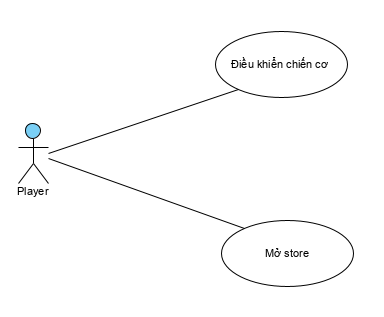
**Phân tích thiết kế**

1. Attack the block
   1. Biểu đồ usecase



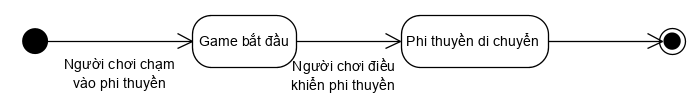
* 1. Kịch bản usecase
     1. Điều khiển chiến cơ

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Điều khiển chiến cơ |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải và người chơi chạm vào chiến cơ |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Trả về vị trí mới của chiến cơ |
| Kích hoạt | Người dùng chạm ngón tay vào phi thuyền, di chuyển ngón tay trên màn hình cảm ứng |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào chiến cơ di chuyển đến vị trí mong muốn 2. Hệ thống trả về vị trí mới của chiến cơ | |
| Ngoại lệ: Không | |

* + 1. Tải Game

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Tải game |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa người dùng tới cửa hàng tải ứng dụng |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút CTA như icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue” |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một trong các nút CTA : icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue”. 2. Hệ thống điều hướng người dùng tới cửa hàng để tải game | |
| Ngoại lệ: Không | |

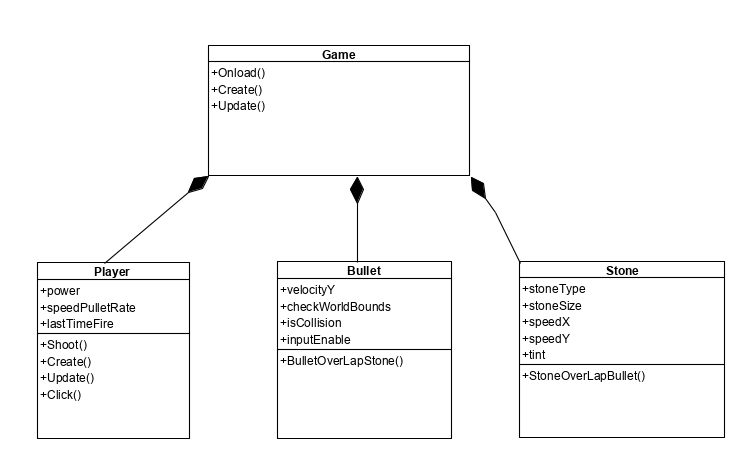
* 1. Mô hình nghiệp vụ
* Điều khiển phi thuyền



