**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：202056226刘晓宇、202056223尹浩楠、202056239陈世泽、202056237梁然途**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| **2022-05-11** | **V1.0** | **填写游戏策划** | **刘晓宇** | **刘晓宇** |
| **2022-05-14** | **V1.0** | **填写引言和项目概述** | **尹浩楠** | **刘晓宇** |

**1. 引言**

**1.1 项目名称**

贪吃蛇大作战

**1.2 编写目的**

贪吃蛇游戏的开发已经基本完成。写此项目开发总结报告，以方便我们在以后的项目开发中来更好的实施项目的订制开发;让我们在今后的项目开发中有更多的有据的资料来规范我们的开发过程和提高我们的开发效率,从而创造更多效益。预期的读者是游戏软件研发小组所有成员。

**1.3 操作说明**

键盘方向键：WASD 和 ↑←↓→。

**1.4 参考资料**

狂神小游戏开发

javaGUI开发

**2. 项目概述**

**2.1 实验内容**

（1）可以实现贪吃蛇游戏基本功能，屏幕上随机出现一个“食物”，称为豆子，上下左右控制“蛇”的移动，吃到豆子以后“蛇”的身体加长一点,得分增加，“蛇”碰到边界或蛇头与蛇身相撞，蛇死亡，游戏结束。该游戏设计有初始欢迎界面，游戏界面，游戏结束界面。

（2）有进行交互界面的设计，要有开始键、暂停键和停止退出的选项。有对蛇吃到豆子进行分值计算，游戏速度可以变化，游戏音乐等拓展元素。

**2.2 开发平台**

IDEA

**3. 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 游戏描述**

《贪吃蛇大作战》的世界中，不仅比拼手速，更考验玩家的策略。在 开始时化身为一条小蛇，通过不断努力变得越来越长，最终成为最贪吃 的无双巨蛇。

**3.1.3 游戏类型**

休闲益智类小游戏

**3.1.4 游戏运行环境**

Java

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1 游戏登录界面**

（1）用户输入用户名和密码进行登录。

（2）若没有账号，点击注册按钮，用户输入用户名和密码进行注册， 用户名和密码只能由字母和数字组成，若用户名存在，提示用户名已存 在，请重新输入；不存在即可创建成功。

**3.2.2 游戏菜单界面**

在游戏菜单界面有三个按钮：开始游戏、规则详细、退出游戏。点击 开始游戏后，进入游戏主界面，即可进行游戏；点击规则详细，跳转到 规则界面，查看游戏规则；点击退出游戏，游戏关闭。

**3.2.3 游戏主界面**

在游戏主界面，左上角显示登陆的用户名，右上角有一个返回主菜单 按钮，单击按钮可以返回主菜单，中下部为游戏的主要显示窗口。

**3.2.4 游戏过程描述**

按空格键游戏开始，开始后小蛇默认在地图上向左移动，自身长度为 3。根据用户操作移动并寻找食物，共有三种食物，吃掉不同的食物加分 不同，食物按照一定规则在地图上随机刷新。分数每获得达到100分， 进入下一关，小蛇的移动速度增加，难度加大。小蛇碰到墙壁或者咬到 蛇身死亡，游戏结束，显示用户的得分、蛇的长度和最终关卡数，用户 可以选择重新开始或者返回主菜单界面。

**3.2.5 游戏控制描述**

使用WASD 或者 上下左右控制蛇的移动，空格键开始/暂停。ESC键退出。

**3.2.6 游戏关卡设定**

玩家每得100分，关卡+1，速度加快。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1 游戏界面**

小蛇身体各部位、食物、用户图标、界面logo等皆由成员自制。

游戏背景图片从网上获得。

**3.3.2 游戏音效**

小蛇吃到食物音效

游戏结束音效。

**4. 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**