**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**XÂY DỰNG WEBSITE HỖ TRỢ**

**ĐẶT MÓN NHÀ HÀNG**

**🙠🖎🕮✍🙢**

**PLANING DOCUMENT**

**GVHD : Ths. PHẠM VĂN DƯỢC**

**THÀNH VIÊN NHÓM**

1. ĐẶNG THẾ NGUYÊN 2321122971
2. HUỲNH ĐỨC 23211211277
3. LƯƠNG CÔNG MẠNH 2321122024
4. NGUYỄN LÊ HOÀNG VIỆT 2321122983
5. TRẦN LÊ BẢO DUY 2321124082

**Đà Nẵng, 10-2021**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **THÔNG TIN DỰ ÁN** | | | |
| **Tên viết tắt dự án** | NH | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng website hỗ trợ đặt món nhà hàng | | |
| **Ngày bắt đầu** | 4-10-2021 | **Ngày kết thúc** | 4-12-2021 |
| **Tổ chức hướng dẫn** | Khoa Công nghệ Thông tin, Đại học Duy Tân | | |
| **Cố vấn dự án** | Ths Phạm Văn Dược  Email: duocphv@gmail.com  Phone: 0905402598 | | |
| **Chủ sở hữu sản phẩm & Chi tiết liên hệ** | Huỳnh Đức  Email: havetoit1234@gmail.com  Phone: 0964076659 | | |
| **Tổ chức đối tác** | Duy Tân University | | |
| **Project Manager & Scrum Master** | Huỳnh Đức | havetoit1234@gmail.com | 0964076659 |
| **Thành viên trong nhóm** | Lương Công Mạnh | luongcongmanh15515@gmail.com | 0854328409 |
| Trần Lê Bảo Duy | Tranlebaoduy131@gmail.com | 0929066351 |
| Đặng Thế Nguyên | 0984894089n@gmail.com | 0984894089 |
| Nguyễn Lê Hoàng Việt | Nguyenlehoanviet1309@gmail.com | 0367441871 |

**Tên tài liệu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dự án** | **Xây dựng website hỗ trợ đặt món nhà hàng** |
| **Tài Liệu** | Planing Document |
| **Tác Giả** | Huỳnh Đức |

**Lịch sử sủa đổi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên Bản** | **Người thực hiện** | **Ngày sửa đổi** | **Mô tả công việc** |
| 1.0 | Huỳnh Đức | 15/10/2021 | Tạo tài liệu |

**Phê duyệt tài liệu**

Cần có các chữ kí phê duyệt tài liệu này

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên** | **Vài trò** | **Ngày** | **Chữ kí** |
| Ths. Phạm Văn Dược | Người hướng dẫn | 17/10/2021 |  |
| Huỳnh Đức | Scrum master/ Project Manager | 17/10/2021 |  |
| Đặng Thế Nguyên | Thành Viên Nhóm | 17/10/2021 |  |
| Lương Công Mạnh | Thành Viên Nhóm | 17/10/2021 |  |
| Trần Lê Bảo Duy | Thành Viên Nhóm | 17/10/2021 |  |
| Nguyễn Lê Hoàng Việt | Thành Viên Nhóm | 17/10/2021 |  |

**MỤC LỤC**

MmỤCmục lục

[1. GIỚI THIỆU……………………………………………………………………………….7](#_Toc67515025)

[1.1. Mục đích 7](#_Toc67515026)

[1.2. Tổng Quan dự án 7](#_Toc67515027)

[1.3. Mục tiêu của dựa án 7](#_Toc67515028)

[1.4. Phạm vi 7](#_Toc67515029)

[1.5. Giả định và ràng buộc 8](#_Toc67515030)

[1.6. Các bên liên quan 8](#_Toc67515031)

[1.7. Mô hình 8](#_Toc67515032)

[2. TỔ CHỨC NHÓM………………………………………………………………………...8](#_Toc67515033)

[2.1. Thông tin nhóm Scrum 8](#_Toc67515035)

[2.2. Vai trò và trách nhiệm 8](#_Toc67515036)

[2.3. Cách thức liên lạc 11](#_Toc67515037)

[2.4. Báo cáo 11](#_Toc67515038)

[3. PHẠM VI QUẢN LÍ ………………………………………………………………...12](#_Toc67515039)

[3.1. Phạm vi 12](#_Toc67515041)

[4. LỊCH / QUẢN LÝ THỜI GIAN ………………………………………………………...13](#_Toc67515042)

[4.1. Các cột mốc 13](#_Toc67515044)

[4.2. Lịch trình dự án 13](#_Toc67515050)

[5. CHI PHÍ QUẢN LÝ / NGÂN SÁCH ………………………………………………...18](#_Toc67515051)

[5.4.1. Chi Phí/giờ](#_Toc67515057) 18

[5.4.2. Tổng dự toán](#_Toc67515058) 18

[6. QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN…………………………………………………….19](#_Toc67515059)

