**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：[192052202张文宇，192052203白妍冰，192052227韩雄建]**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| **2021-04-12** | **V1.0** |  |  | **张文宇** |

1. **引言**

**编写目的：开发小游戏，愉悦自己的同时也提升了实际操作能力**

**预期读者：小组成员以及老师**

**参考资料：C#面向对象程序设计**

1. **项目概述**

**开发背景：此次项目是基于C#面向对象程序设计布置的大作业进行的**

**意义：检验同学们的编程技术，设计思维以及小组合作能力**

**应用现状：现在正处于开发阶段**

**目标：实现贪吃蛇大作战**

**范围：老少皆宜**

**作用：繁忙的工作与学习之余可以来一个简单的小游戏愉悦一下身心，让人能够焕发出对于接下来任务的热情与活力**

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：贪吃蛇大作战**

**3.1.3游戏类型：动作，策略，休闲**

**3.1.4游戏风格：益智类**

**3.1.5游戏运行环境：Windows**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**地球上除南北极以外都有蛇的分布，但是大多数人对于蛇这种动物没有任何好感，认为他们是冷血动物，但是游戏里的贪吃蛇却因为它帮助人类吞吃废弃物而受到人们的喜爱，但是可能是因为废弃物吃的有点多，它的性格有点憨憨的，需要另外一位自然保护者的帮助他才能继续帮助人们保护环境，保护地球。**

**3.2.2游戏角色定义**

**憨憨的贪吃蛇**

**3.2.3游戏过程描述**

**游戏开始时，会随机出现贪吃蛇，他的身体长度固定，也会出现食物（废弃物），食物出现的位置是不一定的，而且每次食物出现的时间都只有5秒钟，食物消失之后会在另外的地方显现。贪吃蛇吃到食物，身体会加长，相应的（自然保护者--客户）分数会加1，移动速度开始加快，当达到要求的分数，晋级下一关，如果中间出现蛇撞到了墙壁或者是自己的身体，宣布游戏结束**

**3.2.4游戏控制描述**

**WSAD上下左右移动，空格键暂停，ESC键退出**

**3.2.5游戏关卡设定**

**蛇吃到每一关一定量的食物之后进入下一关，且移动速度越来越快**

**撞到墙壁，游戏结束**

**撞到自己的身体，游戏结束**

**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，蛇的身体长度**

**背景：黑色**

**墙壁：白色**

**食物：红色**

**蛇的身体颜色：橙色**

**3.3.2游戏动画**

**蛇根据蛇头的方向向前移动**

**蛇吃到食物后身体增长**

**食物消失之前会膨大**

**3.3.3游戏音效**

**蛇吃掉食物，撞到墙壁和身体，游戏胜利各自有一种音效**

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**