**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[林明俊，王浩，张洋]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2019-10-09 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 作者 | 项目组长 |

1. **引言**

在分析《贪吃蛇游戏的需求分析说明》的基础上，我们对该系统做了概要设计，主要是基于以下目的编写此说明书:

1.对系统概要设计的的阶段任务成果形成文档，以便阶段验收、评审，最终的阶段验收。

2.对需求阶段的文档再次确认过程，对前一-阶段的需求不充分的地方或者有错误的地方进行修改。

3.明确整个系统的功能框架和数据结构，为下一阶段的详细设计、编码、测试提供参考依据。

4.明确编码规范和命名规范，统一程序界面。

参考资料：《C#面向对象的程序设计》，《宋琦：软件工程》

预期读者:设计人员、项目评分老师。

1. **项目概述**

本设计主要围绕贪吃蛇游戏展开。众所周知，贪吃蛇游戏一直以来是比较流行的。传统的贪吃蛇游戏功能比较少，对蛇的控制仅限于向左转和向右转，而现在的贪吃蛇游戏已经发展的相当好；具有更多的功能和友好的界面。例如，最近流行的免费的3D版的贪吃蛇游戏，界面相当的美观，有很强的立体效果，真实感更强，食物也为立体的且颜色绚丽。在3D版贪吃蛇游戏里面，墙壁是真实的墙壁，障碍物比较多，如树、土丘等。此外，其功能更多更强，可以选择难度。不过，总而言之，3D版与传统的贪吃蛇游戏有共性，即娱乐性与益智性。这些也是贪吃蛇游戏的优点。游戏中既提供给玩家娱乐又锻炼了玩家们的反应能力。

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**

**休闲娱乐**

**3.1.3游戏类型**

**休闲益智**

**3.1.4游戏风格**

**休闲娱乐**

**3.1.5游戏运行环境**

**windows 10系统**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**一只努力变强的小蛇想要变成世界上最大的蛇**

**3.2.2游戏角色定义**

**幼儿期的蛇，只有一条生命**

**3.2.3游戏过程描述**

**蛇根据蛇头方向进行移动，用户通过 wasd 对蛇的方向进行控制，蛇每吃掉一个食物身体就会加长并随机出现一个新的食物，当蛇碰到墙壁或者自己的尾巴的时候死亡，游戏结束。**

**3.2.4游戏控制描述**

**w向上，s向下，a向左，d向右**

**3.2.5游戏关卡设定**

**一共有100个关卡，分数每够30分，关卡加1，同时增加蛇的移动速度。**

**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**

**2020 10 03**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2020 10 03**

**4.3 Beta版本发布时间**

**2020 10 03**

**4.4 正式版本发布时间**

**2020 10 03**