[6.1. Các nguyên tắc và giai đoạn phát triển 19](#_Toc67515060)

[7. RỦI RO DỰ ÁN…………………………………………………………………22](#_Toc67515061)

[8. QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG…………………………………….24](#_Toc67515062)

[8.1. Mục tiêu chất lượng 24](#_Toc67515065)

[8.2. Chỉ số 24](#_Toc67515066)

[8.3. Kiểm tra (Tests and Reviews) 25](#_Toc67515067)

[8.4. Báo cáo sự cố và khác phục 26](#_Toc67515068)

[9. QUẢN LÝ CẤU HÌNH…………………………………………………………27](#_Toc67515069)

[9.1. Danh mục cấu hình 27](#_Toc67515071)

[9.2. Quy ước cách đặt tên 27](#_Toc67515072)

[10. CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC………………………………………...27](#_Toc67515073)

[11. TÀI LIỆU THAM KHẢO ………………………………………………………28](#_Toc67515074)

Role Date Signature

# GIỚI THIỆU

* 1. **Mục đích**

Tài liệu này cung cấp tóm tắt các mục tiêu của dự án, phân công công việc, các cột mốc quan trọng, các nguồn lực cần thiết, thời gian và tiến độ tổng thể và phân bổ ngân sách được sử dụng và dựa trên đề xuất tài liệu để xây dựng một ứng dụng quản lý chi phí đúng thời hạn theo yêu cầu và kế hoạch.

* 1. **Tổng Quan dự án**

Tham khảo *ProjectProposal.doc*

* 1. **Mục tiêu của dựa án**

Đề xuất mục tiêu của dự án là:

* Cung cấp bảng tóm tắt các mục tiêu của dự án, phân công công việc, các mốc quan trọng, nguồn lực cần thiết, thời gian..v.v
* Ban hành đề xuất để thực hiện hệ thống.
* Cung cấp Kế hoạch: Quản lý Dự án (PMP), Product Backlog (yêu cầu), Tài liệu Thiết kế Phần mềm (SDD), Kế hoạch Kiểm thử Phần mềm (STP), Hướng dẫn Sử dụng và Mã nguồn của hệ thống.
  1. **Phạm vi**

Ứng dụng chạy trên nền tảng Windows.

Bao gồm các chức năng:

* Đối với khách hàng có thể:
* Xem và đặt các món ăn tại nhà hàng v.v…
* Đối với quản trị hệ thống có thể:
* Quản lý đơn hàng, quản lý tài khoản, thống kê, v.v…
  1. **Giả định và ràng buộc**

Các giả định và ràng buộc :

* Người dùng phải có máy tính sử dụng hệ điều hành Windows
* Phải có kết nối Internet.
* Biết Tiếng Việt.v.v…
  1. **Các bên liên quan**

Các bên liên quan :

* Mentor
* Scrum Master
* Product owner
* Các thành viên tham gia dự án
  1. **Mô hình**

Trong dự án này, chúng tôi sử dụng mô hình Scrum để phát triển phần mềm.

# TỔ CHỨC NHÓM

1. 1. **Thông tin nhóm Scrum**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Full Name** | **Phone** | **Email** | **Position** |
| Huỳnh Đức | 0964076659 | havetoit1234@gmail.com | Scrum Master |
| Đặng Thế Nguyên | 0984894089 | 0984894089n@gmail.com | Member |
| Lương Công Mạnh | 0854328409 | luongcongmanh15515@gmail.com | Member |
| Nguyễn Lê Hoàng Việt | 0367441871 | Nguyenlehoanviet1309@gmail.com | Member |
| Trần Lê Bảo Duy | 0929066351 | Tranlebaoduy131@gmail.com | Menber |

*Bảng 1: Thông tin nhóm Scrum*

* 1. **Vai trò và trách nhiệm**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Role** | **Responsibility** | **Name/Title** |
| **Mentor** | * Hướng dẫn về quy trình. * Nắm tất cả các hoạt động của nhóm. * Hỗ trợ mọi vấn đề liên quan. | Ths. Phạm Văn Dược |
| **Scrum Master** | * Xác định và phân tích ứng dụng. * Chỉ định làm việc cho các thành viên trong nhóm. * Kiểm soát và theo dõi các thành viên trong nhóm. * Định hướng cho các thành viên trong nhóm. * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành về thời gian, phạm vi và chi phí. * Bảo vệ đội ngũ làm việc và tránh những rắc rối. * Cung cấp các giải pháp để giải quyết vấn đề. | Huỳnh Đức |
| **Product Owner** | * Giữ kiến trúc và thiết kế chi tiết được cập nhật * Đảm bảo các trình điều khiển kiến trúc được đáp ứng. * Duy trì Đặc điểm Kiểm tra. * Ra quyết định về những thay đổi trong kiến trúc. | Huỳnh Đức |
| **Team Members** | * Uớc tính thời gian để hoành thành nhiệm vụ. * Phân tích yêu cầu. * Thiết kế và từng bước hoàn thiện thiết kế. * Code và kiểm thử. * Cài đặt và thực hiện các bài kiểm tra chức năng. * Triển khai sản phẩm. | Lương Công Mạnh  Đặng Thế Nguyên  Nguyễn Lê Hoàng Việt  Trần Lê Bảo Duy |

