

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**PHÁT TRIỂN GAME 2D TOP DOWN  
SHOOTER ROUGELIKE**



**TÀI LIỆU PROJECT PLAN**

GVHD: Th.s Nguyễn Minh Đức

Nhóm SVTH:

Lê Nguyễn Thanh Tú	27217702984
Hoàng Trung Đức	27217734260
Trần Hữu Minh Đức	27217701340
Trần Hữu Anh Khoa	27217726820
Thái Phước Trọng	27217702989

**Đà Nẵng, tháng 4 năm 2025**

## THÔNG TIN DỰ ÁN

<b>Dự án viết tắt</b>			
<b>Tên dự án</b>	Phát triển game 2D Co-Op Top Down Shooter Roguelike		
<b>Ngày bắt đầu</b>	17/03/2025	<b>Ngày kết thúc</b>	19/05/2025
<b>Nơi thực hiện</b>	Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân		
<b>Mentor</b>	Th.s Nguyễn Minh Đức Email: minhduct4@gmail.com Phone: 0394846234		
<b>Chủ sở hữu (Product Owner)</b>	Lê Nguyễn Thanh Tú Email: tule1772003@gmail.com Tel: 0865056820		
<b>Quản lý dự án (Scrum Master)</b>	Hoàng Trung Đức	hoangtrungduc2552002@gmail.com	0888149047
<b>Thành viên trong đội</b>	Lê Nguyễn Thanh Tú	tule1772003@gmail.com	0865056820
	Trần Hữu Minh Đức	ytientvhue@gmail.com	0839663372
	Trần Hữu Anh Khoa	tranhanhkhoa1@dtu.edu.vn	0974152274
	Thái Phước Trọng	thaiphuoctrong133@gmail.com	0372585241

---

## THÔNG TIN TÀI LIỆU

<b>Tên dự án</b>	Phát triển game 2D Top Down Shooter Roguelike
<b>Tiêu đề tài liệu</b>	User story Document
<b>Người thực hiện</b>	Thái Phước Trọng

## LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU

<b>Phiên bản</b>	<b>Người chỉnh sửa</b>	<b>Ngày</b>	<b>Ghi chú</b>
1.0	Thái Phước Trọng	13/04/2025	Bản nháp
1.1	Thái Phước Trọng	13/04/2025	Bản chính thức

## PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU

Người hướng dẫn	Nguyễn Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025
Chủ sở hữu	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025
Quản lý dự án	Hoàng Trung Đức	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025
Thành viên	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025
	Trần Hữu Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025
	Trần Hữu Anh Khoa	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025
	Thái Phước Trọng	Chữ ký	
		Ngày	..../..../2025

