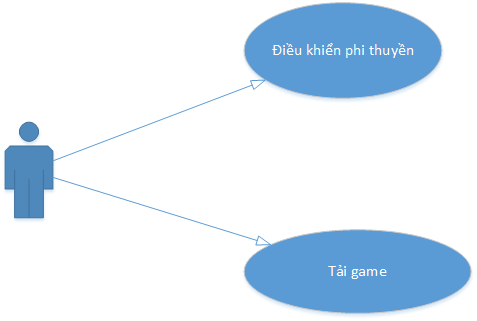
Phân tích thiết kế

1. Attack the block
   1. Biểu đồ usecase



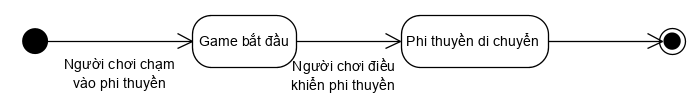
* 1. Kịch bản usecase
     1. Điều khiển phi thuyền

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | |

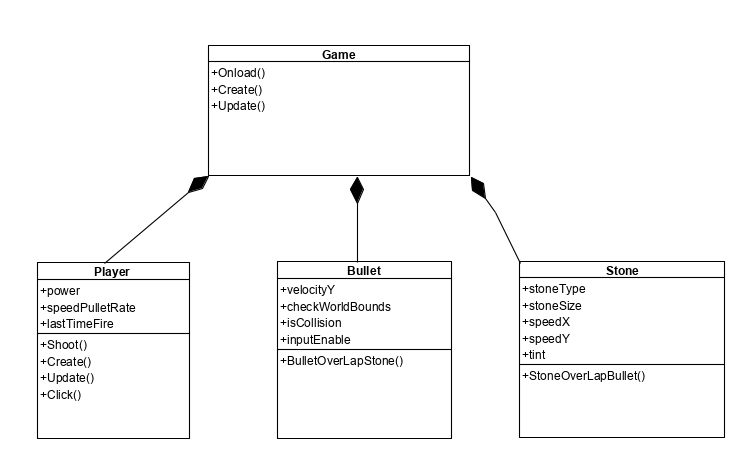
* 1. Mô hình nghiệp vụ
* Điều khiển phi thuyền



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