**VISION**

**Zingplay Portal**

**1-Giới thiệu**

***1.1-Mục đích tài liệu***

Mục đích tài liệu này là đưa ra các tính năng và các yêu cầu của hệ thống Zingplay Portal ở mức độ high-level dựa trên nhu cầu của người dùng và của các stakeholder.

***1.2-Phạm vi tài liệu***

Tài liệu sử dụng cho dự án Zingplay Portal

***1.3-Lịch sử phiên bản***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên phiên bản** | **Ngày thực hiện** | **Ghi chú** | **Người thực hiện** |
| 1.0 | 23/02/2016 | Bản đầu tiên | Nguyễn Tuấn Trí |

**2-Ý tưởng**

Hiện tại, các game mobile do chúng ta phát triển được release như các ứng dụng độc lập nhau trên các kho ứng dụng. Điều này có các nhược điểm là:

-Không giúp cho người dùng trải nghiệm tất cả các game mà chúng ta phát triển một cách dễ dàng.

-Tạo ra sự dư thừa trong dung lượng của từng game riêng lẻ mà đáng ra nếu các game tập trung vào một chỗ thì chúng ta có thể tiết kiệm được. Đó chính là dung lượng của máy ảo javascript, của các thư viện native.



-Tạo ra cảm giác bất hợp lý trong một số tính năng quan trọng. Ví dụ, trong game “cờ tướng”, lại có tính năng “đọc tin tức cổng game zingplay”. Đáng ra những tính năng mang tính chất general như vậy nên được tích hợp vào một ứng dụng nào đó cũng có tính chất general.

Việc tạo ra một cổng game mobile giúp chúng ta khắc phục được các nhược điểm trên, và đem lại rất nhiều lợi ích. Cụ thể là:

* Tạo ra một kênh phân phối riêng, giúp game của chúng ta đến tay người dùng nhanh hơn, việc cập nhật phiên bản diễn ra nhanh chóng, dễ dàng hơn, không cần phải thông qua khâu kiểm duyệt của các kho ứng dụng.
* Một kênh marketing hiệu quả. Bất cứ một game mới ra nào cũng có thể ngay lập tức được giới thiệu đến cộng đồng người chơi game của chúng ta theo một cách hiệu quả nhất với chi phí gần như là bằng 0.
* Giảm dung lượng của từng game bằng việc sử dụng chung máy ảo javascript và các thư viện native cho tất cả các game -> Tăng sự hài lòng về sản phẩm.
* Cung cấp cho người dùng các tính năng mới mà rất khó hoặc sẽ không hợp lý khi tích hợp vào từng game cụ thể, ví dụ: tin tức, diễn đàn, minigame... -> Tạo ra các trải nghiệm đa dạng -> Tăng sự hài lòng về sản phẩm.
* Việc report lỗi, các cập nhật, vá lỗi diễn ra nhanh chóng -> Giảm bớt sự bất mãn, không hài lòng của người dùng về sản phẩm.

🡪 Những ý tưởng này sẽ là một trong những cơ sở quan trọng quyết định những tính năng và các yêu cầu của sản phẩm.

**3-Mô tả về stakeholder và user**

///

**4-Tổng quan về sản phẩm**

Phần này trình bày về các khả năng của hệ thống Zingplay Portal và giao diện tới các server game riêng lẻ ở mức high-level.

***4.1-Product perspective***

Zingplay portal gồm 3 thành phần chính:

-Một ứng dụng mobile, có khả năng download và deploy các game js

-Một ứng dụng web-based được sử dụng bởi các developer, tester và admin.

-Một server sử dụng chung cho cả hai client trên.

Zingplay portal cần giao tiếp với các thành phần bên ngoài sau:

-Các server game của từng game

-Sử dụng chung service với các game của Zingplay

-Các actor: Người dùng, developer, tester, admin.

///Cần trình bày cụ thể hơn: các thông điệp cho từng giao tiếp ở mức high-level

///Cần bổ sung thêm các server khác, ví dụ: server payment, server log...

///Các role: developer, tester, admin có phải là một phần của hệ thống không? Hay chỉ admin???



