

QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

Sinh viên: Nguyễn Tiến Thịnh – Lớp LTU14 – MSVV: 20158367

I. Mục đích

- Đưa đến cái nhìn tổng quan về một quy trình phát triển sản phẩm hoàn chỉnh cho các dự án CNTT
- Tìm hiểu và áp dụng quy trình Agile – Scrum vào phát triển sản phẩm

II. Nội dung chi tiết

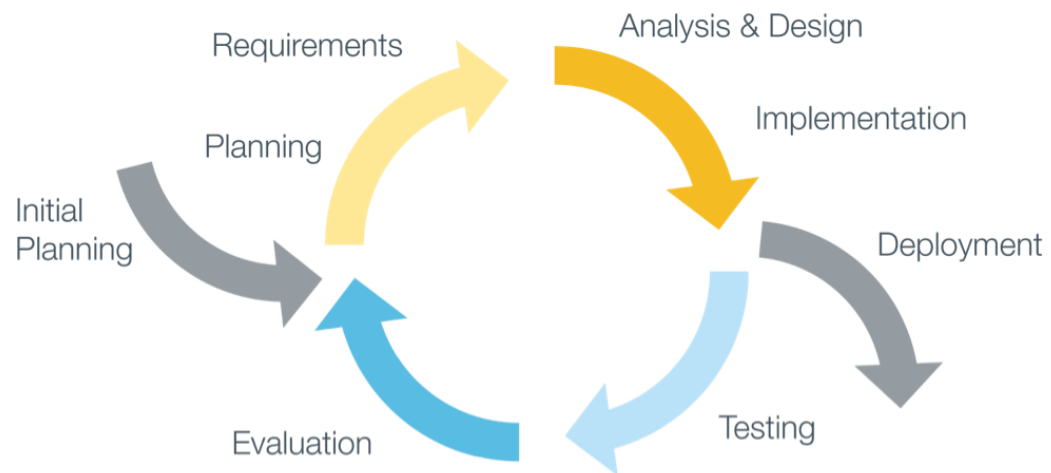
- Phần 1. Giới thiệu chung
 - 1. Khái niệm
 - 2. Vai trò
- Phần 2. 4 pha căn bản trong quy trình phát triển phần mềm
 - 1. Đặc tả phần mềm
 - 2. Phát triển phần mềm
 - 3. Đánh giá phần mềm
 - 4. Tiến hóa phần mềm

II. Nội dung chi tiết

- Phần 3: Các mô hình phát triển phần mềm
- A. Waterfall Model (mô hình thác nước)
- B. Mô hình Agile
- C. Mô hình Scrum

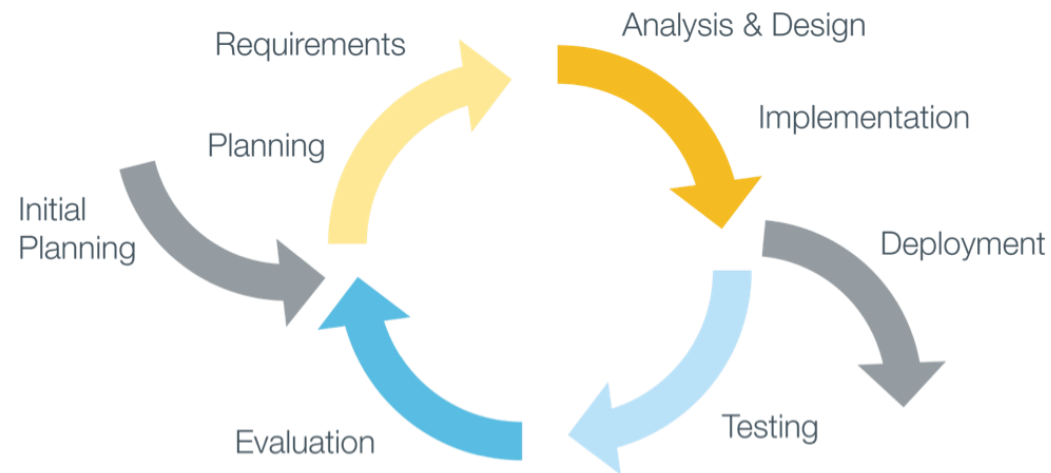
III. Giới thiệu chung

- Mục tiêu xây dựng và phát triển phần mềm
- Ứng dụng trong thực tế đối với freelancer/outourcing/product

