

[Character Module] [Tank War] Garage Design - Main¹

THÔNG TIN THIẾT KẾ GARAGE²

Version: v1.0³

Người viết:  phucsth12

Ngày tạo: 22 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t? ⁴
v0.0	24 - 09 - 2025	Hoàn thành file	 phucsth12		<input type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế⁵

Thiết kế tổng quát và đầy đủ các yếu tố & chức năng cần trình bày và các cách tương tác với các thành phần đây trong màn hình garage.⁶

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:⁷

- Player thấy dễ hiểu và tiện lợi khi chọn/xem thông số tank khác và chỉnh sửa diện mạo của tank.⁸
- Player có lựa chọn xem kỹ các thông số tank.
- Những thông số (nếu có) phải định dạng rõ ràng.

2. Mục tiêu tài liệu⁹

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev thiết kế chức năng Garage hợp lý.¹⁰

Tham khảo tài liệu chức năng chi tiết của Garage: [☰ \[Character Module\] \[Tank War\] Garage Design - Functions](#)¹¹

Tham khảo tài liệu UI/UX của Garage: [☰ \[Asset, UI\] \[Tank War\] Garage Design - UI/UX](#)¹²

3. Tổng quan tài liệu¹³

4. Giao diện ¹

4.1 Tank Garage ²

4.2 Tank Decor - Trang trí Tank

5. Chức năng ³

5.1 Tham khảo chỉ số tank ⁴

5.2 Thay đổi tank ngoài Home

5.3 Thay đổi diện mạo của tank (bình thường)

5.4 Thay đổi diện mạo của tank (AI gen)

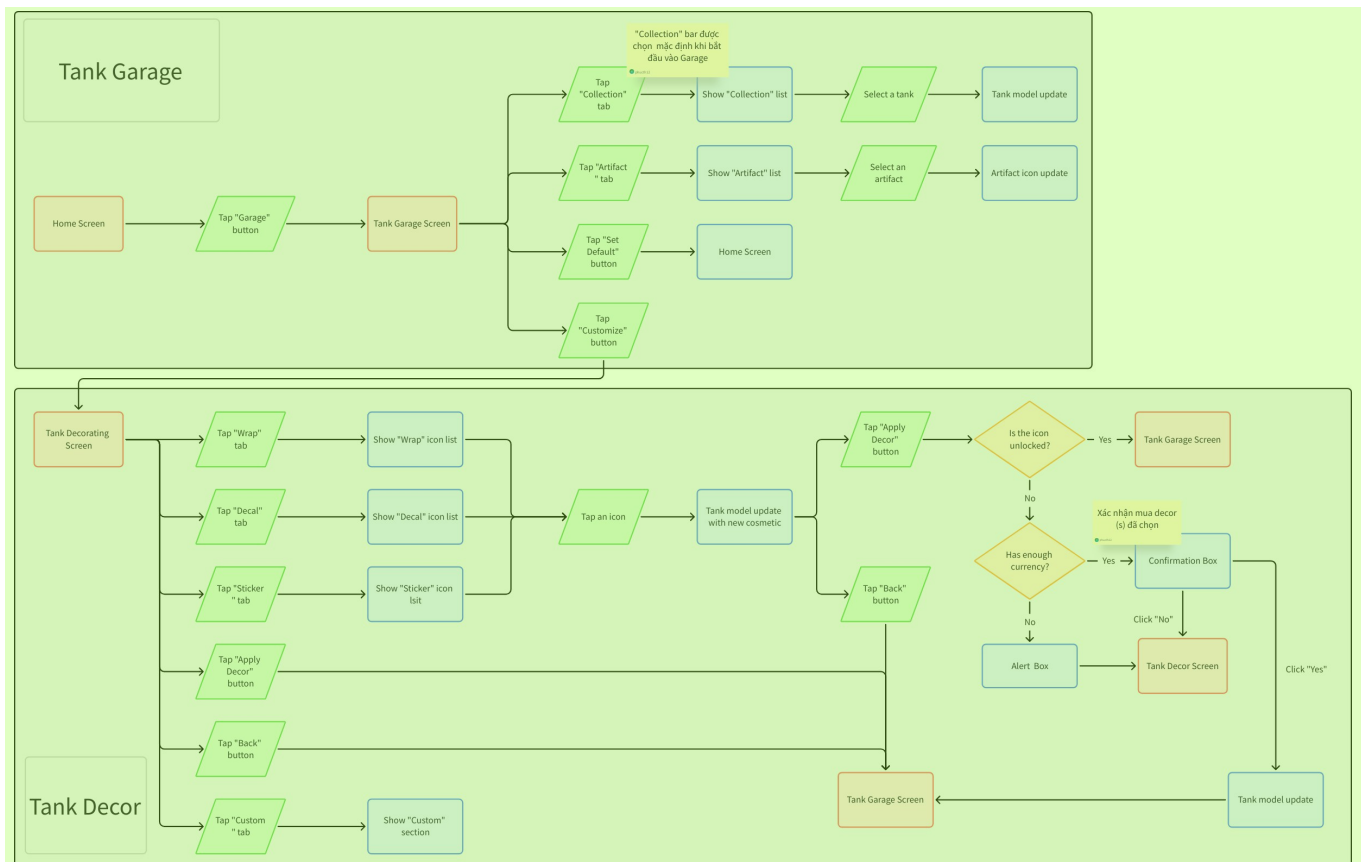
