

# [Asset, UI] [Tank War] Result Screen Design

## THÔNG TIN MÀN HÌNH KẾT QUẢ TRẬN ĐẤU

Version: v1.1

Người viết:  phucth12 (phucth12)

Ngày tạo: 06 - 08 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	06 - 08 - 2025	Tạo file	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.1	17 - 09 - 2025	Format lại file	 phucth12		<input type="checkbox"/>

## 1. Mục đích thiết kế

Xác định những gì người chơi có thể tương tác được trong màn hình kết quả trận đấu của game.

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:

- Người chơi đọc được các thông tin quan trọng.
- Người chơi hiểu được nhiệm vụ của các thành phần.

## 2. Mục tiêu tài liệu

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev hình dung rõ ràng hơn về các yếu tố trong màn hình kết quả trận.

## 3. Tổng quan tài liệu

#### 4. Thành phần

#### 5. Tương tác

a. Tương tác với các thành phần

b. Các cách tương tác khác

#### 6. Notes

## 4. Thành phần

Tên thành phần	Mục đích	Note
Thông tin trận đấu	Hiển thị thông tin sau trận, bao gồm: <ul style="list-style-type: none"><li>Danh sách các người chơi</li><li>Tổng số kill của 2 team</li><li>K/D cá nhân</li><li>Người chơi được MVP</li></ul>	Người được nhiều kill nhất sẽ được MVP
Nút "Collect Rewards"	Chuyển người chơi tới màn hình nhận thưởng	

## 5. Tương tác

### a. Tương tác với các thành phần

Tên thành phần	Cách tương tác
Nút "Collect Rewards"	Chuyển người chơi tới màn hình nhận thưởng

Note: Những thành phần tô xám sẽ được thêm sau

### b. Các cách tương tác khác

Case	Behaviour/Solution	Note

Nhấn nút quay lại trên điện thoại

Nhảy sang màn hình tiếp theo (Màn hình nhận thường)

*Optional*

## 6. Notes

*\*\*Những functions khác như Shop, Events, Mode, Mission, v.v.., sẽ được thêm vào và hoàn thiện sau*