---

## MỤC LỤC

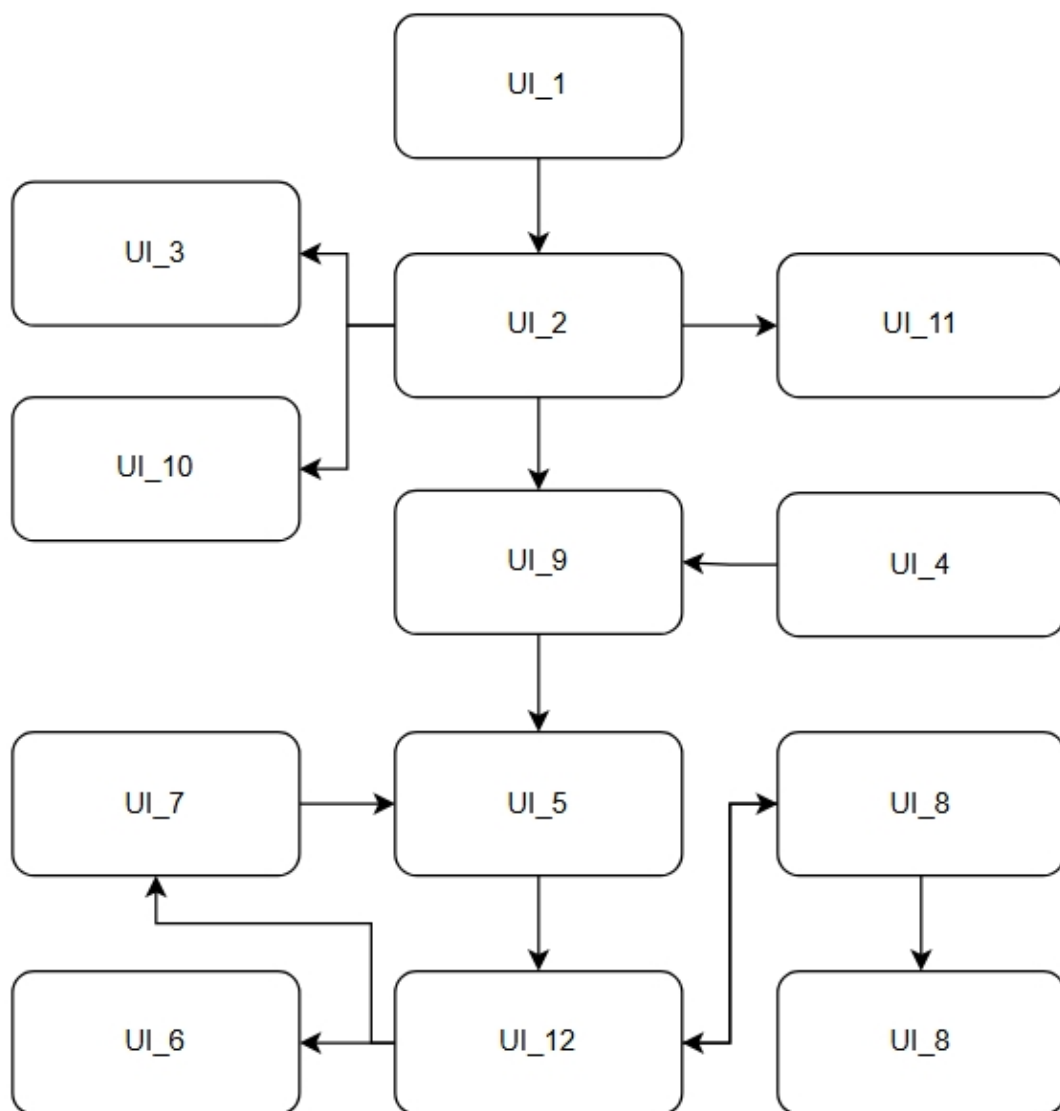
MỤC LỤC .....	1
1. SƠ ĐỒ LIÊN KẾT GIAO DIỆN .....	7
2. THIẾT KẾ GIAO DIỆN .....	9
2.2. Giao diện Main Menu.....	9
2.2.1. Bảng mẫu .....	9
2.2.2. Đặc tả chi tiết .....	9
2.3. Giao diện Setting Menu .....	10
2.3.1. Bảng mẫu .....	10
2.3.2. Đặc tả chi tiết .....	10
2.4. Giao diện Pause Menu.....	10
2.4.1. Bảng mẫu .....	10
2.4.2. Đặc tả chi tiết .....	11
2.5. Giao diện Pause Menu.....	11
2.5.1. Bảng mẫu .....	11
2.5.2. Đặc tả chi tiết .....	11
2.6. Giao diện Inventory/Upgrade Screen .....	12
2.6.1. Bảng mẫu .....	12
2.6.2. Đặc tả chi tiết .....	12
2.7. Giao diện Death Screen/Game Over .....	13
2.7.1. Bảng mẫu .....	13
2.7.2. Đặc tả chi tiết .....	13
2.8. Giao diện Victory/End Run Screen .....	14
2.8.1. Bảng mẫu .....	14
2.8.2. Đặc tả chi tiết .....	14
2.9. Giao diện Loading Screen .....	15
2.9.1. Bảng mẫu .....	15
2.9.2. Đặc tả chi tiết .....	15
2.10. Giao diện Tutorial .....	16
2.10.1. Bảng mẫu .....	16

---

2.10.2. Đặc tả chi tiết .....	16
2.11. Giao diện Character Selection Screen .....	16
2.11.1. Bảng mẫu .....	16
2.11.2. Đặc tả chi tiết .....	16
2.12. Giao diện In Game Screen.....	17
2.12.1. Bảng mẫu .....	17
2.12.2. Đặc tả chi tiết .....	17

---

## 1. SƠ ĐỒ LIÊN KẾT GIAO DIỆN



Hình 1. Sơ đồ liên kết giao diện trong ứng dụng

- Trong đó:

Mã UI	Tên	Ý nghĩa
UI_02	Main Menu	Hiển thị bắt đầu trò chơi mới , tiếp tục trò chơi đã lưu và thoát game
UI_03	Setting Menu	Hiển thị điều chỉnh âm thanh, hình ảnh, điều khiển
UI_04	Pause Menu	Hiển thị dừng trận đấu để nghỉ ngơi, điều chỉnh cài đặt hoặc thoát game
UI_05	In-Game HUD	Hiển thị thông tin quan trọng cho người chơi trong quá trình chiến đấu
UI_06	Inventory/Upgrade Screen	Hiển thị cây kỹ năng, nâng cấp vũ khí
UI_07	Death Screen/Game Over	Hiển thị kết thúc trò chơi thống kê số quái giết, thời gian
UI_08	Victory/End Run Screen	Hiển thị hoàn thành trò chơi tổng kết điểm, phần thưởng
UI_09	Loading Screen	Tạm thời hiển thị để game load tài nguyên
UI_10	Tutorial	Hiển thị hướng dẫn điều khiển, kỹ năng
UI_11	Character Selection Screen	Hiển thị nhân vật, kỹ năng, chỉ số
UI_12	In Game Screen	Hiển thị thanh máu, đạn , kỹ năng và bản đồ