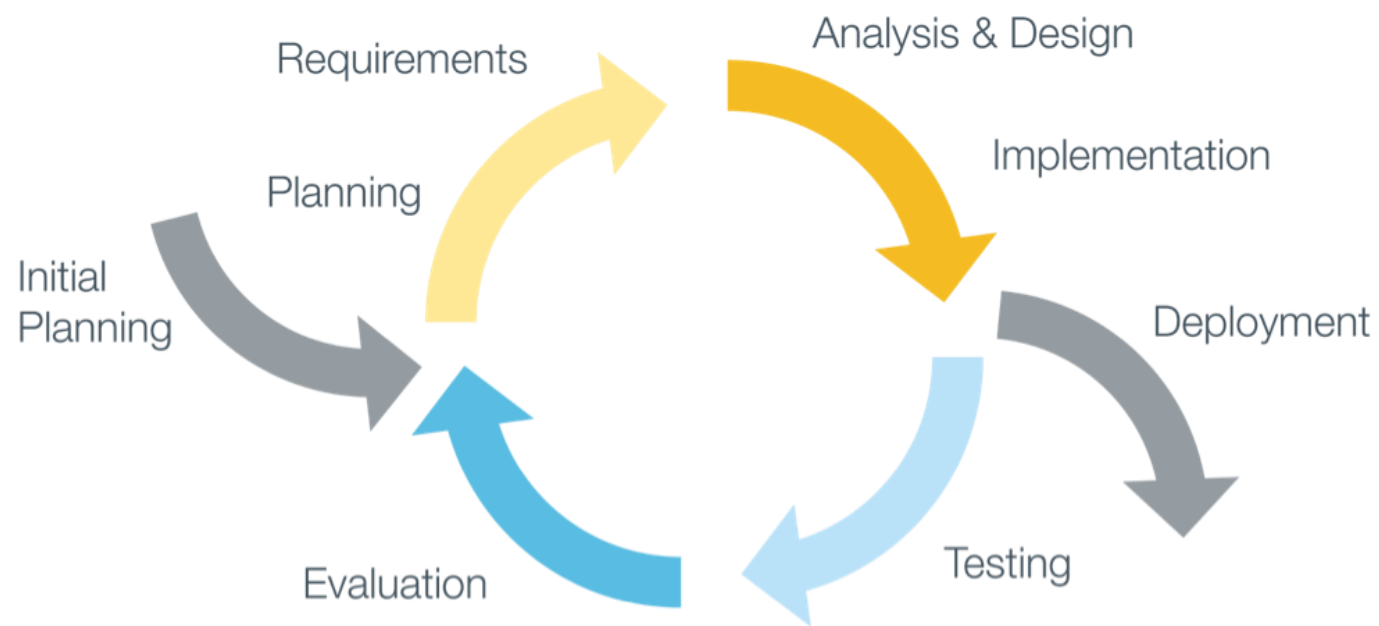


III. Giới thiệu chung

- Một quy trình tốt và hợp lý luôn tạo ra những sản phẩm đạt tiêu chuẩn. Nó giúp tương tác hóa những hoạt động và yếu tố với nhau một cách nhịp nhàng, đem lại hiệu quả
- Quy trình phần mềm đem lại chất lượng, năng suất, giá thành phần mềm, từ đó tăng tính cạnh tranh và đem lại lợi nhuận cao cho doanh nghiệp