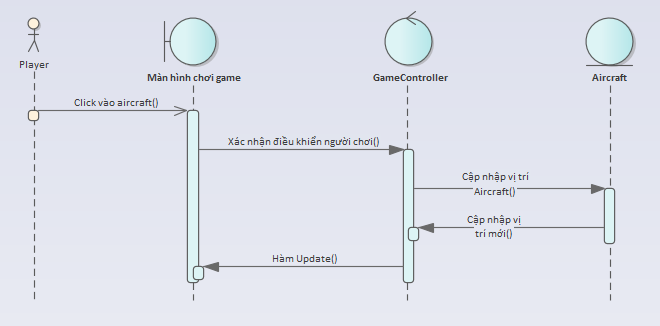
* Tải game



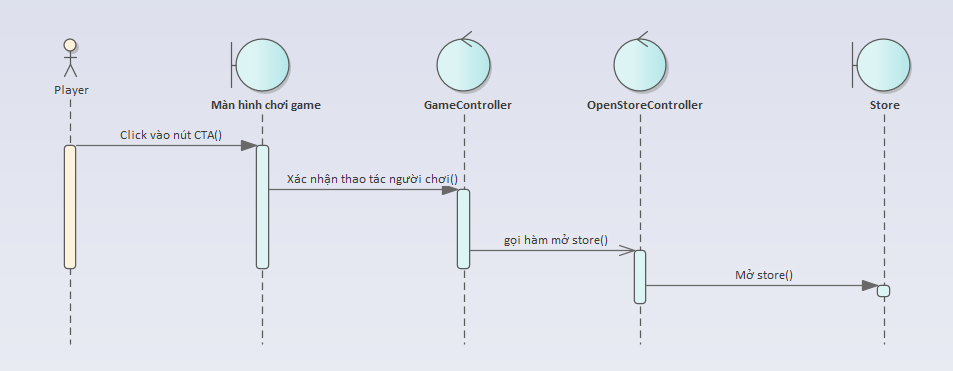
* 1. Biểu đồ lớp chi tiết



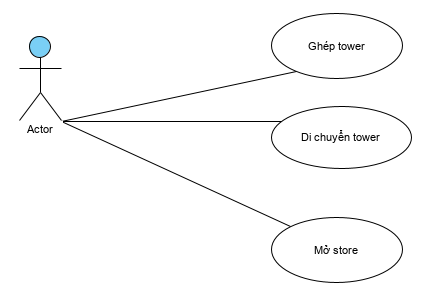
* 1. Biểu đồ tuần tự
* Điều khiển phi thuyền



* Tải game



1. Cyber Shock
   1. Biểu đồ usecase



* 1. Kịch bản Usecase
* Nâng cấp chip

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Nâng cấp chip |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Ghép 2 tower có giá trị nhỏ hơn thành tower mạnh hơn |
| Kích hoạt | Kéo 1 chip đại diện cho 1 tower vào 1 chip khác có cùng số và cùng màu |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng kéo 1 chip rồi thả vào 1 chip khác có cùng màu và cùng số 2. 2 chip sẽ tạo thành 1 chip mới có số lớn hơn (tower mạnh hơn). | |
| Ngoại lệ:   1. 2 chip không cùng số hoặc cùng màu, chip sẽ di chuyển về vị trí ban đầu | |

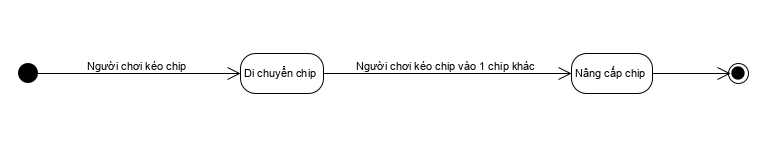
* Di chuyển tower

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Tạo tower |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng, còn vị trí trống để đặt tower |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa vị tower tới vị trí được chọn |
| Kích hoạt | Kéo 1 chip đại diện cho 1 tower vào vị trí còn trống |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng kéo 1 chip rồi thả vào 1 vị trí trống 2. Sẽ tạo thành 1 tower ở vị trí đó, có sức mạnh và loại tương ứng với với chip. | |
| Ngoại lệ:   1. Đặt sai vị trí hoặc vị trí đã có 1 tower khác, chip sẽ di chuyển về vị trí ban đầu | |

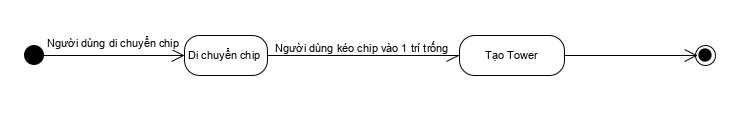
* Mở Store

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Mở store |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa người dùng tới cửa hàng tải ứng dụng |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút CTA như icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue” |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một trong các nút CTA : icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue”. 2. Hệ thống điều hướng người dùng tới cửa hàng để tải game | |
| Ngoại lệ: Không | |

