**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**

**RELEASE PLAN**

**GVHD: Ngô Huy Biên**

**TP HCM – 2017**

# I.             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) |
| 1542233 | Nguyễn Đăng Khoa | Development Team ( Developer) |

# II.         RELEASE PLAN

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **SPRINT 1** | **SPRINT 2** | **SPRINT 3** | **SPRINT 4** |
|  | **23/10 – 27/10** | **28/10 – 3/11** | **4/11 – 24/11** | **25/11 – 14/12** |
| **Báo Cáo** | 1. Tóm tắt thực thi (executive summary) | 16. High level estimates (size and stories’s points) | 27. Báo cáo tình trạng dự án | 49. Cập nhật Product backlog lọc riêng các lỗi |
| 2. Viễn cảnh dự án (project vision) | 17. Kế hoạch phân phối (release plan) | 28. Timesheet của từng thành viên | 50. Cập nhật Hướng dẫn cài đặt công cụ và biên dịch mã nguồn |
| 3. Định nghĩa quy trình dùng để phát triển phần mềm (software process definition) |  | 29. Release plan (cập nhật) | 51. Link video trên youtube demo 100% tính năng đã được hoàn thành |
| 4. Product backlogs |  | 30. Cập nhật Product backlog lọc riêng các lỗi | 52. Hướng dẫn sử dụng phần mềm |
| 5. High level architecture |  | 31. Link và tài khoản truy cập vào hệ thống quản lý lỗi (cập nhật) | 51. Báo cáo tổng kết dự án |
| 6. Design Layout |  | 32. Hướng dẫn thiết lập môi trường, cài đặt công cụ và biên dịch mã nguồn |  |
| 7. Rick Management Plan |  | 33. Danh sách các tính năng đã hoàn thành |  |
|  |  | 34. Link video trên youtube demo 75% tính năng đã được hoàn thành |  |
|  |  | 35 Thiết kế giao diện các khối gạch (tiếp tục) |  |
| **Thiết Kế** | 8 Thiết kế mockup | 18. Thiết kế mockup (tiếp tục) | 36 Thiết kế lưu trữ thông tin người chơi (username, điểm số) | 53. Thiết kế âm thanh |
| 9. Tìm hiểu, thiết kế các component | 19. Tìm hiểu, thiết kế các component (tiếp tục) | 37 Thiết kế thuật toán Ăn điểm và tính điểm số | 54. Thiết kế thuật toán tính mức độ chơi |
| 10. Thiết kế giao diện màn hình Game | 20. Thiết kế giao diện màn hình Home | 38. Thiết kế giao diện màn hình Kết thúc Game | 55. Thiết kế thuật toán Tăng độ khó |
| 11 Thiết kế giao diện các khối gạch | 21. Thiết kế giao diện màn hình Cài đặt | 39. Thiết kế thuật toán kết thúc Màn chơi | 56. Thiết kế chế độ chơi theo màn (phá hủy hết các khối cố định để qua màn) |
| 12. Thiết kế xoay khối gạch |  | 40. Thiết kế giao diện màn hình Bảng Xếp Hạng Offline | 57. Thiết kế giao diện màn hình Bảng Xếp Hạng Online |
|  |  |  |  |
| **Xây Dựng App** | 13.Tìm hiểu engine hỗ trợ libgdx và unity | 22. Chọn thư viện cuối cùng xây dựng app sau khi làm thử demo(Unity hoặc libgdx) | 41 Hiện thực màn hình Home | 58. Hiện thực mức độ chơi |
|  | 14.Xây dựng demo màn hình game | 23. Hiện thực giao diện khối gạch | 42. Hiện thực cách sắp xếp các khối gạch | 59. Hiện thực thuật toán tăng độ khó của trò chơi khi đạt 1 ngưỡng điểm |
|  | 15.Xây dựng demo xoay khối gạch | 24. Hiện thực giao diện màn hình Game | 43. Hiện thực thuật toán Ăn điểm và Tính điểm | 60. Đưa âm thanh vào trò chơi |
|  |  | 25. Hiện thực xoay khối gạch | 44. Hiện thực thuật toán Kết thúc màn chơi | 61. Hiện thực màn hình Bảng xếp hạng offline |
|  |  | 26. Hiện thực di chuyển khối gạch trong màn hình Game | 45. Hiện thực màn hình Kết thúc Game | 62. Hiện thực hóa kết nối game với internet, gửi điểm lên bảng xếp hạng online |
|  |  |  | 46. Hiện thực ghi nhận kết quả điểm của người chơi | 63. Hiện thực màn hình Bảng Xếp Hạng online |
|  |  |  | 47. Hiện thực chế độ chơi cổ điển | 64. Hiện thực chế độ chơi theo màn |
|  |  |  | 48. Hiện thực chế độ chơi tính thời gian (5 phút) | 65. Hiện thực chế độ chơi PvP cổ điển |
|  |  |  |  | 66. Hiện thực chế độ chơi PvP quick mode (ai phá hủy được 50 hàng trước sẽ thắng) |
|  |  |  |  | 67. Build apk và upload CHPlay |
|  |  |  |  |  |
| **Kiểm Thử** | KT1 Kiểm thử tài liệu |  | KT1.2. Kiểm thử tài liệu (tiếp tục) | KT1.3 Kiểm thử tài liệu (tiếp tục) |
|  |  | KT2 Kiểm thử giao diện | KT2.1 Kiểm thử giao diện (tiếp tục) | KT2.3 Kiểm thử giao diện (tiếp tục) |
|  |  |  | KT3. Kiểm thử tính năng | KT3.2.Kiểm thử tính năng (tiếp tục) |