1. Nhập số người chơi (để app đưa ra gợi ý về số lượng nhân vật) : số lượng sói sẽ ≤ 1/3 số lượng người chơi
2. Chọn chế độ : người chơi hoặc quản trò. Người chơi chỉ có giao diện lá bài + chú thích
3. Chọn số lượng nhân vật : ngoài sói và dân được chọn số lượng, còn các chức năng khác thì ở dạng tích vào ô để chọn nhân vật. Điều kiện số sói ≤ 1/3 số lượng người chơi. Ví dụ 14 người chơi thì chỉ được thêm 1 nhân vật (nửa người nửa sói) + 4 sói
4. Nhập vào vị trí ngồi của từng điện thoại (vì 1 số chức năng sẽ liên quan đến vị trí ngồi)
5. Chế độ xào bài và phát random từng vị trí
6. Giao diện của quản trò : các điện thoại (tên người dùng) giữ chức năng sói, couple bị chức năng cupid bắn (nếu có cupid)
7. Thứ tự gọi tên

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Thứ tự gọi | Giao diện người dùng | Giao diện quản trò | Bộ nhớ |
| Tên trộm (chỉ đêm đầu) | Hiện lên chức năng của người được chọn | Vị trí ngồi của các người chơi (khi tên trộm chỉ vào ai thì quản trò bấm vào, cả 2 màn hình của quản trò và tên trộm sẽ hiện lên chức năng của người được chọn và tự giờ tên trộm sẽ giữ chức năng đó còn người được chọn sẽ trở thành dân thường). Quản trò bấm ok thì sẽ hiện nhắc nhở, gõ đầu người bị trộm chức năng | Chuyển chức năng ở vị trí được chọn sang vị trí của tên trộm, chuyển chức năng dân làng vào vị được chọn. Hiện chức năng vừa thay đổi |
| Bán sói | Hiện hình chức năng sói nếu bị sói cắn đêm trước (các đêm sau cũng vậy), hiện hình người nếu chưa bị cắn | không | Cho n là số lần bị sói cắn, khi n=0 thì hiện hình người, khi n=1 thì hiện hình sói. |
| Đứa trẻ hoang | Không có | Vị trí ngồi của các người chơi (khi ĐTH chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó | Khi vị trí được chọn có n=1 (ở các ván sau) thì tên người dùng giữ chức năng ĐTH sẽ hiện lên trong khu vực các con sói |
| Sói băng | Không có | Vị trí ngồi của các người chơi (khi sói băng chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó, xong sẽ hiện ra thông báo gõ đầu người được chọn). Khi quản trò gọi tới chức năng bị đóng băng thì màn hình sẽ hiện lên mặt người đang ngủ | Nhớ chức năng ở vị trí được chọn, khi gọi tới chức năng đó sẽ hiện hình mặt ngủ phía dưới và không tính thực hiện của chức năng này trong đêm |
| Kỹ nữ | Không có | Vị trí ngồi của các người chơi (khi kỹ nữ chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó, máy sẽ nhớ và đến chức năng đó thì máy sẽ đảo lại lệnh thực hiện) | Nhớ chức năng ở vị trí được chọn, khi gọi tới chức năng đó sẽ đảo ngược lệnh thực hiện và cảnh báo “kỹ nữ ngủ cùng” ở 1 góc màn hình của quản trò |
| Cupid (chỉ đêm đầu) | Không có | Vị trí ngồi của các người chơi (khi cupid chọn 2 người nào thì quản trò bấm vào vị trí đó. Sau đó hiện lên trông báo gõ đầu 2 người được chọn). Khi quản trò bấm ok thì 2 màn hình điện thoại couple sẽ hiện chức năng của đối phương. App sẽ phân loại phe của couple | Lưu sinh mạng của của 2 điện thoại chung với nhau, lưu phe của couple (phe=1 là người, phe=2 là sói, phe=3 là 1 người 1 sói). Hiện chức năng của 2 người là couple cho nhau |
| Bảo vệ | Hiện tên của người mà đêm trước bảo vệ chọn + dấu cấm | Vị trí ngồi của các người chơi (khi BV chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó | Lưu số lần sói cắn của người được bảo vệ trong đêm là -1 để khi sói cắn người đó thì -1 + 1 = 0 |
| Sói | Không có | Vị trí ngồi của các người chơi (khi sói chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó) | Khi quản trò bấm vào vị trí nào thì số lần cắn n = n + 1 |
| Tiên tri | Hiện Đúng/Sai khi quản trò bấm chọn vị trí | Vị trí ngồi của các người chơi (khi TT chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó | Khi vị trí được bấm == sói thì hiện chữ đúng ra giao diện người chơi, else hiện chữ sai |
| Phù Thủy | Hiện 1 bình nước có chữ cứu và 1 bình có chữ giết | Hiện tên của nhân vật có số lần bị cắn n=1 và nút bấm cứu/không. Vị trí ngồi của các người chơi (khi PT chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó) | Khởi tạo cứu=1, giết=1. Khi bấm cứu thì cứu=0, n=0 (của người bị sói cắn), khi quản trò chọn 1 vị trí ngồi thì giết=0 và người được chọn n=1. Khi cứu=0 thì hiện dấu cấm bên dưới bình cứu và không hiện tên của nhân vật bị cắn trong đêm. Khi giết=0 thì hiện cấu cấ bên dưới bình giết và không hiện vị trí ngồi của người chơi trong giao diện quản trò |
| Thợ Săn | Không có | Vị trí ngồi của các người chơi (khi TS chọn ai thì quản trò bấm vào vị trí đó | n của người được chọn n=N (với N= n của thợ săn) |
| Kiếm sĩ (chỉ gọi đêm đầu) | Không có | Không có | Khi n của kiếm sĩ n=1 thì vị trí sói đầu tiên bên tay trái của kiếm sĩ cũng sẽ là n=1 |
| Gấu | Không | Gấu đánh hơi thấy mùi/Gấu nghẹt mũi | Kiểm tra vị trí 2 bên gấu, nếu có tồn tại ít nhất 1 sói thì buổi sáng sẽ hiện thông báo cho quản trò |
|  |  |  |  |

Buổi sáng trong giao diện của quản trò

* Các vị trí có n=1 trong đêm (chết)

Khởi tạo 3 phút thảo luận, sau 3p thì các màn hình đt của người chơi sẽ hiện vị trí ngồi của các người chơi, ai được chọn nhiều nhất quản trò sẽ thông báo người lên đoạn đầu đài, nếu có 2 người có số phiếu chọn cao nhất bằng nhau thì hủy, không phán xét. Khởi tạo 1 phút biện luận, sau 1p thì màn hình các người chơi hiện 3 nút Cứu/Giết/Bỏ qua. Nếu số phiếu cứu > số phiếu giết thì người đó còn sống, còn không thì người đó chết (vị trí người chơi bị mờ).

Sau đó khởi tạo lại tất cả n<=0 về n=0 (bảo vệ đêm trước bảo vệ ai mà sói không cắn người đó thì bây giờ người đó có n= -1 nên phải trả về 0