EXECUTIVE SUMMARY

HIỆU CHỈNH VÀ CẢI TIẾN TRÒ CHƠI ANGRYBIRD

Version 1.0

28/11/2016

*GV Lý Thuyết:* ***Ngô Huy Biên***

*Nhóm Thực Hiện:* ***01***

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Tác giả** | **Ngày** | **Lý do** |
| 1.0 | 1542238 – Nguyễn Thị Phước Lộc | 02/12/2016 | Phác thảo tài liệu |
| 1.1 | 1542266 – Phạm Trường Sơn | 02/12/2016 | Kiểm lỗi chính tả, định dạng văn bản. sửa một vài nội dung |
| 1.1 | 1542248 – Nguyễn Minh Vương | 02/12/2016 | Kiểm soát nội dung. |

**Mục lục**

1. [Mô tả dự án 3](#_bookmark0)
   1. [Vấn đề đồ án cần giải quyết 3](#_bookmark1)
   2. [Giải pháp cho vấn đề 3](#_bookmark2)
   3. [Sơ đồ hoàn cảnh hệ thống 4](#_bookmark3)
2. [Đối tượng liên quan 4](#_bookmark4)
   1. [Khách hàng 4](#_bookmark5)
   2. [Nhóm phát triển phần mềm 4](#_bookmark6)
   3. [Nhóm người dùng 5](#_bookmark7)
3. [Đối thủ cạnh tranh 5](#_bookmark8)
   1. [Danh sách đối thủ 5](#_bookmark9)

[2. Điểm khác của giải pháp đề xuất so với đối thủ 6](#_bookmark10)

* [Các tính năng của sản phẩm 6](#_bookmark11)
* [Chất lượng của sản phẩm 6](#_bookmark12)

1. [Rủi ro và cơ hội 6](#_bookmark13)
   1. [Rủi ro 6](#_bookmark14)
   2. C[ơ hội 6](#_bookmark15)
2. [Kết Luận 7](#_bookmark16)

# Mô tả dự án

**Tên dự án: ANGRY BIRDS**

Là ứng dụng cho phép người dùng giải trí trên điện thoại cá nhân .

## Vấn đề đồ án cần giải quyết

* Game hiện tại còn gặp một số lỗi và trò chơi đơn điệu cần bổ sung độ khó màn chơi và tính hấp dẫn cho màn chơi.
* Game còn vướng bản quyền hình ảnh và âm thanh.
* Điện thoại bạn không có cấu hình, bộ nhớ cao để đáp ứng một game đơn giản.
* Các loại game trên thị trường tốn chi phí trong việc tải game hoặc mua vật dụng trong game.

## Giải pháp cho vấn đề

* Hiệu chỉnh ứng dụng khắc phục một số lỗi còn tồn đọng và cải tiến hoàn thành các chức năng đã đề ra.
* Thiết kế mới các hình ảnh và âm thanh.
* Hiệu chỉnh game để người chơi có thể chơi mà không tốn bất kỳ chi phí nào.
* Có thể cấu hình game trên môi trường Android và không gây áp lực cho bộ nhớ điện thoại.

## Sơ đồ hoàn cảnh hệ thống

Đội ngũ phát triển

Ý tưởng về các màn chơi

Người chơi

Quản lý

Quản lý màn chơi, Điểm …

Cố gắng chơi để vướt qua các chướng ngai vật

# Đối tượng liên quan

## Khách hàng

Thầy Ngô Huy Biên:

　※　Giảng viên trường ĐH Khoa Học Tự Nhiên TP.HCM

　※　Email: [nhbien@fit.hcmus.edu.vn](mailto:nhbien@fit.hcmus.edu.vn)

## Nhóm phát triển phần mềm

Các thành viên nhóm 1 môn Quản lý dự án phần mềm, Khoa CNTT, Trường Đại Học Khoa Học Tự Nhiên.

## Nhóm người dùng

Tất cả người dùng điện thoại di động thông minh hệ điều hành Android có nhu cầu chơi game đơn giản trên điện thoai, tablet cá nhân.

# Đối thủ cạnh tranh

## Danh sách đối thủ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **IV.** | **Sản phẩm** | **Ưu điểm** | **Nhược điểm** |
| **1** | Angry Birds của Rovio Mobile | * Có đội ngũ phát triển mạnh. * Có nhiều phiên bản trò chơi. * Hỗ trợ nhiều màn chơi | * Tốn phí khi mua vật dụng trong game. |

## Điểm khác của giải pháp đề xuất so với đối thủ

### Các tính năng của sản phẩm

* + Đăng ký tên người chơi.
  + Cho phép lựa chọn màn chơi, mức độ khó màn chơi.
  + Hỗ trợ chơi game với 30 màn chơi.
  + Xem lịch sử xếp hạng.
  + Lưu điểm của trò chơi.
  + Xem hướng dẫn sử dụng.

### Chất lượng của sản phẩm

* + Không xảy ra lỗi trong quá trình cài đặt.
  + Khởi động game không qua 10s.

# Rủi ro và cơ hội

## Rủi ro

* + - Trên thị trường có nhiều sản phẩm, tính năng tương tự với chất lượng cao.
    - Các thành viên trong team không có nhiều kinh nghiệm.
    - Khoảng đầu tư thấp khoảng 27 triệu.
    - Thời gian làm sản phẩm ngắn khoảng 2 tháng.
    - Nhóm thành lập chưa lâu, chưa gắn kết để làm việc hiệu quả.
    - Nhóm đông người nhưng kỹ năng quản lý nhóm, quản lý dự án chưa có.

## Cơ hội

* + - Thành viên trong nhóm là sinh viên đang theo học ngành CNTT và có khả năng tìm hiểu code.
    - Có sự hỗ trợ về kỹ thuật và kinh nghiệm từ giáo viên hướng dẫn thực hành và lý thuyết.
    - Đang theo học môn quản lý quy trình phần mềm được hỗ trợ kinh nghiệm quản lý dự án, các rủi ro và giải quyết rủi ro dự án.
    - Nâng cao kinh nghiệm, khả năng cá nhân của thành vên trong nhóm.
    - Thêm tính năng cho trò chơi, có thể cạnh tranh với các đối thủ ngoài thị trường.

# Kết Luận

Từ những mô tả dự án về vấn đề, đối tượng, rủi ro và cơ hội của dự án thì chúng tôi tin rằng có thể phát triển phần mềm này theo đúng thời gian và yêu cầu đã đặt ra.