

**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

Dự án viết tắt			
Tên dự án	Phát triển game 2D Top Down Shooter Roguelike		
Ngày bắt đầu	17/03/2025	Ngày kết thúc	19/05/2025
Nơi thực hiện	Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân		
Mentor	Th.s Nguyễn Minh Đức Email: minhduct4@gmail.com Phone: 0394846234		
Chủ sở hữu (Product Owner)	Lê Nguyễn Thanh Tú Email: tule1772003@gmail.com Tel: 0865056820		
Quản lý dự án (Scrum Master)	Hoàng Trung Đức	hoangtrungduc2552002@gmail.com	0888149047
Thành viên trong đội	Lê Nguyễn Thanh Tú	<a href="mailto:tule1772003@gmail.com">tule1772003@gmail.com</a>	0865056820
	Trần Hữu Minh Đức	ytientvhue@gmail.com	0839663372
	Trần Hữu Anh Khoa	tranhanhkhola1@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	30/03/2025	Bản nháp
1.1	Thái Phước Trọng	31/03/2025	Bản chính thức

## PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU

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

## MỤC LỤC

<b>MỤC LỤC .....</b>	<b>5</b>
<b>1. GIỚI THIỆU .....</b>	<b>6</b>
1.1. Mục đích. ....	6
1.2. Tài liệu tham khảo.....	6
<b>2. MÔ TẢ PRODUCT BACKLOG .....</b>	<b>7</b>
2.1. PB01 – Main Menu .....	7
2.2. PB02 - Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận.....	Error! Bookmark not defined.
2.3. PB03 – Di chuyển nhân vật.....	7
2.4. PB04 – Tấn công Enemy.....	8
2.5. PB05 – Tạo bản đồ ngẫu nhiên.....	8
2.6. PB06 - Chơi solo .....	8
2.7. PB07 - Chơi kết hợp 2 người .....	9
2.8. PB08 - Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op.....	9
2.9. PB09 - Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay .....	9
2.10. PB10 - Quản lý dữ liệu người chơi.....	10
2.11. PB11 – In-Game(HUD).....	10
2.12. PB12 - phần thưởng chiến thắng.....	10
2.13. PB13 – Thông tin khi thua.....	11
3. 2.2.Ưu tiên và ước tính .....	12
<b>4. Chia theo từng Sprint.....</b>	<b>13</b>

## 1. GIỚI THIỆU

- Đây là tài liệu Product Backlog trong quy trình Planning. Nó bao gồm danh sách tất cả các tính năng được ưu tiên và các mô tả cho từng tính năng của sản phẩm cần phải hoàn thành trong dự án. Thông thường, Product Backlog chứa các User Story, nhưng đôi khi cũng có thể có các yêu cầu chức năng, yêu cầu phi chức năng, bugs và một số vấn đề khác.

- Product Backlog trong Planning cũng chấp nhận việc thay đổi và tăng thêm trong quá trình dự án tùy theo sự thay đổi yêu cầu của Product Owner.

### 1.1. Mục đích.

Tài liệu này là danh sách toàn bộ các tính năng, yêu cầu, cải tiến và công việc kỹ thuật cần thực hiện trong suốt quá trình phát triển game. Đây là một phần cốt lõi trong quy trình lập kế hoạch Sprint/Planning, giúp nhóm phát triển xác định và ưu tiên những tính năng quan trọng nhất, từ đó lập kế hoạch triển khai theo từng chu kỳ phát triển.

- Các user story trong dự án
- Các yêu cầu chức năng và phi chức năng
- Sơ đồ Use case
- Biểu đồ hoạt động

### 1.2. Tài liệu tham khảo.

*Bảng 1: Tài liệu tham khảo*

No	Reference	Note
1	<a href="http://agilebench.com/blog/the-product-backlog-for-agile-teams">http://agilebench.com/blog/the-product-backlog-for-agile-teams</a>	Cách tạo Product Backlog
2	<a href="http://www.mountangoatsoftware.com/agile/scrum/product-backlog/example/">http://www.mountangoatsoftware.com/agile/scrum/product-backlog/example/</a>	Ví dụ về Product Backlog
3	KLTN-SE.01.Product Proposal.docx	<u>Proposal Document</u>

## 2. MÔ TẢ PRODUCT BACKLOG

### 2.1. PB01 – Main Menu

<b>ID</b>	PB01
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Người chơi vào Main Menu
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	
<b>Điều kiện trước</b>	Người chơi phải nhập tên
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	1. Hệ thống phải có kết nối với cơ sở dữ liệu để xác thực thông tin tên người chơi..

### 2.2. PB02 - Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận

<b>ID</b>	PB02
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người chơi có thể chọn từ danh sách nhân vật</li><li>2. Mỗi nhân vật có chỉ số riêng</li><li>3. Thông tin hiển thị rõ ràng</li></ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Có dữ liệu nhân vật
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Mỗi tài khoản chỉ được chọn 1 nhân vật trước trận

### 2.3. PB03 – Di chuyển nhân vật

<b>ID</b>	PB02
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Điều khiển nhân vật
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người chơi sử dụng các nút WASD hoặc phím mũi tên</li><li>2. Di chuyển mượt mà, phản hồi nhanh, không bị lag.</li></ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Có dữ liệu nhân vật
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Mỗi tài khoản chỉ được chọn 1 nhân vật trước trận