*Bảng 2: Vai trò và trách nhiệm*

* 1. **Cách thức liên lạc**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người tham dự** | **Chủ đề** | **Tần suất** | **Phương thức** |
| **Manager, Mentor and Team member** | Đánh giá tiến độ dự án | Hàng tuần | Gặp mặt, Mail, Facebook, Zoom, Zalo |
| **Customer, Manager and Team Leader** | Đánh giá mức độ dự án | Hàng tuần | Họp, gặp mặt |
| **Customer, Manager and Team leader** | Các yêu cầu cho sản phẩm | Khi cần | Email, Facebook |
| **Team Leader and Team Member** | Đánh giá tiến độ của dự án và lịch các họp thường ngày. | Hàng ngày | Email, Facebook |

*Bảng 3: Cách thức liên lạc*

* 1. **Báo cáo**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Loại liên lạc** | **Phương thức, công cụ** | **Tần suất** | **Thông tin chi tiết** | **Nhân**  **sự** |
| **Liên lạc trong nhóm** | | | | |
| **Daily Meetings**  **“Cuộc họp hằng ngày”** | Facebook or email | 2 ngày | Thông tin về những gì đã làm trong 24 giờ qua, làm việc về kế hoạch cho ngày hôm nay, những khó khăn gặp phải và các giải pháp cần thiết, chỉ cần gặp 20-30 phút. | Project  team |
| **Task Planning Meeting**  **“Cuộc họp lập kế hoạch”** | Gặp trực tiếp | 15-20 ngày | Tất cả các thành viên trong nhóm cùng nhau để phân tích các yêu cầu, chức năng, làm việc trên Sprint đang làm, quy hoạch và thiết kế cho các Sprint tiếp theo. | Project  Team, Product Owner |
| **Task Review Meeting**  **“Cuộc họp rà soát công việc”** | Gặp trực tiếp | 15-20 ngày | Hoàn thành các tài liệu.  Đối với mỗi giai đoạn, chia sẻ tài liệu, cho biết điểm mạnh và điểm yếu của mỗi người. Thời gian của mỗi thành viên và các giải pháp cho dự án. | Project team ,Product Owner |
| **Giao tiếp và báo cáo** | | | | |
| **Quản lý tác vụ** | Gặp trực tiế, Gitthub, Zalo | Hàng ngày | Hệ thống theo dõi nhiệm vụ dựa trên web. Để quản lý hoặc phân chia nhiệm vụ, hãy báo cáo lỗi / vấn đề. | Project  team. |

*Bảng 4: Các báo cáo và Meeting*

# PHẠM VI QUẢN LÍ

1. 1. **Phạm vi**

Phạm vi của ứng dụng :

* Ứng dụng được cung cấp cho Người có nhu cầu tổ chức những buổi tiệc, hay chiêu đãi đồng nghiệp ăn, có thể đặt thực đơn các món ăn mà họ ưa thích. Đối với người dùng dễ dàng tìm kiếm món ăn để đặt hàng.
* Ứng dụng được phát triển trên .NET Framework 5.0.

# LỊCH / QUẢN LÝ THỜI GIAN

1. 1. **Các cột mốc**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên nhiệm vụ** | **Thời gian** | **Ngày bắt đâu** | **Ngày kết thúc** |
| 1 | Bắt đầu | 4 ngày | 04-10-2021 | 07-10-2021 |
| 2 | Khởi động | 1 ngày | 08-10-2021 | 08-10-2021 |
| 3 | Tạo tài liệu | 9 ngày | 09-10-2021 | 17-10-2021 |
| 4 | Phát triển | 45 ngày | 18-10-2021 | 01-12-2021 |
| 6 | Họp nhìn lại dự án | 2 ngày | 02-12-2021 | 03-12-2021 |
| 7 | Phát hành sản phẩm | 1 ngày | 04-12-2021 | 04-12-2021 |
|  | Total | 61 ngày | 04-10-2021 | 04-12-2021 |

Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng cho dự án này, cùng với khung thời gian hoàn thành dự kiến ​.