6. Cập nhật tương lai ⁵

7. Note ⁶

4. Giao diện ⁷

Để xem thông tin chi tiết về phần này, tham khảo: [📖 \[Asset, UI\] \[Tank War\] Garage Screen Design \(Đang làm\)](#) ⁸

Garage được chia thành 2 yếu tố: Phần **Tank Garage & Tank Decor.** ⁹



Garage Userflow

4.1 Tank Garage²

Là 1 trong 2 yếu tố chính và màn hình đầu tiên khi người chơi tiếp cận Garage. Cung cấp danh sách tank, thông số liên quan và vật phẩm đặc biệt để hỗ trợ người chơi.³

Có 4 thành phần chính player có thể tương tác:⁴

- Bảng danh sách tanks, artifacts và các icons trong 2 danh sách đó.⁵
- Nút quay về.
- Nút đặt tank mặc định.
- Nút vào giao diện điều chỉnh diện mạo của tank.

4.2 Tank Decor - Trang trí Tank⁶

Là yếu tố chính còn lại và được truy cập từ giao diện Tank Garage. Cung cấp các danh sách của wrap, decal, sticker, cho phép người chơi thay đổi diện mạo của tank:⁷

- **Wrap:** Lớp phủ toàn bộ (full skin/body wrap) cho tank. Thay đổi màu sắc, họa tiết tổng thể.⁸

- **Decal:** Hình dán lớn (decal) áp dụng lên các phần cụ thể như thân xe, tháp pháo, bánh xích.¹
- **Sticker:** Hình dán nhỏ (sticker) như logo, biểu tượng, có thể chồng lớp và di chuyển tự do.

Có 3 thành phần chính player có thể tương tác:²

- 4 bảng: **Wrap, Decal, Sticker & Custom.**³
- Nút quay về.
- Nút xác nhận thay đổi diện mạo tank.

