

**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

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

## LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU

Phiên bản	Người chỉnh sửa	Ngày	Ghi chú
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

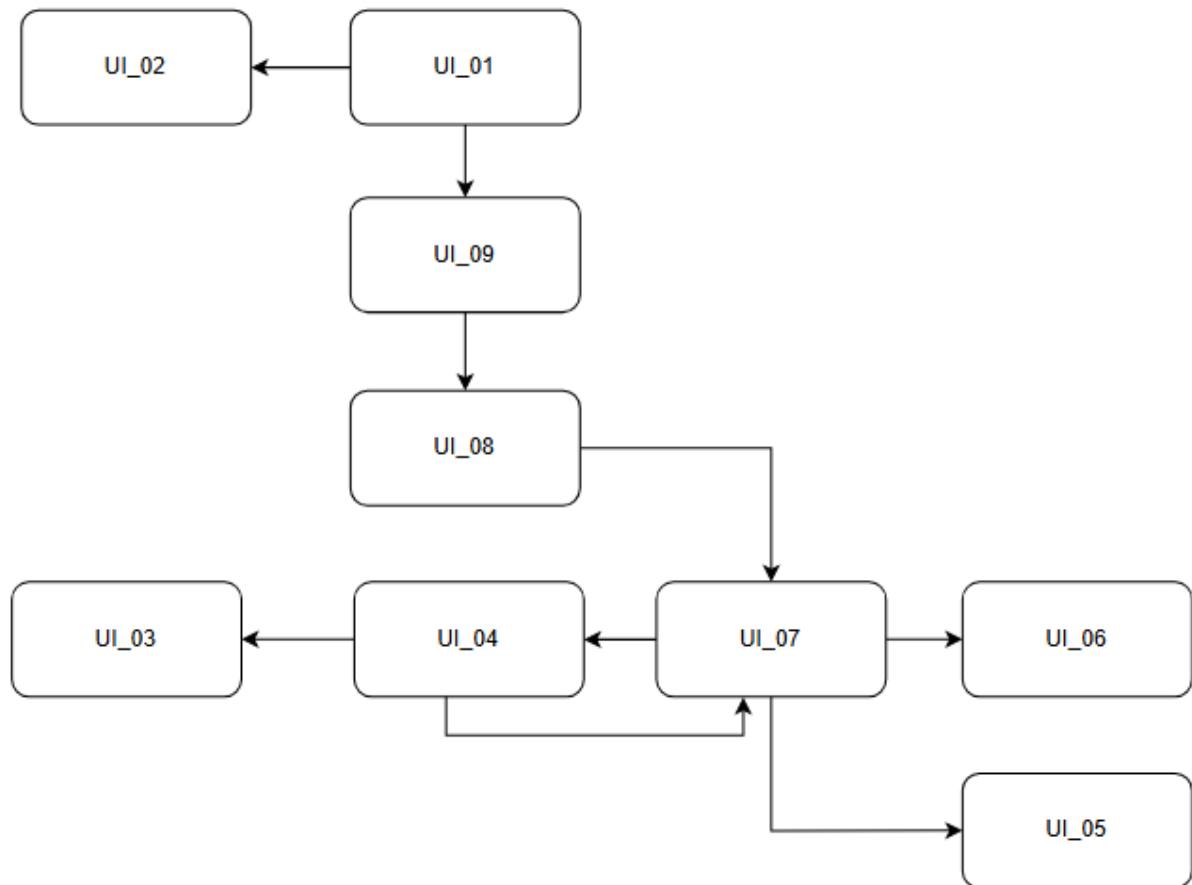
Người hướng dẫn	Nguyễn Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày	....../....../2025
Chủ sở hữu	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày	....../....../2025
Quản lý dự án	Hoàng Trung Đức	Chữ ký	
		Ngày	....../....../2025
Thành viên	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày	....../....../2025
	Trần Hữu Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày	....../....../2025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