*Bảng 5: Cột mốc*

4. 2. **Lịch trình dự án**

Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng cho dự án này, cùng với khung thời gian hoàn thành dự kiến ​​của họ.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên công việc** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** | **Thời gian dự kiến** | **Thành viên tham gia** |
| **1** | **Bắt đầu dự án** | **04-10-2021** | **07-10-2021** | **15 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 1.1 | Lấy yêu cầu người dùng | 04-10-2021 | 05-10-2021 | 9 giờ | Tất cả thành viên |
| 1.2 | Tạo tài liệu kế hoạch | 06-10-2021 | 07-10-2021 | 6 giờ | Tất cả thành viên |
| **2** | **Khởi động dự án** | **08-10-2021** | **08-10-2021** | **4 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 2.1 | Họp khởi động dự án | 08-10-2021 | 08-10-2021 | 4 giờ | Tất cả thành viên |
| **3** | **Tạo Tài Liệu** | **09-10-2021** | **17-10-2021** | **35 giờ** | **Tất Cả Thành Viên** |
| 3.1 | Project Proposal | 09-10-2021 | 09-10-2021 | 4 giờ | Đức |
| 3.2 | UserStory | 10-10-2021 | 11-10-2021 | 10 giờ | Nguyên, Mạnh |
| 3.3 | Product BackLog | 12-10-2021 | 14-10-2021 | 12 giờ | Việt , Duy |
| 3.4 | Planing Document | 15-10-2021 | 17-10-2021 | 9 giờ | Đức |
| **4** | **Phát triển** | **18-10-2021** | **01-12-2021** | **348 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.1 | Desgin User Interface | 18-10-2021 | 20-10-2021 | 27 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.2 | Desgin Database | 21-10-2021 | 23-10-2021 | 15 giờ | Tất cả thành viên |
| **4.3** | **Sprint 1** | **24-10-2021** | **11-11-2021** | **183 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.3.1 | Họp lập kế hoạch Sprint 1 | 24-10-2021 | 24-10-2021 | 6 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.3.2 | Tạo Sprint Backlog | 25-10-2021 | 25-10-2021 | 6 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.3.3 | Tạo tài liệu Test Plan cho Sprint 1 | 26-10-2021 | 26-10-2021 | 8 giờ | Tất cả thành viên |
| **4.3.4** | **Thiết kế Trang Chủ** | **27-10-2021** | **28-10-2021** | **28 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.3.4.1 | Code giao diện trang chủ | 27-10-2021 | 28-10-2021 | 12 giờ | Đức , Nguyên |
| 4.3.4.2 | Design Test Case giao diện Trang chủ | 27-10-2021 | 28-10-2021 | 8 giờ | Mạnh, Duy |
| 4.3.4.3 | Test giao diện trang chủ | 27-10-2021 | 28-10-2021 | 6 giờ | Việt |
| 4.3.4.4 | Fix Error | 28-10-2021 | 28-10-2021 | 2 giờ | Đức , Nguyên |
| **4.3.5** | **Chức năng Tìm kiếm, Lọc và sắp món ăn** | **29-10-2021** | **31-11-2021** | **33 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.3.5.1 | Code chức năng “ Tìm kiếm, Lọc và sắp xếp món ăn” | 29-10-2021 | 31-10-2021 | 15 giờ | Đức , Nguyên |
| 4.3.5.2 | Design Test Case chức năng “ Tìm kiếm, Lọc và sắp xếp món ăn” | 29-10-2021 | 31-10-2021 | 10 giờ | Việt , Duy |
| 4.3.5.3 | Test chức năng “ Tìm kiếm, Lọc và sắp sản phẩm”. | 29-10-2021 | 31-10-2021 | 6 giờ | Mạnh |
| 4.3.5.4 | Fix Error | 31-10-2021 | 31-10-2021 | 2 giờ | Đức, Nguyên |
| **4.3.6** | **Chức năng “Xem thông tin chi tiết món ăn, Nút yêu thích”** | **01-11-2021** | **03-11-2021** | **31 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.3.6.1 | Code chức năng “ Xem thông tin chi tiết món ăn, Nút yêu thích ” | 01-11-2021 | 03-11-2021 | 15 giờ | Mạnh, Việt |
| 4.3.6.2 | Design Test “Xem thông tin chi tiết món ăn, Nút yêu thích ” | 01-11-2021 | 03-11-2021 | 9 giờ | Đức, Nguyên |
| 4.3.6.3 | Test chức năng “ Xem thông tin chi tiết món ăn, Nút yêu thích ” | 01-11-2021 | 03-11-2021 | 5 giờ | Duy |
| 4.3.6.4 | Fix Error | 03-11-2021 | 03-11-2021 | 2 giờ | Mạnh, VIệt |
| **4.3.7** | **Chức năng “ Liên hệ, Chat box ”** | **04-11-2021** | **06-11-2021** | **28 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.3.7.1 | Code chức năng “ Liên hệ, Chat box ” | 04-11-2021 | 06-11-2021 | 12 giờ | Đức , Duy |