* 1. Mô hình nghiệp vụ
* Nâng cấp tower



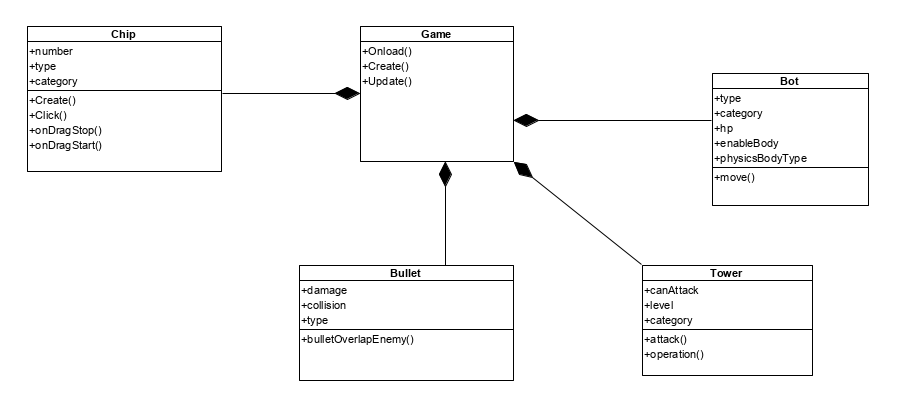
* Di chuyển tower



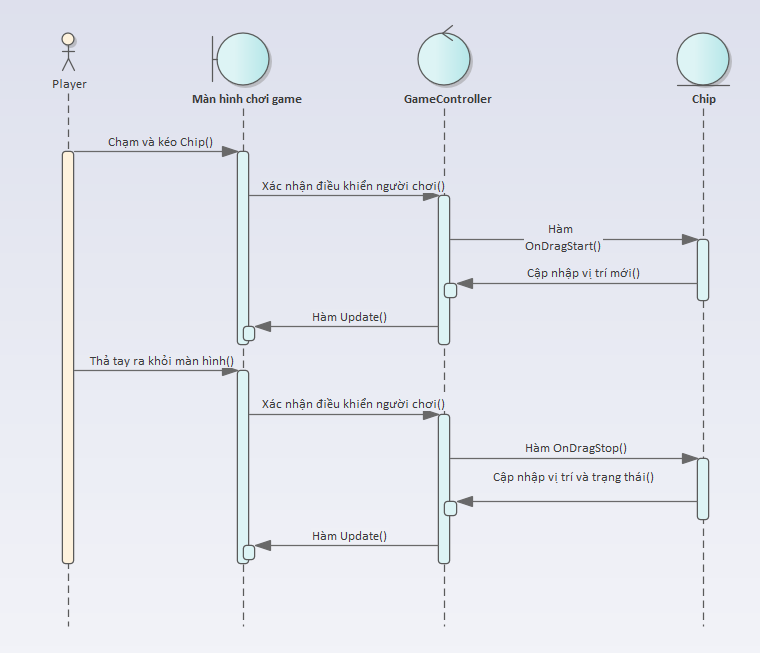
* Mở store



* 1. Biểu đồ lớp

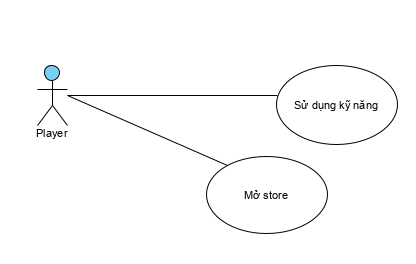


* 1. Biểu đồ tuần tự
     1. Nâng cấp chip



* + 1. Di chuyển tower
    2. Mở store

1. Knight Kingdom
   1. Biểu đồ usecase



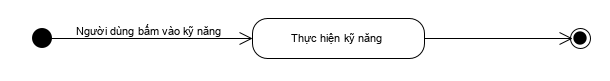
* 1. Kịch bản usecase
     1. Sử dụng kỹ năng

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Sử dụng kỹ năng |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Kỹ năng được sử dụng thành công |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút kỹ năng |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người chơi chạm vào nút kỹ năng trên màn hình 2. Hệ thống xác nhận kỹ năng người dùng đã chọn, kích hoạt kỹ năng đó | |
| Ngoại lệ: Không | |

* + 1. Mở store

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Mở store |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa người dùng tới cửa hàng tải ứng dụng |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút CTA như icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue” |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một trong các nút CTA : icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue”. 2. Hệ thống điều hướng người dùng tới cửa hàng để tải game | |
| Ngoại lệ: Không | |