---

## MỤC LỤC

1. SƠ ĐỒ LIÊN KẾT GIAO DIỆN .....	5
2. THIẾT KẾ GIAO DIỆN .....	6
2.1.    Giao diện Main Menu .....	6
2.1.1.    Bảng mẫu .....	6
2.1.2.    Đặc tả chi tiết .....	6
2.2.    Giao diện Setting Menu .....	8
2.2.1.    Bảng mẫu .....	8
2.2.2.    Đặc tả chi tiết .....	8
2.3.    Giao diện Pause Menu .....	10
2.3.1.    Bảng mẫu .....	10
2.3.2.    Đặc tả chi tiết .....	10
2.4.    Giao diện In-Game HUD .....	11
2.4.1.    Bảng mẫu .....	11
2.4.2.    Đặc tả chi tiết .....	11
2.5.    Giao diện Death Screen/Game Over.....	12
2.5.1.    Bảng mẫu .....	12
2.5.2.    Đặc tả chi tiết .....	12
2.6.    Giao diện Victory/End Run Screen .....	13
2.6.1.    Bảng mẫu .....	13
2.6.2.    Đặc tả chi tiết .....	13
2.7.    Giao diện Loading Screen.....	14
2.7.1.    Bảng mẫu .....	14
2.7.2.    Đặc tả chi tiết .....	14
2.8.    Giao diện Tutorial .....	15
2.8.1.    Bảng mẫu .....	15
2.8.2.    Đặc tả chi tiết .....	16
2.9.    Giao diện Character Selection Screen .....	16
2.9.1.    Bảng mẫu .....	16
2.9.2.    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_01	Main Menu	Hiển thị bắt đầu trò chơi mới , tiếp tục trò chơi đã lưu và thoát game
UI_02	Setting Menu	Hiển thị điều chỉnh âm thanh, hình ảnh, điều khiển
UI_03	Pause Menu	Hiển thị dừng trận đấu để nghỉ ngơi, điều chỉnh cài đặt hoặc thoát game
UI_04	In-Game HUD	Hiển thị thông tin quan trọng cho người chơi trong quá trình chiến đấu
UI_05	Death Screen/Game Over	Hiển thị kết thúc trò chơi thống kê số quái giết, thời gian

UI_06	Victory/End Run Screen	Hiển thị hoàn thành trò chơi tổng kết điểm, phần thưởng
UI_07	Loading Screen	Tạm thời hiển thị để game load tài nguyên
UI_08	Tutorial	Hiển thị hướng dẫn điều khiển, kỹ năng
UI_09	Character Selection Screen	Hiển thị nhân vật, kỹ năng, chỉ số

## 2. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

### 2.1. Giao diện Main Menu

#### 2.1.1. Bảng mẫu



Hình 2.2. Giao diện Main Menu

#### 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
<b>Hoạt động</b>			
<b>Tên</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Thành công</b>	<b>Thất bại</b>
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 Setting

### 2.2.2. Đặc tả chi tiết

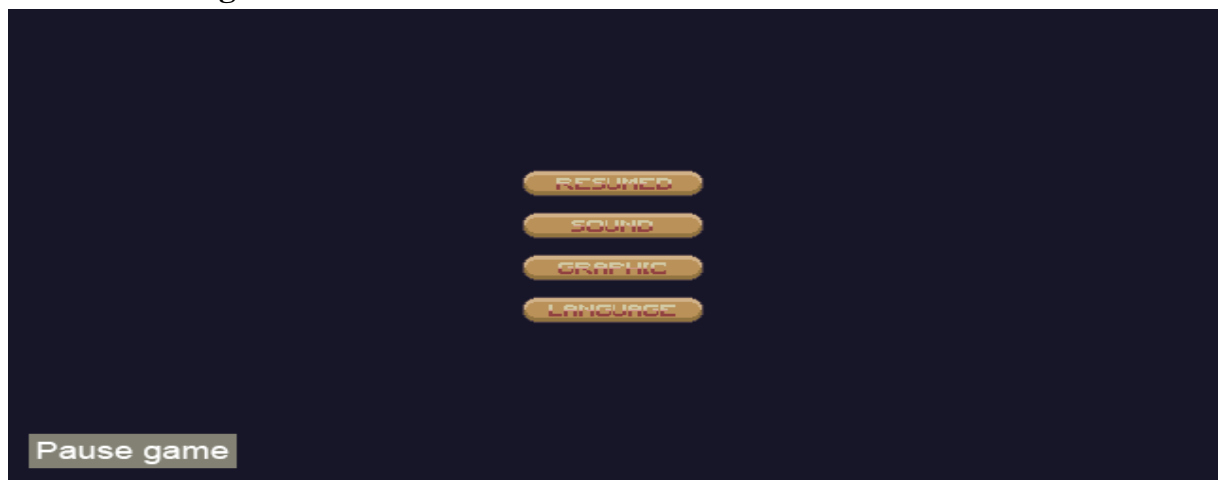
Màn hình	Setting Menu		
Mô tả	Hệ thống cho phép người chơi điều chỉnh âm thanh, điều khiển của nhân vật trong game		
Truy cập	Người chơi bấm vào nút “Setting” trong Main Menu hoặc Pause Game		
Đối tượng	Người chơi		
Nội dung			
Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Image		Hiện thị hình ảnh background của Setting
	Text		Thông báo nút bật/tắt âm thanh