| 4.3.7.2 | Design Test Case chức năng “ Liên hệ, Chat box ” | 04-11-2021 | 06-11-2021 | 8 giờ | Việt, Mạnh |
| 4.3.7.3 | Test chức năng “ Liên hệ, Chat box ” | 05-03-2021 | 06-03-2021 | 6 giờ | Nguyên , Duy |
| 4.3.7.4 | Fix Error | 06-11-2021 | 06-11-2021 | 2 giờ | Đức, Duy |
| **4.3.8** | **Chức năng “Đặt món , đặt hàng ”** | **07-11-2021** | **09-11-2021** | **39 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.3.8.1 | Code chức năng “ Đặt món , đặt hàng ” | 07-11-2021 | 09-11-2021 | 21 giờ | Duy, Mạnh, Việt |
| 4.3.8.2 | Design Test Case chức năng “ Đặt món , đặt hàng ” | 07-11-2021 | 09-11-2021 | 12 giờ | Nguyên, Đức |
| 4.3.8.3 | Test chức năng “ Đặt món , đặt hàng ” | 07-11-2021 | 09-11-2021 | 3 giờ | Nguyên |
| 4.3.8.4 | Fix Error | 09-11-2021 | 09-11-2021 | 3 giờ | Duy, Mạnh, Việt |
| 4.3.8.5 | Sprint 1 Review Meeting | 10-11-2021 | 10-11-2021 | 2 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.3.8.6 | Sprint 1 Retrospective Meeting | 11-11-2021 | 11-11-2021 | 2 giờ | Tất cả thành viên |
| **4.4** | **Sprint 2** | **12-11-2021** | **01-12-2021** | **123 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.4.1 | Họp lập kế hoạch Sprint 2 | 12-11-2021 | 12-11-2021 | 5 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.4.2 | Tạo Sprint Backlog | 13-11-2021 | 13-11-2021 | 5 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.4.3 | Tạo tài liệu Test Plan cho Sprint 2 | 14-11-2021 | 14-11-2021 | 7 giờ | Tất cả thành viên |
| **4.4.4** | **Chức Năng “ Đăng Nhập”** | **15-11-2021** | **17-11-2021** | **13 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.4.4.1 | Code chức năng “ Đăng Nhập” | 15-11-2021 | 17-11-2021 | 6 giờ | Đức |
| 4.4.4.2 | Design Test Case chức năng “ Đăng Nhập” | 16-11-2021 | 17-11-2021 | 3 giờ | Nguyên, Mạnh |
| 4.4.4.3 | Test chức năng “ Đăng nhập ” | 16-11-2021 | 17-11-2021 | 3 giờ | Việt,Duy |
| 4.4.4.4 | Fix Error | 17-11-2021 | 17-11-2021 | 1 giờ | Đức |
| **4.4.5** | **Chức năng “ Quản lý tài khoản, Quản lí loại sản phẩm, Quản lí danh sách liên hệ ”** | **18-11-2021** | **22-112021** | **44 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.4.5.1 | Code chức năng “ Quản lý tài khoản, Quản lí loại sản phẩm, Quản lí danh sách liên hệ ” | 18-11-2021 | 22-11-2021 | 30 giờ | Đức, Nguyên |
| 4.4.5**.**2 | Design Test Case chức năng “ Quản lý tài khoản, Quản lí loại sản phẩm, Quản lí danh sách liên hệ ” | 19-11-2021 | 22-11-2021 | 8 giờ | Mạnh,Việt |
| 4.4.5.3 | Test chức năng “ Quản lý tài khoản, Quản lí loại sản phẩm, Quản lí danh sách liên hệ ” | 19-11-2021 | 22-11-2021 | 4 giờ | Duy |
| 4.4.5.4 | Fix Error | 22-11-2021 | 22-11-2021 | 2 giờ | Đức, Nguyên |
| 4.4.6 | **Chức năng “Quản lý đơn hàng, thống kê”** | **23-11-2021** | **29-11-2021** | **41 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| 4.4.6.1 | Code chức năng “ Quản lý đơn hàng, thống kê ” | 23-11-2021 | 27-11-2021 | 20 giờ | Đức, Nguyên |
| 4.4.6.2 | Design Test Case chức năng “ Quản lý đơn hàng, thống kê ” | 24-11-2021 | 27-11-2021 | 9 giờ | Mạnh, Duy |
| 4.4.6.3 | Test chức năng “ Quản lý đơn hàng, thống kê ” | 24-11-2021 | 27-11-2021 | 6 giờ | Việt |
| 4.4.6.4 | Fix Error | 28-11-2021 | 29-11-2021 | 6 giờ | Đức, Nguyên |
| 4.4.7 | Sprint 2 Review Meeting | 30-11-2021 | 30-11-2021 | 4 giờ | Tất cả thành viên |
| 4.4.8 | Sprint 2 Retrospective Meeting | 01-12-2021 | 01-12-2021 | 4 giờ | Tất cả thành viên |
| **5** | **Họp dự án** | **02-12-2021** | **03-12-2021** | **8 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| **6** | **Kết thúc và chuyển giao** | **04-12-2021** | **04-12-2021** | **6 giờ** | **Tất cả thành viên** |
| **The total of working hour(s): (1)+(2)+(3)+(4)+(5)+(6)** | | | | **416 (hours)** | |