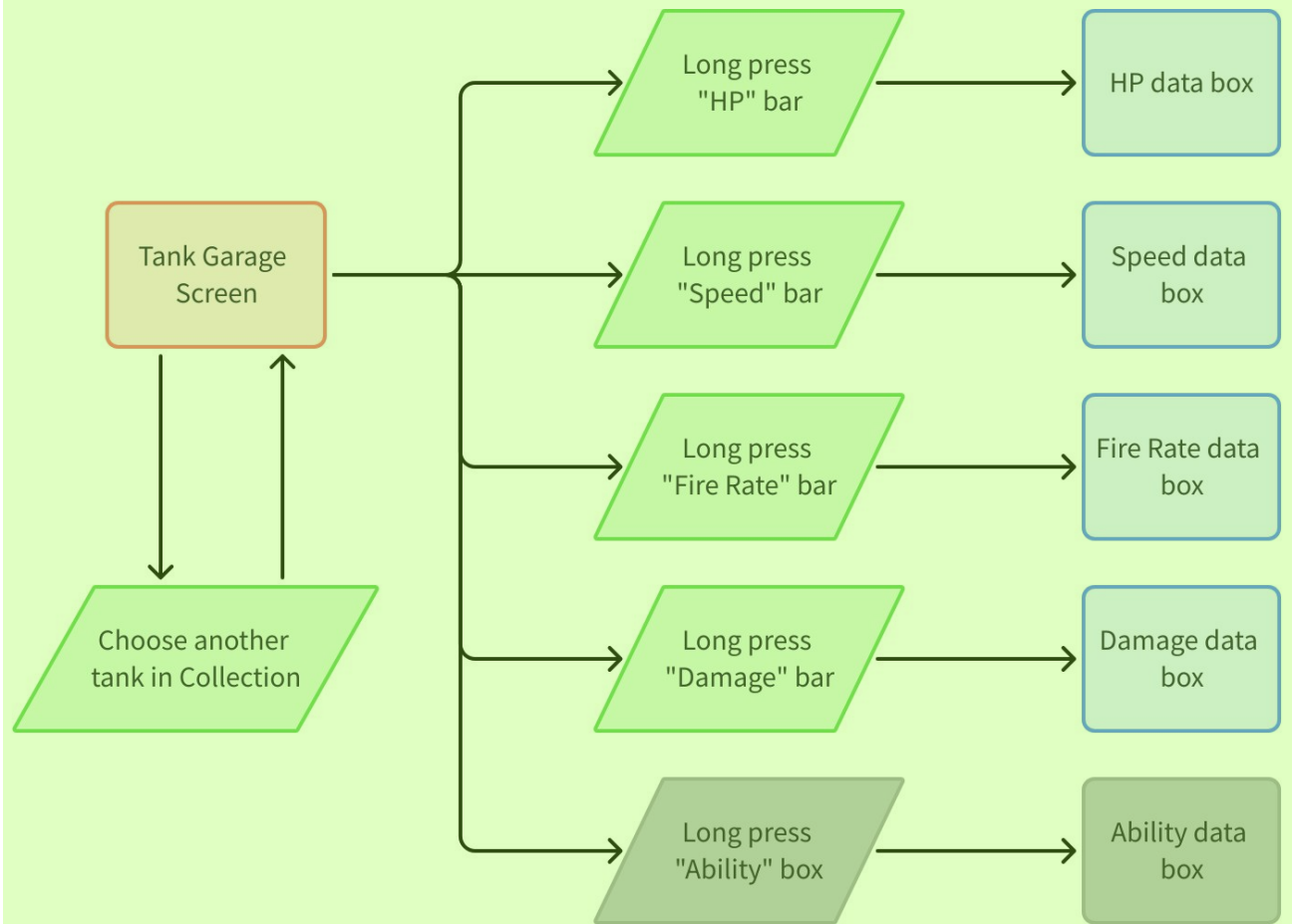
5. Chức năng⁴

Để xem thông tin chi tiết về phần này, tham khảo: [📖 \[Character Module\] \[Tank War\] Garage Design - Functions \(Đang làm\)](#)⁵⁶

Có những chức năng quan trọng sau:⁷

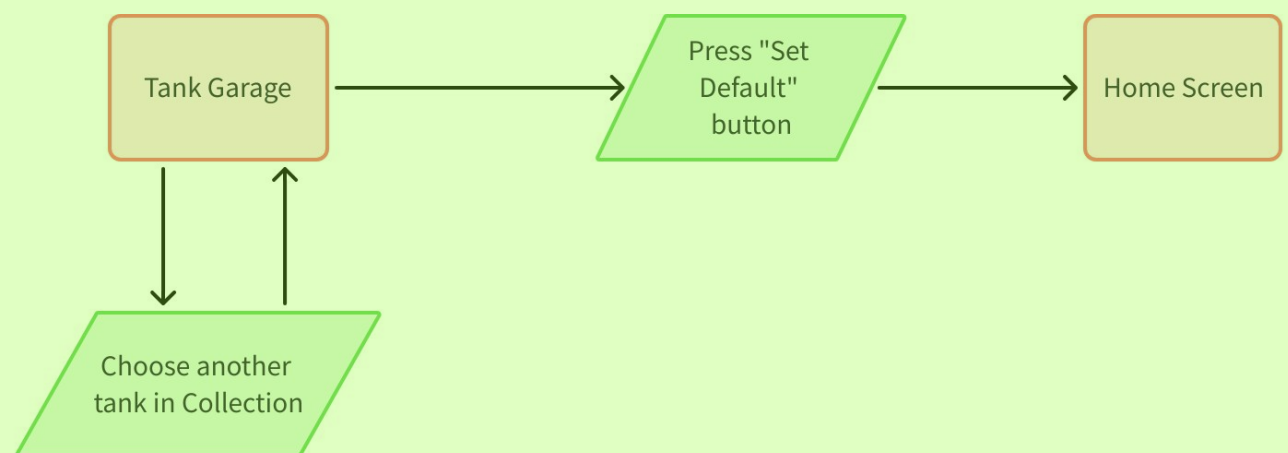
- Giữ nhấn trên các thông số của tank để hiện chỉ số chính xác.⁸
- Chọn tank để hiển thị trên Home.
- Chọn **wrap, decal** hay **sticker** hiển thị trên tank và có lựa chọn mua nếu chưa có mở nó.
- Chọn những **wrap & sticker** đã được AI gen sẵn trong mục **Custom**.
- ~~Chọn artifact để lắp vào tank.~~

