kết quả.

Hiểu về các phương pháp và kỹ thuật kiểm thử

Nâng cao kỹ năng phân tích và giải quyết vấn đề: Phát triển khả năng phân tích các yêu cầu phần mềm, xác định các kịch bản kiểm thử, và giải quyết lỗi phát sinh.

Sử dụng thành thạo một số công cụ kiểm thử

Tích lũy kinh nghiệm làm việc trong môi trường doanh nghiệp

CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1. KIỂM THỬ PHẦN MỀM LÀ GÌ?

Kiểm thử phần mềm (Software Testing) là một quá trình đánh giá và xác nhận rằng phần mềm hoạt động đúng theo các yêu cầu đã đặt ra và không có lỗi. Mục tiêu của kiểm thử phần mềm là đảm bảo chất lượng của sản phẩm phần mềm bằng cách phát hiện và sửa lỗi trước khi phần mềm được phát hành.

2. VAI TRÒ

Đảm bảo chất lượng: Đảm bảo rằng phần mềm đáp ứng các yêu cầu đã đặt ra và hoạt động đúng chức năng.

Phát hiện lỗi: Xác định và ghi nhận các lỗi (bug) để đội phát triển có thể khắc phục trước khi phát hành.

Tăng cường bảo mật: Phát hiện các lỗ hổng bảo mật trong phần mềm để đảm bảo dữ liệu và hệ thống an toàn.

Cải thiện hiệu năng, đảm bảo tính tương thích

3. QUY TRÌNH

1. **Lập kế hoạch kiểm thử (Test Planning):** Xác định mục tiêu, phạm vi, tài nguyên, lịch trình và các tiêu chí chấp nhận.

2. **Phân tích và thiết kế kiểm thử (Test Analysis and Design):** Xác định các điều kiện kiểm thử, thiết kế test case và chuẩn bị dữ liệu kiểm thử.

3. **Thực hiện kiểm thử (Test Implementation and Execution):** Thiết lập môi trường kiểm thử và thực hiện các test case đã thiết kế.

4. **Đánh giá kết quả kiểm thử (Test Evaluation)**

5. **Báo cáo kiểm thử (Test Reporting)**

6. **Đóng kiểm thử (Test Closure):** Xác nhận rằng tất cả các yêu cầu đã được kiểm thử và các lỗi đã được xử lý

4. KỸ THUẬT KIỂM THỬ

Kiểm thử hộp đen (Black-box Testing): Kiểm thử mà không cần biết cấu trúc bên trong của phần mềm.

Kiểm thử hộp trắng (White-box Testing): Kiểm thử dựa trên việc hiểu rõ cấu trúc bên trong của phần mềm.

Kiểm thử đơn vị (Unit Testing): Kiểm thử các đơn vị nhỏ nhất của mã nguồn, thường do các nhà phát triển thực hiện.

Kiểm thử tích hợp (Integration Testing): Kiểm thử các mô-đun hoặc thành phần đã được tích hợp với nhau.

Kiểm thử hệ thống (System Testing): Kiểm thử toàn bộ hệ thống như một thể thống nhất.

Kiểm thử chấp nhận (Acceptance Testing): Kiểm thử để đảm bảo rằng phần mềm đáp ứng các yêu cầu của người dùng cuối.

5. VÀI NÉT VỀ POSTMAN - CÔNG CỤ KIỂM THỬ API



Postman được tạo ra vào năm 2012 bởi Abhinav Asthana để đơn giản hóa quy trình làm việc API trong kiểm thử và phát triển. API là viết tắt của giao diện lập trình ứng dụng cho phép các ứng dụng phần mềm giao tiếp với nhau thông qua các lệnh gọi API.

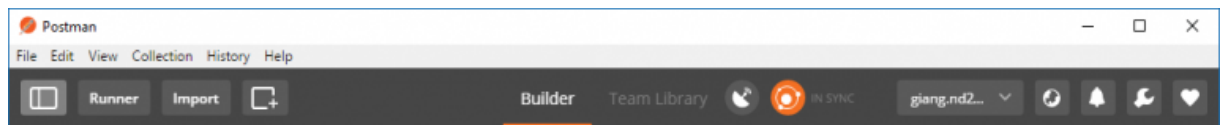
Postman đã trở thành một công cụ được lựa chọn vì những lý do sau:

1. Khả năng truy cập - Để sử dụng Postman, người ta chỉ cần đăng nhập vào tài khoản của chính họ để dễ dàng truy cập các tệp mọi lúc, mọi nơi miễn là ứng dụng Postman được cài đặt trên máy tính.
2. Sử dụng Collection - Postman cho phép người dùng tạo collection cho các lệnh gọi API của họ. Mỗi collection có thể tạo các thư mục con và nhiều yêu cầu. Điều này giúp tổ chức lại các bộ kiểm thử của bạn.
3. Cộng tác - Collection và môi trường có thể được nhập hoặc xuất để dễ dàng chia sẻ tệp. Một liên kết trực tiếp cũng có thể được sử dụng để chia sẻ collection.
4. Tạo môi trường - Có nhiều môi trường hỗ trợ ít lặp lại các bài kiểm tra vì người ta có thể sử dụng cùng một collection nhưng cho một môi trường khác. Đây là nơi tham số hóa sẽ diễn ra mà chúng ta sẽ thảo luận trong các bài học tiếp theo.
5. Tạo các kiểm thử - Các điểm checkpoint như xác minh trạng thái phản hồi HTTP thành công có thể được thêm vào mỗi lệnh gọi API giúp đảm bảo phạm vi kiểm tra.