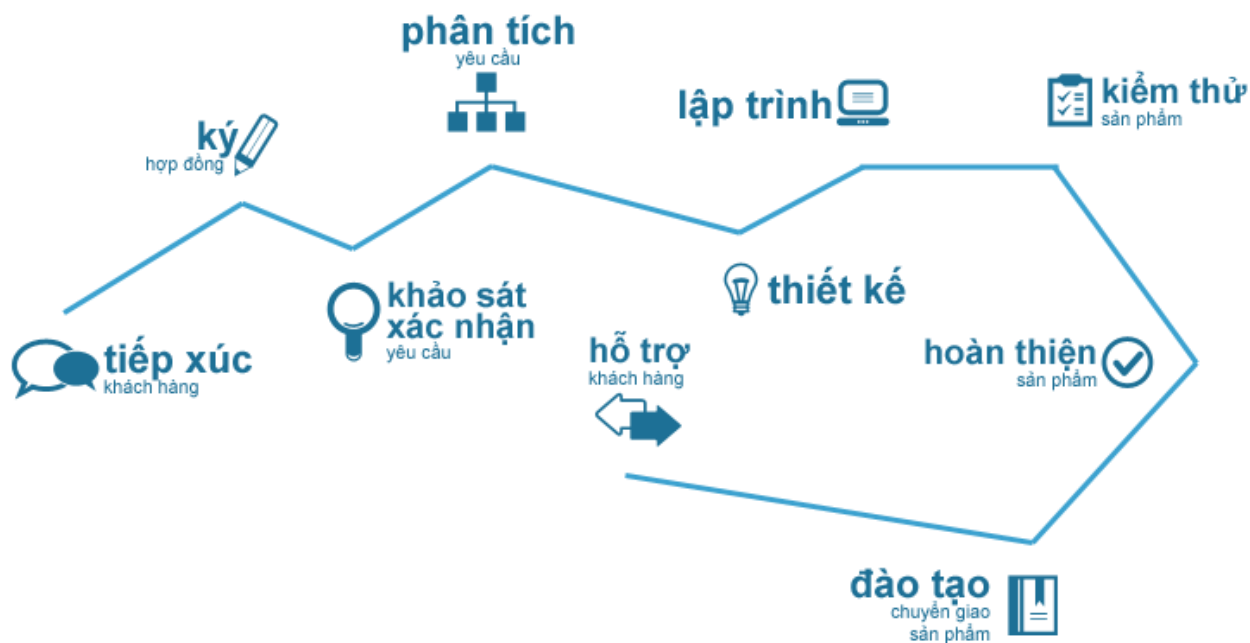


IV. 4 PHA CĂN BẢN TRONG QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM



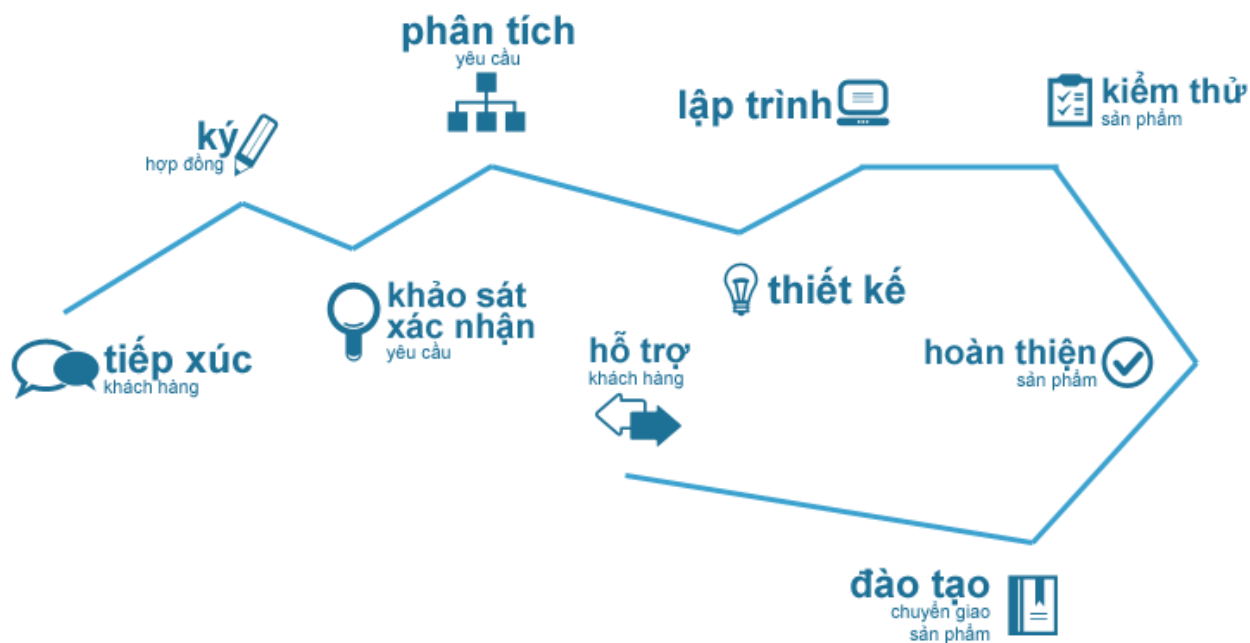
V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- A. MÔ HÌNH THÁC NƯỚC – WATERFALL



