**UML Class Diagram:**

**Scene**

<<Constructor>>+Scene()

+Init()

+bgChange()

+bgRecover()

+gameInit()

+mousePressEvent(\*event : QGraphicsSceneMouseEvent)

+keyPressEvent(\*event QKeyEvent)

+dis : Integer

+btn\_start : Btn\*

+btn\_exit : Btn\*

+btn\_back : Btn\*

+btn\_pause : Btn\*

+btn\_conti : Btn\*

+btn\_start\_w : Integer

+btn\_start\_h : Integer

+btn\_exit\_w : Integer

+btn\_exit\_h : Integer

+btn\_back\_w : Integer

+btn\_back\_h : Integer

+matong : Rail\*

+matong\_w : Integer

+matong\_h : Integer

+labi : Rail\*

+drum1 : Drum\*

+drum2 : Drum\*

+drum1\_w : Integer

+drum1\_h : Integer

+drum2\_w : Integer

+drum2\_h : Integer

+num\_drum : Integer

+num : Integer

+rand\_list : QList<> : Integer

+drum\_list : QList<> : Drum\*

+timer : QTimer\*

+timer\_drum : QTimer\*

+screenMode : Integer

+\*score1 : Score

+mytime : myTimer\*

+mybox : QMessageBox\*

+bgm : QSound\*

+bgm2 : QSound\*

+shit\_hit : QSound\*

+end : QSound\*

+haha : QSound\*

+x : Integer

+endofgame()

+timeup()

+random()

**Btn**

<<Constructor>>+Btn()

**Drum**

<<Constructor>>+Drum()

+advance(phase : Integer)

+setspeed(speed : Integer)

**myTimer**

<<Constructor>>+myTimer()

+startTime()

+initialize()

+time : Integer

+\*timer : QTimer

+counting()

**Rail**

<<Constructor>>+Rail()

**Score**

<<Constructor>>+Score()

+increase\_shit1()

+increase\_shit2()

+decrease\_shit1()

+decrease\_shit2()

+nono()

+initialize()

+score : Integer

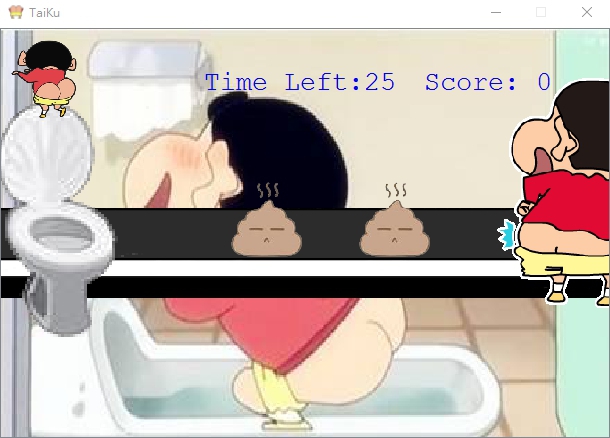
**Screen Shot && How to Play:**

<<主畫面>>

BGM:蠟筆小新唱豬之歌

點擊: 下方右邊的蠟筆小新 -> 進入遊戲

點擊: 下方左邊的小葵 -> 結束遊戲 (會聽蠟筆小新的笑聲8秒後結束程式)

<<遊戲畫面>>

BGM:蠟筆小新唱我的熱情

點擊:左上角的露屁股的蠟筆小新 -> 返回主畫面

當大便到馬桶時，按相應的按鍵即可增加相對分數，沒按到則反之。

消掉同時會有不同音效

<<生氣的大便>>

產生機率：1/2

按鈕：D

消去： +2分

漏掉： -2分



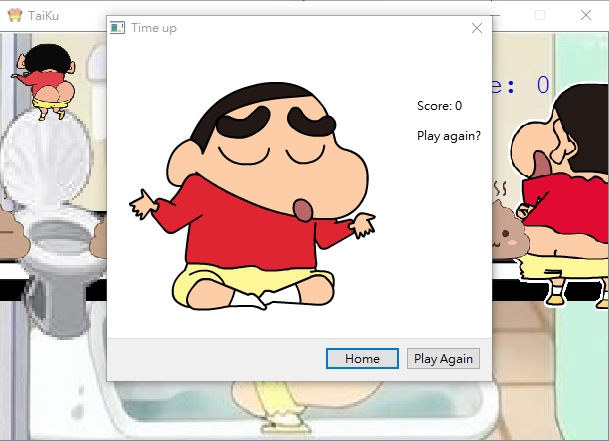
<<開心的大便>>

產生機率：1/2

按鈕：A

消去：+1分

漏掉：-1分



<<時間到畫面>>

當計時到了，會跳出視窗，音效，顯示你的分數

點擊：Play Again -> 就會再次開始遊戲

點擊：Home -> 回到<<主畫面>>

**Program Architecture:**