

[Tank War] User Profile Design

HỆ THỐNG THIẾT KẾ THÔNG TIN USER

Phiên bản: v1.2

Người tạo file:

P

phucth12 (phucth12)

Ngày tạo file: 01 - 07 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
v1.0	18 - 07 - 2025	Hoàn thành file	<div><div>P</div>phucth12</div>		<input type="checkbox"/>
v1.1	22 - 07 - 2025	Cập nhật các thành phần trong user profile (RollID, PlayerName) + Thêm đvị tiền tệ Gold/Diamond + Xoá phần password	<div><div>P</div>phucth12</div>		<input type="checkbox"/>
v1.2	19 - 09 - 2025	Format lại file	<div><div>P</div>phucth12</div>		<input type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế

- Liệt kê rõ ràng các thông tin của user cần có.
- Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:
- Những thông số sau đều có thể được tham khảo bởi user chính.
 - Những thông số phải có định dạng rõ ràng.
 - Có sự tương tác giữa các người chơi khác nhau để xây dựng tính cộng đồng.

2. Mục tiêu tài liệu

Document này được lập để giúp đội Dev có danh sách hoàn chỉnh liệt kê các thành phần cần có trong 1 user profile.

3. Tổng quan tài liệu

4. Thành phần của user profile

5. Cách tương tác với user profile

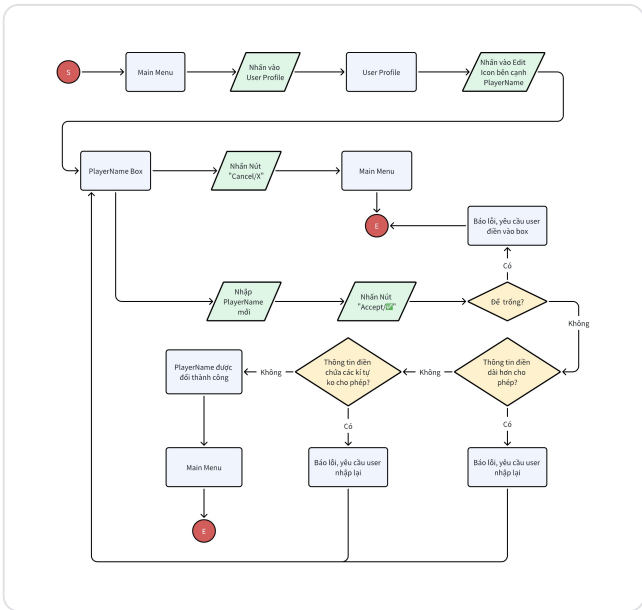


6. Rủi ro

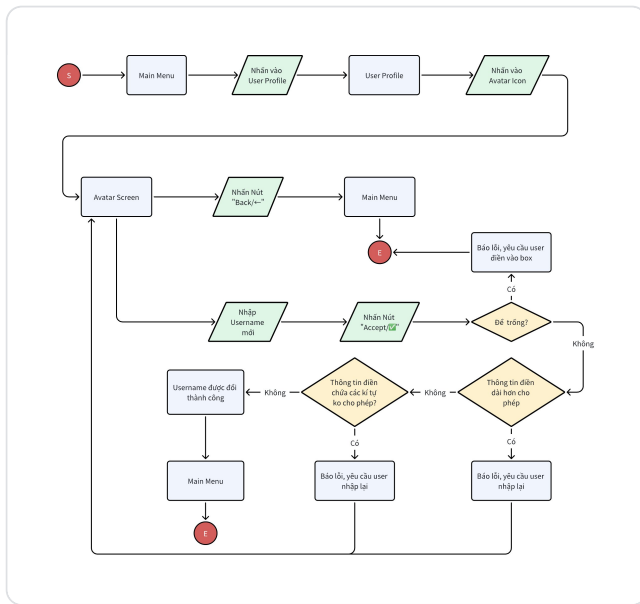
4. Thành phần của user profile

Thành phần	Định dạng	Mục đích	Giá trị mặc định	Limit value	Note
RoleID	Chuỗi số	Định danh của player Cho phép kết bạn với các user khác qua thành phần này		7 kí tự	RoleID của người chơi không thể trùng nhau
PlayerName	Chuỗi kí tự	Nickname của player Dùng để hiển thị tên cá nhân của mình cho các người chơi còn lại trong game		12 kí tự Sử dụng các kí tự trong bảng chữ cái tiếng Anh & các chữ số 0-9	PlayerName của người chơi có thể trùng nhau
Avatar	Hình ảnh	Hình đại diện của player Dùng để hiển thị hình cá nhân cho các người chơi còn lại trong game		200Kb 300x300 pixels	
Rank (ELO)	Số và biểu tượng	Cấp hạng của 1 player Thể hiện trình độ chơi của player đó, trình bày dùng biểu tượng và số hạng chính xác bên cạnh	1000	500 - ∞	Tham khảo: [TANK WAR] - ELO & RANK SYSTEM DESIGN