V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- A. MÔ HÌNH THÁC NƯỚC – WATERFALL



V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- A. MÔ HÌNH THÁC NƯỚC – WATERFALL
- MÔ TẢ :
- MÔ HÌNH NÀY ÁP DỤNG THEO TÍNH TUẦN TỰ CỦA GIAI ĐOẠN (STEP BY STEP)
- KHÔNG ĐƯỢC QUAY LẠI GIAI ĐOẠN TRƯỚC ĐỂ XỬ LÝ YÊU CẦU
- MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM ĐẦU TIÊN

V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

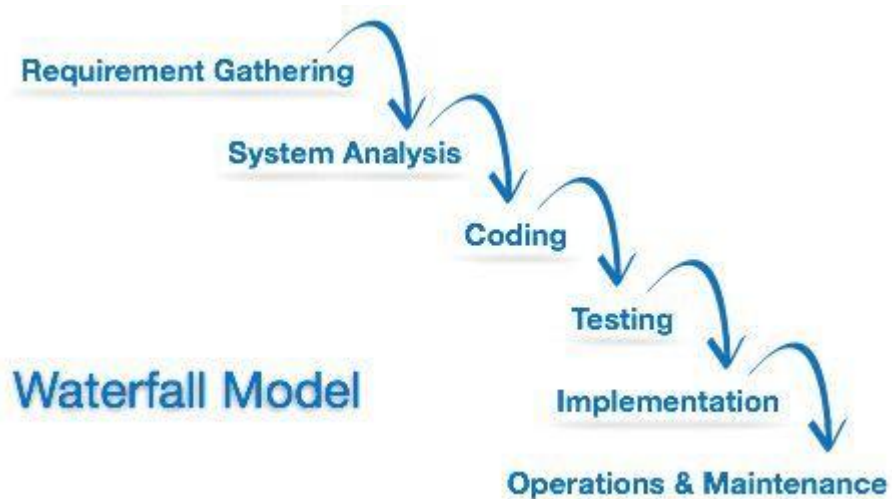
- A. MÔ HÌNH THÁC NƯỚC – WATERFALL
- ÁP DỤNG CHO CÁC DỰ ÁN KHÔNG THƯỜNG XUYÊN BỊ THAY ĐỔI VỀ YÊU CẦU

