

# [Multiplayer Module] [Tank War] Post-Match

## Profile

### THÔNG SỐ TRẬN ĐẤU HẬU CHIẾN

Version: v1.2

Người viết:  phucth12 (phucth12)

Ngày tạo: 02 - 07 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	04 - 07 - 2025	Hoàn thành file	 phucth12		
v1.1	18 - 08 - 2025	Cập nhật bảng thông tin cần cập nhật sau trận đấu + Chuẩn bị balancing số liệu	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.2	18 - 09 - 2025	Format lại file	 phucth12		<input type="checkbox"/>

### 1. Mục đích thiết kế

Phân định rõ ràng các thông tin cần liệt kê sau trận đấu.

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:

- Giữ các thông số đồng nhất ở các loại gamemode khác nhau
- Những thông số phải có định dạng rõ ràng

### 2. Mục tiêu tài liệu

Tài liệu được dùng để giúp đội Dev xây dựng thông tin hậu trận đấu phù hợp cho các loại gamemodes khác nhau.

### 3. Tổng quan tài liệu

#### 4. Thông tin trận đấu liên quan

Trường hợp game rank

#### 5. Thông số user cần hiển thị

Trường hợp game rank

### 4. Thông tin trận đấu liên quan

Thành phần	Định dạng	Mục đích sử dụng	Giá trị mặc định	Note
Team ID	Hằng số	Hiển thị đội người chơi đã thắng hay thua	Đội 1: 0 Đội 2: 1	
Player ID	(Dãy) số tự nhiên	Phân biệt các users nếu họ cùng ở trong 1 party		Khi có nhiều IDs nghĩa là user đang ở trong 1 party
Player Name	Chuỗi kí tự	Phân biệt người chơi trên giao diện		
Tank ID (Class)	Hằng số	Dùng để hiển thị tank mà người chơi sử dụng	Scout: 0 Assault: 1 Heavy: 2	
Tank Skin ID	Danh sách 5 số tự nhiên	Để hiện thị skin các tank		
Match Type	Hằng số	Chỉ định trận đấu là đấu rank hay thường	Thường: 0 Rank: 1	Chỉ khi đấu rank mới cần quan tâm tới giá trị Rank W/L

## Trường hợp game rank

Thành phần	Định dạng	Mục đích sử dụng	Giá trị mặc định	Note
Match Type	Hằng số	Chỉ định trận đấu là đấu rank hay thường, nếu là rank thì sẽ áp dụng thêm các thông số rank	Thường: 0 Rank: 1	Chỉ khi đấu rank mới cần quan tâm tới giá trị Rank W/L

## 5. Thông số user cần hiển thị

Thành phần	Định dạng	Mục đích sử dụng	Note
Coins (Gold?)	Số tự nhiên	Hiện thị số lượng coins đang sở hữu và được nhận	Nếu được, trình bày theo dạng: <b>Coins sở hữu + Coins nhận được</b> <b>Cookies nhận được</b> sẽ dần giảm khi <b>coins sở hữu</b> tăng đến khi <b>cookies nhận được</b> về 0
Exp (Trophy Road)	Số tự nhiên	Hiện thị số lượng exp đang sở hữu và được nhận	Nếu được, trình bày theo dạng: <b>Exp sở hữu + Exp nhận được</b> <b>Experience nhận được</b> sẽ dần giảm khi <b>exp sở hữu</b> tăng đến khi <b>experience nhận được</b> về 0

## Trường hợp game rank

Thành phần	Định dạng	Mục đích sử dụng	Note
ELO	Số tự nhiên	Hiện thị số lượng ELO đang sở hữu và được nhận/mất	Nếu được, trình bày theo dạng: <b>ELO sở hữu + ELO nhận được</b>

**ELO nhận được** sẽ dần giảm khi  
**ELO sở hữu** tăng đến khi **ELO nhận được** về 0