**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**192052222张安存

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-04-10 | V1.0 | 策划大体内容 | 张安存 | 张安存 |

1. **引言**

编写目的：策划贪吃蛇大作战项目

预期读者：小组成员

参考资料：《C#面向对象程序设计》

1. **项目概述**

项目开发背景：人们闲时缺少简单休闲的娱乐方式。

意义：增强程序设计的能力，为人们提供休闲方式。

应用现状：策划阶段。

目标：开发通过键盘控制的单机闯关小游戏。

范围：4岁及以上。

作用：闲时娱乐。

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**

休闲

**3.1.3游戏类型**

闯关

**3.1.4游戏风格**

2D

**3.1.5游戏运行环境**

Windows 7及以上

Microsoft Visual Studio 2019

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

每个人在初始都化身为一条小蛇，需要通过不断进食成长。

**3.2.2游戏角色定义**

每进食一次身体就长长一段的贪吃蛇。

**3.2.3游戏过程描述**

小蛇根据蛇头方向匀速移动，玩家需控制蛇头方向使小蛇进食获得分数。

**3.2.4游戏控制描述**

根据用户按键调整运动方向，空格键暂停，ESC退出菜单。

**3.2.5游戏关卡设定**

分数每够30分，关卡加1，同时蛇移动速度增加。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

欢迎界面、主菜单界面、游戏主窗口、暂停菜单界面、退出菜单界面。

**3.3.2游戏动画**

小蛇整个身体跟着蛇头按身体的轨迹移动，窗口内随机出现食物。

**3.3.3游戏音效**

进食音效、失败音效、通关音效、加速音效。

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

2021-05-23

**4.2 Alpha版本发布时间**

2021-05-30

**4.3 Beta版本发布时间**

2021-06-06

**4.4 正式版本发布时间**

2021-06-13