**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**贾程林 182054341

雷家辉182054332

郭杨182054317

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020.09.28 | VS.10 | 初代版本 | 全体成员 | 项目组长 |

1. **引言**

**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。**

**本说明书预期的读者是软件开发小组的产品实现人员。**

**参考文献：《C#面向对象程序设计》第二版 人民邮电出版社**

1. **项目概述**

**开发背景：贪吃蛇是家喻户晓的一款小游戏，因为它能深入吸引人，让人们爱不释手，而且该游戏简单易行，不论是手机，还是小游戏机，都能很顺利的运行，并且该游戏的编译并不会过分复杂。**

**开发意义：检测对代码开发的熟练度的应用，实践自己的学习。**

**应用现状：自我娱乐。**

**实现目标：游戏的控制模块做到易懂，易操作，给用户一个很好的游戏环境。**

**范围：所有人群 。**

**作用：帮助人们在空余时间放松愉悦自己。**

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**

**以娱乐为主的小游戏**

**3.1.3游戏类型**

**休闲益智类小游戏**

**3.1.4游戏风格**

**平面二维游戏，简单交互**

**3.1.5游戏运行环境**

**Microsoft Visual Studio 2010 Net 框架（.Net Framework）。**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**贪吃蛇大作战的游戏中，每个人在初始都化身为一条小蛇，通过不断获取食物使自己成长，并击败游戏对手获得胜利。**

**3.2.2游戏角色定义**

**游戏中有两种物体:蛇，食物**

**3.2.3游戏过程描述**

**在贪吃蛇游戏中，一条蛇在密闭的围墙内，在围墙内随机出现一个食物，通过按键盘上的四个光标键控制蛇向上下左右四个方向移动，蛇头撞到食物，则表示食物被蛇吃掉，时蛇的身体长一节，同时计1分，接着又出现食物，等待被蛇吃掉，如果蛇在移动过程中，撞到墙壁或身体交叉蛇头撞到自己的身体游戏结束。**

**3.2.4游戏控制描述**

**通过按键盘上的四个光标键控制蛇向上下左右移动。**

**3.2.5游戏关卡设定**

**游戏暂时设置为单关积分制类型**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**游戏动画界面，游戏开始按钮，暂停按钮，继续按钮，退出按钮。**

**3.3.2游戏动画**

**游戏动画分为开场动画和游戏结束动画。当进入游戏界面时，出现开场动画，当玩家失败或获胜分别获得失败和获胜动画。**

**3.3.3游戏音效**

**处于主界面时播放主题音乐，进入游戏后有游戏中音效并有吃食物的音效。玩家失败时有失败音效，获胜方有获胜音效。**

1. **项目进度安排**
   1. **Demo版本发布时间**

**2020.10.22**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2020.11.22**

* 1. **Beta版本发布时间**

**2020.12.22**

* 1. **正式版本发布时间**

**2020.12.31**