**6. Tài liệu SRS:**

- Phân tích rõ yêu cầu, mong muốn của khách hàng cho sản phẩm của họ, làm rõ tất cả các yêu cầu thành các chức năng nhỏ. Khi đó mình đưa cho khách hàng kiểm trá xem coi cái ý hiểu của mình của đúng với mong muốn của khách hàng hay không.

- Nó cũng sẽ giúp mình phân chia được công việc, chia nhỏ các công việc ra làm nhiều phần.

- Ước lượng được thời gian thực hiện phần mềm

- Khi đã phân tích kỹ được yêu cầu thì mình có thể tính toán được các chi phí bỏ tra để thực hiện(nhân lực, thời gian, công nghệ, kiến trúc nào cần sử dụng).

**7. Tài liệu UX:**

- Tài liệu mô tả tương tác người dùng với hệ thống nhà cung cấp những trải nghiệm tốt nhất cho người dùng khi sử dụng phần mềm, đưa ra HDSD, luồng xử lý của phần mềm, các bước thực hiện phần mềm.

- Khác với SRS có thêm các luồng xử lý, mô tả chi tiết hơn SRS có hình ảnh

**8. Tài liệu UI:**

- Băt buộc có, thống nhất về cách thực hiện, màu chữ, kích cỡ, kiểu chữ

- Tiết kiệm thời gian developer phjair bỏ ra để tính toán các kích thước vịt rí bỏ các mục, khối. Khi có tài liệu này ta ko cần quan tâm đặt kích thước ở đâu, sử dụng hình ảnh như nào. LTV chỉ cần nhìn cào và code theo

**9.Tài liệu TEST:**

- Đảm bảo chất lượng phần mềm, nhằm cung cấp cho khách hàng sản phẩm tốt nhất.

- Kiểm tra đã đủ yêu cầu, đúng móng muốn khách hàng hay chưa

**10. Tài liệu SAD:** trong giai đoạn sơ khởi của dự án và bắt buộc bàn giao trong quá trình phát triển sản phẩm.

**-** Tài liệu kiến trúc phần mềm, – Giúp nhà phát triển hiểu lý do đằng sau các quyết định chọn lựa kiến trúc.

- Để truyền đạt thông tin liên quan hệ thống đến các thành viên tham gia thiết kế và phát triển hệ thống.

- ƯỚC lượng lên kế hoạch cho dự án, đánh giá hiệu năng của hệ thống