**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182054327吕煜 182054315牛畅宇182054326杨宇堃

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-28 | V1.0 | 完善本策划书 | 全体成员 | 吕煜 |

1. **引言**

**1.1编写目的**

本次项目的主要目的:为了让小组各位成员体验项目开发流程，更好的完成组内项目同时也为了提高大家的实践能力。学习面向对象开发的思想，并将其运用实际。

**1.2预期读者**

软件开发小组的产品实现人员

**1.3参考资料**

《c#面向对象程序设计第二版》 人民邮电出版社

百度文库、CSDN

1. **项目概述**

**2.1开发背景和意义**

我们之前运用包括数组在内的知识点，有做过《图书管理系统》，但那只是一个破冰练习。那么本次项目，是结合了课上的所有知识点，重点在于面向对象编程和c#语言综合运用。 当然，你目前看到的是我们的第一版，我们会带着大家完成一些核心功能，但是我们更多的是希望大家掌握后，能自己去完成一些我们布置的拓展功能，去编写一个属于自己的贪吃蛇项目，我们后续也还会不断的升级建设，大家敬请期待。

**2.2应用现状**

贪吃蛇游戏目前在游戏领域现状中有一些落时，但是这也是当初最基础的游戏，我们可以从最基础的游戏中练习与应用。

**2.3目标**

能够做出一款功能齐全、页面美观、可以注册登录的积分的游戏

计分的。

**2.4范围**

基本包含注册、登录、计分、增加长度、开始结束界面、背景音效、蛇的形状等功能。

**2.5作用**

带给玩家快乐、度过无聊时光。

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**