**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：** 182054303-王晓庆、182054310-李雅芳、182054338-刘海燕

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-28 | V1.0 | 引言、项目概述 | 李雅芳 | (项目组长) |

1. **引言**

**1.1编写目的**

通过与多位软件使用者进行全面深入地探讨和分析，并完成《贪吃蛇游戏》市场的前期调查后，提出了这份软件需求分析说明书。

此需求分析说明书对《贪吃蛇游戏》软件做了全面细致的用户需求分析，明确所要开发的游戏软件应具有的功能、性能与界面，使系统分析人员及软件开发人员能清楚地了解用户的需求，并在此基础上进一步提出概要设计说明书和完成后续设计与开发工作。

**1.2预期读者**

本说明书的预期读者为客户、业务或需求分析人员、测试人员、用户文档编写者、项目管理人员。

**1.3参考资料**

暂无

1. **项目概述**

**2.1开发背景**

随着科技的发展，现在手机的功能已不仅仅是简单的打接电话、收发短信了。更多的手机用户希望在工作、学习之余通过方便灵巧可随身携带的仪器休闲娱乐。因此，为了迎合众多用户的需求并适应现在手机的规模,我们开发出一套适合各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的贪吃蛇小游戏。

贪吃蛇,之所以取这样的名字，去用意还是很明显的.贪吃蛇其实并不贪，它是人不断向前追求的象征.就像现代的人只有不断努力向前才能得到自己想要的。而食物也是随机出现的，就像现在社会存在的机会，而我们只有找好自己的目标才能成功。虽然现在市面上存在着各种各样的游戏版本,可是贪吃蛇其市场还是相当大的。因为它的特殊在于它能吸引人更深入，爱不释手.随着游戏速度不断加快，其刺激性也更强。

**2.2意义**

用户解决问题或达到目标所需的条件或功能;系统或系统部件要满足合同、标准，规范或其它正式规定文档所需具有的条件或权能。而且其很强的交互性及简单易行性，可以让人在很短时间内熟悉它的游戏规则，不论用户文化水平如何，都会很轻松的学会使用它。

**2.3应用现状**

用游戏把子上下左右控制蛇的方向，寻找吃的东西，每吃一口就能得到一定的积分，而且蛇的身子会越吃越长，身子越长玩的难度就越大，不能碰墙，不能咬到自己的身体，更不能咬自己的尾巴，等到了一定的分数，就能过关，然后继续玩下一关。

**2.4目标**

在如今社会，人们的工作学习压力逐渐增大，生活节奏逐渐加快，大多数人没有足够的时间去休闲娱乐，放松自己。这款小型的手机游戏，可以让我们随时随地都能享受游戏，。让我们从繁重的日常生活中解脱出来。

游戏的主界面应该力求美观，爽心悦目，以提高玩家对游戏的兴趣。游戏的控制模块应该做到易懂、易操作，以给玩家一个很好的游戏环境。

**2.5范围**

贪吃蛇游戏是一款休闲益智类游戏，有PC和手机等多平台版本。既简单又耐玩。该游戏通过控制蛇头方向吃蛋，从而使得蛇变得越来越长。

贪吃蛇游戏最初为单机模式，后续又陆续推出团战模式、赏金模式、挑战模式等多种玩法。

**2.6作用**

该游戏的优势在于它的简单易行，不论是手机，还是小游戏机，都能很快顺利的运行。对于在外忙碌的人，不可能花费大量时间在娱乐上，大型游戏是行不通的。这样的小游戏刚好迎合了他们的需求。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

**3.1.2游戏主题**

**3.1.3游戏类型**

**3.1.4游戏风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**3.2.2游戏角色定义**

**3.2.3游戏过程描述**

**3.2.4游戏控制描述**

**3.2.5游戏关卡设定**

**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**