

**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 Co-Op 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	tule1772003@gmail.com	0865056820
	Trần Hữu Minh Đức	ytientvhue@gmail.com	0839663372
	Trần Hữu Anh Khoa	tranhanhkhola@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	30/03/2025	Bản nháp
1.1	Thái Phước Trọng	31/03/2025	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	5
1. GIỚI THIỆU	6
1.1. Mục đích.	6
1.2. Phạm vi.	6
1.3. Tài liệu tham khảo.	6
2.1. Mô tả Product Backlog	7
2.1.1 PB01 – Main Menu	7
2.1.2 PB02 – Lựa chọn nhân vật	7
2.1.3 PB03 – Chơi solo hoặc kết hợp	7
2.1.4 PB04 – Chế độ hồi sinh đồng đội	8
2.1.5 PB05 – Theo dõi và cập nhật.....	8
2.1.6 PB06 - Quản lý dữ liệu người chơi	9
2.1.7 PB07 – Giám sát hoạt động và phát hiện gian lận.....	9
2.1.8 PB08 - Quản lý sự kiện.....	9
2.2.Ưu tiên và ước tính	11
2.3.Chia theo từng Sprint	12

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

1.3. Tài liệu tham khảo.

Bảng 1: Tài liệu tham khảo

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

2.1. Mô tả Product Backlog

2.1.1 PB01 – Main Menu

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

2.1.2 PB02 - Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận

ID	PB02
Tác nhân	Người Chơi
Mô tả	Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận
Tiêu chí chấp nhận	<ol style="list-style-type: none">1. Người chơi có thể chọn từ danh sách nhân vật2. Mỗi nhân vật có chỉ số riêng3. Thông tin hiển thị rõ ràng
Điều kiện trước	1. Có dữ liệu nhân vật
Điều kiện ràng buộc	Mỗi tài khoản chỉ được chọn 1 nhân vật trước trận

2.1.3 PB03 - Chơi solo hoặc kết hợp nhiều người chơi (Co-op)

ID	PB03
Tác nhân	Người Chơi
Mô tả	Chơi solo hoặc kết hợp nhiều người chơi (Co-op)
Tiêu chí chấp nhận	<ol style="list-style-type: none">1. Có thể chọn giữa solo và co-op

	2. Co-op hoạt động đúng với kết nối mạng 3. Tối đa số người chơi trong 1 trận
Điều kiện trước	Hệ thống multiplayer hoạt động
Điều kiện ràng buộc	Co-op chỉ được chơi online, có giới hạn số người chơi

2.1.4 PB04 - Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op

ID	PB04
Tác nhân	Người Chơi
Mô tả	Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op
Tiêu chí chấp nhận	1. Khi người chơi gục, đồng đội có thể hồi sinh 2. Thời gian hồi sinh có giới hạn 3. Có animation hoặc hiệu ứng UI khi hồi sinh
Điều kiện trước	Trận đấu đang ở chế độ co-op
Điều kiện ràng buộc	Người chơi không thể tự hồi sinh, chỉ đồng đội thực hiện được

2.1.5 PB05 - Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay

ID	PB05
Tác nhân	Admin
Mô tả	Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay
Tiêu chí chấp nhận	1. Có thể cập nhật bản vá từ server 2. Các thay đổi gameplay được ghi nhận 3. Cập nhật không làm mất dữ liệu người chơi
Điều kiện trước	Có hệ thống cập nhật
Điều kiện ràng buộc	Không ảnh hưởng đến tiến trình chơi hiện tại.

2.1.6 PB06 - Quản lý dữ liệu người chơi

ID	PB06
Tác nhân	Database
Mô tả	Quản lý dữ liệu người chơi
Tiêu chí chấp nhận	<ol style="list-style-type: none">1. Lưu trạng thái nhân vật, điểm số, vũ khí, nâng cấp2. Tải lại được dữ liệu khi đăng nhập lại3. Dữ liệu lưu trữ an toàn và chính xác
Điều kiện trước	Người chơi đã đăng nhập
Điều kiện ràng buộc	Dữ liệu phải được mã hóa hoặc bảo mật tối thiểu

2.1.7 PB07 - Giám sát hoạt động người chơi, phát hiện gian lận/lỗi game

ID	PB07
Tác nhân	Admin
Mô tả	Giám sát hoạt động người chơi, phát hiện gian lận/lỗi game
Tiêu chí chấp nhận	<ol style="list-style-type: none">1. Có hệ thống ghi log hoạt động2. Phát hiện được các hành vi bất thường3. Có thể khóa tài khoản hoặc reset người chơi vi phạm
Điều kiện trước	Có phân quyền admin
Điều kiện ràng buộc	Không ảnh hưởng tới người chơi hợp lệ

2.1.8 PB08 - Thực hiện sự kiện, cập nhật nội dung mới

ID	PB08
Tác nhân	Admin
Mô tả	Thực hiện sự kiện, cập nhật nội dung mới
Tiêu chí chấp nhận	<ol style="list-style-type: none">1. Tạo sự kiện theo thời gian (event boss, phần thưởng,...)

	2. Cập nhật map, vật phẩm, gameplay 3. Người chơi nhận được thông báo cập nhật mới
Điều kiện trước	Hệ thống sự kiện đã được định nghĩa
Điều kiện ràng buộc	Nội dung cập nhật không gây lỗi game đang chạy

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	Đăng nhập	2
PB02	Lựa chọn nhân vật trước khi vào trận	2
PB03	Chơi solo hoặc kết hợp nhiều người chơi (Co-op)	2
PB04	Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op	1
PB05	Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay	1

PB06	Quản lý dữ liệu người chơi	1
PB07	Giám sát hoạt động người chơi, phát hiện gian lận/lỗi game	1
PB08	Thực hiện sự kiện, cập nhật nội dung mới	1

2.3. Chia theo từng Sprint

Sprint	Function	Started Date	Due Date
Sprint 1	PB01, PB02, PB03	17/03/2025	08/04/2025
Sprint 2	PB04, PB06, PB07,	09/04/2025	27/04/2025
Sprint 3	PB05, PB08	28/04/2025	17/05/2025