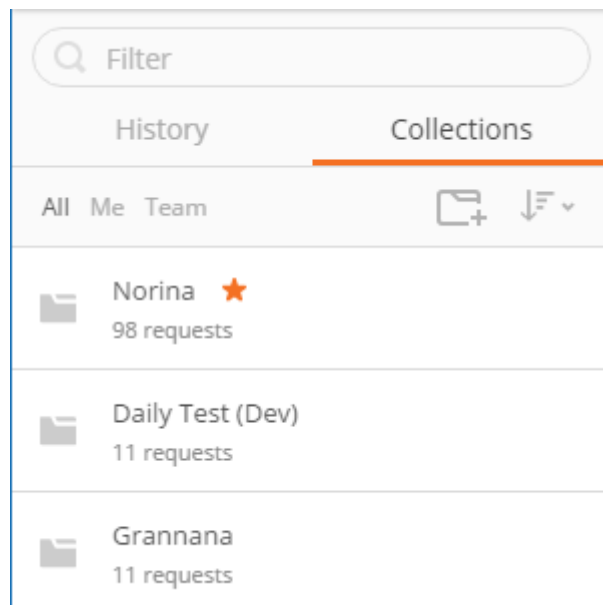
6. Kiểm thử tự động hóa - Thông qua việc sử dụng Collection Runner hoặc Newman, các bài kiểm thử có thể được chạy trong nhiều lần lặp lại tiết kiệm thời gian cho các bài kiểm thử lặp đi lặp lại.
7. Gỡ lỗi - Bảng điều khiển Postman giúp kiểm tra dữ liệu nào đã được truy xuất giúp dễ dàng gỡ lỗi kiểm thử.
8. Tích hợp liên tục - Với khả năng hỗ trợ tích hợp liên tục, các hoạt động phát triển được duy trì.

Các thành phần chính:

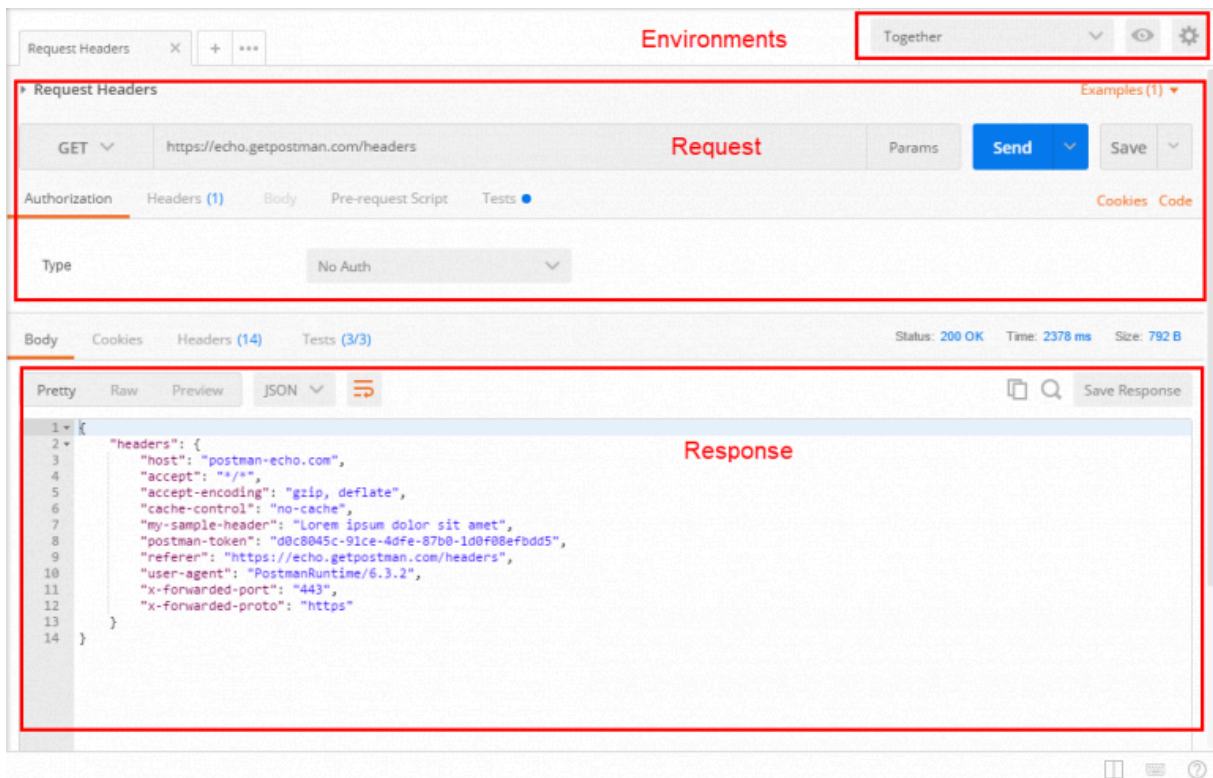
Setting: chứa các thông tin về cài đặt chung



Collection: lưu trữ thông tin API theo folder hoặc theo thời gian



API content: hiển thị nội dung chi tiết API và các phần hỗ trợ giúp thực hiện test API. Đây là phần tester phải làm việc nhiều nhất



Trong phần này có 3 thành phần chính

Environments: Chứa các thông tin môi trường giúp đổi sang môi trường cần test mà không phải mất công đổi URL của từng request.

Request: Phần chứa các thông tin chính của API.

Response: Chứa các thông tin trả về sau khi Send Request.

Ưu điểm:

Dễ sử dụng, hỗ trợ cả chạy bằng UI và non-UI.

Hỗ trợ viết code cho assert tự động bằng Javascript.

Hỗ trợ cả RESTful services và SOAP services.

Có chức năng tạo API document.

Nhược điểm: Những bản tính phí mới hỗ trợ những tính năng advance: Làm việc theo team, support trực tiếp...

