

# [Asset, UI] [Tank War] In-game GUI Design<sup>1</sup>

## THÔNG TIN THIẾT KẾ GUI TRONG TRẬN ĐẤU<sup>2</sup>

Version: v1.4<sup>3</sup>

Người viết: 

P

phuchth12 (phuchth12)

Ngày tạo: 28 - 07 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t? <sup>4</sup>
v1.0	30 - 07 - 2025	Hoàn thành file	<div><div>P</div>phuchth12</div>		<input type="checkbox"/>
v1.1	05 - 08 - 2025	Overhaul lại phần <b>thành phần</b> và <b>tương tác</b> theo tiến độ bản tháng 8-9	<div><div>P</div>phuchth12</div>		<input type="checkbox"/>
v1.2	06 - 08 - 2025	Cập nhật Stats & Shop	<div><div>P</div>phuchth12</div>		<input type="checkbox"/>
v1.3	12 - 09 - 2025	Chỉnh sửa thành phần máu của trận đấu	<div><div>P</div>phuchth12</div>		<input type="checkbox"/>
v1.4	17 - 09 - 2025	Format lại file	<div><div>P</div>phuchth12</div>		<input type="checkbox"/>

## 1. Mục đích thiết kế<sup>5</sup>

Phân định rõ ràng các thông tin cần trình bày và các cách tương tác với nó trong màn hình chính của trận đấu.<sup>6</sup>

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:<sup>7</sup>

- Liệt kê đầy đủ các yếu tố cần có mặt trong màn hình chính của trận đấu, mục đích và cách thức tương tác với các yếu tố đó.<sup>8</sup>
- Những thông số nếu có phải định dạng rõ ràng.

## 2. Mục tiêu tài liệu<sup>1</sup>

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev thiết kế thông tin hiển thị trong trận đấu phù hợp.<sup>2</sup>

## 3. Tổng quan tài liệu<sup>3</sup>

4. Thành phần<sup>4</sup>
5. Tương tác
- a. Tương tác với các thành phần
- b. Tương tác trong các trường hợp khác
6. Notes<sup>5</sup>

## 4. Thành phần<sup>6</sup>

Thành phần	Mục đích	Note
Move joystick	Điều khiển tank	
Shoot joystick	Điều khiển hướng bắn của tank	
Skill button	Cho phép player sử dụng skill	Nếu cần tiền để kích hoạt item, cần hiển thị số tiền yêu cầu
Game clock	Cung cấp thông tin thời gian chơi và tổng số kill của 2 phía	
Player list	Liệt kê thông tin về đồng đội, bao gồm: <ul style="list-style-type: none"><li>Username</li><li>Avatar</li><li>K/D</li></ul>	
Mission bar	Cung cấp thông tin về mục tiêu chính của gamemode	

Thanh HP	<div>Cung cấp thông tin về HP của tất cả mọi vật có HP<sup>1</sup></div> <div><ul style="list-style-type: none"><li>Tham khảo HP của tank: <a href="#">☰ [Tank War]_Tank System Detail</a><sup>2</sup></li><li>Tham khảo HP của outpost: <a href="#">☰ [Tank War] Outpost Design - Base Capture Mode</a></li><li>Tham khảo HP của các vật thể khác nhau trên map: <a href="#">☰ [Tank War] Map Design Document</a></li></ul></div>	<div>Riêng từng tank sẽ có UI<sup>3</sup> gồm:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>Số lvl</li><li>Thanh HP</li><li>Ngôi sao truy nã</li></ul> <div>UI nên nằm trên vật thể<sup>4</sup></div>
	<div><b>NOTE: Hiển thị màu của thanh máu thay đổi phụ thuộc vào từng player:</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Màu xanh dương  hiển thị máu <b>player</b></li><li>Màu xanh lá  hiển thị máu <b>đồng đội (Team DEF)</b> cũng sẽ thấy máu <b>outpost</b> màu xanh lá)</li><li>Màu đỏ  hiển thị máu <b>team địch</b> và <b>rào cản</b> (nếu có áp dụng)</li></ul>	<div>5</div>
Damage dealt	Cung cấp thông tin về dps người chơi gây ra	UI nên nhỏ để không bị vướng tầm nhìn người chơi
Stats icon	Hiển thị thanh mua stats	Vị trí dự tính: Nằm ở dưới, giữa màn hình
Stats shop	<div>Cho phép player mua stats, có 3 mục riêng biệt:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>HP</li><li>Damage</li><li>Fire Rate</li><li>SPD</li></ul> <div>4 mục này đều hiển thị giá tiền của nó, nằm trong file <b>*<i>ĐIỀN FILE BALANCING VÀO ĐÂY</i>*</b></div>	
Combat log	Báo cáo khi có player bị giết và bị giết bởi ai	<div>Chỉ chứa:</div> <div><b><i>* Tên người giết* <u>*icon giết*</u></i></b></div> <div><b><i>* Tên người bị giết*</i></b></div>
Buff bar	Danh sách buff người chơi nhận được	
Shop icon	Để mở giao diện shop mua skill	
Shop side bar	Nơi người chơi mua skill và attributes	
Minimap	Cung cấp thông tin của map	

