



PHU XUAN
UNIVERSITY

PHƯƠNG PHÁP SCRUM (tt)

ThS. Châu Thị Dung

Nội dung

- Sự kiện trong Scrum
- Đóng khung
- Định nghĩa hoàn thành
- Biểu đồ Brundown chart
- Ưu điểm và nhược điểm của Scrum

Mục tiêu

- Hiểu được các quy trình Sprint
- Hiểu được những lợi ích của các cuộc họp Sprint
- Hiểu được và vận dụng việc đóng khung dự án

SỰ KIỆN TRONG SCRUM

Mô hình

SCRUM



Sprint

- một khung-thời-gian (time-box) có thời gian 2 – 4 tuần để tạo ra các phần tăng trưởng của sản phẩm có thể chuyển giao được. Sprint có khoảng thời gian nhất quán trong suốt quá trình phát triển. Một Sprint mới bắt đầu ngay khi Sprint trước khép lại¹

- Sprint chứa và bao gồm cuộc **Họp Kế hoạch Sprint** (Sprint Planning Meeting), các cuộc **Họp Scrum hằng ngày** (Daily Scrum), một buổi họp **Sơ kết Sprint** (Sprint Review) và một buổi họp **Cải tiến Sprint** (Sprint Retrospective).

Bắt đầu Sprint

- Nhóm phát triển sẽ lựa chọn một số hạng mục từ một danh sách ưu tiên các yêu cầu
- Sau đó nhóm phát triển bắt tay vào giải quyết từng hạng mục đã lựa chọn
- Hàng ngày nhóm thanh tra quá trình thực hiện và điều chỉnh các bước tiếp theo

Hạng mục Product Backlog	Công việc	Đang làm	Hoàn thành
Hạng mục 1	Công việc 1, công việc 2, công việc 3	Công việc 1, công <u>việc</u> 3	Công việc 2
Hạng mục 2	Công việc 1, công việc 2, công việc 3	Công việc 2, công việc 3	Công việc 1
Hạng mục 3	Công việc 1, công việc 2, công việc 3		
Hạng mục 4	Công việc 1, công việc 2, công việc 3		

Trong suốt Sprint

- Không cho phép bất kì sự thay đổi nào ảnh hưởng đến Mục tiêu Sprint
- Thành phần Nhóm Phát triển được giữ nguyên
- Mục tiêu chất lượng không được cắt giảm
- Phạm vi có thể được làm rõ và tái thương lượng giữa Product Owner và Nhóm Phát triển

Kết thúc Sprint

- Nhóm sơ kết Sprint với các bên liên quan, trình bày các việc đã làm, mọi người tiếp nhận các phản hồi, đóng góp để đưa vào Sprint tiếp theo

- Scrum quan tâm tới phần tăng trưởng thực sự ở cuối mỗi Sprint. Đối với một quy trình phát triển phần mềm thì:
 - Scrum đã được tích hợp hệ thống
 - Kiểm thử đầy đủ
 - Tài liệu hoàn chỉnh
 - Có thể chuyển giao

CÁC CUỘC HỌP TRONG SPRINT

Sprint Planning

- Nhóm phát triển gặp gỡ với Product Owner để lên kế hoạch làm việc. Scrum sử dụng cách thức lập kế hoạch từng phần và tăng dần theo thời gian, dẫn đến việc lập kế hoạch được lặp đi lặp lại

Daily Scrum

- Scrum Master tổ chức cho Đội sản xuất họp hằng ngày, Nhóm Phát triển chia sẻ tiến độ công việc cũng như chia sẻ các khó khăn gặp phải trong quá trình phát triển phần mềm suốt một Sprint

Sprint Review

- Cuối Sprint, nhóm phát triển cùng với Product Owner sẽ rà soát lại các công việc đã hoàn tất (DONE)

- Sprint Retrospective (Họp cải tiến Sprint). Dưới sự trợ giúp của Scrum Master, nhóm phát triển sẽ rà soát lại toàn diện Sprint vừa kết thúc và tìm cách cải tiến quy trình làm việc

Sprint retrospective

- Dưới sự trợ giúp của Scrum Master, nhóm phát triển sẽ rà soát lại toàn diện Sprint vừa kết thúc và tìm cách cải tiến quy trình làm việc cũng như bản thân sản phẩm

ĐÓNG KHUNG THỜI GIAN

Khái niệm

- Đóng khung thời gian là xác định một khoảng thời gian hữu hạn cố định cho từng hoạt động

Lợi ích

- Gia tăng tập trung trong công việc
- Tối ưu hoá công việc
- Tăng năng suất công việc
- Nhanh chóng có được các phản hồi
- Giúp bạn quản lý được rủi ro

ĐỊNH NGHĨA HOÀN THÀNH

Burndown chart

- Là biểu đồ hiển thị xu hướng của dự án dựa trên lượng thời gian cần thiết còn lại để hoàn tất công việc, dùng để theo dõi tiến độ của Sprint

ƯU ĐIỂM VÀ NHƯỢC ĐIỂM

Ưu điểm

- Một người có thể làm nhiều việc ví dụ như dev có thể test
- Phát hiện lỗi sớm hơn rất nhiều so với các phương pháp truyền thống

- Khách hàng nhanh chóng thấy được sản phẩm qua đó đưa ra phản hồi sớm.
- Có khả năng áp dụng được cho những dự án mà yêu cầu khách hàng không rõ ràng ngay từ đầu.

Nhược điểm

- Trình độ của nhóm là có một kỹ năng nhất định
- Phải có sự hiểu biết về mô hình Aglie
- Khó khăn trong việc xác định ngân sách và thời gian

- Luôn nghe ý kiến phản hồi từ khách hàng và thay đổi theo
- Vai trò của Product Owner rất quan trọng, Product Owner là người định hướng sản phẩm. Nếu Product Owner làm không tốt sẽ ảnh hưởng đến kết quả chung

Tóm tắt

- Quá trình Sprint gồm bắt đầu Sprint, cuộc họp Sprint và kết thúc Sprint
- Scrum team gồm Product Owner, Development Team và Scrum Master
- Lợi ích của việc đóng khung

Câu hỏi ôn tập

- Hãy nêu quy trình của Sprint
- Hãy nêu các thành phần của Scrum
- Hãy nêu những lợi ích của đóng khung

Bài tập thực hành

- Bài thực hành số 7.1
- Bài thực hành số 7.2
- Bài thực hành số 7.3

Câu hỏi và thảo luận

