**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

作者：182054423杨天奇 182054408王淦 182054427张瀛琛

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-28 | V1.0 | 编写策划书 | 杨天奇 王淦  张瀛琛 | 杨天奇 |

1. **引言**

随着科技技术应用的发展，手机等电子设备占据我们整个生活，手机游戏同样也成为了我们工作学习生活中必不可少的一部分，所以我们小组打算从所学知识入手，利用c#制作一款简单上手的小游戏，既不需要互联网，又无需占用太多的空间，方便广大用户使用，益智类单机游戏使得不会影响正常生活的同时，达到休闲娱乐的目的。

游戏策划说明书面向游戏测试人员，以及玩家。

参考文献：《C#面向对象程序设计》 郑宇军著 人民邮电出版社

1. **项目概述**

开发背景：利用现在所学知识重温经典游戏，回忆童年乐趣。

意义：通过C# 的贪吃蛇小游戏，使我们能够将学到的面向对象的程序设计思想应用到之后的学习中，加深对c# 面向对象的理解，要求可以对现实生活中许多具体的事物抽象出来，并掌握继承与派生，基类、方法等操作。

面向对象：适龄玩家。

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**

贪吃蛇吃食物逐渐变强大

**3.1.3游戏类型**

休闲益智

**3.1.4游戏风格**

精简风格

**3.1.5游戏运行环境**

VS 2010 c#运行

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

贪吃的蛇逐渐想变强大，通过不停的吃吃吃，变成一条强大的蛇，保护它赖以生存的家园。

**3.2.2游戏角色定义**

贪吃蛇 随机生成的食物

**3.2.3游戏过程描述**

(1)用户通过键盘的WASD控制蛇的移动方向

(2)方向键控制蛇移动到窗口中任意位置出现食物，，碰到食物时则表示贪吃蛇吃到此食物，界面上会在任意位置出现下一食物，蛇身开始变长，每吃到一次食物得分加一。

(3)当蛇触碰到墙壁或蛇头与蛇尾相遇，游戏结束，显示得分情况。

**3.2.4游戏控制描述**

贪吃蛇进行直线前进，通过键盘的WASD控制蛇的上下左右方向。

**3.2.5游戏关卡设定**

一共10关，每次累计一定分数进入下一关，蛇移动速度加快，并增加地图障碍，提升游戏难度。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏题目位于窗口范围中，游戏区域即窗口范围，菜单有开始游戏按钮，点击即可进入游戏，游戏提示一并显示。

**3.3.2游戏动画**

游戏开始之后，在游戏区域任意位置出现蛇和食物，蛇移动后会留下身体痕迹，吃到食物更换位置后进行变换动画。

**3.3.3游戏音效**

游戏正常BGM，吃到食物有吃东西音效，游戏结束音乐停止。

1. **项目进度安排**

**4.1Demo版本发布时间**

待商榷

**4.2 Alpha版本发布时间**

待商榷

**4.3 Beta版本发布时间**

待商榷

**4.4 正式版本发布时间**

待商榷