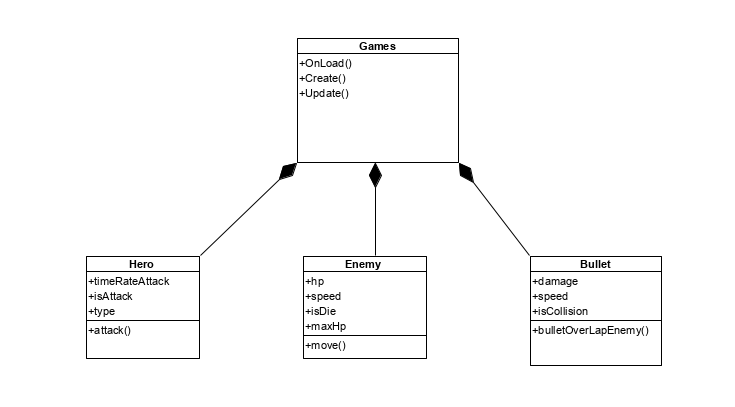
* 1. Mô hình nghiệp vụ
     1. Sử dụng kỹ năng



* + 1. Mở store

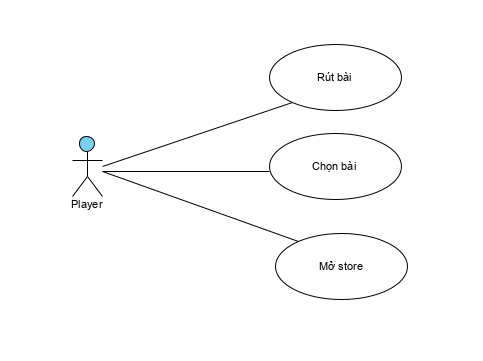


* 1. Biểu đồ lớp



* 1. Biểu đồ tuần tự

1. Solitaire Ocean Advanture
   1. Biểu đồ usecase



* 1. Kịch bản usecase
     1. Rút bài

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Rút bài |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Rút được một lá bài mới từ bộ bài |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào lá bài |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một lá bài trong những lá bài có thể rút 2. Hệ thống sẽ lật lá bài và di chuyển lá bài vào bộ bài. | |
| Ngoại lệ: Không | |

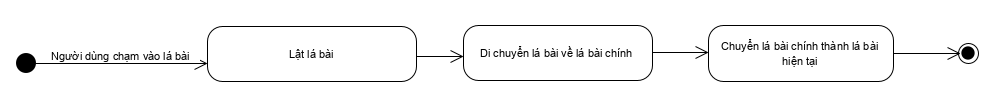
* + 1. Chọn bài

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Chọn bài |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa được lá bài vào bộ bài |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào lá bài |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một lá bài có giá trị lớn hơn hoặc nhỏ hơn 1 so với lá bài chính. 2. Hệ thống sẽ di chuyển lá bài vào bộ bài, và lá bài đó trở thành lá bài chính. | |
| Ngoại lệ:   1. Nếu lá bài không hợp lệ ( không lớn hơn hoặc không nhỏ hơn 1 so với lá bài chính) thì lá bài sẽ lắc và ko di chuyển về vị trí lá bài chính | |

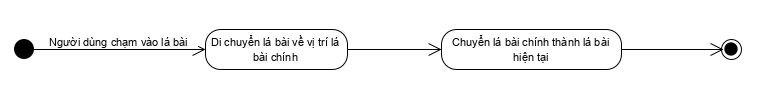
* + 1. Mở store

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Mở store |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa người dùng tới cửa hàng tải ứng dụng |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút CTA như icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue” |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một trong các nút CTA : icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue”. 2. Hệ thống điều hướng người dùng tới cửa hàng để tải game | |
| Ngoại lệ: Không | |

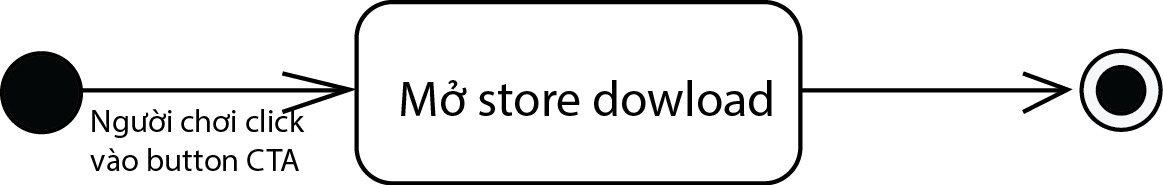
* 1. Mô hình nghiệp vụ
     1. Lật lá bài