*Bảng 6: Lịch làm việc chi tiết*

# CHI PHÍ QUẢN LÝ / NGÂN SÁCH

1. 1. **Chi phí** **cá nhân/Giờ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Họ và tên** | **Vị trí** | **Mức lương (VNĐ/Giờ)** |
| Huỳnh Đức | Scrum Master | 25.000 |
| Lương Công Mạnh | Team Member | 25.000 |
| Đặng Thế Nguyên | Team Member | 25.000 |
| Nguyễn Lê Hoàng Việt | Team Member | 25.000 |
| Trần Lê Bảo Duy | Team Member | 25.000 |

*Bảng 7: Chi phí cho một cá nhân trên một giờ làm việc*

* 1. **Tổng dự toán**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tiêu chí** | **Đơn vị** | **Chi phí (VNĐ)** |
| 1 | Giờ làm việc | **416** | 10.400.000 |
| 2 | Hỗ trợ chi phí đi lại | 50.000 | 250.000 |
| 3 | Hỗ trợ chi phí ăn trưa | 50.000 | 250.000 |
| 4 | Khấu hao máy tính cá nhân | 50.000 | 250.000 |
| **Tổng chi phí** | | | 11.150.000 |

*Bảng 8: Bảng chú thích cho dự toán chi phí*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mô tả** | **Số lượng** | **Đơn vị** |
| Số lượng thành viên | 5 | Người |
| Số giờ làm việc mỗi ngày | 1.36 | Giờ |
| Chi phí cho mỗi thành viên trên một giờ làm việc | 25.000 | VNĐ |
| Chi phí hỗ trợ đi lại trên 1 người | 50.000 | VNĐ |
| Thời hạn dự án | 2 | Tháng |
| Chi phí hổ trợ ăn uống cho 1 người trên 1 ngày | Tự Cấp | VNĐ |
| Giá mỗi máy tính | 20.000.000 | VNĐ |
| Tuổi thọ mỗi máy tính | 10 | Năm |
| Thời gian sử dụng của mỗi máy tính | 2 | Tháng |
| Số ngày làm việc | 61 | Ngày |

*Bảng 9: Bảng mô tả chỉ tiết cho dự toán chi phí*

# QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN

* 1. **Các nguyên tắc và giai đoạn phát triển**

Phương pháp SCRUM dựa vào sự gia tăng phát triển của một ứng dụng phần mềm trong khi vẫn duy trì một danh sách minh bạch trong việc nâng cấp hoặc hiệu chỉnh các yêu cầu được thực hiện (backlog). Nó liên quan đến việc giao hàng thường xuyên, thường là bốn tuần một lần, và khách hàng nhận được một ứng dụng hoạt động hoàn hảo bao gồm nhiều tính năng hơn và nhiều hơn. Đây là lý do tại sao phương pháp dựa vào sự phát triển lặp đi lặp lại với nhịp không đổi từ 2-4 tuần. Do đó, việc nâng cấp có thể được tích hợp dễ dàng hơn khi sử dụng chu trình chữ V.

Phương pháp này đòi hỏi bốn loại cuộc họp:

* Các cuộc họp hàng ngày: Toàn bộ nhóm họp khoảng 15 phút mỗi ngày để trả lời ba câu hỏi sau, thường là khi đứng: Tôi đã làm gì hôm qua? Tôi sẽ làm gì hôm nay? Có trở ngại gì khó khăn vào ngày hôm nay không?
* Các cuộc họp lập kế hoạch: Toàn bộ nhóm tập hợp để quyết định các tính năng sẽ tạo nên cuộc chạy nước rút sau này.
* Các cuộc họp rà soát công việc: Trong cuộc họp này, mỗi thành viên trình bày những gì mình đã làm trong quá trình chạy nước rút. Họ tổ chức một sự cắt giảm các tính năng mới hoặc trình bày về kiến ​​trúc. Đây là cuộc họp không chính thức kéo dài khoảng 2 giờ đồng hồ mà stoàn đội tham dự.
* Các cuộc họp hồi cứu: Vào cuối mỗi lần chạy nước rút, nhóm phân tích cả những yếu tố thành công và không thành công trong hoạt động của họ. Trong cuộc họp này kéo dài trong khoảng từ 15 đến 30 phút, trong đó mọi người được mời và nói chuyện riêng về mình, một cuộc bỏ phiếu được tổ chức để quyết định những cải tiến cần thực hiện.