	*Bàn về cách trình bày map & nội dung trong map*	1
Option button	Mở giao diện cho người chơi thay đổi âm lượng, thoát game	

Note: 2

- Những thành phần được tô xám có thể sẽ được áp dụng sau này
- Những thành phần được tô xanh chưa được áp dụng nhưng sẽ tốt khi có thể áp dụng được

## 5. Tương tác<sup>4</sup>

### a. Tương tác với các thành phần<sup>5</sup>

Thành phần	Cách tương tác	Note
Move joystick	Joystick dùng để di chuyển, kéo hướng nào thì tank sẽ tương ứng di chuyển hướng đó <div>Note: Chưa kéo full joystick (chưa tới vị trí xa nhất so với vùng trung tâm), tank vẫn sẽ di chuyển full tốc độ.</div>	
Shoot joystick	<ul style="list-style-type: none"><li>• Khi kéo joystick về 1 hướng, nòng súng tank sẽ chĩa sang hướng tương tự và bắn đạn:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Đạn bắn liên tiếp khi người chơi tiếp tục kéo joystick</li><li>◦ Đạn được tiếp tục bắn khi người chơi kéo joystick sang hướng khác</li></ul></li><li>• Đạn sẽ ngưng bắn khi người chơi thả joystick</li></ul> <div>Note: Chưa kéo full joystick (chưa tới vị trí xa nhất so với vùng trung tâm), tank vẫn bắn như bình thường.</div>	
Skill buttons	Tham khảo: <a href="#">☰ [Combat Module] [Tank War] Mobile Skill Control System</a>	
Stats icon	Nhấn vào icon sẽ hiện ra stats shop	Nếu được, player có thể quét lên từ góc dưới để hiện stats shop
Stats shop	Player có thể nhấn vào 1 trong 3 mục để mua stats tương ứng	

	Player nhấn vào nút kéo xuống hoặc nhấn bất kì nơi nào bên ngoài để hạ shop	
Minimap	<i>Quan sát thông tin</i> <del>Nhấp vào minimap để hiển thị giao diện map lớn</del>	
Shop icon	<del>Nhấp vào icon để hiển thị giao diện shop</del>	
Shop side bar	<ul style="list-style-type: none"> <li><del>Giữ icon của skill để xem thông tin</del></li> <li><del>Nhấp vào số tiền ở dưới icon để mua nó</del></li> <li><del>Nhấn vào vùng ngoài giao diện tắt giao diện</del></li> <li><del>Có tabs dùng để chuyển từ giao diện skill sang giao diện attribute hoặc ngược lại</del></li> </ul>	<del>Cần phải xem kĩ xem việc mua đồ = nhấp vào số tiền có thật sự làm giảm khả năng người chơi mua nhầm skill?</del>
Option button	<del>Nhấp vào button để hiển thị giao diện</del>	

## b. Tương tác trong các trường hợp khác <sup>2</sup>

Case	Behaviour/Solution
Khi player thoát app	Nếu thời gian chưa hết, vẫn cho phép player ở trong trận khi quay lại
Khi player xài skill cần aim	Shoot joystick trở thành Skill joystick, cho phép aim skill, chia ra 3 trường hợp: <ul style="list-style-type: none"> <li>Nhấp skill button 1 lần nữa để cancel sử dụng skill.</li> <li>Nhắm joystick và thả để sử dụng skill.</li> <li>Nhấp vào 1 skill button khác sẽ override sang sử dụng skill đó.</li> </ul>
Khi thoát trận (Trong mục options)	Người chơi sẽ không thể quay lại vào trận, và được tính là thua(?)

## 6. Notes <sup>4</sup>