website ứng dụng chia làm 3 phần :

header:

body

footer

mô hình thác nước : tuần tự các giai đoạn khi giai đoạn trước kết thúc sau đó mới đến giai đoạn sau

mô hình chữ V : mỗi giai đoạn phát triển pm thì đều có giai đoạn kiểm thử phần mềm

áp dụng dự án : cnpm phải xác định rõ ràng và các công cụ phải được tìm hiểu kĩ ( hiển thị thông tin , dữ liệu cty giới thiệu sản phẩm, trang báo ...)

AGILE MODEL :

không đưa tất cả yêu cầu và code cùng lúc mà chia nhỏ thành từng sprin , mỗi sprin chia nhỏ và code và test nhất định

hỏi BA về nhiệm vụ ( thường viết về moockup)

kickoff ( ngày bắt đầu dự án )

ưu điểm :

giảm tgian cần thiết để tận dụng một số tính năng của hệ thống

kq sẽ cho phần mềm chất lượng cao trong tg ngắn nhất

nhược điểm :

phụ thuộc vào kĩ năng của ng phát triển phần mềm

quy trình scrum: 3 vai trò

PO( chủ sản phẩm ) : định hướng vai trò và quá trình phát triển của sp

Scrum master : ng mà có hiểu biết về quy trình scrum và đảm bảo nhóm có thể làm việc hiệu quả với Scrum

Devteam ( nhóm phát triển )

4 cuộc họp

Daily Scrum (họp đầu ngày )

Sprint Review ( họp sơ kết Sprint)

Sprint Restrospective (Họp cải tiến Sprint)

* Trong mỗi 1 sprint thì các thành viên của dự án phải tạo task cho code và test,1 task code xong là phải có task test liền ngay đó. Do thời gian làm ngắn ngày nên hiệu quả làm việc phải cao, đúng tiến độ để đảm bảo cuối sprint là hoàn thành testing.