2	Button		Bật/Tắt âm thanh trò chơi
3	Button		Điều chỉnh Graphic
4	Button		Điều chỉnh ngôn ngữ
<b>Hoạt động</b>			
<b>Tên</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Thành công</b>	<b>Thất bại</b>
Âm thanh	Bật/tắt âm lượng của trò chơi	Thay đổi âm thanh của trò chơi	
Graphic	Điều chỉnh đồ họa của trò chơi	Hiện thị đồ họa đã thay đổi	
Ngôn Ngữ	Điều chỉnh ngôn ngữ trò chơi	Thay đổi ngôn ngữ trò chơi	

## 2.3. Giao diện Pause Menu

### 2.3.1. Bảng mẫu



Hình 2.4. Giao diện Pause Game

### 2.3.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Pause Game		
Mô tả	Giao diện cho phép người dùng tạm dừng 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
4	Button		Điều chỉnh âm thanh
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	

Sound	Điều chỉnh âm thanh	Thay đổi Âm thanh	
-------	---------------------	-------------------	--

## 2.4. Giao diện In-Game HUD

### 2.4.1. Bảng mẫu



Hình 2.5. Giao diện In-Game

### 2.4.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	In-Game HUB		
Mô tả	Hiển 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		
Nội dung			
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
Hoạt động			
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 Death Screen/Game Over

### 2.5.1. Bảng mẫu



Hình 2.7. Giao diện Game Over

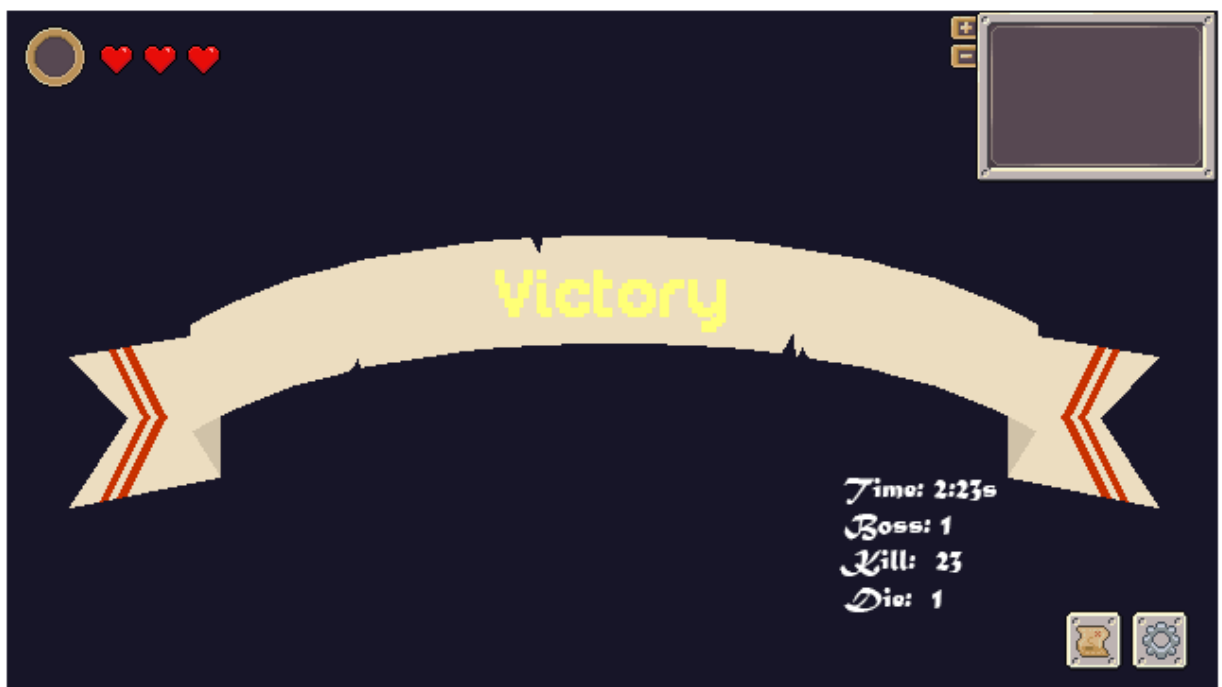
### 2.5.2. Đặc tả chi tiết

<b>Màn hình</b>	Game Over
<b>Mô tả</b>	Giao diện xuất hiện khi người chơi đã vượt quá thời gian và chết trong lúc chiến đấu
<b>Truy cập</b>	
<b>Đối tượng</b>	Player
<b>Nội dung</b>	