V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- A. MÔ HÌNH THÁC NƯỚC – WATERFALL
- ƯU ĐIỂM VÀ NHƯỢC ĐIỂM

V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- A. MÔ HÌNH THÁC NƯỚC – WATERFALL
- CÁC GIAI ĐOẠN XỬ LÝ NỐI TIẾP



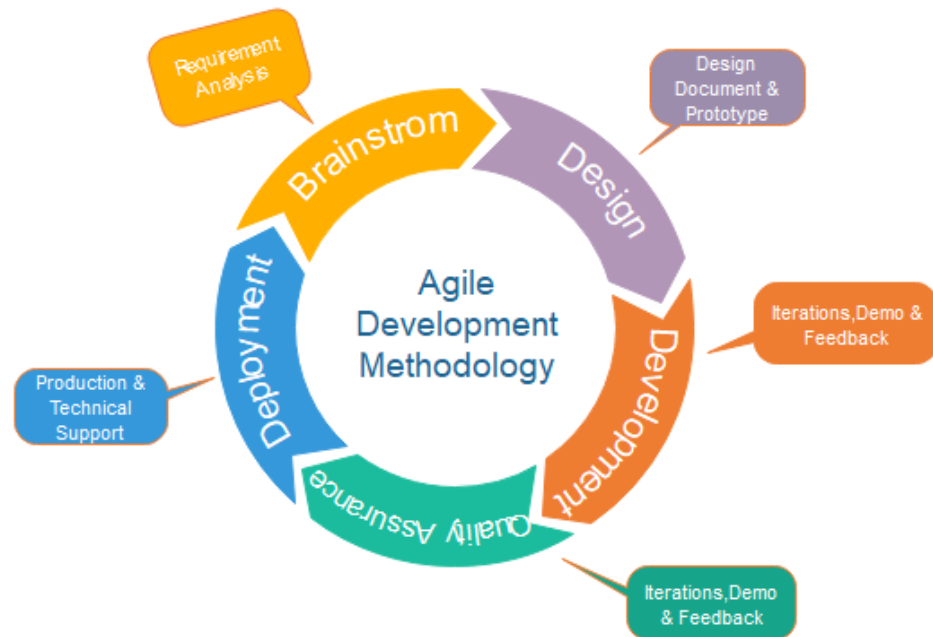


Fig. Agile Model

V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- B. MÔ HÌNH AGILE
- MÔ TẢ



Fig. Agile Model

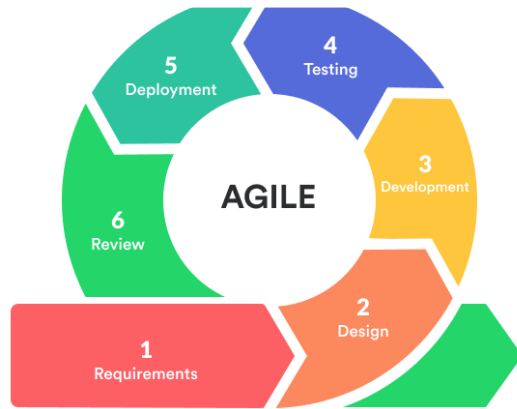
V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- B. MÔ HÌNH AGILE
- ÁP DỤNG VỚI BẤT KỲ DỰ ÁN NÀO NHƯNG CẦN SỰ TƯƠNG TÁC CỦA KHÁCH HÀNG



