**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：****182054301刘智昊 182054330孙佳凯 182054331 顾煜帆**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| **2020-9-27** | **V1.0** | **策划说明书的具体内容** | **小组成员** | **孙佳凯** |

1. **引言**

**1.1编写目的**

本说明书对贪吃蛇各个模块、程序、子系统、分别进行了实现层面上的要求和说明，软件开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

本说明书的预期读者为软件开发小组的产品实现人员。

**1.2参考资料**

《软件工程导论》第五版 清华大学出版社

《C#面向对象的程序设计》第二版 人民邮电出版社

1. **项目概述**

**2.1开发背景**

贪吃蛇游戏是一个经典的游戏，它因操作简单、娱乐性强而广受欢迎，本文基于Java语言开发一个操作简单、界面美观、功能较为齐全的贪吃蛇游戏。设计贪吃蛇游戏也是我们对所学知识的一种实践以及对自己能力的检验**。**

**2.2意义**

丰富人们的业余生活，使人们在闲暇时可以放松身心。

**2.3应用现状**

贪吃蛇游戏在刚上架时广受欢迎，随着现在科技的发展，越来越多的游戏层出不穷，使得贪吃蛇游戏的用户喜爱程度有所下降。

**2.4目标**

争取在小型游戏领域做到一个比较好的游戏典范

**2.5范围**

针对所有的手机用户

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**

蛇通过不断的吃掉食物使自己变得更强

**3.1.3游戏类型**

休闲益智

**3.1.4游戏风格**

是一款容易操作、深受大众喜欢的小型游戏

**3.1.5游戏运行环境**

运行环境：Win 10

开发环境：Visual Studio 2017

编程语言：C#

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

蛇——传说中的圣灵之物，仰头为神、俯首为魔。游戏讲述了一条小蛇不断成长、不断变强的故事。

**3.2.2游戏角色定义**

一条蛇可以看成是由许多小正方形各自拼成的，称作节。节是舍身的最小单位。

**3.2.3游戏过程描述**

起初蛇位于游戏窗口中间，向右移动。每吃掉一个食物加2分，并且蛇身变长，食物会随机出现在游戏区域的位置，如果蛇头碰到蛇身或者碰到游戏窗口边界即为死亡。

**3.2.4游戏控制描述**

WSAD分别代表上下左右移动，空格键表示暂停，ESC键表示退出

**3.2.5游戏关卡设定**

游戏总共设定30个关卡，分数每够30分通过一关，同时蛇的移动速度也会加快，达到最后一关即为通关

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

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**