素食蛇

版本：1.0

时间：1月6日-2月9日

简介：一款经典的贪食蛇游戏。

功能点概览：

1. 经典贪食蛇游戏主体
2. 关卡设定
3. 设置（音效、背景乐）
4. 最高分记录
5. Game Center（仅限ios）
6. Admop（广告条）
7. Google Analytics（锚点统计）
8. 左/右手模式

详细设计：

1. 游戏主体
   1. 游戏胜利条件：规定的时间内完成一定的分数。
   2. 游戏失败条件：
      1. 规定的时间内分数不达标
      2. 规定时间内，玩家控制对象的头部触到场景障碍物
      3. 规定时间内，玩家控制对象的头部触到自己身体的任何一个部位
   3. 游戏操作
      1. 关卡开始，玩家控制对象将以固定长度，以当前关卡中的某个固定位置向固定方向，以固定速度向前前进（不同关卡的位置，方向，速度，长度可能不同）
      2. 关卡开始时，关卡内会分布1个普通水果（所有关卡固定）
      3. 当玩家触碰到任一水果时，该水果消失，自身长度+1。同时，地图内会随机增加0-2个水果。
      4. 所有水果的位置不得与障碍物的位置重叠
      5. 所有水果刷新时的位置不能与刷新时玩家控制对象重叠
      6. 普通水果的总数量不得超过5（数字待定）且不得低于1
      7. 特殊水果：随机刷新特殊水果，特殊水果刷新后3-5秒（视测试情况而定）内未被玩家触碰（即吃掉），将自动消失，消失前有快速闪烁（闪烁时长待定）。
      8. 特殊水果的刷新有独立算法。展现也会和普通水果有显著区别（视设计而定）
      9. 特殊水果分类：
         1. 加速类（一段时间内，玩家控制对象的移动速度x2）
         2. 减速类（一段时间内，玩家控制对象的移动速度/2）
         3. 增加水果类（增加新普通水果 使游戏内水果总数达到10）
         4. 加分类（一段时间内，玩家所得分数x2）
         5. 减小体积类（自身长度/2，分数不变）
      10. 不同关卡的特殊水果的出现几率略有不同，同一关卡下的不同特殊水果的出现几率略有不同。
      11. 左/右手模式：待定
   4. 细节说明：
      1. 待增加