## 2. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

### 2.1. Giao diện Main Menu

#### 2.1.1. Bảng mẫu

Hình 2.2. Giao diện đổi mật khẩu

#### 2.1.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Main Menu		
Mô tả	Hệ thống cho người chơi thay đổi cài đặt của game hoặc chơi game		
Truy cập	Người dùng bấm vào “Play Game” hoặc “Cài đặt”		
Đối tượng	Người chơi		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Thông báo: Đang ở Main Menu
2	Image		Hiển thị background của Main Menu
3	Button		Nút chơi game mới
4	Button		Nút cài đặt
5	Button		Nút thoát game
6	Button		Nút chơi game đã lưu
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
New Game	Bắt đầu trò chơi mới	Hiển thị giao diện chọn nhân vật	
Play Game	Vào game tiếp tục trò chơi đã lưu	Hiển thị giao diện loading screen	
Setting	Điều chỉnh âm thanh , điều khiển của nhân vật trong game.	Hiển thị giao diện Setting Menu	

## 2.2. Giao diện Setting Menu

### 2.2.1. Bảng mẫu

Hình 2.3. Giao diện trang danh sách Văn Bản Đến

### 2.2.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Setting Menu		
Mô tả	Hệ thống cho phép người chơi điều chỉnh âm thanh, điều khiển của nhân vật trong game		
Truy cập	Người chơi bấm vào nút “Setting” trong Main Menu hoặc Pause Game		
Đối tượng	Người chơi		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Image		Hiện thị hình ảnh background của Setting
	Text		Thông báo nút bật/tắt âm thanh
2	Button		Bật/Tắt âm thanh trò chơi
3	Text		Danh sách nút điều khiển nhân vật
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Âm thanh	Bật/tắt âm lượng của trò chơi	Thay đổi âm thanh của trò chơi	
Hướng dẫn	Hiện thị danh sách nút điều khiển nhân vật	Hiện thị danh sách	

## 2.3. Giao diện Pause Menu

### 2.3.1. Bảng mẫu

Hình 2.4. Giao diện trang soạn Văn Bản Đi

### 2.3.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Pause Game		
Mô tả	Giao diện cho phép người dùng trận đấu		
Truy cập	Người chơi bấm vào nút ⏸ khi chơi đang chơi game		
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Hiện thị trạng thái dừng game
2	Button		Tiếp tục trò chơi
3	Button		Quay về Main Menu
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Continue	Tiếp tục chơi trò chơi	Tiếp tục trò chơi	
Main Menu	Quay về UI Main Menu	Hiện thị UI Main Menu	

## 2.4. Giao diện In-Game HUD

### 2.4.1. Bảng mẫu

Hình 2.5. Giao diện trang Chi tiết văn bản

### 2.4.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	In-Game HUB
Mô tả	Hiện thị thông tin chi tiết của nhân vật và bản đồ khi chơi game
Truy cập	Người chơi chọn một nhân vật trong game
Đối tượng	Player
<b>Nội dung</b>	

Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Image		Hiển thị bản đồ
2	Image		Hiển thị nhân vật
	Text		Hiển thị tên nhân vật
3	Text		Hiển thị số liệu của nhân vật
4	Button		Chọn nhân vật tham chiến
	Button		Vào chiến đấu
<b>Hoạt động</b>			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Trạng thái	Hiển thị các kỹ năng đặc biệt của nhân vật		
Chọn	Hiển thị nhân vật người chơi muốn chọn	Đã chọn	Bạn chưa sở hữu
Play	Tham gia trò chơi	Hiện thị giao diện Loading Screen	



## 2.5. Giao diện Inventory/Upgrade Screen

### 2.5.1. Bảng mẫu

Hình 2.6. Giao diện danh sách loại văn bản

### 2.5.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Inventory/Upgrade Screen		
Mô tả	Hiển thị danh sách các vật phẩm, kỹ năng người chơi cần quản lý các vật phẩm và nâng cấp kỹ năng/vũ khí cho nhân vật		
Truy cập	Người chơi chọn nhân vật nhấn vào phần Inventory/Upgrade		
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Button		Nâng cấp nhân vật ,tăng chỉ số của nhân vật
2	Button		Về giao diện In-Game HUB
3	Image		Hình ảnh nhân vật
4	Text		Các chỉ số của nhân vật ban đầu