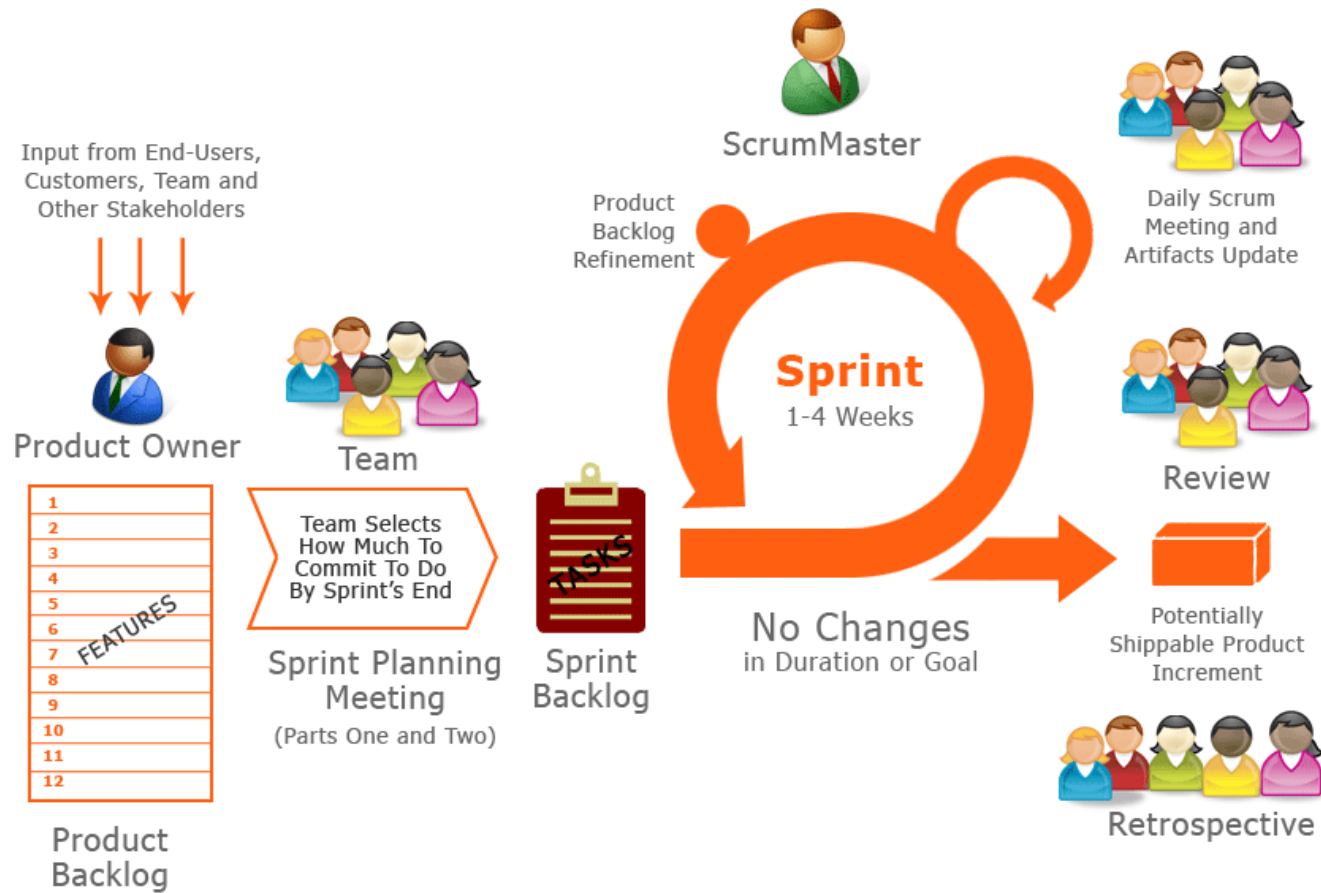
V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- B. MÔ HÌNH AGILE
- ƯU NHƯỢC ĐIỂM



V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

- **B. MÔ HÌNH AGILE**
- **ĐẶC TRƯNG CỦA AGILE**
- **1. TÍNH LẶP:** Dự án thực hiện theo Sprint (1-4 tuần)
- Mục tiêu phân giải phần mềm thành từng phần nhỏ và xử lý từng phần nhỏ đó
- Không thực hiện lập kế hoạch dài hạn
- **2. TÍNH TIỆM TIẾN VÀ TIẾN HÓA**
- Những phần nhỏ sử dụng được ngay, và sử dụng cũng như nâng cấp cho đến khi khách hàng thỏa mãn
- **3. TÍNH THÍCH ỨNG**
- Có thể dễ dàng tùy biến khi có thay đổi



V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

MÔ HÌNH SCRUM – MÔ HÌNH LINH HOẠT

V. CÁC MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM

MÔ HÌNH SCRUM – MÔ HÌNH LINH HOẠT

QUÁ TRÌNH PHÁT TRIỂN

1. PO tạo ra product backlog chứa các requirement từ dự án và được sắp xếp theo thứ tự ưu tiên
2. Đội sản xuất sẽ thực hiện lặp đi lặp lại quy trình phát triển phần mềm trong 1 sprint và bàn giao gói phần mềm hoàn chỉnh trong sprint đó
3. Trước khi code, cả đội họp với PO để lập kế hoạch cho từng sprint để phân chia công việc cũng như tối ưu công việc trong sprint đó
4. Trong suốt quá trình làm việc nhóm sẽ phải cập nhật sprint backlog và thực hiện họp hằng ngày (daily scrum) để chia sẻ tiến độ công việc và vướng mắc trong quá trình làm việc