Lợi thế của phương pháp này bao gồm việc giảm thiểu tài liệu tới mức tối thiểu để đạt được năng suất cao nhất. Chỉ viết những tài liệu tối thiểu cho phép lưu lại lịch sử của các quyết định được đưa ra trong dự án và dễ dàng thực hiện các can thiệp vào phần mềm khi nó đi vào giai đoạn bảo trì.



*Hình 1: Các giại đoạn trong SCRUM*

Phương pháp SCRUM bao gồm ba thành phần chính sau:

* Product owner (Chủ sở hữu sản phẩm): Trong hầu hết các dự án, chủ sở hữu sản phẩm là người lãnh đạo nhóm dự án của khách hàng. Anh ta là người sẽ xác định và ưu tiên các tính năng của sản phẩm, chọn ngày và nội dung của mỗi lần chạy nước rút dựa trên các giá trị (khối lượng công việc) mà nhóm giao tiếp với anh ta.



*Hình 2: Thành viên nhóm Scrum*

* Scrum Master (“Trưởng” Scrum): Anh ta là người lãnh đạo hỗ trợ cho dự án vì anh ta đảm bảo rằng mọi người trong nhóm hoạt động hết khả năng bằng cách loại bỏ những trở ngại và bảo vệ đội khỏi những sự can thiệp từ bên ngoài. Hơn Hợp, Tạo điều kiện cho sự hợp tác chặt chẽ giữa các vai trò và chức năng trong dự án.
* Nhóm dự án (Project team): Một nhóm gồm 4-10 người và cùng nhóm với tất cả các Hợp chuyên gia CNTT cần thiết cho một dự án, ví dụ như nhà thiết kế, nhà phát triển, người kiểm tra v.v… Nhóm nghiên cứu tự tổ chức và không thay đổi trong suốt toàn bộ quá trình nước rút (Sprint).

# RỦI RO DỰ ÁN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ĐÁNH GIÁ KHẢ NĂNG VÀ MỨC ĐỘ NGHIỆM TRỌNG ĐỐI VỚI MỖI RỦI RO** | | | |
| **L** | Thấp | **E** | Cực kỳ nghiêm trọng |
| **M** | Trung Bình | **NA** | Không |
| **H** | Cao |  |  |

*Bảng 10: Đánh giá khả năng và mức độ nghiêm trọng đối với mỗi rủi ro*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Risk (Rủi ro)** | **Definition (Đinh nghĩa)** | **Level (Mức độ)** | **Likelihood (Khả năng)** | **Mitigation Strategy (Chiến lược để giảm thiểu)** |
| Đánh giá kế hoạch của dự án | Kế hoạch có thể bị hoãn lại do dự toán ban đầu của dự án. | L | L | Phân tích và đánh giá quy mô.  Giảm yêu cầu. |
| Yêu cầu | Mâu thuẫn có thể tồn tại bên trong yêu cầu.  Yêu cầu quan trọng có thể bị thiếu trong các yêu cầu chính thức. | H | H | Thông nhất yêu cầu trước khi phân tích. |
| Dự kiến lịch trình của dự án | Thời gian làm việc. | M | M | Thời gian dự án được cấp nhật và đánh giá thường xuyên. |
| Kinh nghiệm lập trình | Ngôn ngữ lập trình và công nghệ | M | L | Chia sẻ kinh nghiệm để nghiên cứu trong thời gian ngắn nhất. |
| Các qui trình kĩ thuật | Các phương thức bình thường không thể đáp ứng các yêu cầu của các giải pháp cụ thể.  Quá trình này có thể được cải thiện và hiệu quả hơn. | L | M | Phân tích yêu cầu và quy trình để đảm bảo mức độ phù hợp.  Nếu quy trình mới là cần thiết, chúng ta cần đánh giá quy trình này có cải thiện hơn không so với quy trình cũ. |
| Mạng (Network) | Bị chặn bới giới hạn bang thông. | H | H | Nâng cấp đường truyện mạng. |
| Thời gian (Time) | Thời gian dự án quá ngắn, nên nhóm không thể hoàn thành dự án.  Trong quá trình thực hiện dự án, đội ngũ của chúng tôi tốn thời gian để vừa tìm hiểu vừa thực hiện dự án.Vì vậy nhóm của chúng tôi không thể tập trung tất cả thời gian để thực hiện dự án này. | H | M | Tăng thời gian làm việc trong ngày, tăng ca thêm vào ngày thứ 7 và chủ nhật. |
| Quản trị dự án | Hệ thống quản trị dự án có thể không hỗ trợ đầy đủ các yêu cầu của dự án. | L | H | Thảo luận với nhóm để đưa ra các giải pháp. |

