1. **Sprints**
2. **Dự án gồm 8 Srinpts**
3. **Thời gian mỗi Srinpts là 1 tuần**

* Sprint 1 : 29/9 – 6/10 (1 tuần)
* Sprint 2 : 6/10 – 13/10 (1 tuần)
* Sprint 3 : 13/10 – 20/10 (1 tuần)
* Sprint 4 : 20/10 – 27/10 (1 tuần)
* Sprint 5 : 27/10 – 3/11 (1 tuần)
* Sprint 6 : 3/11 – 10/11 (1 tuần)
* Sprint 7 : 10/11 – 17/11 (1 tuần)
* Sprint 8 : 17/11 – 24/11 (1 tuần)

1. **Product Owner**

**Phan Thị Thể là Product Owner**

* 1. **Nhiệm vụ:** chịu trách nhiệm giải quyết các vấn đề thực tế của người tiêu dùng khi họ sử dụng sản phẩm.
  2. **Kỹ năng:** 
     1. Giao tiếp và đàm phán tốt
     2. Quản lý công việc tốt
     3. Nghiên cứu và giải quyết vấn đề
  3. **Công việc:** 
     1. Quan sát chức năng trong dự án
     2. Đưa ra các yêu cầu của chức năng
     3. Đưa ra đánh giá các sản phẩm của chức năng
     4. Đưa ra các tiêu chí chức năng được ưu tiên
     5. Quan sát tiến trình trong công việc

1. **Srum Master**

**Thanh Trường là Srum Master**

* 1. **Nhiệm vụ:** 
     1. Điều phối các cuộc họp liên quan đến dự án
     2. Rèn luyện nhóm về các nguyên tắc về Scrum để áp dụng và thực hành một cách tốt hơn
     3. Thường xuyên theo dõi và cập nhật tiến độ dự án
     4. Đánh giá hiệu suất công việc của mỗi nhóm
     5. Đề xuất phương án để cải thiện chất lượng công việc nhóm một cách tốt nhất
  2. **Kỹ năng cần có:** 
     1. Kỹ năng lập kế hoạch một cách thông minh và hiệu quả
     2. Kỹ năng thích ứng linh hoạt để đáp ứng những yêu cầu khó của khách hàng
     3. Kỹ năng giao tiếp, tự tin bản thân, trao đối những thông tin quan trọng của dự án để dẫn đến thành công

1. **Developer Team**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thành viên** | **Vai trò** | **Kĩ năng** | **Công việc** |
| Cao Thanh Trường | Leader, Coder,  Designer | Khả năng lãnh đạo nhóm, thích nghi với những thay đổi, hỗ trợ nhóm trên mọi phương diện | Quản lí thành viên và tiến độ công việc của họ cũng như hỗ trợ mọi vấn đề, Kiểm tra sản phẩm |
| Nguyễn Viết Thống | Coder, Designer | Biết được nhiều ngôn ngữ lập trình, nhanh nhẹn, sáng tạo, có mắt thẩm mĩ | Thiết kế giao diện và lập trình các chức năng của sản phẩm |
| Hoàng Quốc Thái | Coder, Tester | Biết được ngôn ngữ lập trình c#, thành thạo các khẩu kiểm thử phần mềm | Lập trình các chức năng giao diện, tiến hành kiểm thử tất cả chức năng |
| Phùng Minh Thiện | Coder, Tester | Biết được ngôn ngữ lập trình c#, thành thạo các khẩu kiểm thử phần mềm | Lập trình các chức năng giao diện, tiến hành kiểm thử tất cả chức năng |

1. **Product Backlog**

Danh sách các chức năng:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Độ ưu tiên** | **Chức năng** | **Thời gian** |
| Feature A | Đăng nhập | 3(h) |
| Feature B | Đăng ký | 3(h) |
| Feature C | Tra cứu | 4(h) |
| Feature D | Quản trị sản phẩm | 6(h) |
| Feature E | Quản trị nhân viên | 6(h) |
| Feature F | Quản trị nhà cung cấp | 6(h) |
| Feature G | Quản trị chức vụ | 6(h) |
| Feature H | Quản trị khách hàng | 6(h) |
| Feature I | Quản trị phiếu nhập | 6(h) |
| Feature J | Quản trị phiếu xuất | 6(h) |

