**TRƯỜNG CAO ĐẲNG KỸ THUẬT CAO THẮNG**

**KHOA ĐIỆN TỬ - TIN HỌC**

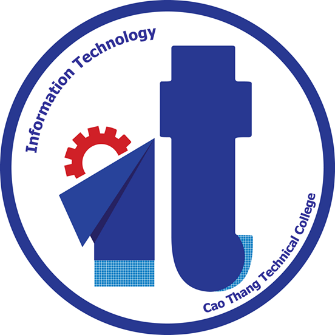
Website: cntt.caothang.edu.com.vn



**BỘ MÔN TIN HỌC**

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN LẬP TRÌNH DI ĐỘNG**

**Báo cáo đồ án lần 1**



**Sinh viên thực hiện:**

Nguyễn Việt Hân MSSV: 0306171339

Nguyễn Ngọc Lễ MSSV: 0306171364

Trà Trần Thanh Duy MSSV: 0306171334

Giảng viên hướng dẫn: Trần Thanh Tuấn

Mục Lục

[I. Mở đầu 3](#_Toc23273082)

[1. Giới thiệu tổng quan về đề tài đồ án Game “Ai là triệu phú” 3](#_Toc23273083)

[1.1 3](#_Toc23273084)

[1.2 Admin 3](#_Toc23273085)

[1.2.1 Màn hình chính 3](#_Toc23273086)

[1.2.2 Quản lý tài khoản 3](#_Toc23273087)

[1.2.3 Quản lý lĩnh vực câu hỏi 3](#_Toc23273088)

[1.2.4 Hiển thị câu hỏi 3](#_Toc23273089)

[1.2.5 Hiển thị câu trả lời 3](#_Toc23273090)

[1.2.6 Hiển thị câu trả lời đúng 3](#_Toc23273091)

[1.2.7 Hiển thị câu trả lời sai 3](#_Toc23273092)

[1.2.8 Hiển thị bảng khán giả trợ giúp 3](#_Toc23273093)

[1.2.9 Hiển thị bảng gọi điện thoại cho người thân 3](#_Toc23273094)

[Hệ thống sẽ hiển thị bảng gọi điện thoại cho người thân 3](#_Toc23273095)

[1.3.0 Hiển thị mua gói Credit 3](#_Toc23273096)

[1.3.1 Hiển thị bảng lịch sử chơi 3](#_Toc23273097)

[1.3.2 Hiển thị bảng xem bảng xếp hạng 3](#_Toc23273098)

[2. Yêu cầu phi chức năng 3](#_Toc23273099)

[II. Sơ đồ USE CASE 4](#_Toc23273100)

[III. Đặc tả sơ đồ USE CASE 4](#_Toc23273101)

[1. Bảng mô tả đăng nhập tài khoản 4](#_Toc23273102)

[2. Bảng mô tả đăng ký tài khoản 5](#_Toc23273103)

[3. Bảng mô tả màn hình chính 5](#_Toc23273104)

[4. Bảng mô tả quên mật khẩu 5](#_Toc23273105)

[5. Bảng mô tả quản lý tài khoản 6](#_Toc23273106)

[6. Bảng mô tả quản lý lĩnh vực câu hỏi 7](#_Toc23273107)

[7. Bảng mô tả hiển thị câu hỏi 7](#_Toc23273108)

[8. Bảng mô tả hiển thị câu trả lời 7](#_Toc23273109)

[9. Bảng mô tả hiển thị câu trả lời đúng 8](#_Toc23273110)

[10. Bảng mô tả hiển thị câu trả lời sai 8](#_Toc23273111)

[11. Bảng mô tả khán giả trợ giúp 8](#_Toc23273112)

[12. Bảng mô tả gọi điện thoại cho người thân 9](#_Toc23273113)

[13. Bảng mô tả mua gói Credit 9](#_Toc23273114)

[14. Bảng mô tả lịch sử chơi 10](#_Toc23273115)

[15. Bảng mô tả xem bảng xếp hạng 10](#_Toc23273116)

1. **Mở đầu**
2. **Giới thiệu tổng quan về đề tài đồ án Game “Ai là triệu phú”**

1.1

.

1.2 Admin

1.2.1 Màn hình chính

Admin có thể quản lý thông tin của các thành viên đăng ký trong hệ thống, xem lịch sử chơi, trò chơi mới, bảng xếp hạng, mua **Credit**.

1.2.2 Quản lý tài khoản

Admin có thể xem danh sách các người chơi đã đăng ký vào hệ thống, các thông tin cá nhân của người chơi hoặc lịch sử chơi hoặc lịch sử mua **Credit**.

1.2.3 Quản lý lĩnh vực câu hỏi

Admin có thể xem tất cả các câu hỏi trong hệ thống cũng như thêm, xóa, hoặc chỉnh sửa các lĩnh vực câu hỏi để phục vụ dữ liệu câu hỏi của trò chơi. (Mỗi câu hỏi có 4 đáp án)

1.2.4 Hiển thị câu hỏi

Mỗi câu hỏi sẽ có 4 đáp án thay đổi theo từng chủ đề khác nhau.

