**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：卫磊 刘向阳 彭洪东**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-29 | V1.0 | 内容更新 | 卫磊、  刘向阳 | 刘向阳 |

1. **引言**

[说明本文档编写目的、预期读者、参考资料等]

通过文档的方式对项目的基本描述、世界设定、素材描述进行简单策划，记录项目的进展情况，对项目的基本功能进行介绍。

本文档将面向所有的适龄玩家，及项目的策划方。

参考资料：C#面向对象程序设计。

1. **项目概述**

[包括项目开发背景、意义、应用现状、目标、范围、作用等]

贪吃蛇这个项目的实现的基础是C#语言，既是对前一段时间的学习的知识的巩固，又是对未来的一个拓展。在这个项目的实现过程用到的数据类型 (整型 .实型 .字符型 .指针 .数组.结构等 );运算类型 (算术运算 .逻辑运算 .自增自减运算.赋值运算等 );程序结构 (顺序结构 .判断选择结构 .循环结构 );大程序的功能分解方法 (即函数的使用 )等.进一步掌握各种函数的应用以及文件的读写操作等。适用于休闲玩家，没事可以玩一下放松心情。

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**

吃食物

**3.1.3游戏类型**

日常休闲

**3.1.4游戏风格**

复古风格

**3.1.5游戏运行环境**

VS2010

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

贪吃蛇是好多人的童年回忆，一方面希望提高加强自己的编程能力，一方面希望能在休闲之余放松身心。

**3.2.2游戏角色定义**

小蛇：初始长度为两节，可通过获取食物来增加自身长度，随着关卡的增加，小蛇的移动速度也会随之加快。

大食物：将随机出现在游戏界限内，小蛇吃下后会增加两节长度。

小食物：会随机出现在游戏界限内，小蛇吃下后会增加一节长度。

游戏界限：通过对游戏界限的定义，界定小蛇的移动范围。

**3.2.3游戏过程描述**

游戏开始，小蛇会以初始长度、初始速度进行移动，小蛇可以通过获取食物来增加自身长度以及进入下一关卡。同时，小蛇必须保证在游戏界定的范围内移动。

**3.2.4游戏控制描述**

在游戏过程中，小蛇必须在游戏界定的范围内进行移动，不能撞击游戏的界线，如果撞击到范围线，游戏将结束。如果小蛇因为身体过长撞击到自己的身体游戏也将终止。

**3.2.5游戏关卡设定**

暂定游戏会分为三个关卡。第一阶段，小蛇会以两节身体开始，在小蛇累计吃到20个食物后会进入第二阶段，在第二阶段，小蛇的移动会加快为第一阶段的两倍，在第二阶段中，小蛇需要吃到30个食物方可进入最后阶段，最后的冲刺阶段：小蛇会加速到第一阶段的三倍，在最后阶段中，小蛇的长度需要达到100节方可过关。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏背景为白色，小蛇的颜色设定为黑色，两种食物分别设定为绿色和红色。

**3.3.2游戏动画**

小蛇的移动和身体伸长会有特殊动画。

**3.3.3游戏音效**

小蛇吃到食物和撞击界限时会发出特定的音效。

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**