CHƯƠNG 3: NỘI DUNG THỰC TẬP

1. TUẦN 1

Thời gian: 19/03/2024 - 20/03/2024

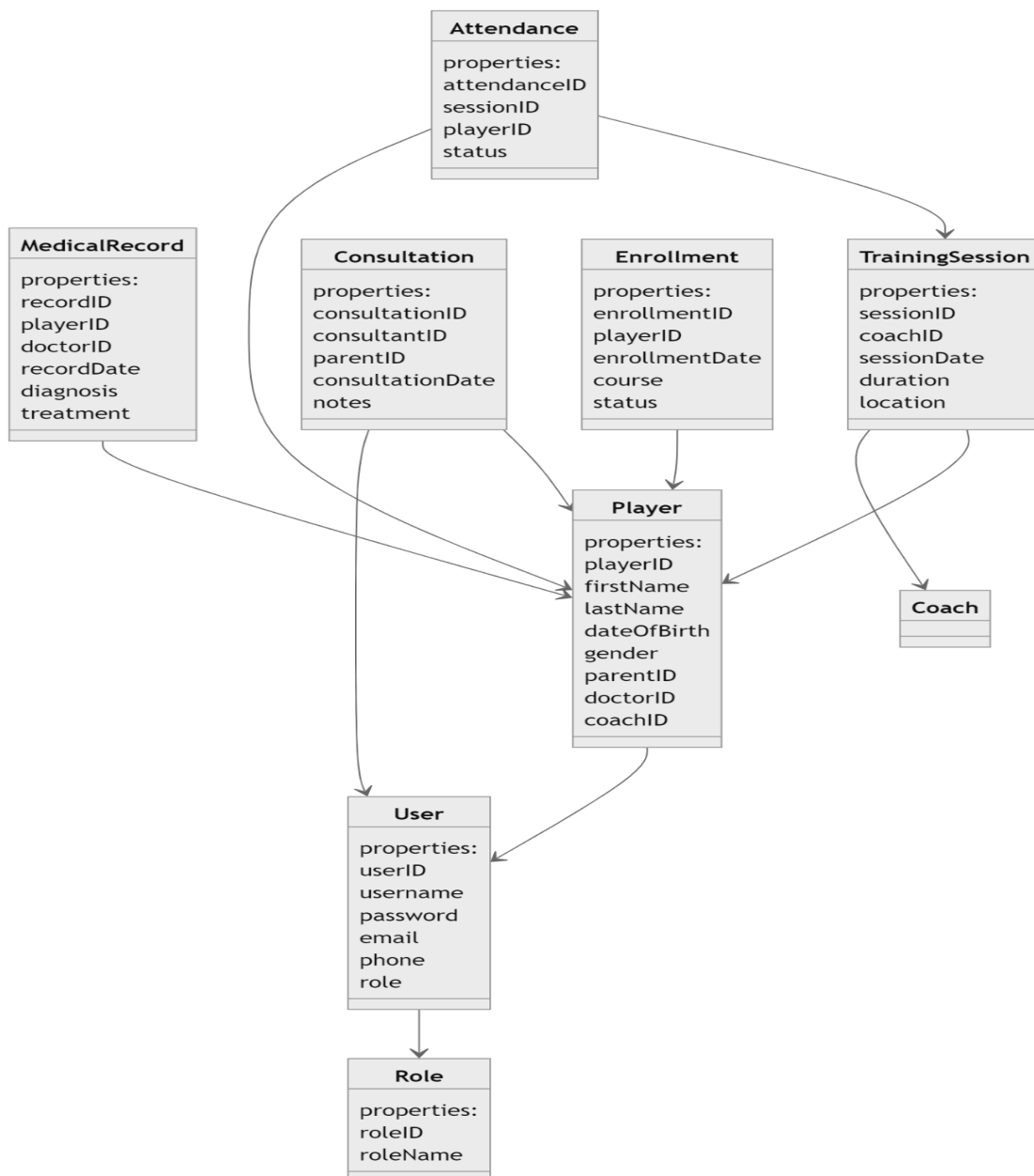
Nội dung thực hiện:

Trao đổi về cách thức hoạt động của nơi thực tập, làm quen với team

Cài đặt công cụ, thiết lập môi trường phục vụ kiểm thử

Tìm hiểu dự án quản lý học viện bóng đá thiếu nhi(Đọc tài liệu đặc tả, vẽ class diagram)

Class diagram minh họa:



2. TUẦN 2

Thời gian: 26/03/2024-27/03/2024

Nội dung thực hiện:

Tiếp tục tìm hiểu trang web quản lý học viện bóng đá thiếu nhi

Đăng ký, đăng nhập hệ thống với các vai trò khác nhau

Kiểm thử giao diện chức năng trên máy tính, điện thoại

Một số testcase:

Test Case ID	TC_LOGIN_01
Test Case Name	Đăng ký học viên mới
Description	Kiểm tra việc đăng ký một tài khoản học viên mới vào hệ thống.
Preconditions	Trang web truy cập thành công
Test Steps	<ol style="list-style-type: none">1. Chọn mục "Đăng ký học viên" từ2. Nhập thông tin cầu thủ vào form đăng ký:<ul style="list-style-type: none">- Họ: Nguyễn- Tên: Văn A- Ngày sinh: 01/01/2010- Giới tính: Nam- Phụ huynh: Chọn từ danh sách người dùng đã đăng ký3. Nhấn nút "Đăng ký".4. Kiểm tra danh sách học viên để xác nhận học viên mới đã được thêm vào.
Expected Result	Pass
Postconditions	Học viên mới được thêm vào hệ thống và hiển thị trong danh sách cầu thủ.

