[贪吃蛇游戏]**项目游戏策划说明书**

**作者：**[202056309贾杰

202056334陈可欣

202056323张志宇]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022-5-14 | V1.0 | 创建共享文档编辑，对策划要求进行初步的完善 | 贾杰  陈可欣  张志宇 | 贾杰 |

1. **引言**

**编写目的：**

复习面对对象程序设计所学知识并用于实践；确定游戏基本功能框架；培养团队协作能力

**预期读者：**

小组成员，老师

**参考资料：**

csdn、百度、哔哩哔哩相关学习视频

1. **项目概述**

**项目开发背景：**贪吃蛇作为一款家喻户晓的益智小游戏，它操作简单、系统完善，适合计算机专业学生将所 学编程知识初步应用于实践，所以我们小组选择贪吃蛇课题进行游戏开发

**意义：**在当今社会节奏加快的背景下，人们碎片化时间增多，很少花费大量时间游玩各种大型游戏。贪吃蛇作为一款经典游戏，简单易上手，符合了新时代玩家的娱乐放松需求。

**应用现状：**用户解决问题或达到目标所需的条件或功能;系统或系统部件要满足合同、标准，规范或其它正式规定文档所需具有的条件或权能。而且其很强的交互性及简单易行性，可以让人在很短时间内上手该游戏。

**目标：**这款小型的手机游戏，可以让我们随时随地都能享受游戏。让我们从繁重的日常生活中解脱出来。游戏的主界面应该力求美观，简约，以提高玩家对游戏的兴趣。游戏的控制模块应该做到易懂、易操作，以给玩家-一个很好的游戏环境。

**范围：**本游戏玩法简单易操作，应用范围较广，一般用户很容易上手。

**作用：**锻炼用户大脑反应速度

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**

休闲益智

**3.1.3游戏类型**

小游戏

**3.1.4游戏风格**

像素风格

**3.1.5游戏运行环境**

Windows10操作系统，VS2019开发环境（VC#）

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

贪吃蛇最先出现于1976年，是Gremlin平台推出的一款经典街机游戏Blockade。贪吃蛇游戏有PC和手机等多平台版本。既简单又耐玩。该游戏通过控制蛇头方向吃食物，从而使得蛇变得越来越长。

**3.2.2游戏角色定义**

一条小蛇

**3.2.3游戏过程描述**

点击开始界面中间按钮开始游戏。游戏场地为一片矩形透明区域，蛇由蛇头和蛇身组成。游戏开始时出现一条蛇、一块食物和四面围成的障碍物。蛇身随着蛇头方向不停移动，吃到食物蛇身增加一节，直到蛇头碰到障碍物游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述**

当蛇移动时，玩家可以按右键盘的↑↓←→四个按键操控小蛇方向。

**3.2.5游戏关卡设定**

关卡为四面围成的障碍物

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**4.3 Beta版本发布时间**

**4.4 正式版本发布时间**