**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 |
| 2020-3-16 | V1.0 | 1. 制定行动方案以及行动目标 2. 描述项目的大体内容 | 郎佳兴，郑威，屈康，尹文浩 | 项目组长：郎佳兴 |

1. **引言**

**本文档主要介绍贪吃蛇游戏的运行程序以及相关的背景。通过开发一款C#语言贪吃蛇游戏，熟练掌握C#语言和面向程序设计方法，小组完成一个游戏项目的开发。**

**预期读者：玩家、业务或需求分析人员、测试人员、用户 文档编写者、项目管理人员。**

1. **项目概述：**

**2.1.开发背景及应用：近些年越来越多的游戏层出不穷，游戏商家们尽可能增加游戏的丰富度及难度却忽略了游戏本身能带来的简单的快乐。我们所开发的贪吃蛇小游戏操作简单并且内存占用小，能在您紧张工作或者学习之后为您带来触手可及的快乐。本游戏同时还能锻炼眼脑手的合作能力，是一款真正老少皆宜的游戏。**

**2.2.开发意义：巩固和加深同学们对C#语言的基本理解和掌握，利用C#语言来进行基本的软件设计，培养自主创新和合作解决问题的能力，提升同学们的合作与分工意识。**

**2.3.应用目标：进行大量脑力或体力劳动需要放松身心的人群**

**2.4.应用范围：电脑**

**2.5.应用作用：锻炼玩家手脑眼的配合，给玩家带来简单且触手可及的小快乐。**

**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：贪吃蛇通过吃食物不断变大，直到撑满屏幕或自杀死亡**

**3.1.3游戏类型：一款闯关益智冒险类游戏**

**3.1.4游戏风格：游戏风格是以像素为主，有圣诞，梦幻等风格**

**3.1.5游戏运行环境：该课程设计在设计与实验过程中需要在windows XP系统/window以上统中进行，程序设计要求在visual Studio 2010及以上平台。**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：在一个古老的大陆上，生活着一群蛇，相传他们是真龙的后裔，这群蛇都梦想成为真龙，因为大陆上流传着的传说中说到只有打败其他所有蛇，成为大陆上最长的那条蛇，才能够化身为真龙，于是这群蛇开始了无休止的战斗，他们通过吞噬一切资源来壮大自身，历尽无数磨难经历无数岁月，争夺着这唯一的真龙之位。**

**3.2.2游戏角色定义：主角：一条蛇，别名贪吃蛇。  
性格：热血，爱冒险。  
功能：通过身体移动，通过嘴巴吞噬食物。  
梦想：成为新的真龙，为此进行着冒险。  
身份背景：真龙后裔，可通过吞噬外物来壮大自身（外物包括食物等）。**

**3.2.3游戏过程描述：打开后进入初始界面（欢迎界面，游戏窗口，蛇的初始位置），游戏开局玩家扮演一条贪吃的小蛇，小蛇的目标是通过吃食物来使自己成长，玩家这时可以通过WASD来控制小蛇的前进方向，小蛇头部碰到食物即可成长，成长后分数增加且身体变长，玩家操作小蛇时不能让小蛇的头部碰到四周墙壁并且不能让小蛇的头部碰到自己的身体，否则游戏失败需要重新开始。满足条件后进入下一关，直至死亡或者玩家退出游戏**

**3.2.4游戏控制描述：WASD控制上下左右移动，空格键暂停和继续，ESC退出**

**3.2.5游戏关卡设定：每次吃完一个食物，会随机出现一个新的食物，蛇的长度会随之增长，吃到一定的食物数量或者长度到达一定长度后关卡升级，进入下一关。关卡升级后速贪吃蛇的移动速度会变快**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面：2D横屏过关**

**3.3.2游戏动画：2D虚拟场景**

**3.3.3游戏音效：**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间：暂定**

**4.2 Alpha版本发布时间：暂定**

**4.3 Beta版本发布时间：暂定**

**4.4 正式版本发布时间：暂定**