***4.2-Sơ lược về khả năng của Zingplay Portal***

|  |  |
| --- | --- |
| **Benefit** | **Supporting features** |
| Người dùng có thể trải nghiệm nhiều game do GSN phát triển một cách dễ dàng | * Người chơi có thể đăng nhập, đăng ký qua zalo, facebook. Google+, hoặc zingme. * Một tài khoản chơi được tất cả các game. * Nạp tiền một lần sử dụng được trong tất cả các game. * Người chơi được xem danh sách các game. * Từ danh sách này người chơi có thể tải game và chơi game. * Có thể thực hiện các thao tác quản lý game như: * Xem các game đã tải * Thêm vào danh mục yêu thích * Xem danh sách game yêu thích * Xóa game. |
| Một kênh phân phối game riêng | * Developer được cung cấp một công cụ để đóng gói game theo một định dạng sẵn có hoặc được cung cấp hướng dẫn chi tiết để đóng gói thủ công. * Tester được hỗ trợ công cụ để test game trên cổng game trước khi release. * Admin sẽ release game sau khi game được test thành công. * Game sau khi được release sẽ được hiển thị lên trên danh sách game của người dùng và họ có thể tải về để chơi. |
| Một kênh marketing hiệu quả | * Hệ thống sẽ thông báo cho người dùng mỗi khi một game mới được release. * Hệ thống tặng cho người dùng các lợi ích (vd: tặng vàng) khi họ tải game về để chơi thử. |
| Tạo các trải nghiệm đa dạng cho người dùng, tăng sự hài lòng về sản phẩm | Có các tính năng phụ trợ như:   * Tin tức * Diễn đàn * Minigame * ... |
| Báo cáo lỗi, cập nhật vá lỗi diễn ra nhanh chóng | * Người dùng có thể báo cáo lỗi. * Báo cáo lỗi có thể được phân loại để * Gửi đến các đối tượng phù hợp. * Lựa chọn kiểu phản hồi: tự động, hoặc thủ công. * Cung cấp bản vá lỗi tự động. |

**5-Các tính năng của sản phẩm**

Trình bày các tính năng của sản phẩm, các yêu cầu phi chức năng liên quan đến tính năng cũng sẽ được đề cập đến để dễ theo dõi. Mặc dù sau đó chúng cũng sẽ đưa vào một mục riêng trong tài liệu này.

***5.1-Đăng ký, đăng nhập***

Hệ thống cho phép người chơi đăng ký tài khoản trực tiếp, và đăng nhập bằng tài khoản họ đã đăng ký.

Hoặc đăng nhập thông qua:

* Zalo
* Facebook
* Zingme
* Google+

Để đăng ký tài khoản trực tiếp người chơi chỉ cần cung cấp 2 thông tin là tên đăng nhập và mật khẩu. Hệ thống sẽ thông báo kết quả cho người chơi ngay sau khi đăng ký xong.

* Nếu thành công: tự động chuyển đến màn hình đăng nhập và điền sẵn tên + mật khẩu.
* Nếu không thành công: báo cho người chơi biết rõ đã xảy ra lỗi gì, ví dụ:
* Tên đăng nhập hoặc mật khẩu để trống
* Tên đăng nhập chứa ký tự không hợp lệ
* Tên đăng nhập đã được sử dụng bởi người khác
* ...

Sau khi người chơi đăng nhập, hệ thống sẽ ghi nhớ và tự động đăng nhập lại mỗi khi người chơi vào lại game sau này cho đến khi người chơi thực hiện thao tác đăng xuất.

***5.2-Nạp tiền***

Hệ thống cho phép người chơi nạp tiền qua thẻ cào của:

* Viettel
* Mobifone
* Vinaphone
* Thẻ Zing

Giao diện nạp tiền cần được thiết kế để đảm bảo sự thuận tiện tối đa. Các thao tác được tối giản hóa, kích thước của các phần tử cần được căn chỉnh để vừa đảm bảo dễ thao tác mà không mất đi tính thẩm mỹ.