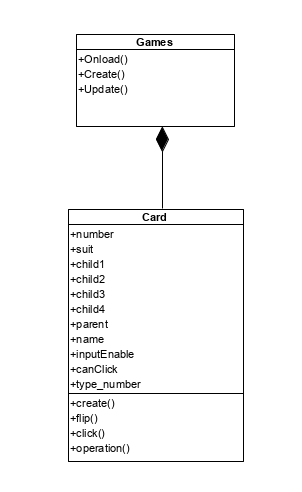
* + 1. Chọn lá bài



* + 1. Mở store

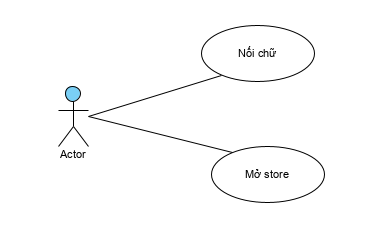


* 1. Biểu đồ lớp



* 1. Biểu đồ tuần tự

1. Word Sticker
   1. Biểu đồ usecase



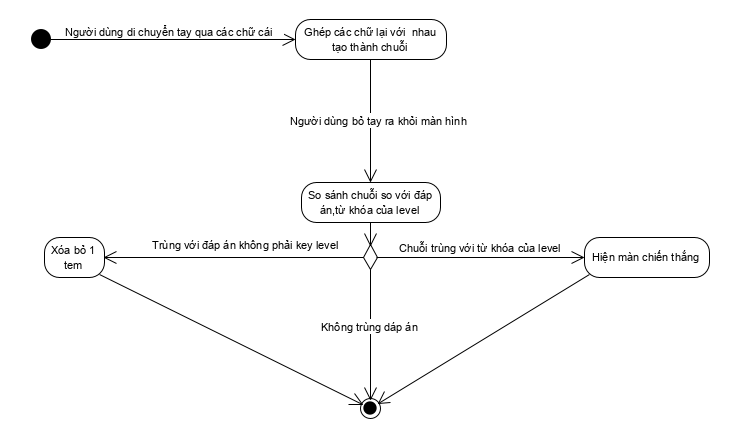
* 1. Kịch bản usecase
     1. Nối chữ

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Nối chữ |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Người dùng nối chữ thành công |
| Kích hoạt | Người dùng chạm một chữ cái, rồi di chuyền ngón tay qua các chữ cái khác |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào 1 chữ cái rồi di chuyển ngón tay qua các chữ cái khác 2. Người dùng bỏ tay khỏi màn hình 3. Hệ thống ghi nhận những chữ cái người dùng vừa di chuyển qua, nối chúng thành chuỗi và so sánh với kết quả 4. Nếu chuối chữ trùng với kết quả thì 1 chiếc tem sẽ bị biến mất, làm lộ các phần hình ảnh trong bức tranh | |
| Ngoại lệ: Không | |

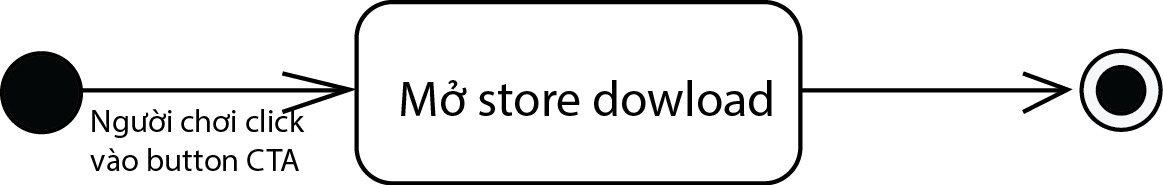
* + 1. Mở store

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Mở store |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa người dùng tới cửa hàng tải ứng dụng |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút CTA như icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue” |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một trong các nút CTA : icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue”. 2. Hệ thống điều hướng người dùng tới cửa hàng để tải game | |
| Ngoại lệ: Không | |

