**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**192052102刘懿然，192052101李佩芸，192052106齐婉怡

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-4-7 | V1.0 | 确定游戏大体框架，以及游戏最后的运行效果 | 刘懿然  李佩芸  齐婉怡 | 刘懿然 |

1. **引言**

**编写目的：**对贪吃蛇游戏的各个模块所要到达的效果进行确定。

**预期读者：**在校大学生。

**参考资料：**关于贪吃蛇游戏的玩法，背景资料。

1. **项目概述**

**开发背景：**“贪吃蛇”游戏是一个经典的游戏，它因操作简单、娱乐性强而广受当代年轻人的喜爱。

**意义：**通过对本游戏的设计开发，达到对学习C#的熟练掌握以及熟悉对软件的开发和运行。

**应用现状：**是一个被很多年轻人喜爱并广受欢迎的一款小游戏，操作简单，趣味强。

**目标：**完成玩贪吃蛇游戏时所需的按键功能的实现以及登录和运行游戏时界面的设计。

**范围：**本小组成员。

**作用：**可以给玩家带来非常好的游戏体验。

**3.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：**移动蛇来吃掉食物

**3.1.3游戏类型：**休闲，益智类小游戏

**3.1.4游戏风格：**简单好操作

**3.1.5游戏运行环境：**Visual Studio 2019，.Net 框架（.Net Framework）

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：**

蛇引诱夏娃吃了苹果之后，就被贬为毒虫，阴险的象征。 而蛇吃东西是整只动物吃进去的，大概在文艺复兴的时候（好象是那个时候但是不确定）就有人发明的一种游戏，是现在贪吃蛇的前身。后来慢慢的发展就变成了今天的贪吃蛇 。

**3.2.2游戏角色定义：**

一个密闭的围墙 一条蛇由无数个矩形组成 食物用随机生成的矩形来表示

**3.2.3游戏过程描述：**

一条蛇在密闭的围墙内，在围墙内随机出现多个食物，通过按键盘上的四个光标键控制蛇向上下左右四个方向移动，蛇头撞到食物，则表示食物被蛇吃掉，时蛇的身体长一节，同时计1分，接着又出现食物，等待被蛇吃掉，如果蛇在移动过程中，撞到墙壁或身体交叉蛇头撞到自己的身体游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述：**

通过按键盘上的四个光标键控制蛇向上下左右四个方向移动

**3.2.5游戏关卡设定：**

当蛇吃到一定数量的食物（矩形）则表示闯关成功，撞到墙壁或身体交叉蛇头撞到自己的身体游戏结束。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面：**

打开游戏->进入游戏->开始游戏->游戏界面出现一个密闭围墙，一条蛇以及食物（矩形）->游戏失败/成功->退出游戏界面。

**3.3.2游戏动画：**

进入动画以及结束动画。

**3.3.3游戏音效：**

吃下食物的音效以及撞到墙壁或身体交叉蛇头撞到自己的身体的音效。

**4.项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间：**2021年四月底

**4.2 Alpha版本发布时间：**2021年五月底

**4.3 Beta版本发布时间：**2021年六月中旬

**4.4 正式版本发布时间：**2021年六月底