

**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>Giảng viên hướng dẫn</b> | Th.s Nguyễn Minh Đức<br>Email: minhduct4@gmail.com<br>Phone: 0394846234 |                                |            |
| <b>Chủ sở hữu</b>           | Lê Nguyễn Thanh Tú<br>Email: tule1772003@gmail.com<br>Tel: 0865056820   |                                |            |
| <b>Quản lý dự án</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   | tranhankhoa1@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 Rougelike |
| <b>Tiêu đề tài liệu</b> | Configuration management 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       | 10/05/2025  | Tạo tài liệu       |
| 1.1              | Thái Phước Trọng       | 10/05/2025  | Chỉnh sửa tài liệu |

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   | Hoang 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

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. GIỚI THIỆU .....</b>                         | <b>6</b> |
| <b>1.1. Mục đích.....</b>                          | <b>6</b> |
| <b>1.2. Phạm vi.....</b>                           | <b>6</b> |
| <b>2. QUẢN LÝ CÂU HÌNH VÀ QUY ƯỚC ĐẶT TÊN.....</b> | <b>6</b> |
| <b>2.1. Tài liệu quản lý .....</b>                 | <b>6</b> |
| <b>2.2. Tài liệu sản phẩm .....</b>                | <b>7</b> |
| <b>2.3. Tài liệu tham khảo .....</b>               | <b>8</b> |
| <b>2.4. Tài liệu lịch sử.....</b>                  | <b>9</b> |
| <b>2.5. Trình bày.....</b>                         | <b>9</b> |

## 1. GIỚI THIỆU

### 1.1. Mục đích

Mục đích của tài liệu này được trình bày một tài liệu mô tả và quản lý mà có liên quan đến trò chơi “Game 2D Top Down Shooter Rougelike.”. Nó giúp quản lý thành viên trong nhóm và dự án theo dõi.

### 1.2. Phạm vi

Tài liệu này được cung cấp cho người quản lý dự án, khách hàng, và cố vấn dự án.

## 2. QUẢN LÝ CÂU HÌNH VÀ QUY ƯỚC ĐẶT TÊN

### 2.1. Tài liệu quản lý

*Bảng 2.1: Tài liệu quản lý*

| ST<br>T | Tên và mô tả  | Mã và đặt tên           | In |
|---------|---|-------------------------|----|
| 1       | <b><u>Proposal</u></b> : Được định nghĩa là một thỏa thuận giữa hai hoặc nhiều bên được cấu thành bởi một đề nghị và sự chấp nhận của nó. Một đề xuất được thực hiện khi khách hàng / thành viên biểu thị cho người khác biết họ sẵn sàng làm hoặc không làm bất cứ điều gì.  | 1.ProjectProposal.docx  | ✓  |
| 2       | <b><u>Project Planning</u></b> : Một tài liệu chính thức, được phê duyệt được sử dụng để hướng dẫn cả việc thực hiện dự án và kiểm soát dự án. Các mục đích chính của kế hoạch dự án là ghi lại các giả định và quyết định về lập kế hoạch, tạo điều kiện giao tiếp và lập hồ sơ về phạm vi, chi phí và lịch trình đã được phê duyệt. | 2.ProjectPlan.docx      | ✓  |
| 3       | <b><u>User story</u></b> : Đề cập đến quy trình thực hiện của dự án này. Nó mô tả quy trình công việc và đầu vào – đầu ra của giai đoạn.  | 3.ProjectUserStory.docx | ✓  |

## Phát triển game 2D Top Down Shooter Rougelike

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| 4 | <b><u>Project Management:</u></b> Là kỹ thuật đối với việc lập kế hoạch, tổ chức, bảo vệ và quản lý các nguồn lực để đạt được mục tiêu cụ thể. Theo dõi và quản lý chỉ số về chi phí, tiến độ, WBS, và một số chỉ số có liên quan. | 4.Product-Backlog                      | ✓ |
| 5 | <b><u>Meeting report:</u></b> Ghi lại tất cả các cuộc họp của nhóm và người cố vấn. Đây là một công cụ hữu ích.  | 11.ProjectMeeting.docx                 | ✓ |
| 6 | <b><u>Discipline of teamwork:</u></b> Một tài liệu như một quy tắc tuyên bố cho nhóm. Tất cả các thành viên phải theo dõi. Việc sử dụng nó để đo lường thái độ thành viên.   |  | ✓ |
| 7 | <b><u>Configuration Management:</u></b> Đây là tài liệu trình bày một tài liệu mô tả và quản lý có liên quan đến dự án công cụ khảo sát trực tuyến. Nó giúp tìm kiếm thông tin và theo dõi dự án.                                  | 12.ProjectConfigurationManagement.docx | ✓ |