Test Case ID	TC_LOGIN_UI01
Test Case Name	Kiểm tra giao diện form đăng ký học viên
Description	Kiểm tra giao diện form đăng ký học viên để đảm bảo tính nhất quán và thân thiện với người dùng.
Preconditions	Trang web truy cập thành công
Test Steps	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chọn mục "Đăng ký học viên" từ menu. 2. Kiểm tra bố cục form đăng ký. 3. Kiểm tra các nhãn (labels) của các trường nhập liệu. 4. Kiểm tra các trường nhập liệu. 5. Kiểm tra các nút chức năng. 6. Kiểm tra phản hồi của người dùng khi nhập sai dữ liệu.
Expected Result	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống hiển thị form đăng ký học viên mới. 2. Các trường nhập liệu được sắp xếp hợp lý, dễ nhìn. 3. Các nhãn được đặt chính xác và mô tả rõ ràng chức năng của trường nhập liệu. 4. Các trường nhập liệu có độ rộng phù hợp và hiển thị đầy đủ thông tin khi nhập dữ liệu. 5. Nút "Đăng ký" và nút "Hủy" được hiển thị rõ ràng và dễ nhấn. 6. Hệ thống hiển thị thông báo lỗi rõ ràng khi nhập sai dữ liệu.

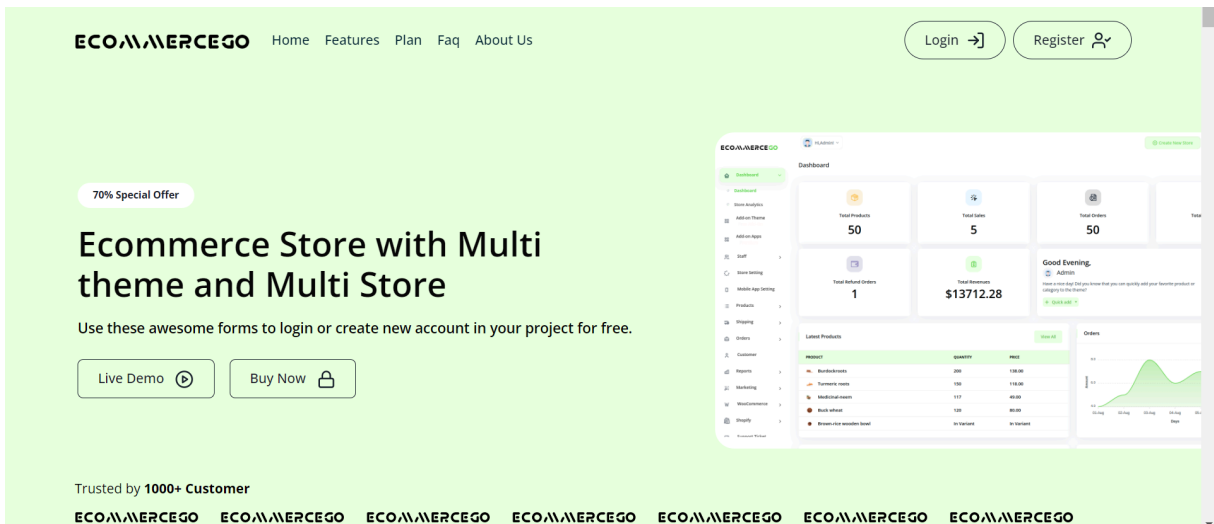
	PASS
Postconditions	- Giao diện form đăng ký cầu thủ hoạt động bình thường, các trường và nhãn hiển thị đúng và rõ ràng.

3. TUẦN 3

Thời gian: 02/04/2024- 03/04/2024

Nội dung thực hiện:

Preview trang E-commerce cung cấp nền tảng để các chủ cửa hàng tự custom cửa hàng online làm nền tảng kiểm thử dự án sắp triển khai của team



Flow chính:

Trang web gồm 4 role:

Super Admin quản lý các chủ đơn hàng, agency, các coupon, gói đăng ký, các mẫu cửa hàng, email, thông báo, landing page...

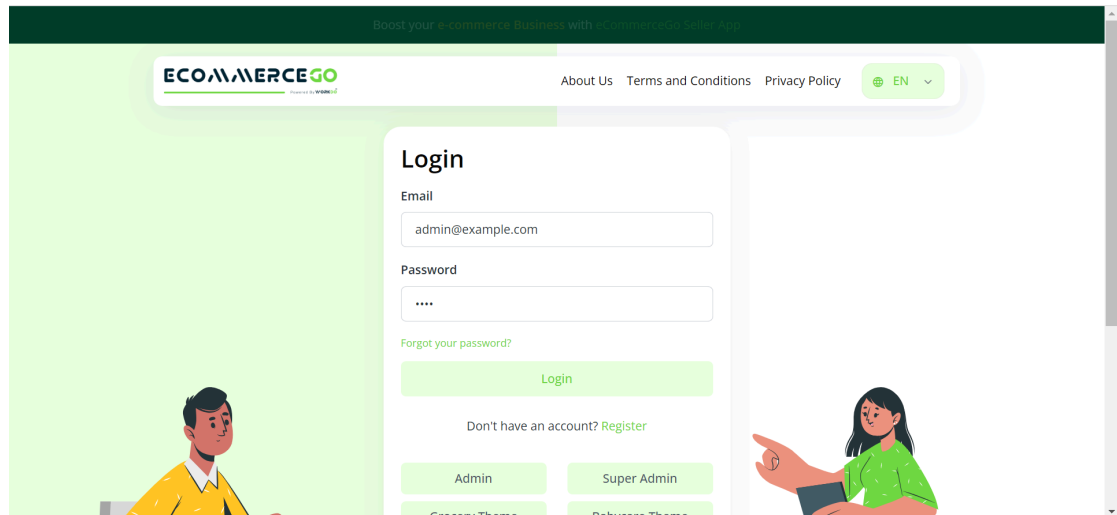
Admin (chủ cửa hàng) xây dựng các cửa hàng online theo các mẫu có sẵn, lấy sản phẩm từ Vendor cung cấp thông qua API

Vendor có thể cung cấp sản phẩm cho các cửa hàng khác nhau

Người dùng mua sản phẩm từ các cửa hàng

Delivery boy...