1.2.5 Hiển thị câu trả lời

Người chơi sẽ chọn một trong bốn phương án để trả lời cho câu hỏi. (Người chơi chỉ được chọn 1 câu trong 4 câu)

1.2.6 Hiển thị câu trả lời đúng

Màn hình hiển thị câu trả lời đúng khác với các câu còn lại.

1.2.7 Hiển thị câu trả lời sai

Màn hình hiển thị câu trả lời khác với câu trả lời của người chơi đã chọn.

1.2.8 Hiển thị bảng khán giả trợ giúp

Hệ thống sẽ mở một Màn hình mới với số lượng khán giả trợ giúp chơi trợ giúp từ 4 đáp án cho người chơi (Theo tỷ lệ phần trăm)

1.2.9 Hiển thị bảng gọi điện thoại cho người thân

Hệ thống sẽ hiển thị bảng gọi điện thoại cho người thân

1.3.0 Hiển thị mua gói Credit

1.3.1 Hiển thị bảng lịch sử chơi

Admin có thể xem danh sách lịch sử chơi của các tài khoản, số điểm, thời gian chơi, số lượng câu trả lời được.

1.3.2 Hiển thị bảng xem bảng xếp hạng

Admin có thể xem được bảng xếp hạng của người chơi từ cao nhất bao gồm tên tài khoản, số điểm cao nhất của người chơi đó.

1. **Sơ đồ USE CASE**
2. **Đặc tả sơ đồ USE CASE**
3. **Bảng mô tả đăng nhập tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC01 |
| Tên Use Case | Đăng nhập |
| Tác nhân | Người Chơi |
| Tóm tắt | Giúp người dùng đăng nhập vào trò chơi và sử dụng các chức năng thuộc quyền đăng nhập |
| Điều kiện tiên quyết | Đã đăng kí thành công một tài khoản vào hệ thống |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người dùng thực hiện chức năng đăng nhập:   * Nhập ô tên tài khoản trùng với tên tài khoản của người chơi đã có trong hệ thống * Nhập ô mật khẩu trùng với mật khẩu người chơi trên * Nếu tài khoản chưa được đăng kí hay sao thông tin thì hiện thông báo “Tài khoản không hợp lệ vui lòng kiểm tra lại” |

1. **Bảng mô tả đăng ký tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC02 |
| Tên Use Case | Đăng ký |
| Tác nhân | Người Chơi |
| Tóm tắt | Giúp người chơi đăng kí tài khoản trong hệ thống |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người dùng thực hiện chức năng đăng ký:   * Đăng ký có Tên tài khoản độ dài từ 8 đến 16 ký tự, không phân biệt hoa thường, không được trùng với bất kì tên tài khoản nào trong hệ thống. * Đăng ký có Mật Khẩu độ dài từ 8 ký tự trở lên. * Nhập lại mật khẩu phải giống với Mật Khẩu. * Đăng ký tài khoản với Email chưa tồn tại trong bất k1 tài khoản nào trong hệ thống. |

1. **Bảng mô tả màn hình chính**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC03 |
| Tên Use Case | Màn hình chính |
| Tác nhân | Người Chơi |
| Tóm tắt | Giúp người dùng lựa chọn những chức năng của hệ thống hiển thị trên màn hình. |
| Điều kiện tiên quyết | Đã đăng kí thành công một tài khoản vào hệ thống |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người dùng thực hiện chức năng đăng nhập:   * Nhập ô tên tài khoản trùng với tên tài khoản của người chơi đã có trong hệ thống * Nhập ô mật khẩu trùng với mật khẩu người chơi trên * Nếu tài khoản chưa được đăng kí hay sao thông tin thì hiện thông báo “Tài khoản không hợp lệ vui lòng kiểm tra lại” |

1. **Bảng mô tả quên mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC04 |
| Tên Use Case | Quên mật khẩu |
| Tác nhân | Người Chơi |
| Tóm tắt | Giúp người chơi tìm lại mật khẩu trong hệ thống |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người dùng thực hiện chức năng tìm mật khẩu:   * Điền vào ô Tên tài khoản trùng với tên tài khoản của một người chơi đã tồn tại trong hệ thống. * Điền vào ô Email trùng với người chơi trên thì cho người chơi lấy lại mật khẩu. |

1. **Bảng mô tả quản lý tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC05 |
| Tên Use Case | Quản lý tài khoản |
| Tác nhân | Admin |
| Tóm tắt | Hệ thống giúp admin có thể quản lý tất cả các tài khoản của người chơi đăng ký trên hệ thống. |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người dùng thực hiện chức năng tìm mật khẩu:   * Điền vào ô Tên tài khoản trùng với tên tài khoản của một người chơi đã tồn tại trong hệ thống. * Điền vào ô Email trùng với người chơi trên thì cho người chơi lấy lại mật khẩu. |