Sau khi người chơi nạp tiền, hệ thống sẽ thông báo thành công. Có hiệu ứng làm nổi bật hoặc hoặc hiệu ứng thể hiện tiền tăng lên, hiệu ứng này cần phải thật hấp dẫn, đem lại cảm giác cho người chơi.

Việc nạp tiền cần đảm bảo tính bảo mật, chống hack. Và cần được ghi log lại.

***5.3-Xem danh sách game***

Hệ thống hiển thị cho người chơi xem danh sách các game của Zingplay. Danh sách này có thể được phân loại, ví dụ: game bài, game cờ, game hành động...

Mỗi game có thể được gắn thẻ tương ứng với trạng thái của nó, ví dụ:

* Đã tải
* Chưa tải
* Game mới

Và có thể được attack vào một số thông tin như: số lượng người chơi, số lượt chơi.

Việc gắn thẻ và attack thông tin là tùy chọn (có thể có hoặc không).

Giao diện hiển thị game cần phải được thiết kế sao cho

* Vừa giúp người dùng nhìn được tổng quan tất cả các game
* Vừa đảm bảo tính dễ thao tác
* Vừa đảm bảo tính thẩm mỹ, không gây cảm giác lộn xộn, khó chịu cho người dùng.

Cổng game “Gamee” là một ví dụ cho việc không đạt được yêu cầu thẩm mỹ. Các game được đại diện bằng một khối vuông. Các khối có màu sắc lệch tông nhau, khối màu nóng, khối màu lạnh, khối đậm, khối nhạt, được xếp cạnh nhau, tạo ra cảm giác lộn xộn và thiếu ngăn nắp.

***5.4-Tải game***

Từ danh sách game, khi người dùng click vào một game cụ thể, nếu game đó chưa được tải, hệ thống sẽ hiện ra giới thiệu ngắn gọn (PR) cho game và một nút tải game. Nút tải game được thiết kế to, có hiệu ứng kích thích người chơi ấn vào.

Hệ thống sẽ tiến hành tải game về máy người dùng khi họ ấn nút tải game.

Người dùng có thể quan sát được trạng thái của quá trình tải qua một thanh progressbar.

Và có thể hủy bỏ việc tải game khi đang tải.

***5.5-Chơi game***

///

***5.6-Quản lý game***

Hệ thống cho phép người chơi thực hiện các thao tác quản lý game. Ví dụ:

* Xem danh sách các game đã tải
* Thêm game vào danh sách yêu thích
* Xem danh sách các game yêu thích
* Xóa game

***5.7-Tin tức***

Hệ thống cho phép người dùng đọc các tin tức của cổng game Zingplay. Các tin tức này được lấy từ service chung của cổng game Zingplay.

Người dùng có thể bình luận về tin tức thông qua tài khoản facebook.

***5.8-Diễn đàn***

///

***5.9-Minigame***

///

***5.10-Report lỗi***

///

***5.11-Đóng gói game***

Hệ thống cung cấp cho developer một công cụ, hoạt động trong môi trường của framework hiện tại các developer đang sử dụng, dùng để đóng gói game mà developer đã phát triển theo một định dạng sẵn có.

Hoặc cung cấp một tài liệu hướng dẫn chi tiết để các developer thực hiện đóng gói thủ công.

***5.12-Test game***

Hệ thống cho phép các tester thực hiện test game trước khi game để đảm bảo game hoạt động tốt trên cổng game trước khi game đó release.

***5.13-Release game***

///

***5.14-Xem số liệu thống kê***

///

***5.15-Quản trị hệ thống***

///

**6-Ràng buộc**

* Đảm bảo lợi ích cho người chơi game là một trong những ràng buộc quan trọng nhất. Tất cả mọi sự chuyển đổi xảy ra (nếu có) đều không được làm mất tiền hoặc mất thông tin của người chơi. Mọi thay đổi liên quan đến cộng đồng người chơi game đều cần được test kỹ qua nhiều bước, đảm bảo chắc chắn 100% trước khi làm.
* Cổng game có khả năng tích hợp tất cả các game viết bằng cocos2djs cụ thể là các game của GSN phát triển cho đến thời điểm hiện tại.

**7-Yêu cầu chất lượng**

///