Hiện tại đã phân quyền và triển khai 3 role: super admin, admin (manager), vendor



4. TUẦN 4

Thời gian: 09/04/2024- 10/04/2024

Nội dung thực hiện:

Kiểm tra website đang triển khai theo user guide (kiểm Landing Page và các thiết lập dưới tư cách Super Admin)

Một số lỗi tìm thấy:

ID	Test Case Name	Test Steps	Expected Result	Test Result
LP_01	Kiểm tra “Join us” trên Landing page	Nhập địa chỉ gmail thật và ấn nút Join us	Không nhận được mail liên hệ, không thông báo “Đã gửi...”	FAIL
LG_01	Kiểm tra email	Nhập email sai định dạng và chọn đúng vai trò	Thông báo lỗi chưa đúng	FAIL
LG_02	Kiểm tra mật khẩu đăng nhập	Nhập đúng email, sai mật khẩu và chọn đúng vai trò	Thông báo lỗi chưa đúng	FAIL
LG_03	Kiểm tra mật khẩu đăng nhập	Nhập thông tin đăng nhập và chọn sai vai trò	Thông báo lỗi chưa đúng	FAIL
DB_01	Kiểm tra Dashboard	Ấn chọn Dashboard	Một số nội dung sai chính tả	FAIL
TL_01	Kiểm tra tính năng chuyển ngữ	Chọn EN -> VI	Một số nội dung chưa được dịch hết	FAIL

5. TUẦN 5

Thời gian: 16/04/2024- 17/04/2024

Nội dung thực hiện: Đăng nhập tài khoản theo các role còn lại và tiến hành kiểm thử

Một số lỗi tìm thấy:

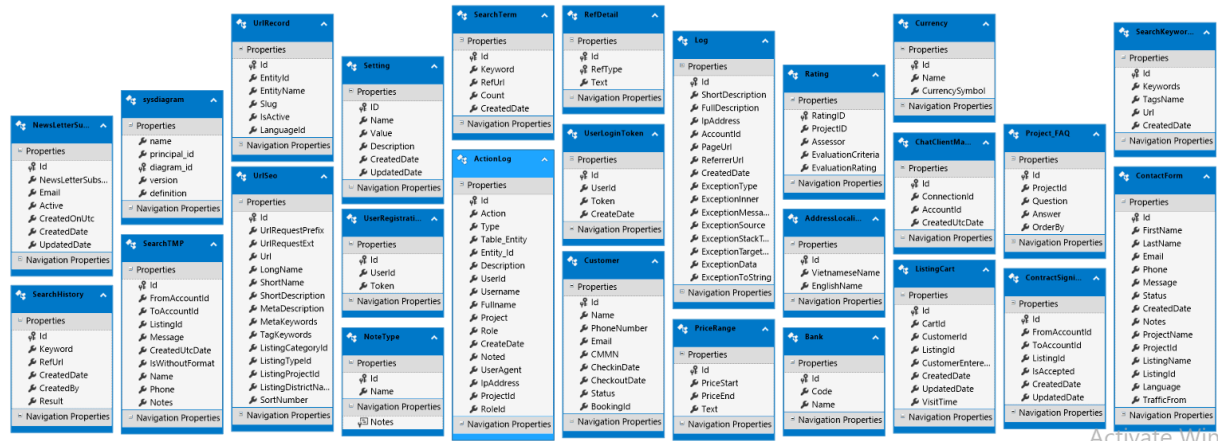
ID	Test Case Name	Test Steps	Expected Result	Test Result
PD_02	Kiểm tra chức năng thêm sản phẩm	Sử dụng Admin nhập thông tin cần thiết cho sản phẩm mới và ấn nút Thêm	Chưa có ràng buộc dữ liệu số cho sản phẩm (số lượng, đơn giá)	FAIL
PD_05	Kiểm tra chức năng lọc sản phẩm	Chọn danh mục, mức giá... rồi ấn Lọc	Combobox danh mục xổ xuống nhưng không có nội dung	FAIL
PD_06	Kiểm tra chức năng tìm kiếm sản phẩm	Nhập từ khóa vào thanh tìm kiếm rồi ấn Tìm	Hiện thị danh sách gợi ý khi nhập, nếu không ấn vào gợi ý hoặc nhập đầy đủ nội dung của các gợi ý có sẵn thì không tìm thấy sản phẩm	FAIL
WL_02	Kiểm tra chức năng thêm sản phẩm vào wishlist	Ấn icon trái tim góc trên bên phải mỗi sản phẩm Ấn icon trái tim góc phải header	Thông báo thêm sản phẩm vào wishlist thành công nhưng kiểm tra wishlist không có sản phẩm đó	FAIL
SU_01	Kiểm tra đăng ký tài khoản	Điền các thông tin không hợp lệ vào đăng ký	Có thông báo lỗi nhưng thông báo lỗi chưa đúng	FAIL
SU_02	Kiểm tra đăng ký tài khoản	Điền các thông tin không hợp lệ vào đăng ký	Ngày tháng có thể chọn bằng DateTimePicker hoặc nhập thủ công, nhưng thiếu ràng buộc dữ liệu khi nhập thủ công (30/2 vẫn chấp nhận)	FAIL
HP_UI_01	Kiểm tra giao diện trang chủ	Truy cập trang chủ	Một số thành phần giao diện không phản hồi hoặc thông báo lỗi khi tương tác	FAIL
ST_03	Kiểm tra cài đặt thanh toán	Chọn phân cài đặt thanh toán	Giao diện hiển thị lỗi	FAIL

6. TUẦN 6

Thời gian: 23/04/2024-24/04/2024

Nội dung: Phân tích nghiệp vụ hệ thống quản lý đặt phòng

Một số class diagram:



Các chức năng chính:

Quản lý Dự án: bao gồm tên, mô tả, loại hình, vị trí, tiện ích, giá cả, v.v.

Quản lý Phòng: quản lý các phòng trong mỗi dự án, bao gồm số lượng, loại hình, giá cả, trạng thái, v.v.

