**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

作者：182054305欧昱辰

182054306刘富花

182054307范强帅

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-24 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 欧昱辰，范强帅，刘富花 | 刘富花 |

1. **引言**

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。 预期读者:软件开发小组的产品实现人员。参考资料 :张海藩的《软件工程导论》第五版 清华大学出版社 肖刚等的《实用软件文档写作》 清华大学出版社

1. **项目概述**

为了更好的掌握关于C#的知识，我们以贪吃蛇的案例来进行学习，通过了解学习C#的各个模块来完善贪吃蛇游戏的各项功能，设置通关模式，达到一定分值进行升级，最终实现小游戏的应用。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

贪吃蛇大战游戏

**3.1.2游戏主题**

休闲娱乐类

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类型

**3.1.4游戏风格**

休闲风格

**3.1.5游戏运行环境**

Win7以及win10

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

贪吃蛇大作战

**3.2.2游戏角色定义**

贪吃蛇开始为一个方块点，通过吃到不同的方块点（食物）会边变长，每一关有不同的要求，达到要求进入洞穴可以进入下一关

**3.2.3游戏过程描述**

通过吃到不同的食物，蛇的长度变化不同。在超过时间后食物会变化位置

**3.2.4游戏控制描述**

W-向上 A-向左 S-向下 D-向右

**3.2.5游戏关卡设定**

根据贪吃蛇的长度，达到一定长度可以进入下一关，每一关的速度会越来越快。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏开始界面：贪吃蛇大作战（大标题）正上方居中 开始游戏（矩形）居中在界面的四分之三处 游戏设置（齿轮⚙形） 音乐开关（音标形）均在界面的左下方依次排列

**3.3.2游戏动画**

贪吃蛇根据用户输入改变方向，通过吃不同类型的食物可以变的更长。

**3.3.3游戏音效**

Fever-Feverクリオ(ドクターマリオ)————田中宏和

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

2020.9.30

**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**