**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

作者：[ 182054115 邹晋磊182054122温文杰182054127 曲星宇]

文档变更记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-2 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 邹晋磊温文杰曲星宇 | 曲星宇 |
|  |  |  |  |  |

**1.引言**

**1.1编写目的：**

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。

**1.2预期读者**

本说明书预期的读者是软件开发小组的人员及老师。

**1.3参考资料**

C#面向对象程序设计(第2版) 郭宇军 人民邮电出版社

**2.项目概述**

**2.1开发背景**

系统名称：贪吃蛇大作战

任务提出者：教师

开发者：软件开发小组人员

运行该程序系统：window10

**2.2 意义**

为枯燥无聊的生或活增添一点乐趣。

**2.3目标**

打击贪吃蛇玩家，体验新的难度。

**2.4应用现状**

目前竞争压力极大，此类游戏数不胜数。

**2.5范围**

自以为贪吃蛇玩的很6的自大玩家。

**2.6作用**

让人们感受速度与快乐。

**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**

贪吃蛇得分闯关

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类

**3.1.4游戏风格**

黑白卡通闯关

**3.1.5游戏运行环境**

vs2019 .net framework

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

公元6020世纪，人类实现高度机械化。人们已经不需要任何的食物

来补充能量，人们的意识已经存入电脑中，实现永生，一部分人们为了感

受吃的乐趣把一些动物关在密闭的房间里，例如蛇，人们不断给它喂食直

到它吃的不能再吃，而人们喂食的东西富含很高的能量，当它们吃完后会

越跑越快，从他们中挑选出最狡猾的蛇，而那些愚蠢的蛇就会把自己撞死。

可能高智商的快乐就是这么朴实且无聊。

哈哈哈哈哈！！！

哈哈哈哈哈！！！

哈哈哈哈哈！！！

(☄⊙ω⊙)☄ (☄⊙ω⊙)☄ (☄⊙ω⊙)☄ (☄⊙ω⊙)☄

快开始吧，小蛇蛇。

**3.2.2游戏角色定义**

开局蛇有3个身长，速度为5。

**3.2.3游戏过程描述**

玩家点击开始游戏，蛇出现于游戏窗口中间，向右移动。玩家通

过控制键位来移动蛇得分，得到目标分数后过一关。当蛇触碰边界或自残

后，蛇死亡，游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述**

WASD键控制蛇上下左右移动

空格键控制游戏暂停

ESC键控制游戏推出

**3.2.5游戏关卡设定**

玩家需要控制蛇吃掉食物，每吃掉一个食物，得10分，每得30分过

关，过关后移动加速并保留身长。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

制作中

**3.3.2游戏动画**

制作中

**3.3.3游戏音效**

《Visions》Acreix

**4.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