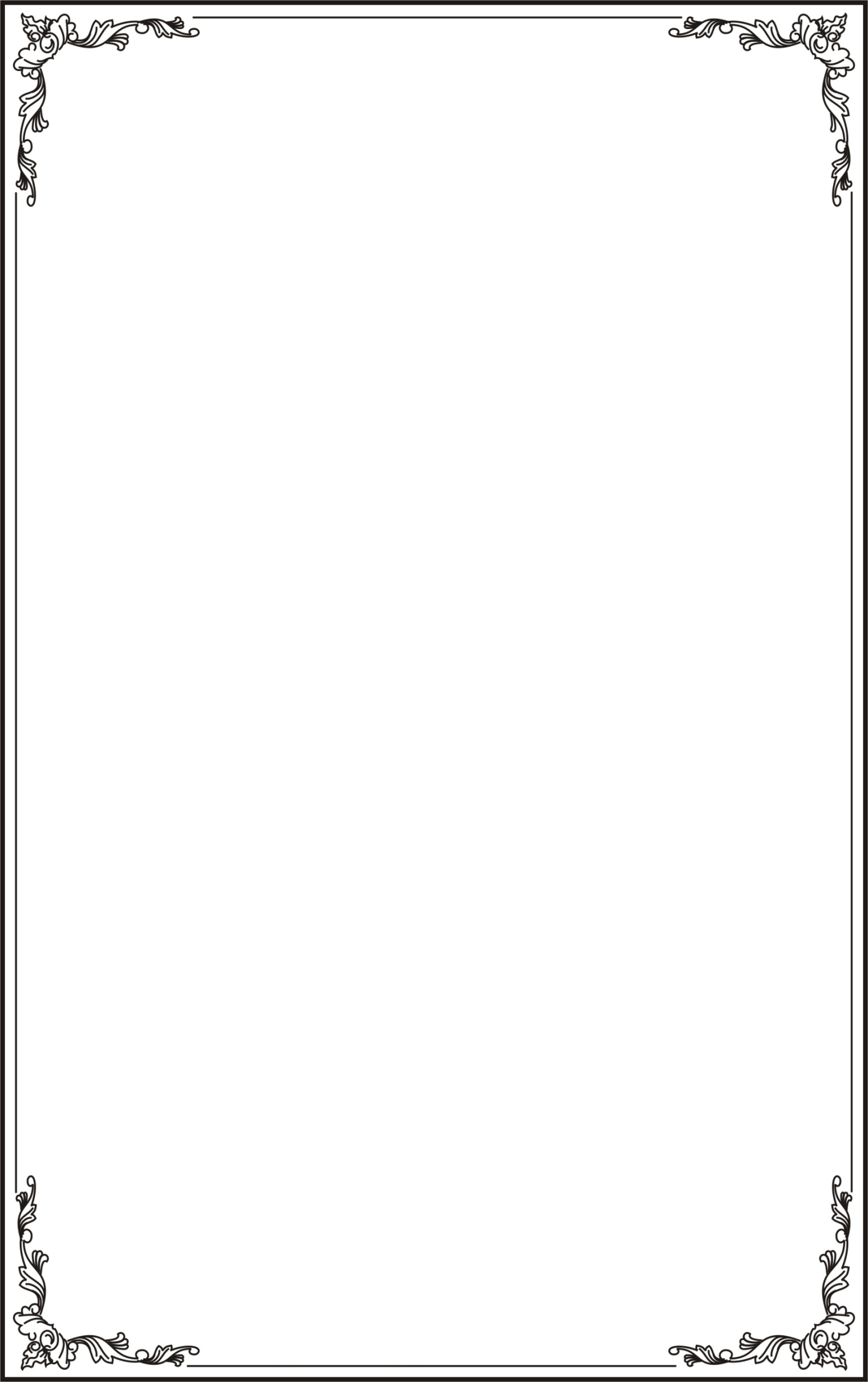
**  
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**🙞🙜**

Môn: Quản Lý Quy Trình Phần Mềm

**NHÓM LỚN 2 – 16HCB**

ĐỀ TÀI

**TRÒ CHƠI XẾP GẠCH TRÊN ANDROID**

**TÀI LIỆU QUY TRÌNH PHẦN MỀM**

**(TÓM TẮT THỰC THI – EXECUTIVE SUMMARY)**

**GVHD: Ngô Huy Biên**

**TP HCM – 2017**

Mục lục

[I. Thông tin thành viên 4](#_Toc496884291)

[II. Tóm tắt dự án 5](#_Toc496884292)

[1. Vấn đề 5](#_Toc496884293)

[2. Giải pháp cho vấn đề 6](#_Toc496884294)

[3. Phạm vi 6](#_Toc496884295)

[III. Chức năng chính 6](#_Toc496884296)

[IV. Đối tượng 6](#_Toc496884297)

[V. Khó khăn, nhu cầu 7](#_Toc496884298)

[VI. Đối thủ 7](#_Toc496884299)

[1. TETRIS 7](#_Toc496884300)

[VII. Điểm khác biệt 7](#_Toc496884301)

[VIII. Khảo sát 8](#_Toc496884302)

[IX. Rủi ro, cơ hội 8](#_Toc496884303)

[1. Rủi ro 8](#_Toc496884304)

[2. Cơ hội 8](#_Toc496884305)

[X. Dự đoán thu nhập 8](#_Toc496884306)

**Revision History**

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

# THÔNG TIN THÀNH VIÊN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Họ Tên** | **Vai trò** |
| 1542265 | Đặng Trần Thái Sơn | Development Team (Developer) |
| 1642019 | Nguyễn Thái Hòa | Development Team (Developer) |
| 1642021 | Hà Nguyễn Thái Học | Product Owner  Development Team (Developer) |
| 1642024 | Ung Bửu Trí Hùng | Development Team (Developer) |
| 1642040 | Vũ Thị Trà Mi | Development Team (Tester) |
| 1642043 | Nguyễn Nhật | Development Team (Developer) |
| 1642049 | Dương Tấn Huỳnh Phong | Scrum Master  Development Team (Developer) |
| 1642051 | Nguyễn Xuân Phúc | Development Team (Developer) |
| 1642064 | Nguyễn Trần Viết Thanh | Development Team (Developer) |
| 1642093 | Nguyễn Tứ Thiên | Development Team (Tester) |

# 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
* 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

# 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.

# ĐỐI TƯỢNG

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

# 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).

# ĐỐI THỦ

1. **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.

# ĐIỂM KHÁC BIỆT

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

# RỦI RO, CƠ HỘI

1. **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.

1. **Cơ hội**

* Khả năng cạnh tranh tốt khi hoàn thành mọi yêu cầu ban đầu.

# DỰ ĐOÁN THU NHẬP

* Quảng cáo google adsense.