5.1 Tham khảo chỉ số tank⁹



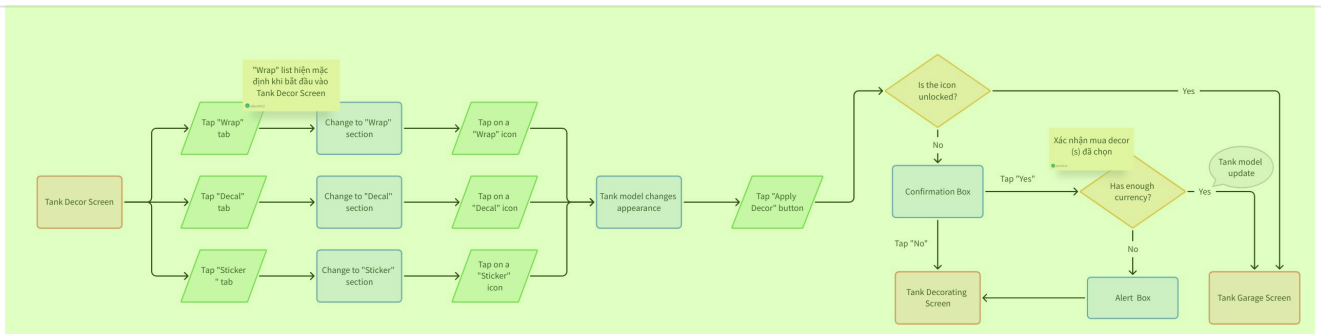
Checking tank's stats 2

5.2 Thay đổi tank ngoài Home 3



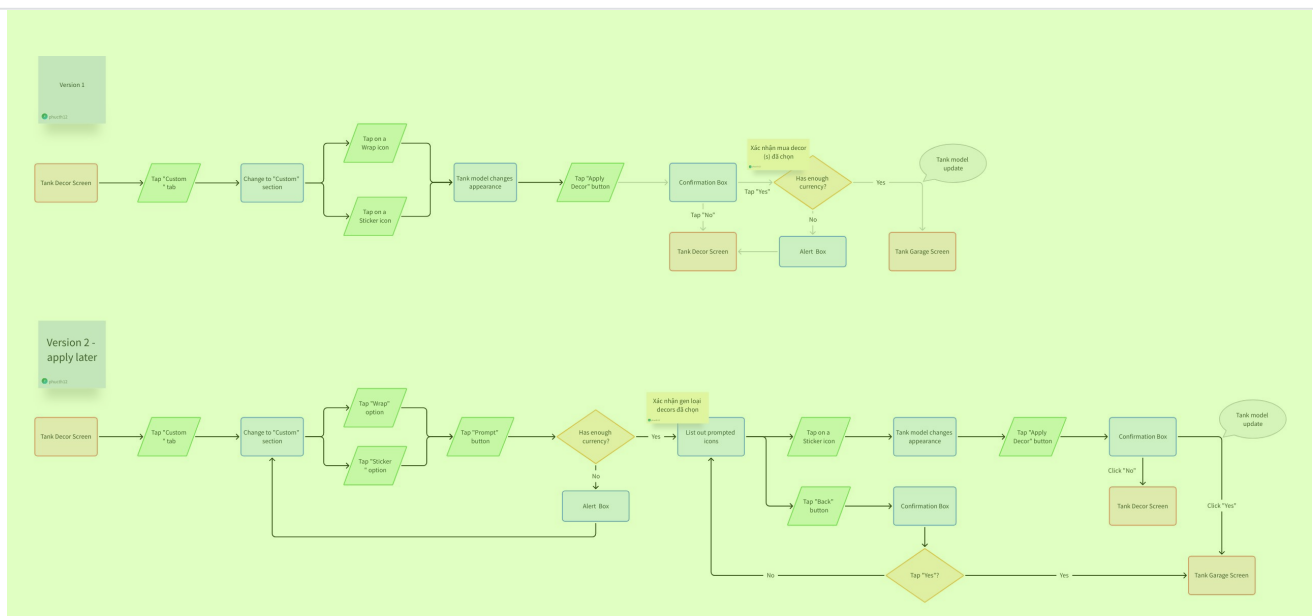
Setting a default tank 5

5.3 Thay đổi diện mạo của tank (bình thường) 6



Changing tank's appearance (Normal) 2

5.4 Thay đổi diện mạo của tank (AI gen) 3



Changing tank's appearance (Normal) 5

6. Cập nhật tương lai 6

- Hiện tại, chức năng artifacts chưa được thêm vào.
- Chức năng player sử dụng AI để tự tạo wraps, decals hay stickers sẽ được thêm sau.

7. Note 8

Chức năng **gen sticker** = AI sẽ được thêm sau.

Chức năng chọn **Decal** trong phần **Custom** sẽ được thêm sau.

Doc cha chứa userflow cách đi vào/tương tác các elements/functions

1

Doc con tả chi tiết các elements chứa gì và chứa ntn, functions hoạt động ntn(?)

Technology Zero bullets for tanks?