**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**202056139莫淞国 202056136闫帅康 202056119魏子点 202056130张浩雄

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022.05.10 | V1.0 | 基本完善文档内容 | 全体成员 | 莫淞国 |

1. **引言**

编写目的：让团队成员根据项目的描述来进行编写代码。

预期读者：团队成员、老师

参考资料：[杨慧炯]-太原工业学院-面向对象程序设计教学视频

1. **项目概述**

开发背景：面向对象程序设计课程结课大作业

意义：1.进一步理解面向对象程序设计思想，提升团队合作能力。

2.让本项目组的团队成员更好的依照文档内容来更好的编写代码。

应用现状：拥有广泛的市场。

目标：在代码能够良好运行的基础上，把学习到的面向对象程序设计思想运用到项目上。

范围：休闲益智类。

作用：以游戏的形式锻炼脑、眼、手的游戏，使人在游戏中获得逻辑力和敏捷力。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

**贪吃蛇大作战**

**3.1.2游戏主题**

**经典单机小游戏**

**3.1.3游戏类型**

**休闲、益智类**

**3.1.4游戏风格**

**像素风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**Windows**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**在游戏世界中，用户在初始都化身为一条小蛇，通过不断努力变得越来越长，获得游戏通关。**

**3.2.2游戏角色定义**

**一条小蛇。**

**3.2.3游戏过程描述**

**玩家控制小蛇的移动来吃掉地图上的食物，小蛇就会变长，当获得的积分达到一定时，进入下一关卡，小蛇的移动速度会加快，当小蛇碰到自己的尾巴或墙壁时，游戏结束。**

**3.2.4游戏控制描述**

**玩家通过键盘上的‘w’,‘s’，‘a’，‘d’来控制小蛇的上下左右移动。**

**3.2.5游戏关卡设定**

**当分数达到满足通关条件的时候，会提示玩家进入下一关，每进入一关，小蛇的移动速度将会增加，上一关获得的分数会清零。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**黑色游戏界面 + 绿色计分板 + 绿色计时器。**

**3.3.2游戏动画**

**小蛇移动。**

**3.3.3游戏音效**

**无。**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**4.3 Beta版本发布时间**

**4.4 正式版本发布时间**