1. **Bảng mô tả quản lý lĩnh vực câu hỏi**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC06 |
| Tên Use Case | Quản Lý Lĩnh Vực Câu Hỏi |
| Tác nhân | Admin |
| Tóm tắt | Giúp Admin có thể thêm, xóa ,sửa lĩnh vực và hiển thị danh sách lĩnh vực |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng Quản lý câu hỏi:   * Hiển thị giao diện danh sách lĩnh vực * Hiển thị giao diện form thêm mới lĩnh vực nhập tên lĩnh vực cần thêm * Hiển thị giao diện form , có thể chỉnh sửa hoặc lĩnh vực theo tên lĩnh vực |

1. **Bảng mô tả hiển thị câu hỏi**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC07 |
| Tên Use Case | Hiển thị câu hỏi |
| Tác nhân | Admin |
| Tóm tắt | Hệ thống hiển thị câu hỏi cho người chơi lựa chọn |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng hiển thị câu hỏi:   * Hiển thị giao diện hiển thị câu hỏi |

1. **Bảng mô tả hiển thị câu trả lời**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC07 |
| Tên Use Case | Hiển thị câu trả lời |
| Tác nhân | Admin |
| Tóm tắt | Hệ thống hiển thị câu trả lời cho người chơi lựa chọn |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng hiển thị câu hỏi:   * Hiển thị giao diện hiển thị câu trả lời |

1. **Bảng mô tả hiển thị câu trả lời đúng**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC08 |
| Tên Use Case | Hiển thị câu trả lời đúng |
| Tác nhân | Admin |
| Tóm tắt | Hệ thống hiển thị câu trả lời đúng cho người chơi thấy |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng hiển thị câu hỏi:   * Hiển thị giao diện hiển thị câu trả lời đúng |

1. **Bảng mô tả hiển thị câu trả lời sai**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC09 |
| Tên Use Case | Hiển thị câu trả lời sai |
| Tác nhân | Admin |
| Tóm tắt | Hệ thống hiển thị câu trả lời sai cho người chơi thấy |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng hiển thị câu hỏi:   * Hiển thị giao diện hiển thị câu trả lời sai |

1. **Bảng mô tả khán giả trợ giúp**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC10 |
| Tên Use Case | Hiển thị bảng khán giả trợ giúp |
| Tác nhân | Người chơi |
| Tóm tắt | Hệ thống hiển thị bảng mô tả khán giả trợ giúp |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng hiển thị câu hỏi:   * Hiển thị giao diện hiển thị bảng mô tả khán giả trợ giúp theo đáp án ( 4 đáp án) * Hiển thị phần trăm câu trả lời (Theo chart Form) |

1. **Bảng mô tả gọi điện thoại cho người thân**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC11 |
| Tên Use Case | Hiển thị bảng mô tả gọi điện thoại cho người thân |
| Tác nhân | Người chơi |
| Tóm tắt | Hệ thống hiển thị bảng mô tả gọi điện thoại cho người thân để trợ giúp cho người chơi (Khi người chơi lựa chọn sự trợ giúp) |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng hiển thị câu hỏi:   * Hiển thị giao diện hiển thị bảng mô tả gọi điện thoại cho người thân. * Người chơi có 60 giây để nhận được sự trợ giúp từ người thân và đưa ra đáp án cho câu hỏi. |

1. **Bảng mô tả mua gói Credit**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC12 |
| Tên Use Case | Mua Gói Credit |
| Tác nhân | Người Chơi |
| Tóm tắt | Giúp người chơi mua gói Credit |
| Điều kiện tiên quyết | Đã đăng nhập |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng Mua Gói Credit:   * Người chơi phải trả số tiền theo từng gói credit để kim cương. * Kim cương có thể đổi thành mạng để chơi tiếp. |

1. **Bảng mô tả lịch sử chơi**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC13 |
| Tên Use Case | Lịch Sử Chơi |
| Tác nhân | Người Chơi |
| Tóm tắt | Giúp người chơi xem lại lịch sử chơi của mình |
| Điều kiện tiên quyết | Đã đăng nhập |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng Lịch Sử Chơi:   * Hiển thị giao diện lịch sử của mình gồm thời gian, số điểm , số câu gần đây nhất |

1. **Bảng mô tả xem bảng xếp hạng**

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | UC14 |
| Tên Use Case | **Trò Chơi Mới** |
| Tác nhân | Người chơi |
| Tóm tắt | Giúp người chơi bắt đầu chơi game |
| Điều kiện tiên quyết | Đã đăng nhập |
| Kịch bản chính | Các bước xảy ra khi người chơi thực hiện chức năng Trò Chơi Mới:   * Hiển thị giao diện chơi game * Người chơi sẽ phải trả lời 15 câu hỏi cấp độ từ dễ tới khó, có thời gian suy nghĩ 30 giây mỗi câu. Sau câu thứ 5 thì mới được phép dùng 3 quyền trợ giúp. * Có 3 quyền trợ giúp : * Gọi điện thoại cho người thân giả lập người gọi * Quyền trợ giúp 50:50 lượt bỏ 2 phương án sai * Trợ giúp từ khán giả hiển thị biểu đồ cột hiển thị các đáp án (có thể không chính xác). |