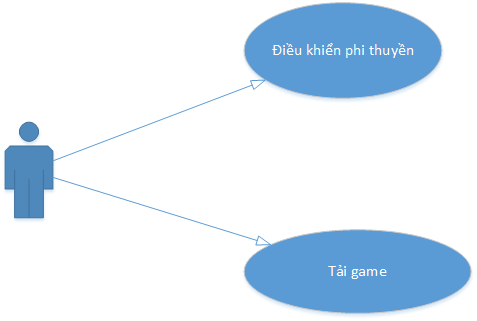
**Phân tích thiết kế**

1. Attack the block
   1. Biểu đồ usecase



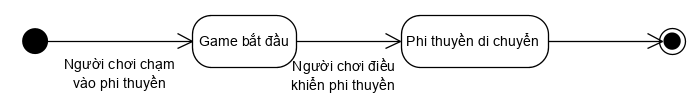
* 1. Kịch bản usecase
     1. Điều khiển phi thuyền

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Điều khiển phi thuyền |
| Tác nhân chính | Người dùng |
| Tiền điều kiện | Playable Ads đã được tải và người chơi chạm vào phi thuyền |
| Đảm bảo tối thiểu | Hê thống không lỗi |
| Đảm bảo thành công | Trả về vị trí mới của phi thuyền |
| 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 phi thuyền di chuyển đến vị trí mong muốn 2. Hệ thống trả về vị trí mới của phi thuyền | |
| 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 | |

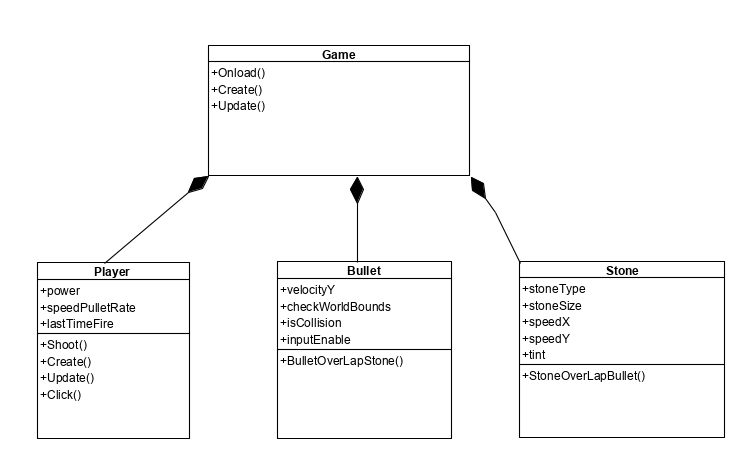
* 1. Mô hình nghiệp vụ
* Điều khiển phi thuyền



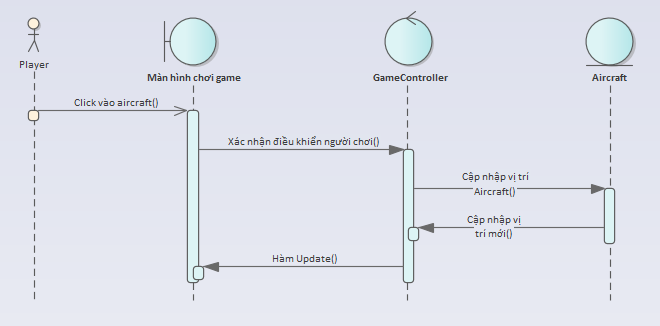
* Tải game



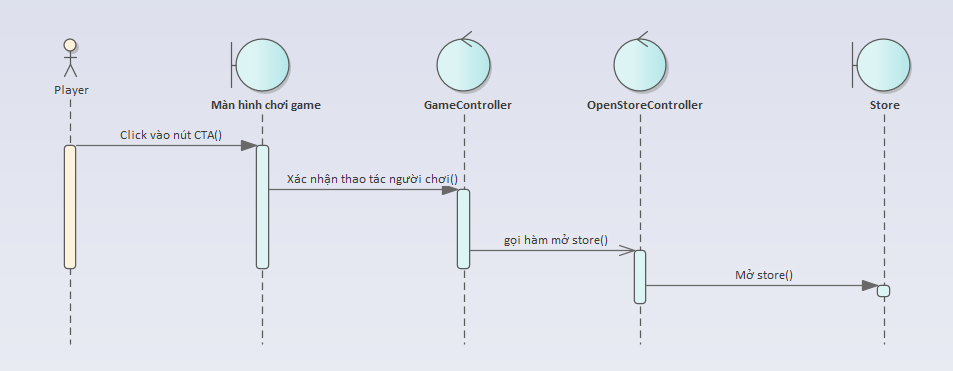
* 1. Robussnes Diagram
* Điều khiển phi thuyền
* Tải game
  1. Biểu đồ lớp chi tiết



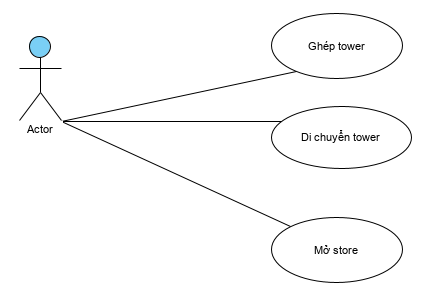
* 1. Biểu đồ tuần tự
* Điều khiển phi thuyền



* Tải game



1. Cyber Shock
   1. Biểu đồ usecase



* 1. Kịch bản Usecase
* Ghép chip

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Nâng cấp tower |
| 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 | |

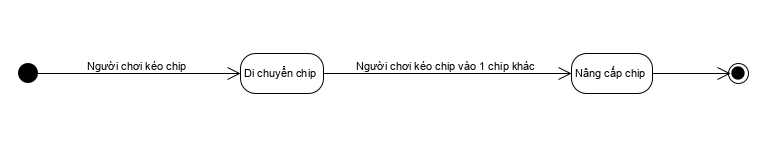
* Di chuyển tower

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Di chuyển 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 | |

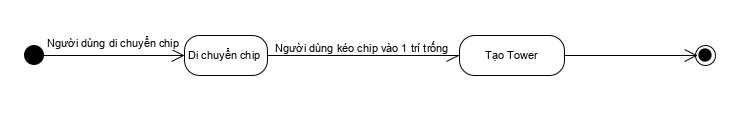
* Mở Store

|  |  |
| --- | --- |
| 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. dsds

1. Knight Kingdom
2. Solitaire Ocean Advanture
3. Word Sticker
4. Jigsaw Blast