****ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

**Product Backlog**

**ỨNG DỤNG GAME TETRIS**

Nhóm thực hiện: Họ tên MSSV

1. Đặng Trần Thái Sơn 1542265
2. Nguyễn Thái Hòa 1642019
3. Hà Nguyễn Thái Học 1642021
4. Ung Bửu Trí Hùng 1642024
5. Vũ Thị Trà Mi 1642040
6. Nguyễn Nhật 1642043
7. Dương Tấn Huỳnh Phong 1642049
8. Nguyễn Xuân Phúc 1642051
9. Nguyễn Trần Viết Thanh 1642064
10. Nguyễn Tứ Thiên 1642093

Môn học: Quản lý quy trình phần mềm

Giáo viên hướng dẫn: Ngô Huy Biên

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Sprint** | **User Story Role** | **User Story Name** | **Story Details** | **Acceptance Test Criteria** | **Tasks** | **Dev. Estimate** | **QA** | **Total User Story** | **Business Value** | **Time Remaining** |
| 1 | 1 | Nhà phát hành | Màn hình Intro | Là nhà phát hành game tôi muốn có 1 màn hình giới thiệu tên game và tên nhà phát trước khi hiển thị màn hình game | Hiển thị màn hình giới thiệu tên game và nhà phát hành. | Xây dựng giao diện Intro giới thiệu tên game và nhà phát hành | **1** | 1 | **2** | **L** | 2 |
| 2 | 1 | Người chơi | Màn hình chính | Tôi là người chơi muốn chọn chế độ chơi game(thời gian/đi theo màn chơi) hoặc mức độ (dễ/vừa/khó) | Hiển thị màn hình chính có chọn chế độ chơi hoặc mức độ của game | Xây dựng giao diện màn hình chính có chức năng chọn mức độ của game (dễ/vừa/khó) hoặc chế độ chơi game(thời gian/đi theo màn) | **2** | 2 | **4** | **L** | 2 |
| 3 | 1 | Người chơi | Màn hình chính | Tôi là người chơi muốn xem điểm cao nhất mà tôi đã từng đạt được khi chơi game. | Màn hình chính hiển thị điểm cao nhất của người chơi | Xây dựng giao diện màn hình chính có hiển thị điểm cao nhất của  người chơi | **2** | 2 | **4** | **M** | 8 |
| 4 | 1 | Người chơi | Màn hình chính | Tôi là người chơi muốn biết được cách chơi game | Màn hình chính có nút hiển thị hướng dẫn cho người choi | Xây dựng giao diện màn hình chính có nút Hướng dẫn cách chơi cho người chơi | **2** | 2 | **4** | **L** | 8 |
| 5 | 1 | Người chơi | Màn hình chính | Tôi là người chơi muốn thiết lập cài đặt cho game về âm thanh | Màn hình chính có nút Settings để thiết lập cài đặt âm thanh | Xây dựng giao diện màn hình chính có nút Cài đặt để người chơi cấu hình âm thanh cho game | **3** | 3 | **6** | **L** | 8 |
| 6 | 1 | Người chơi | Màn hình chính | Tôi là người chơi muốn chơi game sau khi đã chọn lựa chế độ chơi hoặc mức độ của game | Màn hình chính có nút Play để chuyển sang màn hình chơi game tương ứng với tuỳ chọn của người chơi | Xây dựng màn hình chính có nút Play để người chơi chơi game theo các tuỳ chọn đã được chọn trước đó | **5** | 4 | **9** | **L** | 16 |
| 7 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi điều khiển khối gạch đang rơi sang trái hoặc sang phải trong khung màn hình game | Trong khung màn hình game có thể điểu khiển khối gạch đang rơi sang trái hoặc phải | Xây dựng điều khiển cho khối gạch đang rơi di chuyển sang trái hoặc sang phải | **7** | 3 | **10** | **M** | 48 |
| 8 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi có thể điều khiển khối gạch rơi nhanh hơn bằng cách vuốt xuống | Trong khung màn hình game khi vuốt xuống khối gạch rơi nhanh hơn | Xây dựng điều khiển cho khối gạch đang rơi di chuyển nhanh hơn bằng cách vuốt xuống trên màn hình | **4** | 2 | **6** | **M** | 8 |
| 9 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi thấy được điểm số của mình và điểm thay đổi khi người chơi dùng các khối gạch lấp hết các khoảng trống của 1 dòng | 1. Màn hình chơi game hiển thị điểm số của người chơi. 2. Điểm số thay đổi khi người chơi dùng gạch lấp hết khoảng trống của 1 dòng | 1. Xây hình màn hình chơi game hiển thị điểm số của người chơi. 2. Xây dựng thuật toán thay đổi điểm số khi người chơi dùng khối gạch lấp hết khoảng trống của 1 dòng. | **8** | 8 | **16** | **H** | 60 |
