

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

## THÔNG TIN MÀN HÌNH NHẬN THƯỞNG

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 nhận thưởng của game.

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:

- Người chơi đọc được các tất cả các phần thưởng nhận được.
- Phần thưởng nhận được nên hấp dẫn đủ để thu hút người chơi tiếp tục chơi.

## 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 phần thưởng.

## 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 phần thưởng	Hiển thị phần, bao gồm: <ul style="list-style-type: none"><li>• ELO</li><li>• Vàng</li><li>• <i>(Sẽ được thêm sau)</i></li></ul>	Tham khảo file: <b>*Điền file economy vào đây*</b>
Nút "Collect"	Chuyển người chơi về lại màn hình chính	
Nút "Double"	Cho người chơi xem quảng cáo để nhận gấp đôi phần thưởng	Chưa áp dụng

Note: Thành phần màu xám sẽ được thêm sau

## 5. Tương tác

### a. Tương tác với các thành phần

Tên thành phần	Cách tương tác
Nút "Collect"	Khi nhấn, phần thưởng được đưa vào tài khoản và người chơi chuyển về màn hình chính
Nút "Double"	Khi nhấn, hiển thị quảng cáo Sau khi quảng cáo chạy xong, người chơi quay lại màn hình nhận thưởng với phần thưởng x2

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 chính)	<i>Optional</i>

## 6. Notes