Gold	Số	Đơn vị tiền tệ thông dụng của người chơi. Đùng để trao đổi vật liệu và phần thưởng.	0		
Diamond	Số	Đơn vị tiền tệ cao cấp của người chơi. Đùng để trao đổi vật liệu và phần thưởng.	0		
Trophy Road	Chuỗi kí tự và model	Kinh nghiệm player nhận được Cung cấp phần thưởng cho các players mỗi khi họ đạt được cấp bậc nhất định			Tham khảo: <Thêm file design của TR vào>

5. Cách tương tác với user profile

Thành phần	Cách tương tác	Có thể hiển thị cho player khác không?	Notes
PlayerName me	<div><pre>graph TD Start((S)) --> Main Menu Main Menu --> Nhấn vào User Profile[/Nhấn vào User Profile/] Nhấn vào User Profile --> User Profile User Profile --> Nhấn vào Edit icon[/Nhấn vào Edit icon bên cạnh PlayerName/] Nhấn vào Edit icon --> PlayerName Box PlayerName Box --> Nhấn nút "Cancel"/[/Nhấn nút "Cancel"/] Nhấn nút "Cancel" --> Main Menu PlayerName Box --> Nhập PlayerName mới[/Nhập PlayerName mới/] Nhập PlayerName mới --> Nhấn nút "Accept"/[/Nhấn nút "Accept"/] Nhấn nút "Accept" --> Để trống?{Để trống?} Để trống? -- Có --> Bảo lỗi, yêu cầu user điền vào box Bảo lỗi, yêu cầu user điền vào box --> End1((E)) Để trống? -- Không --> Thông tin điền đủ hơn cho phép?{Thông tin điền đủ hơn cho phép?} Thông tin điền đủ hơn cho phép? -- Có --> Bảo lỗi, yêu cầu user nhập lại Bảo lỗi, yêu cầu user nhập lại --> End1 Thông tin điền đủ hơn cho phép? -- Không --> Thông tin điền chứa các kí tự lạ cho phép?{Thông tin điền chứa các kí tự lạ cho phép?} Thông tin điền chứa các kí tự lạ cho phép? -- Có --> Bảo lỗi, yêu cầu user nhập lại Bảo lỗi, yêu cầu user nhập lại --> End1 Thông tin điền chứa các kí tự lạ cho phép? -- Không --> PlayerName được đổi thành công PlayerName được đổi thành công --> End2((E))</pre></div> <p>Changing Username</p>	<div></div>	
Avatar		<div></div>	



Changing Avatar

Rank (ELO)		✓	Rank hiển thị dưới dạng biểu tượng & giấu chỉ số chính xác với tất cả user
Trophy Road			Người chơi khác chỉ thấy được số lvl user nhận được
Gold/Diamond			

6. Rủi ro

Có 1 vài trường hợp cần cân nhắc khi thiết lập các hệ thống như:

- Player sử dụng từ ngữ tục tĩu khi điền vào phần **PlayerName**.