
TÀI LIỆU ĐẶC TẢ YÊU CẦU PHẦN MỀM

(Software Requirement Specification – SRS)

Game sinh tồn

7 Days of Cultivation

Phiên bản 1.0

Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 12, năm 2025

Mục lục

Mục lục	1
Danh mục hình ảnh, bảng biểu	2
1 Giới thiệu	3
1.1 Mục đích	3
1.2 Phạm vi	3
1.3 Từ điển thuật ngữ.....	3
1.4 Tài liệu tham khảo	4
1.5 Tổng quát	4
2 Các yêu cầu chức năng.....	4
2.1 Các tác nhân.....	4
2.2 Các chức năng của hệ thống	4
2.3 Biểu đồ use case tổng quan.....	5
2.4 Biểu đồ use case phân rã.....	5
2.5 Game Flow.....	5
3 Non-Functional Requirements	6
4 System Constraints.....	6

Danh mục hình ảnh, bảng biểu

Hình 1: Use Case tổng quan	5
Hình 2: Use Case hành động của người chơi	5
Bảng 1: Từ điển thuật ngữ	3

1 Giới thiệu

1.1 Mục đích

Tài liệu mô tả yêu cầu phần mềm cho game Unity 2D **7 Days of Cultivation**, phục vụ phát triển và đánh giá dự án.

1.2 Phạm vi

Dự án game theo mô hình single-player; turn-based; quản lý chỉ số, thời gian, chiến đấu tự động. Chưa có multiplayer, đồ họa 3D, real-time combat.

1.3 Từ điển thuật ngữ

Software Requirements SpecificationsSRS	Đặc tả yêu cầu phần mềm
Day	1 ngày = 1 lượt lựa chọn những hành động của người chơi
Week	Chu kì 7 ngày
Stamina	Thể lực về 0 ->thua cuộc
Auto combat	Chiến đấu tự động

Bảng 1: Từ điển thuật ngữ

1.4 Tài liệu tham khảo

Unity 2D game dev guide: <https://docs.unity3d.com/Manual/Unity2D.html>.

Unity UI guide: <https://docs.unity3d.com/Manual/unity-editor.html>.

Manage asset in Unity: <https://docs.unity3d.com/Manual/assets-and-media.html>.

1.5 Tổng quát

Game loop: người chơi bắt đầu từ ngày 1, luyện cấp để gia tăng các chỉ số chiến đấu qua từng ngày. Mỗi ngày sẽ có những sự kiện ngẫu nhiên xuất hiện để người chơi lựa chọn gồm cơ hội lẫn thử thách khó khăn. Đến ngày 7, quái vật tập kích, người chơi sẽ phân thắng bại tại màn quyết định này.

2 Các yêu cầu chức năng

2.1 Các tác nhân

Người chơi (Player), Hệ thống game (System).

2.2 Các chức năng hệ thống

FR-01: Quản lý thời gian theo ngày/tuần.

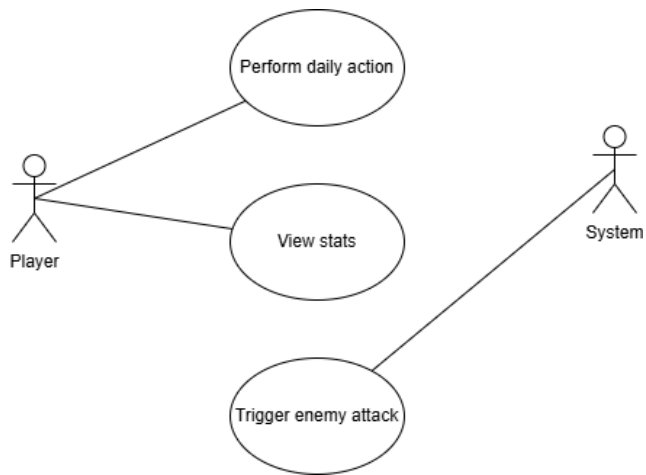
FR-02: Quản lý chỉ số nhân vật.

FR-03: Hành động hằng ngày

FR-04: Chiến đấu tự động

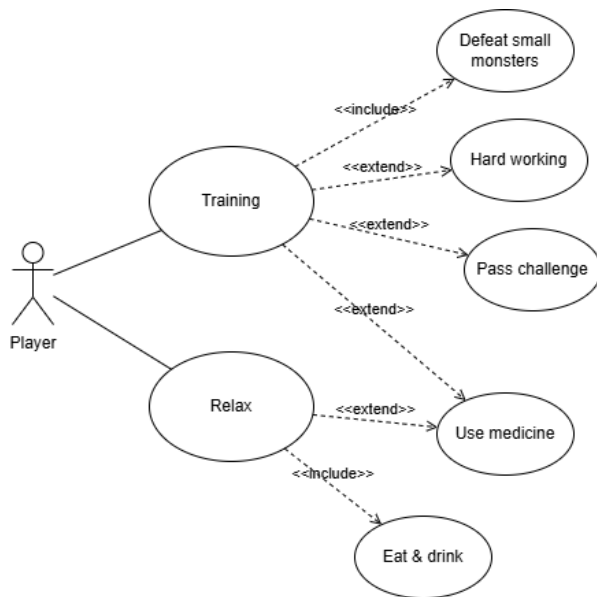
FR-05: Kinh tế & mua vật phẩm

2.3 Biểu đồ Use Case tổng quan



Hình 1 - Use case tổng quan

2.4 Biểu đồ Use Case phân rã



Hình 2 - Use case hành động của người chơi

2.5 Gameplay Flow

- 1 – Start game.
- 2 – Day 1-6: Chọn hành động.
- 3 – Day 7: Enemy attack.
- 4 – Win - qua tuần mới. Lose thì Game over.

3 Non-Functional Requirements

NFR-01: Thời gian phản hồi $< 0,5s$.

NFR-02: UI dễ hiểu, không cần hướng dẫn.

NFR-03: Code dễ mở rộng.

4 System Constraints

Engine: Unity 2D.

Platform: PC.

Không hỗ trợ mobile/online.