## 2.2. Tài liệu sản phẩm

Bảng 2.2: Tài liệu sản phẩm

| STT | Tên và mô tả  | Mã và đặt tên           | In |
|-----|---|-------------------------|----|
| 8   | <b><u>User Story:</u></b> Nó mô tả đầy đủ về hành vi của một hệ thống sẽ được phát triển. Nó bao gồm một tập hợp các trường sử dụng mô tả tất cả các tương tác mà người dùng sẽ có với phần mềm. Ngoài trường hợp sử dụng, User Story cũng chứa không có chức năng. | 3.ProjectUserStory.docx | ✓  |
| 9   | <b><u>Product Backlog:</u></b> Nó cung cấp một cái nhìn tổng quan về một giải pháp, nền tảng, hệ thống, sản phẩm, dịch vụ hoặc quy trình.   | 4.Product-Backlog.docx  | ✓  |

|    |   |   |   |
|----|---|---|---|
| 10 | <p><b><u>Detail Product Backlog:</u></b> Nó là một bản mô tả bằng văn bản của một sản phẩm phần mềm, mà một nhà thiết kế phần mềm viết để cung cấp cho nhóm phát triển phần mềm một hướng dẫn tổng thể về kiến trúc của dự án phần mềm. Bao gồm:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Thiết kế cơ sở dữ liệu</li> <li>- Thiết kế giao diện</li> </ul>   | 4.Product-Backlog.docx  | ✓ |
| 11 | <p><b><u>Test:</u></b> Bao gồm test plan và test case. Kế hoạch kiểm thử là một tài liệu trình bày chi tiết cách tiếp cận có hệ thống để kiểm tra một hệ thống như máy móc hoặc phần mềm. Kế hoạch thường bao gồm sự hiểu biết chi tiết về quy trình làm việc cuối cùng sẽ như thế nào. Trường hợp thử nghiệm là một tài liệu mô tả đầu vào, hành động hoặc sự kiện và phản hồi dự kiến, để xác định xem một tính năng của ứng dụng có hoạt động chính xác hay không. Trường hợp thử nghiệm chứa các thông tin cụ thể như số nhận dạng trường hợp thử nghiệm, mục tiêu điều kiện / thiết lập thử nghiệm, yêu cầu dữ liệu đầu vào, các bước và kết quả mong đợi.</p> | <p>7.ProjectTestPlan.docx</p> <p>8.1.ProjectTestSprint1.xlsx</p> <p>8.2.ProjectTestSprint2.xlsx</p> | ✓ |
| 12 | <p><b><u>Code:</u></b> Đây là code trong Visual Studio Code và MySQL</p>  |   |   |
| 13 | <p><b><u>Tài liệu Đánh giá:</u></b> Có hai cách để nắm bắt tổng quan: kiểm tra và danh sách kiểm tra. Nó sẽ được lưu tại đây.</p>   |   |   |
| 14 | <p><b><u>Hướng dẫn sử dụng:</u></b> Hướng dẫn cho người sử dụng</p>   |   |   |

### 2.3. Tài liệu tham khảo



Bảng 2.3: Tài liệu tham khảo

| STT | Tên và mô tả  | Mã và đặt tên | In |
|-----|---|---------------|----|
| 15  | <b>Hình ảnh:</b> Tất cả các hình ảnh phải được đánh dấu tên để dễ tìm kiếm và người dùng sẽ hiểu.   |               |    |
| 16  | <b>Link:</b> Tất cả các liên kết sẽ được lưu và sử dụng ký tự “//” để viết tiêu đề liên kết trước khi dán liên kết. Mỗi liên kết nằm trên một dòng. |               |    |

## 2.4. Tài liệu lịch sử

Bảng 2.4: Tài liệu lịch sử

| STT | Tên và mô tả   | Mã và đặt tên | In |
|-----|--|---------------|----|
| 17  | Tất cả các tài liệu mà thành viên đã thực hiện trước khi tham gia dự án này. Nếu nó hữu ích cho làm việc nhóm và dự án, bạn nên chia sẻ cho tất cả các thành viên. Nó cần và không cần quản lý nó. Tuy nhiên tài liệu dự án này sẽ là tài liệu lịch sử sắp tới cho một dự án khác. |               |    |

## 2.5. Trình bày

Bảng 2.5: Trình bày

| STT | Tên và mô tả tài liệu của  | Mã và đặt tên | In |
|-----|--|---------------|----|
| 18  | <b>Silde Trình bày:</b> Nó sử dụng để trình bày trên báo cáo. Chỉ có thành viên và người có vấn biết điều đó cho đến ngày báo cáo. | Trình bày     |    |