**Tổng quan về Game**

**Tiêu đề**: Tic-Tac-Toe  
**Thể loại**: Giải đố   
**Nền tảng**: Mobile  
**Đối tượng người chơi**: Mọi lứa tuổi

**Ý tưởng Game**

Tic-Tac-Toe là một trò chơi cổ điển dành cho hai người chơi, trong đó người chơi lần lượt đánh dấu các ô trong lưới 3x3. Người chơi nào đặt được ba dấu của mình theo hàng ngang, dọc hoặc chéo sẽ chiến thắng. Nếu lưới đầy mà không có người chơi nào đạt được ba dấu liên tiếp, trò chơi kết thúc với kết quả hòa.

**Cơ chế chơi**

**Cơ chế chính**

* **Lưới**: Lưới 3x3.
* **Dấu**: Người chơi 1 sử dụng "X" và Người chơi 2 sử dụng "O".
* **Lượt chơi**: Người chơi lần lượt đặt dấu của mình vào ô trống.
* **Điều kiện thắng**: Một người chơi thắng khi đặt được ba dấu liên tiếp theo hàng ngang, dọc hoặc chéo.
* **Điều kiện hòa**: Trò chơi hòa nếu tất cả các ô đều đầy mà không có người chơi nào thắng.

**Giao diện người dùng (UI)**

* **Hiển thị**: Lưới 3x3 được hiển thị rõ ràng trên màn hình.
* **Giao diện người dùng**: Hiển thị lượt chơi của ai (Người chơi 1 hoặc Người chơi 2).
* **Nút khởi động lại**: Cho phép người chơi đặt lại trò chơi và bắt đầu ván mới.
* **Bảng điểm**: Theo dõi số lần thắng, thua và hòa của cả hai người chơi.

**Chế độ chơi**

* **Chơi một người**: Chơi với AI của máy tính.
* **Chơi hai người**: Hai người chơi trên cùng một thiết bị.
* **Chơi trực tuyến**: Hai người chơi trên các thiết bị khác nhau qua internet.

**Công cụ và công nghệ**

* **Game Engine**: Unity Engine
* **Ngôn ngữ lập trình**: C#

**Công việc trong Backlog**

**1. Lên kế hoạch và thiết kế**

* Xác định quy tắc và cơ chế chơi.
* Xác định UI.

**2. Phát triển**

* **Ngày 1**:
  + Thiết lập cấu trúc dự án Unity.
  + Tạo lưới 3x3 trong Scene của Unity.
  + Triển khai các script C# cơ bản để xử lý các cú click và đặt dấu.
* **Ngày 2**:
  + Phát triển logic cho lượt chơi của người chơi.
  + Triển khai kiểm tra điều kiện thắng (ngang, dọc, chéo).
  + Triển khai kiểm tra điều kiện hòa.
  + Hiển thị chỉ báo lượt chơi của người chơi.
* **Ngày 3**:
  + Hiển thị chỉ báo lượt chơi của người chơi.
  + Hiển thị thông báo trạng thái trò chơi (thắng, hòa).
  + Thêm chức năng nút khởi động lại.
* **Ngày 4**:
  + Tích hợp âm thanh cho việc đặt dấu và thông báo kết thúc trò chơi.
  + Triển khai các hiệu ứng đơn giản cho việc đặt dấu và thông báo thắng/hòa.
* **Ngày 5**:
  + Đảm bảo thiết kế phản hồi tốt trên các kích thước và hướng màn hình khác nhau.
  + Tiến hành kiểm tra chơi ban đầu.

**3. Kiểm tra và hoàn thiện**

* **Ngày 1**:
  + Tiến hành kiểm tra chơi toàn diện để xác định lỗi và vấn đề có thể cải thiện.
  + Sửa các lỗi được xác định và tối ưu hóa mã nguồn.
* **Ngày 2**:
  + Cải thiện UI dựa trên phản hồi.
  + Đảm bảo trò chơi phản hồi tốt và hoạt động trên các thiết bị và kích thước màn hình khác nhau.