**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[班级学号姓名]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-29 | V1.0 | 创建本策划书 | 小组成员 | 杨慧炯老师 |

1. **引言**

编写目的：学习C#相关知识

预期读者：贪吃蛇游戏爱好者

参考资料：C#面向对象程序设计

1. **项目概述**

开发背景：贪吃蛇是一款经典的游戏，历史悠久，广受欢迎。所以我们决定开发一款操作简单、有挑战性的贪吃蛇游戏。

意义：提高小组成员的代码编译能力。

应用现状：缓解大学生学习的疲惫，丰富了课余生活。

目标：编写出功能完善的贪吃蛇游戏。

范围：包含贪吃蛇的基本玩法。

作用：提高小组成员的代码编译能力，编写出功能完善的贪吃蛇游戏。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

《9月29》

**3.1.2游戏主题**

通关升级类

**3.1.3游戏类型**

休闲小游戏

**3.1.4游戏风格**

像素风格

**3.1.5游戏运行环境**

VS2010

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

公元2020年9月29日诞生了一条小蛇，它从小被众蛇欺负，于是它想要变大变强，从此开始了它的贪吃生涯……

**3.2.2游戏角色定义**

名称：肯吃的小虫它

颜色：白色

**3.2.3游戏过程描述**

游戏开始时，界面内随机出现一个食物，玩家通过操作角色进行移动，吃掉不同食物获得不同的分数，然后身体变长，得到一定的分数后进入下一关，碰到墙壁或撞到自己的身体时小虫它死亡，游戏结束，显示得到的分数。

**3.2.4游戏控制描述**

控制移动：W↑（上） A←（左） S↓（下） D→（右）

**3.2.5游戏关卡设定**

得到100分进入下一关，小虫它移动速度加快。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

界面上有”开始游戏”、”关卡”、”退出”三个按钮。

**3.3.2游戏动画**

游戏开始时有开场动画，小蛇位于游戏窗口中心向右移动。

**3.3.3游戏音效**

进入界面有一个主题音乐，进入游戏后变为另一个音乐，小蛇死亡时播放结束音乐。

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**