**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

182054329 贾轩

**作者：** 182054316 尚永基

182054319郭振华

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-28 | V1.0 | 正式上线了贪吃蛇大作战游戏，推出了游戏的基本模式与趣味模式 | 小组所有成员 | 小组所有成员 |

1. **引言**

**1.1编写目的**

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。

**1.2预期读者**

本说明书预期的读者是软件开发小组的产品实现人员。

**1.3参考资料**

1.《软件工程导论》 张海藩 著 清华大学出版社

2.《数据库系统原理教程》 刘韬 著 人民邮电出版社

3.《C程序设计》 谭浩强 著 清华大学出版社

4.《成功的软件开发》（蔡愉祖、邓本江等译)机械工业出版社)

5.《实用软件文档写作》 肖刚 著 清华大学出版社

6.《面向对象程序设计-Java》 张白一 著 西安电子科技大学出版社

7.《C#图解教程》 姚琪琳 译 人民邮电出版社

1. **项目概述**

**2.1开发背景**

系统名称:贪吃蛇大作战

任务提出者:软件开发小组成员

开发者:软件开发小组成员

用户:面向全球用户

运行该程序系统的计算中心:Windows 操作系统电脑芯片

**2.2意义**

“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；

**2.3应用现状**

贪吃蛇游戏是一个经典的游戏，它因操作简单、娱乐性强而广受欢迎。因此我们小组开发了一个操作简单、界面美观、功能较齐全的“贪吃蛇”游戏。

**2.4范围**

本游戏老少皆宜，即可满足老年人益智需要，打发中年人闲暇时间，提高青少年的动手能力。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

**3.1.2游戏主题**

**3.1.3游戏类型**

**3.1.4游戏风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**3.2.2游戏角色定义**

**3.2.3游戏过程描述**

**3.2.4游戏控制描述**

**3.2.5游戏关卡设定**

**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**