1. **Sprint Backlog**
   1. **Sprint 1 :** 
      1. Phân tích, thiết kế, triển khai
      2. Đăng nhập/Đăng ký/Tra cứu
   2. **Sprint 2:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa sản phẩm trong Quản Lý Sản Phẩm
      2. Sửa lỗi ver 1.0
   3. **Sprint 3:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa nhân viên trong Quản Lý Nhân Viên
      2. Sửa lỗi ver 1.1
   4. **Sprint 4:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa khách hàng trong Quản Lý Khách Hàng
      2. Sửa lỗi ver 1.2
   5. **Sprint 5:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa nhà cung cấp trong Quản Lý Nhà Cung Cấp
      2. Sửa lỗi ver 1.3
   6. **Sprint 6:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa phiếu nhập trong Quản Lý Phiếu Nhập
      2. Sửa lỗi ver 1.4
   7. **Sprint 7:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa phiếu xuất trong Quản Lý Phiếu Xuất
      2. Sửa lỗi ver 1.5
   8. **Sprint 8:**
      1. Thêm/Xóa/Sửa chức vụ trong Quản Lý Chức Vụ
      2. Sửa lỗi ver 1.6
2. **Increment**
   1. Sau Sprint 1 khách hàng có thể sử dụng chức năng đăng nhập, đăng ký và lấy lại mật khẩu (hoàn thành 100%)
   2. Sau Sprint 2 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa sản phẩm trong Quản Lý Sản Phẩm (hoàn thành 100%)
   3. Sau Sprint 3 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa nhân viên trong Quản Lý Nhân Viên (hoàn thành 100%)
   4. Sau Sprint 4 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa khách hàng trong Quản Lý Khách Hàng (hoàn thành 100%)
   5. Sau Sprint 5 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa nhà cung cấp trong Quản Lý Nhà Cung Cấp (hoàn thành 100%)
   6. Sau Sprint 6 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa phiếu nhập trong Quản Lý Phiếu Nhập (hoàn thành 100%)
   7. Sau Sprint 7 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa phiếu xuất trong Quản Lý Phiếu Xuất (hoàn thành 100%)
   8. Sau Sprint 8 khách hàng có thể sử dụng chức năng thêm, xóa và sửa chức vụ trong Quản Lý Chức Vụ (hoàn thành 100%)
3. **Sprint Planning**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Buổi | Sprint | Thời Gian |
| (29/09/2023) | Sprint 1 | 6 tiếng |
| (6/10/2023) | Sprint 2 | 6 tiếng |
| (13/10/2023) | Sprint 3 | 6 tiếng |
| (20/10/2023) | Sprint 4 | 6 tiếng |
| (27/10/2023) | Sprint 5 | 6 tiếng |
| (3/11/2023) | Sprint 6 | 6 tiếng |
| (10/11/2023) | Sprint 7 | 6 tiếng |
| (17/11/2023) | Sprint 8 | 6 tiếng |

1. **Daily Scrum**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thành Viên | Sprint | Hiện Tại | Tương Lai | Khó Khăn |
| Cao Thanh Trường | Sprint 1 | Thiết kế giao diện đăng ký | Dự định code ra giao diện và kiểm thử | Không có |
| Nguyễn Viết Thống | Sprint 1 | Thiết kế giao diện đăng nhập | Dự định code ra giao diện | Không có |
| Phùng Minh Thiện | Sprint 1 | Thiết kế giao diện trang chủ admin | Dự định code ra giao diện và kiểm thử | Không có |
| Hoàng Quốc Thái | Sprint 1 | Thiết kế giao diện trang chủ nhân viên | Dự định code ra giao diện và kiểm thử | Không có |