5	Text		Các chỉ số được cộng thêm khi nâng cấp
<b>Hoạt động</b>			
<b>Tên</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Thành công</b>	<b>Thất bại</b>
Trạng thái	Hiện thị danh sách chỉ số ban đầu và được cộng thêm		
Nâng cấp	Nhấn nút “Nâng cấp” để tăng chỉ số	Hiện thị kết quả	Bạn không đủ tài nguyên
	Nhấn nút "  " để quay lại	Chuyển sang giao diện In Game HUB	

## 2.6. Giao diện Death Screen/Game Over

### 2.6.1. Bảng mẫu

Hình 2.7. Giao diện trang thêm loại văn bản

### 2.6.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Game Over		
Mô tả	Giao diện xuất hiện khi người chơi đã vượt quá thời gian và chết trong lúc chiến đấu		
Truy cập			
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Hiện thị “ Game Over ”
2	Button		Quay về Main Menu
3	Button		Chơi lại
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Again	Nhấn để chơi lại màn chơi		
Main Menu	Quay trò về Main Menu		

---

## 2.7. Giao diện Victory/End Run Screen

### 2.7.1. Bảng mẫu

Hình 2.8. Giao diện trang cập nhật loại văn bản

### 2.7.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Victory		
Mô tả	Giao diện xuất hiện khi người chơi hoàn thành màn chơi		
Truy cập			
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Bạn đã chiến thắng
2	Button		Tiếp tục màn tiếp theo
3	Button		Quay về Main Menu
4	Text		Hiện thị câu truyện của màn chơi
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Next	Tiếp tục màn chơi tiếp theo		
Main Menu	Quay trở về Main Menu		

---

## 2.8. Giao diện Loading Screen

### 2.8.1. Bảng mẫu

Hình 2.9. Giao diện trang danh sách nơi nhận

### 2.8.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Loading		
Mô tả	Hệ thống sẽ tải tài nguyên khi người chơi bắt đầu màn chơi mới		
Truy cập	Người dùng chọn "Play", “Next”		
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Hiển thị tóm tắt trò chơi
2	Image		Hiển thị Background Loading
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Hiển thị hình ảnh	Hiển thị màn hình chờ	Tham gia chiến đấu	Không hiển thị hoặc thiếu dữ liệu

---

## 2.9. Giao diện Tutorial

### 2.9.1. Bảng mẫu

Hình 2.10. Giao diện trang thêm nơi nhận

### 2.9.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Tutorial		
Mô tả	Giao diện hướng dẫn cơ bản trước khi vào game		
Truy cập	Người chơi nhấn nút “New Game” từ Main Menu		
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Danh sách các nút bấm khi chơi
2	Imange		Hình ảnh khi thức hiện đúng thao tác
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Hiển thị cách chơi	Hướng dẫn cách chơi và các thao tác, kỹ năng của nhân vật		

## 2.10. Giao diện Character Selection Screen


### 2.10.1. Bảng mẫu

Hình 2.11. Giao diện trang cập nhật nơi nhận

### 2.10.2. Đặc tả chi tiết

<b>Màn hình</b>	Main Character
<b>Mô tả</b>	Giao diện cho phép người chơi tìm hiểu nhân vật chiến đấu



Truy cập	Người chơi nhấn nút “Main character” trong phần Main Menu		
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Hiển thị thông số của nhân vật
2	Image		Hiển thị nhân vật
3	Text		Hiển thị tên nhân vật
	Button		Thay đổi nhân vật
Hoạt động			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
	Chuyển đổi giữa các nhân vật		
Kỹ năng đặc biệt	Hiện thị các kỹ năng đặc biệt của từng nhân vật	Hiển thị các chỉ số của nhân vật	


## 2.11. Giao diện In Game Screen

### 2.11.1. Bảng mẫu

Hình 2.12. Giao diện trang danh sách chức vụ

### 2.11.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	In Game		
Mô tả	Giao diện hiển thị trong lúc chiến đấu của người chơi		
Truy cập			
Đối tượng	Player		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Button		Nhấn nút “⏸” để dừng trận đấu

2	Image		Thanh máu của nhân vật
3	Text		Hiển thị số kẻ địch bị tiêu diệt
<b>Hoạt động</b>			
<b>Tên</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Thành công</b>	<b>Thất bại</b>
	Nhấn nút "▶" để mở giao diện Pause Game.	Chuyển đến giao diện Pause Game	Không thể chuyển đến giao diện
Enemy	Hiển thị số kẻ địch đã bị tiêu diệt		
Thanh máu	Khi thanh máu hết người chơi sẽ bị tiêu diệt	Hiển thị giao diện "Game Over"	