**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC**

**CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

***Đề tài:***

**NighmareSlayer**

**Nhóm sinh viên thực hiện: Nhóm 5**

* **Thành viên nhóm:** Nguyễn Giang Đông – Trưởng nhóm
* Nguyễn Xuân Bình
* Trịnh Duy An
* Hồ Xuân Dân
* Đặng Quốc Đạt
* Phạm Hải Hoàn
* Vũ Anh Hiếu
* Nguyễn Văn Trọng
* Hoàng Ngọc Sơn

**Giảng viên hướng dẫn*:*** Th.S Nguyễn Thị Thu Hương

***Hà Nội, 2023***

Nhiệm vụ 2: Product Backlog

Các vai trò trong phần mềm:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **User Stories** | **Độ ưu tiên** |
| US01 | Là quản trị hệ thống, tôi muốn vào game sẽ hiện bảng game menu để chú ý người chơi | 1 |
| US02 | Là người chơi, tôi muốn game chạy mượt không có hiện tượng giật lag để tránh mất cảm giác trải nhiệm trò chơi | 2 |
| US03 | Là quản trị hệ thống, tôi muốn hiển thị trạng thái sự sống cho nhân vật để khách hàng biết máu nhân vật còn bao nhiêu | 3 |
| US04 | Là khách hàng, tôi muốn có nhiều loại quái vật khác nhau để game bớt nhàm chán | 4 |
| US05 | Là quản trị hệ thống, tôi muốn có thêm chút hoạt ảnh để nhân vật thêm phần sinh động | 5 |
| US06 | Là người chơi, tôi muốn cơ chế game có tính điểm để so sánh với cách người chơi khác | 6 |
| US07 | Là khách hàng, tôi muốn có đa dạng loại súng để game thêm phần hấp dẫn | 7 |
| US08 | Là quản trị hệ thống, tôi muốn sau khi khách hàng chọn súng nhân vật sẽ được trang bị thêm súng đó để tăng sức mạnh cho nhân vật | 8 |
| US09 | Lả người chơi, tôi muốn nhân vật sau khi diệt quái sẽ nhận điểm kinh nghiệm để up level nhận trang bị mạnh | 9 |
| US10 | Là khách hàng, tôi muốn khi quái vật tương tác vật lý với người chơi thì sau 0.2 người chơi sẽ mất máu | 10 |

Các hệ thống sử dụng để quản lý dự án:

* Github: <https://github.com/Nguyen-Dong/NighmareSlayer>
* Trello: …
* Redmine: …