## 2.4. PB04 – Tấn công Enemy

<b>ID</b>	PB02
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Tấn công kẻ địch bằng nhiều vũ khí
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người chơi bắn kẻ địch bằng J hoặc nút Enter(Bên phải bàn phím)</li> <li>2. Mỗi vũ khí đều có thông số riêng</li> <li>3. Đạn có hiệu ứng hình ảnh, âm thanh</li> </ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Có dữ liệu nhân vật
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Mỗi tài khoản chỉ được chọn 1 nhân vật trước trận

## 2.5. PB05 – Tạo bản đồ ngẫu nhiên

<b>ID</b>	PB02
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Tạo cấp đồ màn chơi ngẫu nhiên
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bản đồ ngẫu nhiên</li> <li>2. Kẻ thù và vật phẩm được nâng cấp</li> </ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Có dữ liệu nhân vật
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Account phải tồn tại trong hệ thống

## 2.6. PB06 - Chơi solo

<b>ID</b>	PB03
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Chơi solo
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gameplay không ảnh hưởng khi chơi solo</li> <li>2. Người chơi</li> </ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Hệ thống Single hoạt động
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	



## 2.7. PB07 - Chơi kết hợp 2 người

<b>ID</b>	PB03
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Chơi Co-Op
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gameplay không ảnh hưởng khi chơi Doubles</li><li>2. Người chơi</li></ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Hệ thống Co-Op hoạt động
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Chỉ hỗ trợ tối đa 2 người chơi

## 2.8. PB08 - Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op

<b>ID</b>	PB04
<b>Tác nhân</b>	Người Chơi
<b>Mô tả</b>	Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Khi người chơi gục, đồng đội có thể hồi sinh</li><li>2. Thời gian hồi sinh có giới hạn</li><li>3. Có animation hoặc hiệu ứng UI khi hồi sinh</li></ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Trận đấu đang ở chế độ co-op
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Người chơi không thể tự hồi sinh, chỉ đồng đội thực hiện được

## 2.9. PB09 - Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay

<b>ID</b>	PB05
<b>Tác nhân</b>	Admin
<b>Mô tả</b>	Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Có thể cập nhật bản vá từ server</li><li>2. Các thay đổi gameplay được ghi nhận</li><li>3. Cập nhật không làm mất dữ liệu người chơi</li></ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Có hệ thống cập nhật
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Không ảnh hưởng đến tiến trình chơi hiện tại.

## 2.10. PB10 - Quản lý dữ liệu người chơi

<b>ID</b>	PB06
<b>Tác nhân</b>	Database
<b>Mô tả</b>	Quản lý dữ liệu người chơi
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lưu trạng thái nhân vật, điểm số, vũ khí, nâng cấp</li> <li>2. Tải lại được dữ liệu khi đăng nhập lại</li> <li>3. Dữ liệu lưu trữ an toàn và chính xác</li> </ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Người chơi đã đăng nhập
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Dữ liệu phải được mã hóa hoặc bảo mật tối thiểu

## 2.11. PB11 – In-Game(HUD)

<b>ID</b>	PB07
<b>Tác nhân</b>	Player
<b>Mô tả</b>	Hoạt động của người chơi trong game
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hiển thị máu, kỹ năng, đạn</li> <li>2. Hiển thị tách biệt từng người chơi</li> </ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Gameplay đang diễn ra
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Không được che chắn hoặc cản trở gameplay.

## 2.12. PB12 - phần thưởng chiến thắng

<b>ID</b>	PB07
<b>Tác nhân</b>	Player
<b>Mô tả</b>	Hiển thị màn hình Victory khi chiến thắng
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hiển thị màn hình chiến thắng</li> <li>2. Thống kê số kẻ địch tiêu diệt</li> </ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Đánh bại boss cuối hoặc hoàn tất tiến trình
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Xuất hiện khi hoàn thành tất cả level

### 2.13. PB13 – Thông tin khi thua

<b>ID</b>	PB07
<b>Tác nhân</b>	Player
<b>Mô tả</b>	Hiển thị màn hình Over khi thua
<b>Tiêu chí chấp nhận</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hiển thị màn hình thất bại</li><li>2. Thống kê số kẻ địch tiêu diệt</li></ol>
<b>Điều kiện trước</b>	Tất cả người chơi bị hạ gục
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Cho phép chọn “Chơi lại” hoặc quay về Main

### 3. 2.2. ƯU TIÊN VÀ ƯỚC TÍNH

*Bảng xx: Bảng mức độ ưu tiên*

Mức độ ưu tiên	Mức độ ảnh hưởng	Ký hiệu
Rất cao	Ảnh hưởng nghiêm trọng	1
Cao	Ảnh hưởng nghiêm trọng	2
Trung bình	Có ảnh hưởng	3
Thấp	Không ảnh hưởng	4

ID	Chủ đề	Sự ưu tiên
PB01	Main Menu	2
PB02	Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận	2
PB03	Tấn Công Enemy	2
PB04	Tạo bản đồ ngẫu nhiên	2
PB05	Chơi solo	2
PB06	Chơi kết hợp 2 người	2
PB07	Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op	2
PB08	Cơ chế hồi sinh động đội trong chế độ Co-Op	2
PB09	Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi cải thiện gameplay	2

## Phát triển game 2D Top Down Shooter Rougelike

PB10	Quản lý dữ liệu người chơi	2
PB11	In-Game(HUD)	2
PB12	Phần thưởng chiến thắng	2
PB13	Thông tin khi thua	2

### 4. CHIA THEO TỪNG SPRIINT

Sprint	Function	Started Date	Due Date
Sprint 1	PB01, PB02, PB03, PB04, PB06, PB07	17/03/2025	08/04/2025
Sprint 2	PB08, PB09, PB10, PB11, PB12,PB13	09/04/2025	27/04/2025