Tìm kiếm và Lọc Phòng: tìm kiếm và lọc các phòng dựa trên các tiêu chí như vị trí, giá cả, tiện ích, v.v.

Đặt Phòng:

Cho phép người dùng đặt phòng trực tuyến thông qua ứng dụng.

Cung cấp thông tin chi tiết về phòng, giá cả, các dịch vụ đi kèm, v.v.

Thực hiện quy trình đặt phòng và xác nhận đơn đặt phòng

Quản lý Đơn đặt phòng: xem, chỉnh sửa, hủy đặt phòng.

Thanh toán và Xác nhận:

Hỗ trợ thanh toán trực tuyến cho các đơn đặt phòng.

Xác nhận đặt phòng và thông tin thanh toán đến người dùng sau khi giao dịch hoàn tất.

Bình luận và Đánh giá:

Cho phép người dùng đăng bình luận và đánh giá về phòng sau khi trải nghiệm.

Hiển thị các đánh giá và bình luận của người dùng

Tích hợp Hệ thống Thanh toán: kết nối với các hệ thống thanh toán trực tuyến để xử lý các giao dịch thanh toán đặt phòng.

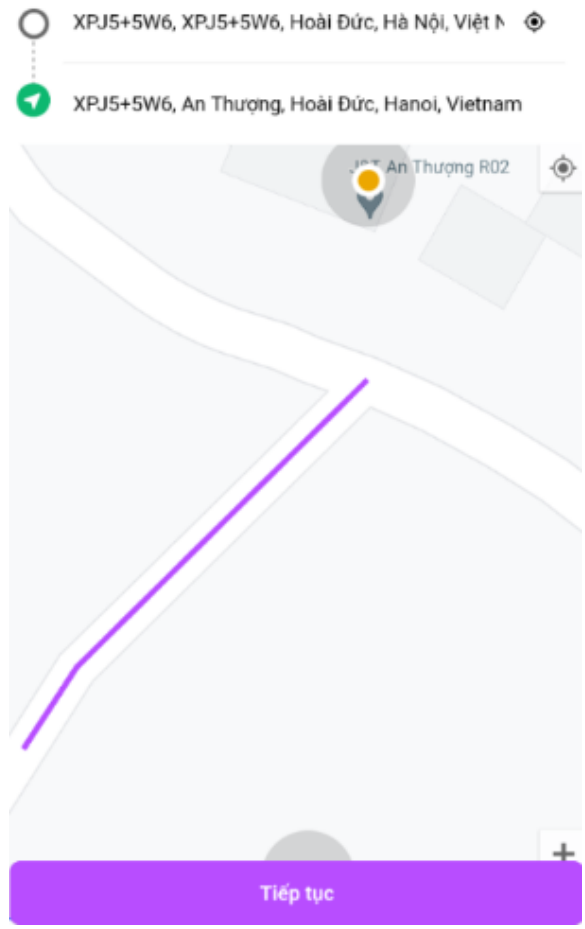
7. TUẦN 7

Thời gian: 14/05/2024-15/05/2024

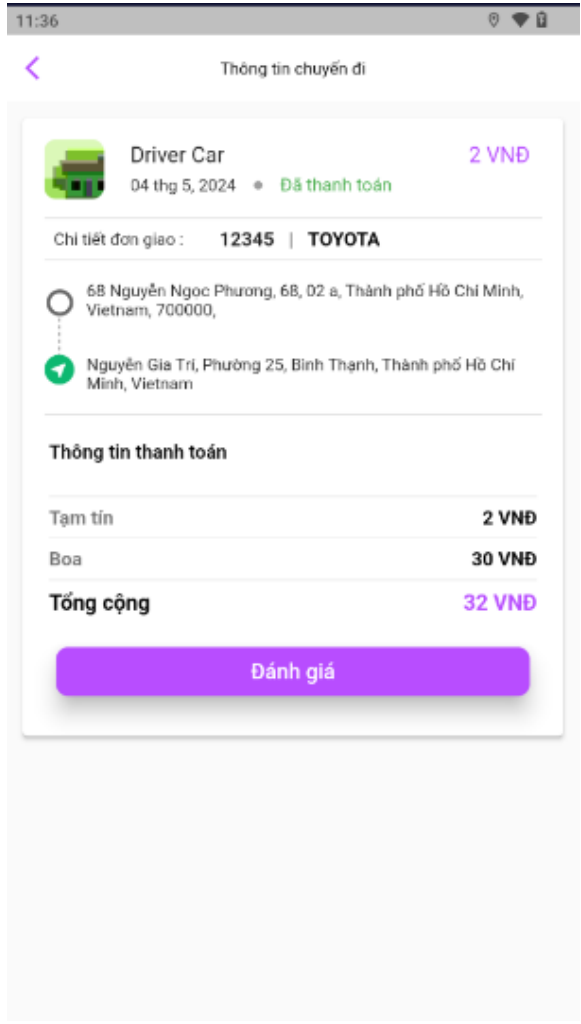
Nội dung thực hiện: kiểm thử giao diện app đặt xe

Một số lỗi tìm được:

