# 需求分析

1. 项目规划：项目名称：贪吃蛇游戏

最终成果：实现贪吃蛇游戏的运行

项目内容： 1游戏框架的设计

2 游戏界面的设计：

1）包括游戏名称和开始界面的设计

2）结束界面设计包括重新开始游戏以及退出

3 游戏内容：

1）蛇图形设计以及实现蛇的移动 食物的随机产生

2）游戏规则的设计：

a）不能撞墙不能撞到身体

b) 积分规则的设计

1. 人员分工

周烨：随机食物的实现

魏文博：积分功能设计

张渊：游戏框架和蛇的图形设计

李泽；蛇的移动和开始界面的设计

1. 使用到的技术

1 循环嵌套结构

for语句以及while语句

2 条件语句

If语句以及else if语句

3 函数

GetAsyncKeyState函数获取键盘输入

自定义函数：初始化蛇身 蛇的移动，积分的计算

4 指针的应用

初始化蛇身以及判断蛇是否吃到食物