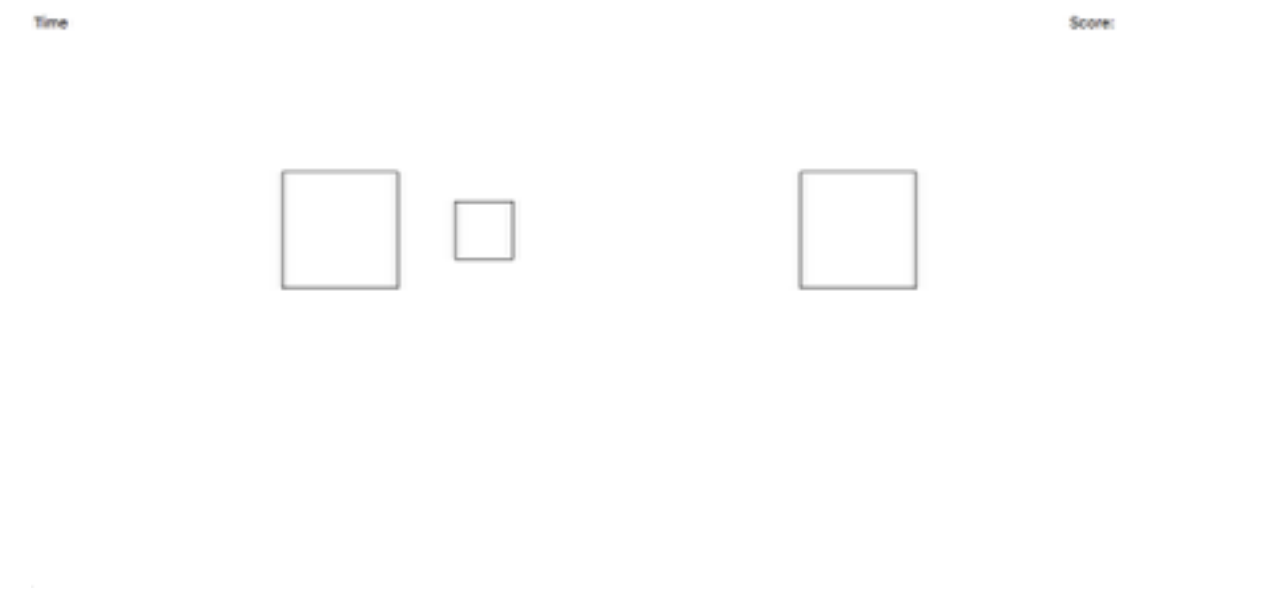


```
*****
Report: HW2
Author: F74042028 林有容
Class: 乙班
Description:
*****
```

### 遊戲玩法：

遊戲左方的方塊是判斷區。右方會不斷跑出方塊，小方塊需要按鍵盤「L鍵」消除，大方塊需要用「空白鍵」消除。需要在方塊進入右方判斷區時，按下相應的鍵。時間限制30秒。



遊戲的主要角色為：MyRect, Bullet二類。程式的邏輯是：在視窗範圍之外設置一個會不斷射出鼓面(Bullet)的MyRect物件，每一個射出的Bullet在被Construct時，都會將自己的pos().x()以SIGNAL-SLOT方式，連接到MyRect物件。

MyRect負責接收使用者的keyPressEvent，並判斷是否命中。當MyRect接收到keyPressEvent時，會judge()所有Bullet的位置，如果有Bullet的位置與HitZone的位置重合，並且使用者輸入需要消除該Bullet需要的按鍵時，就會將該物件移至(-1000, -1000)位置，並delete該物件。由於相鄰Bullet會保持一定距離，因此可以確保每次只會有最當前的子彈會被delete。

而Scene是個繼承自QGraphicsScene的物件，表示遊戲畫面; MainWindow物件是遊戲的進入畫面。Parameter標頭檔是個包含各種參數的巨集，如螢幕長寬、鼓面大小等等。

UML Diagram :

