KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN – TRƯỜNG ĐH KHOA HỌC TỰ NHIÊN

**QUẢN LÝ QUY TRÌNH PHẦN MỀM**

# Nhóm 3-15HCB2

**BÁO CÁO TỔNG KẾT DỰ ÁN**

**Đề Tài: Game Angry Bird**

Phiên bản 1.0

Ngày 3/1/2017

**GV Lý Thuyết:** Ngô Huy Biên

## LỊCH SỬ THAY ĐỔI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Tác giả** | **Ngày** | **Lý do** |
| 1.0 | 1542236-Lâm Phi Long | 3/1/2017 |  |

**Đánh giá quy trình nhóm**

*Quy trình làm việc nhóm lớn*:

1. Họp nhóm trưởng của hai nhóm nhỏ để phân chia công việc cho từng nhóm nhỏ.
2. Họp bằng phương thức trao đổi trực tiếp.
3. Nhóm trưởng của mỗi nhóm nhỏ sẽ giao công việc cho các thành viên trong nhóm nhỏ.
4. Nhóm trưởng mỗi nhóm nhỏ sẽ tổng hợp lại những công việc mà các thành viên nhóm mình được giao để kiểm tra lại.
5. Nếu có lỗi xảy ra thì giao lại cho thành viên làm chức năng đó sửa lỗi.
6. Sau khi kiểm tra xong sẽ giao lại cho nhóm trưởng nhóm lớn kiểm tra lần nữa trước khi nộp.

*Đánh giá*: Nhóm trưởng nhóm lớn khó có thể đánh giá đúng công sức của các thành viên trong các nhóm nhỏ do công việc giữa các thành viên nhóm nhỏ có thể luân phiên thay đổi cho nhau tự ý khiến việc phân chia công sức gây bất hòa.

Giải pháp: Trưởng nhóm lớn gán việc cụ thể cho từng thành viên trong các nhóm nhỏ và theo đó đánh giá.

**Quá trình làm việc**:

* Được chia thành 4 nhóm nhỏ: Test chức năng - Báo cáo – Code- Thiết kế màn chơi.
* Số lần họp/tuần : 1 ( sau buổi học tối thứ 5 ). Nhưng tính đến hết ngày 5/1/2017 chỉ họp nhóm được 3 lần vì rất nhiều thành viên có việc riêng làm hỏng nhiều buổi họp.
* Các buổi họp các thành viên nhận công việc, suy nghĩ các vấn đề có thể gây rủi ro chậm dự án , rồi cùng bàn bạc đưa ra cách giải quyết.
* Sau khi một chức năng hoàn thành nhóm test chức năng sẽ kiểm thử chức năng đó và lưu lại.
* Môi trường thống nhất để làm là Unity version 5.1.0 bản miễn phí

*Đánh giá*:

* Việc chia làm 4 nhóm nhỏ giúp xác định công việc rõ ràng cho các thành.
* Do có các thành viên thuộc nhóm test và báo cáo không hiểu nhiều về Unity nên công việc nhẹ hơn nhóm code một chút đôi khi có cãi nhau gây mất đoàn kết.
* Kết quả sau 5 buổi họp các thành viên trong nhóm có nhiều xung đột về ý tưởng thiết kế backgound và hình ảnh chim tấn công cũng như mục tiêu, nhưng kết quả sau 5 buổi họp không ai chịu nghe ai, nhóm code mỗi người làm một kiểu, chỉ thống nhất được con chim để bắn và quái mục tiêu. Các buổi họp nhóm gần như thất bại trong vấn đề thống nhất ý tưởng các thành viên.
* Mặc dù có nhiều xích mích nhưng các thành viên cũng đã cố gắng hoàn thành nhiệm vụ trước ngày 5/1/2017.

**Đánh giá sản phẩm**

* Phần mềm đạt được tất cả test cases. Nhưng không chắc có lỗi phát sinh khác ngoài test case dựng sẵn hay không vì con người luôn có lỗi và không thể tìm hết lỗi trong thời gian 1 tháng.
* Còn những lỗi phi chức năng về mặt thẩm mỹ như giao diện đẹp và làm hài lòng nhiều người dùng, nhóm đã thử khảo sát trên 20 người và chỉ có 14 người công nhận giao diện dễ coi, số còn lại chi rằng giao diện quá bình thường.

Kết luận: Team code đã có nhiều cố gắng nhưng phần mềm chưa thật sự đạt chất lượng về mặt đồ họa (Vì nâng khảo sát lên 30 người vẫn chỉ có 14 người cho rằng giao diện dễ coi, số còn lại cho rằng giao diện quá bình thường không có gì nổi bật).