**d**

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

\*\*\*

QUẢN LÝ QUY TRÌNH PHẦN MỀM

NHÓM 2

Tetris

EXECUTIVE SUMARY

Phiên bản 1.0

Ngày 17/10/2017

Giáo viên LT: Ngô Huy Biên

G

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ngày | Phiên bản | Mô tả | Tác giả |
| 17/10/2017 | 1.0 | Phác thảo tài liệu | Nhóm 10 người |
|  |  |  |  |

Mục lục

[1. Tóm tắt dự án 4](#_Toc496135464)

[1.1. Vấn đề 4](#_Toc496135465)

[1.2. Giải pháp cho vấn đề 4](#_Toc496135466)

[1.3. Phạm vi 4](#_Toc496135467)

[1.4. Chức năng chính 4](#_Toc496135468)

[2. Đối tượng 5](#_Toc496135469)

[3. Khó khăn, nhu cầu 5](#_Toc496135470)

[4. Đối thủ 5](#_Toc496135471)

[5. Điểm khác biệt 5](#_Toc496135472)

[6. Khảo sát 5](#_Toc496135473)

[7. Rủi ro, cơ hội 5](#_Toc496135474)

[8. Dự đoán thu nhập 6](#_Toc496135475)

1. Tóm tắt dự án
   1. Vấn đề

* Người dùng có nhu cầu giải trí, giải tỏa áp lực trong công việc hằng ngày nhưng:
  + Không có nhiều thời gian để đến các trung tâm vui chơi giải trí.
  + Không hứng thú hoặc không có đủ điều kiện thể chất để tham gia các hoạt động thể dục thể thao.
  + Không có đủ thời gian hoặc tiền bạc để đến xem những show ca nhạc, chương trình giải trí
  + Không tìm được một
* Cần một trò chơi gần gũi và tiện dụng phục vụ nhu cầu giải trí của người dùng bất cứ lúc nào
* Người dùng muốn ôn lại tuổi thơ với những trò chơi trên máy cầm tay mini đời cũ.
* Người dùng muốn có trò chơi không phải tốn phí do có quá nhiều trò chơi tính mức phí cao trên thị trường.
  1. Giải pháp cho vấn đề
* Thiết bị di động hiện nay khá phổ biến nên hướng đến việc xây dựng một trò phục vụ nhu cầu giải trí của người dùng
* Xây dựng trò chơi Tertris(xếp gạch) trên thiết bị Android với phương thức chơi phong phú và mới lạ
* Hỗ kết nối online giữa người dùng với nhau để tăng sự tương tác, bảng xếp hạng người chơi để tạo tính cạnh tranh cho người dùng.
* Hiệu chỉnh âm thanh và hình ảnh mới.
  1. Phạm vi
* Thời gian dự kiến: 8 tuần
* Kinh phí dự kiến: 2.800.000 VNĐ
  1. Chức năng chính
* Chơi offline theo kiểu cổ điển (tốc độ tăng dần, chơi đến khi không còn xếp được nữa thì game over và lưu điểm người chơi).
* Chơi tính thời gian: Phá kỷ lục của bản thân trong vòng 5p.
* Chơi theo màn: màn chơi sẽ bố trí sẵn gạch theo độ khó tăng dần, phá toàn bộ số gạch sẽ sang được màn tiếp theo.
* Chơi online với bạn: hai người cùng chơi song song với nhau, ai game over trước sẽ là người thua.
* Chạy đua thời gian: người xếp được 50 hàng gạch trước sẽ giành chiến thắng.

1. Đối tượng

* Nhân viên văn phòng.
* Học sinh, sinh viên.
* Độ tuổi từ 10-35

1. Khó khăn, nhu cầu

* Có nhiều game khác hấp dẫn hơn
* Xây dựng một hệ thống chơi online khá phức tạp và có thể phát sinh chi phí cao
* Cần phải có wifi hoặc 3G ổn định để người dùng chơi game trong chế độ online (Tình trạng cáp quang Việt Nam thường xuyên đứt).

1. Đối thủ
2. TETRIS

* Địa chỉ cài đặt: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.game.tetris2011_row&hl=vi>
* Nhà phát triển: [**ELECTRONIC ARTS**](https://play.google.com/store/apps/dev?id=6605125519975771237)
* Điểm mạnh:
* Hỗ trợ chơi bằng 1 ngón tay.
* Âm thanh hấp dẫn, có thể tùy biến.
* Chia sẻ điểm trên facebook.
* Có biểu đồ hiển thị điểm số của người chơi theo tuần và ngày.
* Điểm yếu:
* Còn ít tính năng hấp dẫn.
* Popup quảng cáo khiến người dùng khó chịu.

1. Điểm khác biệt

* Bổ sung thêm cách chơi mới hấp dẫn.
* Hạn chế popup quảng cáo.

1. Khảo sát
2. Rủi ro, cơ hội

* Rủi ro:
* Đã có nhiều game theo mô típ này.
* Sản phẩm làm ra có thể có ít chức năng hơn hoặc mức độ hoàn thiện thấp hơn so với yêu cầu ban đầu.
* Chi phí vận hành, bảo trì, nâng cấp.
* Cơ hội:
* Khả năng cạnh tranh tốt khi hoàn thành mọi yêu cầu ban đầu.

1. Dự đoán thu nhập

* Quảng cáo google adsense.