**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：1820543班**

**182054308 姚苑杰 182054340 杨东亭 182054334 张艺祖 182054324韩程吉**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-28 | V1.0 | 引言、项目概述 | 姚苑杰、 |  |

1. **引言**

本文档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文档进行代码的编写和测试，通过对此次贪吃蛇大作战游戏的编写来提升小组成员面向对象编程能力。

本文档书预期的读者是软件开发小组的产品实现人员。

参考资料：

张海藩：《软件工程导论》第五版   清华大学出版社

肖刚等：《实用软件文档写作》   清华大学出版社

郑宇军：《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：

为了迎合众多用户的需求我们开发出一套适合各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的贪吃蛇游戏。

意义：

贪吃蛇是大众化的一个小程序，人们生活中是一个很常见的一个游戏，人们对它并不陌生，在紧张的现在生活中给人们带来了不少的乐趣，能满足人们业余时间的适当放松，在紧张的生活节奏中适当的放松一下，保持好的心态。

应用现状：

编写项目策划书

目标：

游戏具有开始游戏，暂停游戏，结束游戏游戏帮助提示等功能。且软件界面友好，可扩展性好，它应该操作简便，它应具有关卡功能，使用户对此软件有较强的兴趣和深入探索的动力。

范围及作用：

    虽然现在市面上存在着各种各样的游戏版本,可是贪吃蛇其市场还是相当大的。 因为它的特殊在于它能吸引人更深入，随着游戏速度不断加快 ，其刺激性也更强 。能够说该游戏的优势在于它的简单易行，都能很快顺利的运行 。 对于在外忙碌的人，这样的小游戏刚好迎合了她们的需求。 贪吃蛇它是人不断向前追求的象征.就像现代的人只有不断努力向前才能得到自己想要的。 而食物也是随机出现的，就像现在社会存在的机会，而我们只有找好自己的目标才能成功。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

**3.1.2游戏主题**

**3.1.3游戏类型**

**3.1.4游戏风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**3.2.2游戏角色定义**

**3.2.3游戏过程描述**

**3.2.4游戏控制描述**

**3.2.5游戏关卡设定**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

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**