**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[182054101张金雪]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-03 | V1.0 | 完善说明书具体信息 | 张金雪 | 解函菲 |

1. **引言**

目的：详细定义贪吃蛇游戏的总体功能，给出系统的结构设计

参考资料：C#，软件工程，百度文库

预读作者：小组成员以及老师

1. **项目概述**

在贪吃蛇大作战的游戏中每个人在初始时刻都是一条小蛇通过吃食物使自己不断变强大，休闲娱乐的同时可以增强玩家的手速和策略

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称：贪吃蛇游戏大作战**

**3.1.2游戏主题：贪吃蛇**

**3.1.3游戏类型：休闲益智**

**3.1.4游戏风格：欢快**

**3.1.5游戏运行环境：Win IOS**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：在《贪吃蛇大作战》的世界中，每个人在初始化都是一条小蛇，通过努力变得越来越长**

**3.2.2游戏角色定义：贪吃蛇，食物**

**3.2.3游戏过程描述：不能触碰墙壁，可以选择吃东西来增加自己的长度**

**3.2.4游戏控制描述：通过遥控杆控制蛇前进方向**

**3.2.5游戏关卡设定：分数达到30分关卡加1，同时蛇的移动速度加1**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面：欢迎界面，游戏主窗口，蛇的初始位置：屏幕中央**

**3.3.2游戏动画：一条蛇，还有食物**

**3.3.3游戏音效：欢快的音乐**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间：2020-10-4**

**4.2 Alpha版本发布时间：2020-12-30**

**4.3 Beta版本发布时间：2021-3-15**

**4.4 正式版本发布时间：2020-7-15**