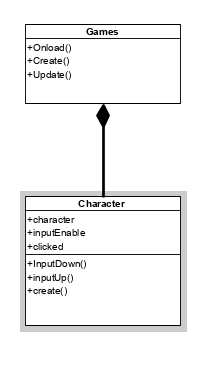
* 1. Mô hình nghiệp vụ
     1. Nối chữ



* + 1. Mở store

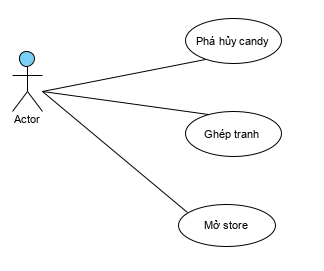


* 1. Biểu đồ lớp



* 1. Biểu đồ tuần tự

1. Jigsaw Blast
   1. Biểu đồ usecase



* 1. Kịch bản usecase
     1. Phá hủy candy

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Phá hủy candy |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Phá hủy candy |
| Kích hoạt | Người dùng chạm một candy |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một candy 2. Hệ thống kiểm tra xem xung quanh có candy nào cùng loại với candy được chạm vào không 3. Nếu xung quanh có candy cùng loại, hệ thống sẽ phá hủy những candy đó, và tạo các candy mới, di chuyển các candy vào vị trí trống 4. Hệ thống tính điểm cho người chơi tương ứng với candy bị phá hủy | |
| Ngoại lệ: Không | |

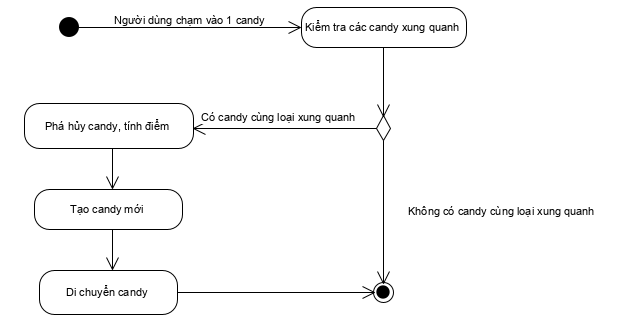
* + 1. Ghép tranh

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Ghép tranh |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Ghép tranh thành công, hiển thị màn hình kết thúc |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào miếng ghép và di chuyển miếng ghép vào vị trí đúng |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng kéo miếng ghép 2. Hệ thống di chuyển miếng ghép theo tay của người dùng 3. Người dùng bỏ tay ra khỏi miếng ghép 4. Hệ thống kiểm tra vị trí hiện tại của miếng ghép đã đúng hay chưa 5. Nếu đúng thì hiển thị màn hình kết thúc game | |
| Ngoại lệ:   1. Nếu miếng ghép không đúng vị trí, hệ thống di chuyển miếng ghép về vị trí ban đầu. | |

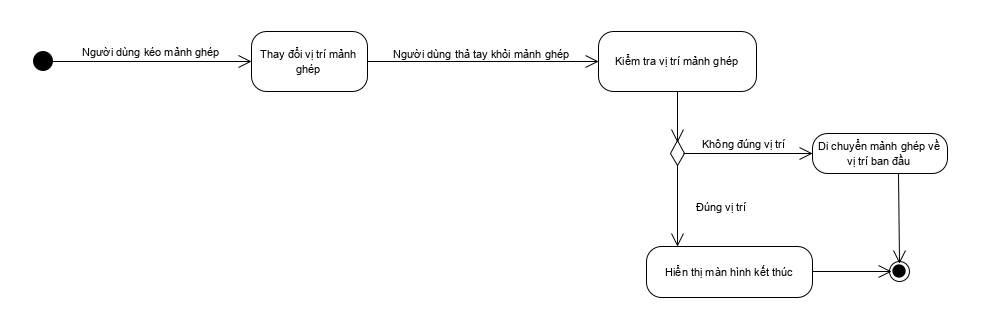
* + 1. Mở store

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Mở store |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải lên cho người dùng |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Đưa người dùng tới cửa hàng tải ứng dụng |
| Kích hoạt | Người dùng chạm vào nút CTA như icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue” |
| Chuỗi sự kiện chính:   1. Người dùng chạm tay vào một trong các nút CTA : icon game, nút “Freeplay”, nút “Continue”. 2. Hệ thống điều hướng người dùng tới cửa hàng để tải game | |
| Ngoại lệ: Không | |

* 1. Mô hình nghiệp vụ
     1. Phá hủy candy



* + 1. Ghép tranh



* + 1. Mở store
  1. Biểu đồ lớp
  2. Biểu đồ tuần tự