Mục	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
1	Text		Hiển thị “ Game Over ”
2	Button		Quay về Main Menu
3	Button		Chơi lại
<b>Hoạt động</b>			
Tên	Mô tả	Thành công	Thất bại
Again	Nhấn để chơi lại màn chơi		
Main Menu	Quay trở về Main Menu		

## 2.6. Giao diện Victory/End Run Screen

### 2.6.1. Bảng mẫu



Hình 2.8. Giao diện Victory

### 2.6.2. Đặc tả chi tiết

<b>Màn hình</b>	Victory
<b>Mô tả</b>	Giao diện xuất hiện khi người chơi hoàn thành màn chơi
<b>Truy cập</b>	
<b>Đối tượng</b>	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		

## 2.7. Giao diện Loading Screen

### 2.7.1. Bảng mẫu



Hình 2.9. Giao diện Loading

### 2.7.2. 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

## 2.8. Giao diện Tutorial

### 2.8.1. Bảng mẫu



Hình 2.10. Giao diện Tutorial

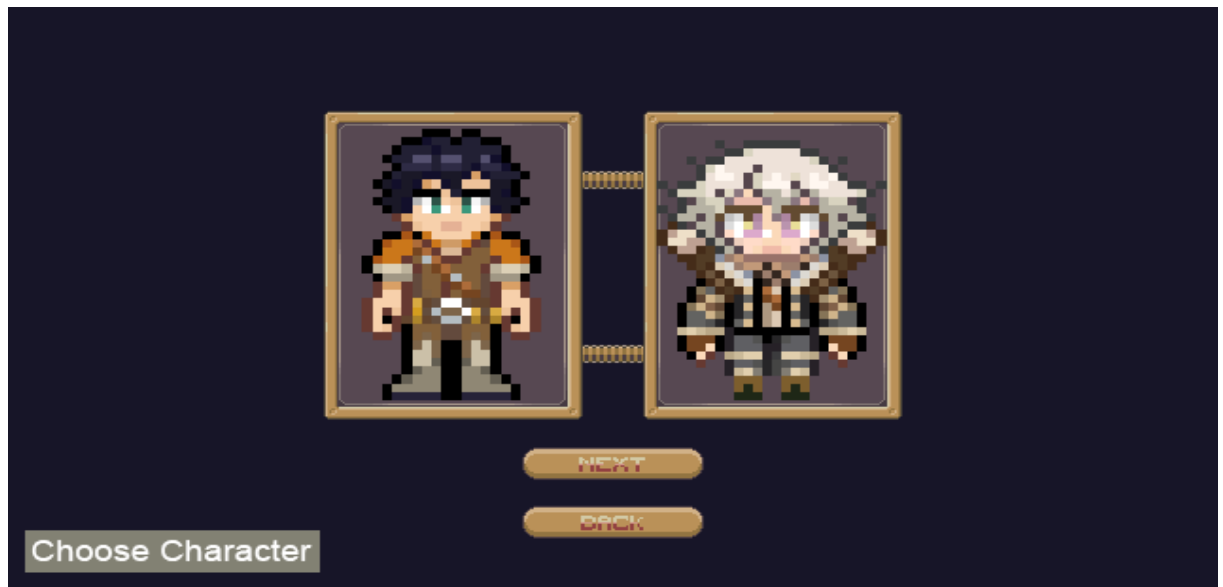
### 2.8.2. Đặc tả chi tiết

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
3	Button		Tiếp tục chơi game
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		

## 2.9. Giao diện Character Selection Screen


### 2.9.1. Bảng mẫu





Hình 2.11. Giao diện Character

### 2.9.2. Đặc tả chi tiết

Màn hình	Main Character		
Mô tả	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 thống 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	Hiện thị các chỉ số của nhân vật	