| 10 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn sau khi người chơi lấp hết các khoảng trống trên 1 dòng của khung màn hình game, dòng đó có hiệu ứng biến mất và cộng điểm cho người chơi. Điểm số được tính = 10 \* số dòng biến mất. | 1. Khi các khoảng trống trong 1 dòng được người lấp hết trong khung màn hình game sẽ hiển thị hiệu ứng xoá dòng đó. 2. Sau đó cộng điểm cho người chơi theo công thức : 10 \* số dòng biến mất. 3. Điểm số của người chơi được thay đổi | 1. Xây dựng thuật toán và hiệu ứng khi người lấp hết khoảng trống của 1 dòng. 2. Cập nhật điểm số cho người chơi theo công thức: điểm số hiện tại + (10\*số dòng biến mất) | **8** | 8 | **16** | **H** | 60 |
| 11 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn game có các dạng khối gạch sau: | Có các loại khối gạch như hình hiển thị trong lần lượt trong khung màn hình chơi game | 1. Xây dựng các khối gạch như hình. 2. Cho các khối gạch xuất hiện lần lượt trong khung màn hình chơi game. | **3** | 2 | **5** | **H** | 16 |
| 12 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn các khối gạch xuất hiện lần lượt ngẫu nhiên để thách thức người chơi | Các khối gạch xuất hiện ngẫu nhiên trong khung màn hình game | Xây dựng thuật toán cho các khối gạch xuất hiện ngẫu nhiên lần lượt trong khung màn hình game | **5** | 2 | **7** | **L** | 24 |
| 13 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi xoay 45 độ được khối gạch đang rơi trong màn hình game sau khi mỗi lần chạm của người chơi lên màn hình | Khối gạch đang rơi trong khung màn hình game xoay 45 độ khi người chơi chạm lên màn hình | Xây dựng khối gạch đang rơi trong khung màn hình game xoay 45 độ 1 lần khi người chơi chạm 1 lần lên màn hình | **6** | 5 | **11** | **L** | 50 |
| 14 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi dừng chơi khi dòng trên cùng của màn hình chơi game có 1 ô gạch và hiển thị thông báo số điểm hiện tại của người chơi. Sau đó chuyển về màn hình chính. | 1. Dừng màn chơi hiện tại của người chơi khi dòng trên cùng của màn hình chơi game có 1 ô gạch. 2. Hiển thị thông báo số điểm hiện tại của người chơi đạt được. 3. Chuyển về màn hình chính | 1. Xây dựng thuật toán nhận biết dòng trên cùng của màn hình chơi game có 1 ô gạch thì dừng game. 2. Hiển thị thông báo số điểm hiện tại của người chơi đạt được. 3. Chuyển về màn hình chính | **9** | 8 | **17** | **H** | 120 |
| 15 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi nhìn thấy được khối gạch tiếp theo để người chuẩn bị sắp xếp | Hiện thị khối gạch tiếp theo mà người chơi sẽ được nhận | Xây dựng vùng hiển thị khối gạch tiếp theo mà người chơi sẽ được nhận | **7** | 5 | **12** | **L** | 72 |
| 16 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi có thể tạm ngưng ở màn hình chơi game và chơi tiếp ngay sau đó | 1. Có chức năng tạm ngưng(pause game) ở màn hình chơi game. 2. Có chức năng chơi tiếp ở màn hình chơi game. | 1. Xây dựng nút tạm ngưng ở màn hình chơi game. 2. Xây dựng nút chơi tiếp | **4** | 4 | **8** | **L** | 24 |
| 17 | 2 | Nhà phát hành | Màn hình chơi game | Tôi muốn người chơi khi để game ở chế độ background, game sẽ tạm ngưng và khi mở game lại sẽ hiển thị nút chơi tiếp để người chơi có thể chơi tiếp màn chơi của mình | 1. Thu nhỏ game ở chế độ background, game sẽ tạm ngưng. 2. Khi mở lại game, hiển thị nút chơi tiếp để người chơi chọn. 3. Người chơi chọn chơi tiếp sẽ resume lại game ở thời điểm tạm ngưng trước đó | 1. Thu nhỏ game ở chế độ background, game sẽ tạm ngưng. 2. Khi mở lại game, hiển thị nút chơi tiếp để người chơi chọn. 3. Người chơi chọn chơi tiếp sẽ resume lại game ở thời điểm tạm ngưng trước đó | **9** | 7 | **16** | **M** | 120 |