**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：** 182054438 魏民

182054422 张红波

182054434 余毅

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-28 | V1.0 | 无 | 无 | 魏民 |

1. **引言**

目的：

通过C#课程设计，使学生能将学到的面向对象的程序设计思想应用到具体的工作和学习中，加深对类与对象的理解，要求学生能够对现实生活中许多具体的事物抽象出类，并掌握继承与派生，基类、虚方法和抽象方法和多态性的概念。

预期读者：

老师及其它小组的老师。

参考资料：

《C#面向对象程序设计》

1. **项目概述**

开发背景：

基于对于贪吃蛇大作战游戏的策划，巩固自己的编程能力。

意义：

通过这次课程设计掌握《C#面向对象程序设计》的编程思想，为后续课程打下基础。

应用现状：

Windows小游戏。

目标：

编写C#语言程序实现贪吃蛇游戏。一条蛇在密闭的围墙内，在围墙内随机出现多个食物，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。并实现多人- -起玩。

范围：

休闲益智游戏。

作用：

通过这次策划更加直观的了解C#的知识，巩固小组的开放能力。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

**小蛇成长记**

**3.1.2游戏主题**

**小蛇历经千险通过吞食食物不断长大**

**3.1.3游戏类型**

**休闲小游戏**

**3.1.4游戏风格**

**单机游戏**

**3.1.5游戏运行**

**VS 2010 C#**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**蛇——传说中的圣灵之物，仰头为神、俯首为魔。蛇是月亮国膜拜的神，月亮国的子民们都认为蛇是万能的主宰派来保护他们的守护者。这里有蟒蛇、眼镜蛇、小龙等等各种各样的蛇。蛇在这个岛屿就像空气一样自然的出现在各个角落。**

**在这奇幻的大陆上，在每一片土地都布满着魔法和冒险。勇士们，快带上自己的守护蛇，去和守护蛇一起变的更加强壮、迅猛，去神秘的天界去寻找月亮岛的秘密……那将是怎么的一个神奇的经历呢？我们一起去见证那份不可思议的历程吧！**

**3.2.2游戏角色定义**

**一个海上征战的勇士意外的漂流到了月亮岛，他发现自己来到的月亮岛上（且侍奉着蛇），于是他在岛上选择自己的小蛇，通过指挥它一起成长，来探索这片神奇的大陆。**

**3.2.3游戏过程描述**

**通过吃食物，走出迷宫，躲避陷阱捕食者，来探索这个新大陆。**

**3.2.4游戏控制描述**

**通过按动W：向上移动A：向左移动S：向下移动D：向下移动：Z：开始X：暂停/继续C：结束游戏**

**3.2.5游戏关卡设定**

**设置6个关卡，第一个关卡：是小蛇的诞生，勇士选择小蛇，开始探索；第二个关卡：是带小蛇探索大陆，从大陆的第一个板块（荒凉戈壁），在里面走探索迷宫，达到指定的成长值；第二个关卡：解锁大陆的第二个板块（无边沙漠），在里面寻找水源，达到指定的成长值；解锁大陆的第三个板块（恐怖森林），在里面吃食物，达到指定的成长值；解锁大陆的第四个板块（幽魂山谷），在里面找伙伴，达到指定的成长值；解锁大陆的第五板块（神秘天界），探索未知，达到指定的成长值；最后解锁月亮岛的秘密。。。。。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**主菜单：**

**上方有“游戏”，“设置”，“帮助”三个板块；**

**左边是游戏板块区域，右边是游戏信息和操作说明；**

**游戏界面设置：**

**选择小蛇；**

**选择边框颜色**

**设置游戏速度；**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

**PDD洪荒之力（纯音乐）**

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**