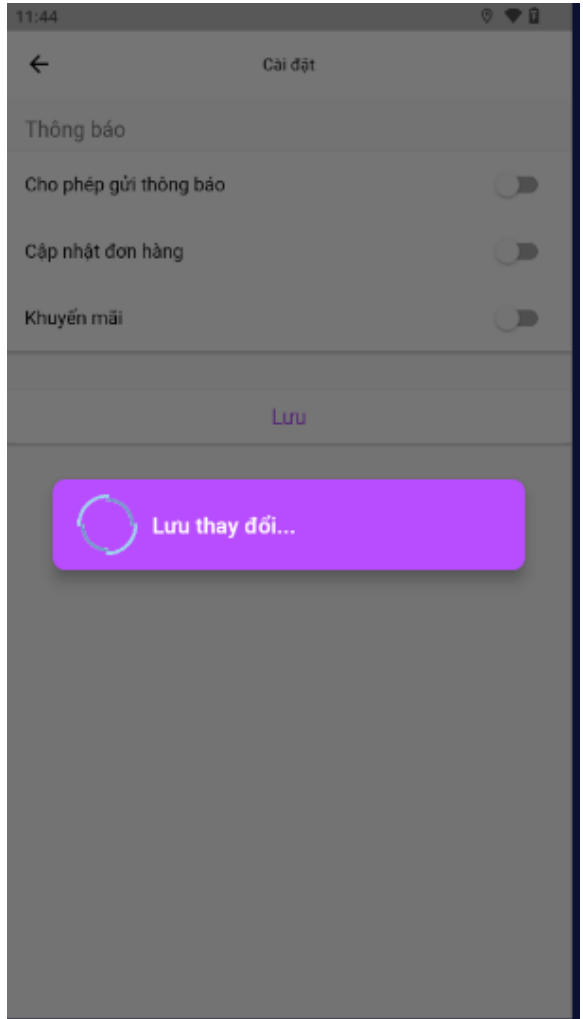
BugID	US_CS_01
-------	----------

Title	Kiểm tra tính năng đặt xe
Description	
Expected Result(s)	<p>Thừa icon quay lại tọa độ hiện tại</p> <p>Hai tọa độ trùng nhau nhưng kết quả có khoảng cách >0</p> <p>Nút “-” không thể ẩn do bị vướng nút “Tiếp tục”</p>
Attachment(s)	 <p>The screenshot shows a map interface with a purple line indicating a route. At the top, there are two location markers: a grey circle with a location pin icon and a green circle with a location pin icon. Below the markers, the text 'XPJ5+5W6, An Thượng, Hoài Đức, Hanoi, Vietnam' is displayed. A map view shows a road with a purple line. A button labeled 'Tiếp tục' (Continue) is visible at the bottom right of the map area.</p>
Reporter	Phan Chi Bao
Environment	Android 12.
Severity	Major
Priority	High
Status	Closed

BugID	US_CS_02
Title	Kiểm tra ví

Description	
Expected Result(s)	Trường dữ liệu sai chính tả
Attachment(s)	
Reporter	Phan Chi Bao
Environment	Android 12.
Severity	Minor
Priority	Low
Status	Closed

BugID	US_CS_03
Title	Kiểm tra cài đặt hồ sơ
Description	
Expected Result(s)	Khi tiến hành lưu thay đổi lần 1 không lỗi,

	từ lần 2 trở đi bị kẹt "Lưu thay đổi" (thay đổi vẫn lưu), có thể nhấp màn hình để icon Loading dừng lại
Attachment(s)	
Reporter	Phan Chi Bao
Environment	Android 12.
Severity	Minor
Priority	Low
Status	Closed

BugID	US_CS_04
Title	Kiểm tra lịch sử
Description	
Expected Result(s)	Khi ấn hủy chuyển trong khi đang tìm kiếm

	chuyển thì lịch sử vẫn hiển thị, có thành tiền nhưng không có thông tin thông báo đã hủy chuyển
Attachment(s)	
Reporter	Phan Chi Bao
Environment	Android 12.
Severity	Minor
Priority	Low
Status	Closed

8. TUẦN 8

Thời gian: 14/05/2024-15/05/2024

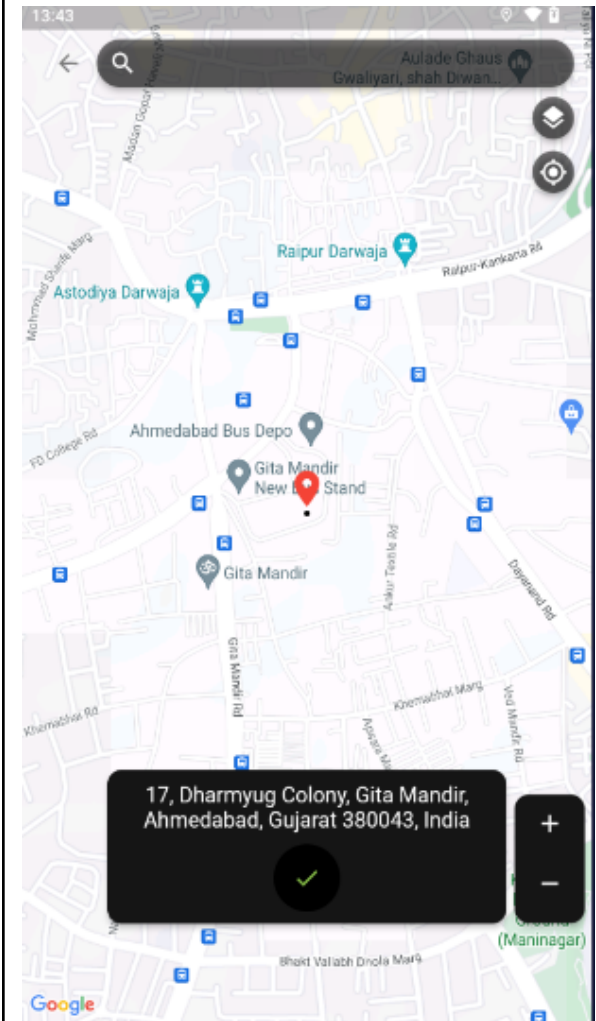
Nội dung thực hiện:

