**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：192052103李晓玥192052111孙甜**

**192052116杨思雨192052122邓欣悦**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-4-10 | V1.0 |  | 杨思雨 | 李晓玥 |

1. **引言**
2. 为了锻炼编程能力，利用C#语言实现更大的程序项目
3. **项目概述**

**如今手机产品已经是人们生活中不可缺少的工具，人们利用手机打电话进行交流，但是更多的用户希望在闲暇之余利用这种便携工具进行休闲娱乐。因此为了满足更多客户的需求并且适应于当前的手机模式，我们开发出一款适合各个阶层人士具有很强娱乐性的贪吃蛇小游戏。“贪吃蛇”小游戏因为操作简单，娱乐性强而广受大众喜爱，基于CShape设计一款针对于所有用户都适用的，界面美观，操作简单，功能齐全的小游戏。**

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：冒险闯关**

**3.1.3游戏类型：闯关游戏**

**3.1.4游戏风格：休闲娱乐**

**3.1.5游戏运行环境：VS2019**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：小蛇为了成为一条真正的大蛇，需要经历十次的锻炼，才可以真正成长。**

**3.2.2游戏角色定义：蛇(根据相同的时间间隔，每一次将贪吃蛇自身的蛇头向前移动一小格子，同时蛇身向前一小格子，移动方向为蛇行走的方向） 食物（每当蛇吃到食物的时候，重置食物）边界障碍物（蛇遇到边界和障碍物游戏结束）**

**3.2.3游戏过程描述：初始时，蛇的长度为两格（一个头，一个尾），食物随机出现，当蛇成功吃掉食物时，身体加一个格子，当蛇碰到身体或者边界或者障碍物时，游戏结束。**

**3.2.4游戏控制描述：WASD控制上左下右，空格键暂停，Esc退出**

**3.2.5游戏关卡设定：当蛇吃掉食物后，身体增加一格，速度增加一倍，当吃掉十个食物后进入下一关；障碍物难度依次增加，当闯关十关以后，闯关完成。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面：背景屏幕为白色，蛇的身体以及障碍物为黑色，食物为灰色。然后屏幕显示BEGIN，两秒之后。初始时，蛇的长度为两格（一个头，一个尾），食物随机出现，当蛇成功吃掉食物时，身体加一个格子，当蛇碰到身体或者边界或者障碍物时，游戏结束.显示OVER**

**3.3.2游戏动画：小组设计**

**3.3.3游戏音效：小组设计**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间：2021.4.11**

**4.2 Alpha版本发布时间：2021.4.18**

**4.3 Beta版本发布时间：2021.4.22**

**4.4 正式版本发布时间：2021.4.29**