**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

作者：182054411班弘扬182054418刘建琴182054421李张管182054425文洁浩

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-29 | V1.0 | 完善本策划书 | 班弘扬 刘建琴  李张管 文洁浩 | 班弘扬 |

1. **引言**

本说明书在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏的各模块、程序、子系统分别进行了实现层面上的要求和说明。软件开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

预期读者：软件开发小组的产品实现人员

参考资料：《软件工程导论》 张海藩著 清华大学出版社

《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：“贪吃蛇”这个游戏对于80,90后的人来说是童年的记忆，可以将其说为是一个时代的经典，实现了传统贪吃蛇的游戏功能。贪吃蛇可以让玩家在疲劳中体验到乐趣，并且进行放松。基于现代社会人们工作压力大，所以开发该软件。

意义：有效提升小组组织文本语言的能力以及小组成员之间的合作，同时对面向对象有了更深的理解。

应用现状：丰富了人们的娱乐方式，在休闲时可以益智

目标：做出一款受大众喜爱，功能齐全的单机游戏

范围：游戏适合全年龄阶段

作用：让玩家在疲劳的生活中体验游戏的乐趣，进行适当地放松。

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

**3.1.2游戏主题**

益智

**3.1.3游戏类型**

休闲

**3.1.4游戏风格**

简易、像素风格

**3.1.5游戏运行环境**

VS2010控制台

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

一条小蛇由于对成长的渴望，所以通过坚持不懈地捕食食物，从而变成一条大蛇，最终获得游戏胜利

**3.2.2游戏角色定义**

通过吃到食物蛇身变长的蛇 随机出现的食物

**3.2.3游戏过程描述**

用户通过控制蛇的移动方向使蛇吃到食物，蛇身变长。具体功能如下：

(1)运动 ：用户通过键盘的WASD控制蛇的移动方向

(2)吃食物：当界面任意位置出现食物，用户使用方向控制蛇移动到食物周围，当舌头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

(3)死亡判定：当蛇头在前进方向上碰到墙壁或蛇头吃到蛇身时，给出死亡判定，并给出用户本次游戏得分

**3.2.4游戏控制描述**

蛇在控制的方向上进行直线前进，通过键盘的WASD控制蛇的上下左右方向的改变，并且不能向当前方向的反方向转变，空格可使游戏暂停/继续。

**3.2.5游戏关卡设定**

累计每吃到30个食物则进入下一关，加快小蛇移动速度，增加游戏难度。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏题目位于中心正上方，游戏区域位于标题以下位置，左上角有开始游戏/暂停/继续的提示，意为按“空格”即可执行该操作。·

**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，并且食物不会出现在蛇的身体上，超过一定时间之后食物更换位置。

**3.3.3游戏音效**

游戏开始之后，开始播放游戏背景音乐，吃到食物有声音提示，游戏结束音乐关闭。

1. **项目进度安排**

**4.1Demo版本发布时间**

待定

**4.2 Alpha版本发布时间**

待定

**4.3 Beta版本发布时间**

待定

**4.4 正式版本发布时间**

待定