

✂ 截圖：開始－>遊戲中－>遊戲結束時



✂ How to play?

按下 **start** 進入遊戲畫面,再次按下 **start** 後遊戲開始

按下 **J** 打擊藍色鼓點,按下 **K** 打擊紅色鼓點

遊戲結束後可以選擇 **restart** 再次遊戲或 **exit** 離開遊戲

✂ Program architecture?

我使用了很多的 **pushButton** 跟 **label** 功能.

遊戲主畫面(**mainwindow.ui**)固定了視窗大小並且播放一首背景音樂

進入遊戲後的畫面(**form.ui**) 以按下 **start** 按鈕為 **signal** ,之後計時器

(**time**)會開始倒數,播放遊戲音樂,同時產生鼓點,並隱藏 **start** 按鈕(美觀用),分數的計算(**score**)也在此時開始運作.

鼓點的移動(**movelabel**)我是讓他沿 **X** 座標移動,藉由 **keyPressEvent** 判定是否得到分數,並讓鼓點在得分和到達鼓譜時 **hide** 之後 **move** 回原本出發點,寫迴圈使他可以重複出現

遊戲結束(**time=0**)的時候音樂會停止,鼓點會被隱藏(**hide**)並且跳出 **restart** 和 **exit** 按鈕

✍ UML class diagram

Form
+ Form(QWidget *parent = 0)
- on_pushButton_clicked()
- timer_timeout()
- movelabel();
- <i>keyPressEvent</i> (QKeyEvent *event)
- on_pushButton_4_clicked()
- on_pushButton_5_clicked()

MainWindow
+ MainWindow(QWidget *parent = 0)
- on_pushButton_clicked()
- on_pushButton_2_clicked()