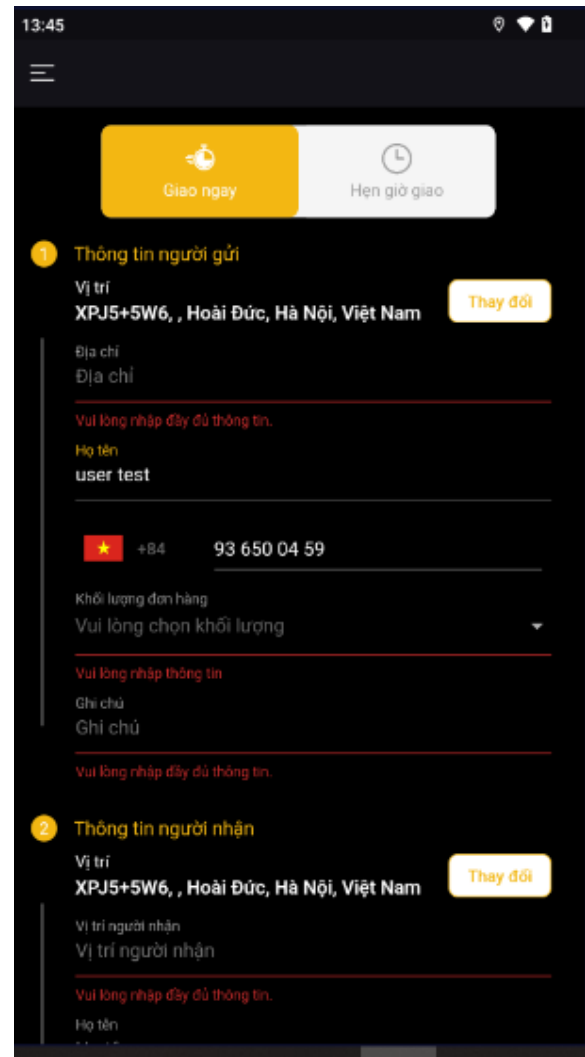
Tiếp tục kiểm thử giao diện app đặt xe

Một số lỗi tìm được:

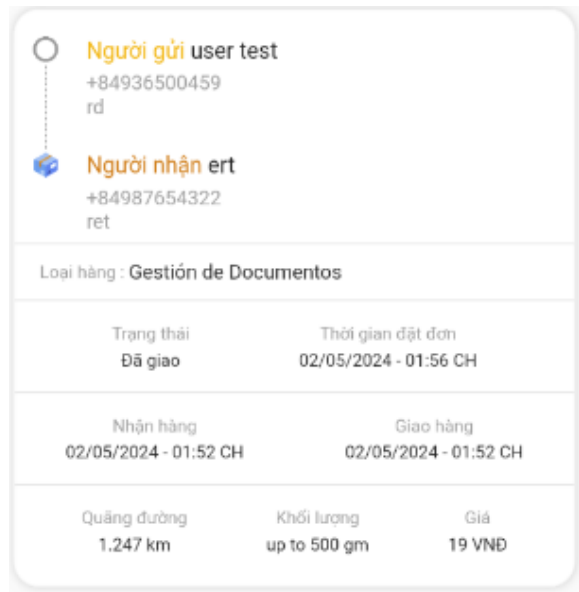
BugID	US_PS_01
Title	Kiểm tra chức năng thiết lập giao hàng
Description	
Expected Result(s)	Thay đổi vị trí giao hàng không thành công

Attachment(s)



	
Reporter	Phan Chi Bao
Environment	Android 12.
Severity	Major
Priority	High
Status	In Progress

BugID	US_PS_02
Title	Kiểm tra lịch sử giao hàng
Description	
Expected Result(s)	Nội dung hiển thị sai ngôn ngữ

Attachment(s)	
Reporter	Phan Chi Bao
Environment	Android 12.
Severity	Major
Priority	High
Status	In Progress

Tạo checklist cho ứng dụng đặt spa trên di động
Ví dụ checklist đăng kí:

#	Check Point/ Defect Statement	YES	N/A
1.	Đăng kí		
1.1.	Nhập Thông tin tài khoản (Số điện thoại/Email, mật khẩu)		
	Có một trường nhập để người dùng nhập số điện thoại hoặc email.		
	Có một trường nhập để người dùng nhập mật khẩu.		
	Có tính năng kiểm tra tính hợp lệ của số điện thoại hoặc email.		
	Có điều kiện kiểm tra mật khẩu, ví dụ: độ dài tối thiểu, yêu cầu ký tự đặc biệt.		
1.2.	Nhập tên		
	Có một trường nhập để người dùng nhập tên của họ.		
1.3.	Xác nhận mã OTP gửi qua số điện thoại		
	Có chức năng gửi mã OTP qua số điện thoại đã được cung cấp.		
	Có một trường nhập để người dùng nhập mã OTP.		
	Có chức năng xác nhận tính hợp lệ của mã OTP đã nhập.		
	Tạo tài khoản thành công & tự động đăng nhập mở trang Chào mừng		
	Sau khi tất cả các thông tin đã được nhập và xác nhận, tài khoản được tạo thành		
	Người dùng được tự động đăng nhập và được chuyển hướng đến trang chào mừng.		
	Trang chào mừng hiển thị các thông tin hoặc hướng dẫn chào mừng người dùng mới.		

CHƯƠNG 4: TỔNG HỢP

Các nội dung đã làm trong đợt thực tập

Tìm hiểu về công việc tester

Đọc tài liệu đặc tả

Kiểm thử trang web dựa trên tài liệu đặc tả

Điểm mạnh:

Được học hỏi các công việc, dự án thực tế

Học thêm các công nghệ phát triển web: PHP Laravel, ASP.NET ...

Sử dụng các công cụ hỗ trợ kiểm thử, ví dụ như POSTMAN

Được làm việc theo task và theo nhóm cùng team dev, BrSE, BA...

Được anh chị trong team hỗ trợ nhiệt tình, giải đáp các thắc mắc liên quan đến kì thực tập

Hạn chế

Làm việc theo task lẻ nên không có một project hoàn chỉnh để hoàn thành

Vấn đề bảo mật nên em chỉ được truy cập vào một số mã nguồn dự án team đang thực hiện