

[Asset, UI] [Tank War] Result Screen Design¹

THÔNG TIN MÀN HÌNH KẾT QUẢ TRẬN ĐẤU²

Version: v1.1	³
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 kế⁵

Xác định những gì người chơi có thể tương tác được trong màn hình kết quả trận đấu của game.⁶

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:⁷

- Người chơi đọc được các thông tin quan trọng.⁸
- Người chơi hiểu được nhiệm vụ của các thành phần.

2. Mục tiêu tài liệu⁹

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev hình dung rõ ràng hơn về các yếu tố trong màn hình kết quả trận.¹⁰

3. Tổng quan tài liệu¹¹

4. Thành phần ¹

5. Tương tác

a. Tương tác với các thành phần

b. Các cách tương tác khác

6. Notes ²

4. Thành phần ³

Tên thành phần	Mục đích	Note ⁴
Thông tin trận đấu	<p>Hiển thị thông tin sau trận, bao gồm:</p> <ul style="list-style-type: none"> Danh sách các người chơi Tổng số kill của 2 team K/D cá nhân Người chơi được MVP 	Người được nhiều kill nhất sẽ được MVP
Nút "Collect Rewards"	Chuyển người chơi tới màn hình nhận thưởng	

5. Tương tác ⁵

a. Tương tác với các thành phần ⁶

Tên thành phần	Cách tương tác ⁷
Nút "Collect Rewards"	Chuyển người chơi tới màn hình nhận thưởng

Note: Những thành phần tô xám sẽ được thêm sau ⁸

b. Các cách tương tác khác ⁹

Case	Behaviour/Solution	Note ¹⁰

Nhấn nút quay lại trên điện thoại

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

Optional

6. Notes²

***Những functions khác như Shop, Events, Mode, Mission, v.v.., sẽ được thêm vào và hoàn thiện sau*³