**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[班级学号姓名]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-3-17 | V1.0 | 游戏方案讨论 | 作者 | 王凯 |

1. **引言**

编写目的：为了完成贪吃蛇大作战的项目。

预期读者：小组成员。

参考资料：CSDN，百度，哔哩哔哩。

1. **项目概述**

开发背景：现阶段，手游千奇百怪，玩法多种多样。

意义：让同学们体会团队合作编程的过程，还有面对对象程序设计的编程方式。

应用现状：暂无。

目标：通过小组合作完成贪吃蛇大作战的项目。

范围：可以单人玩的贪吃蛇大作战游戏。

作用：消遣时间，放松自己，快乐。

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**

蛇经过吃东西来变长。

**3.1.3游戏类型**

休闲。

**3.1.4游戏风格**

像素风格。

**3.1.5游戏运行环境**

Visual Studio 2015

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

蛇要想生存就要成长，通过吃东西来成长。

**3.2.2游戏角色定义**

蛇的信息包括姓名和长度。

**3.2.3游戏过程描述**

蛇通过移动来吃东西，越吃越大。

**3.2.4游戏控制描述**

“←”表示向左移动，“→”表示向右移动，“↑”表示向上移动，“↓”表示向下移动。

**3.2.5游戏关卡设定**

吃到一定长度进入下一关，每一个的速度都会加快。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

无。

**3.3.2游戏动画**

无。

**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**