LỜI CẢM ƠN

MỞ ĐẦU

CHƯƠNG 1 CƠ SỞ LÝ THUYẾT

* 1. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI
  2. Giới thiệu phần mềm Unity

1.2 HIỆN TRẠNG ỨNG DỤNG GAME

1.3 YÊU CẦU CHỨC NĂNG CỦA HỆ THỐNG

1.3.1 Yêu cầu chức năng

1.3.2 Yêu cầu phi chức năng

1.4 YÊU CẦU NGƯỜI DÙNG VỀ ỨNG DỤNG GAME

1.5 TÍNH CẤP THIẾT

1.6 ĐẶC ĐIỂM CHUNG

1.7 ĐẶC ĐIỂM CHI TIẾT

CHƯƠNG 2 PHÂN TÍCH - THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1 XÂY DỰNG BIỂU ĐỒ USE CASE

2.1.1 Biểu đồ use case tổng quát

2.1.2 Phân rã biểu đồ use case

2.2 MÔ TẢ CHI TIẾT USE CASE

1. Use case bật/tắt âm thanh

2. Use case xem quảng cáo nhận quà

3. Use case mua vật phẩm bằng vàng

4. Use case nhận vật phẩm bằng đăng nhập từng ngày

5. Use case nhập mã code nhận phần thưởng

6. Use case điều khiển khẩu súng

1.3 BIỂU ĐỒ TUẦN TỰ VÀ HOẠT ĐỘNG CÁC USE CASE CHÍNH

1.4 THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU

## 1.5 KỊCH BẢN GAME

1. Mô tả
2. Luât chơi
3. Thiết kế level
4. Các vật phẩm thu thập
5. Các đối tượng trong game
6. Tính điểm
7. Tương tác điều khiển game

1.6 THIẾT KẾ GIAO DIỆN

1. Giao diện sảnh

2. Giao diện gameplay

3. Giao diện Win/ lose Game

4. Giao diện Shop

CHƯƠNG 3 CÀI ĐẶT HỆ THỐNG VÀ MỘT SỐ KẾT QUẢ

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