*Bảng 11: Rủi ro dự án****.***

# QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG

2. 1. **Mục tiêu chất lượng**

Các mục tiêu về chất lượng cho dự án được trình bày dưới đây. Chúng sẽ được kiểm tra liên tục với các thành viên trong nhóm và có thể bổ sung các mục tiêu dựa trên nhận thức của thành viên về chất lượng.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Factor (Hệ số)** | **Description (Mô tả)** |
| 1 | Timeliness (Tính kịp thời) | Cung cấp sản phẩm đúng thời gian qui định. |
| 2 | Functionality (Chức năng) | Đáp ứng tất cả các chức năng trong yêu cầu của người dùng (User Stories) |
| 3 | Reliability (Độ tin cậy) | Nên đáp ứng các tiêu chí sau: - Không có khiếm kHợpết lớn. (Số lỗi tìm thấy trong giai đoạn thử nghiệm nghiệm thu) / (Mức độ nỗ lực của dự án) <= 1 |

*Bảng 12: Bảng mục tiêu chất lượng*

* 1. **Chỉ số**

Số liệu phần mềm dự kiến sẽ được sử dụng trong quá trình này được liệt kê trong bảng dưới đây:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Type(loại) | Metric(chỉ số) | Unit of Measures(Đơn vị đo lường) | Estimation(ước lượng) | Frequency (tần suất) |
| Timeliness  (Tính kịp thời) | Sản phẩm | % | >=90% | Tại phiên bản cuối |
| Effort | Sản phẩm | Man-Day | (30 MD) | Hàng tuần |
| Correctness  (Sự chính xác) | Sản phẩm | Tổng các khiếm khuyết. | Không có khiếm khuyết lớn. (Số lỗi tìm thấy trong giai đoạn thử nghiệm nghiệm thu) / (Mức độ nỗ lực của dự án) <= 1 | Tại phiên bản cuối |
| Elapsed time  (Thời gian đã qua) | Dự án | Day | 36 ngày | Tại phiên bản cuối |

*Bảng 13: Bảng chỉ số*

* 1. **Kiểm tra (Tests and Reviews)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase**  **(Giai đoạn)** | **Qualified item** | **Kí hiệu và loại Review.**  **No& Types of Review.** | **Ước tính sự nổ lực(người/ngày)**  **(Estimated effort (person days))** | **Exit criteria**  **(tiêu chuẩn kết thúc)** |
| Start-Up  (Bắt đầu) | Xem lại bản kế hoạch dự án | External(2) | 1 | Approved by PM |
|  | Internal review PP | Internal(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |
| Analysis & Design | Internal System Design Review | Internal(3) | 1 | Approved by Product Owner |
|  | Review System Design | External(3) | 1 | Approved by PM |
| Coding | Review Source Code | External(3) | As Needed (4) | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 Approved by Scrum Master |
| System Test | System Test plan review | Internal(3) | 1 | Approved by Scrum Master |
|  | Updated System test plan review | Internal(3) | As Needed |  |
|  | Final Inspection of all deliverables | Internal(3) | 1 | Fatal = 0 Cosmetic < 10 |

*Bảng 14: Bảng kiểm tra*

* 1. **Báo cáo sự cố và khác phục**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mục** | **Hoạt động** | **Tuần suất** | **Template No** |
| 1 | Sprint Review & Defect logging | End of Sprint | Review Report |
| 2 | Sprint Retrospective & Reflection | End of Sprint | Retrospective Report |
| 3 | Issues reporting | On demand | Google Issues (Google Code) |

*Bảng 15: Bảng báo cáo và khắc phục sự cố*

# QUẢN LÝ CẤU HÌNH

1. 1. **Danh mục cấu hình tài liệu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục** | **Tên danh mục** | **Ghí chú** |
| 1 | Proposal |  |
| 2 | User Story |  |
| 3 | Product Backlog |  |
| 4 | Sprint Backlog |  |
| 5 | Project Planing |  |
| 6 | Use Interface Design |  |
| 7 | Design Database |  |
| 8 | Test case |  |
| 9 | Test Plan |  |
| 10 | Meeting Report |  |

* 1. **Quy ước cách đặt tên**

Quy ước về cách đặt tên sẽ được nêu rõ trong tiêu chuẩn vể Code và các tài liệu hướng dẫn…………………………(đường dẫn đến file lưu trên google )

# CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC

* 1. **Công nghệ để phát triển dự án**
* Ngôn ngữ lập trình:
* Web Client: HTML&CSS, Javascript
* Web Server: ASP.NET
  1. **Môi trường phát triển**
* Hệ điều hành:Windows hoặc Linux
* Công cụ lập trình: Visual Studio
* Cơ sở dữ liệu: SQL Server
* Môi trường: Entity Framework 5.0
  1. **Hạng mục khác**
* Tài nguyên con người: 5 người.
* Ngân sách: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án phải được hoàn tất trong vòng 2 tháng.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

* ProjectProposal
* Quy trình Scrum