**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 | Làquản trị hệ thống, tôi muốn vào game sẽ hiện bảng game menu để người bắt mắt người chơi | 1 |
| US02 | Lả người chơi, tôi muốn nhân vật sau khi diệt quái sẽ nhận điểm kinh nghiệm để up level nhận trang bị mạnh | 3 |
| US03 | Là người chơi, tôi muốn game chạy mượt không có hiện tượng giật lag để tránh mất cảm giác trải nhiệm trò chơi | 2 |
| US04 | Là người chơi, tôi muốn cơ chế game có tính điểm để so sánh với cách người chơi khác | 9 |
| US05 | Là khách hàng, tôi muốn có đang dạng loại súng để game thêm phần hấp dẫn | … |
| US06 | Là quản trị hệ thống, tôi muốn sau khi khách hàng chọn súng nhân vật sẽ được trang bị thêm súng đó để tang sức mạnh cho nhân vật | … |
| US07 | Là khách hàng, tôi muốn sau khi nhân vật hết hp sẽ hiện bảng game over để người chơi biết game đã kết thúc | … |
| US08 | Là …, tôi muốn … để |  |
| US09 | Là …, tôi muốn … để … |  |
| US10 | Là …, tôi muốn … để … |  |

Các hệ thống sử dụng để quản lý dự án:

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