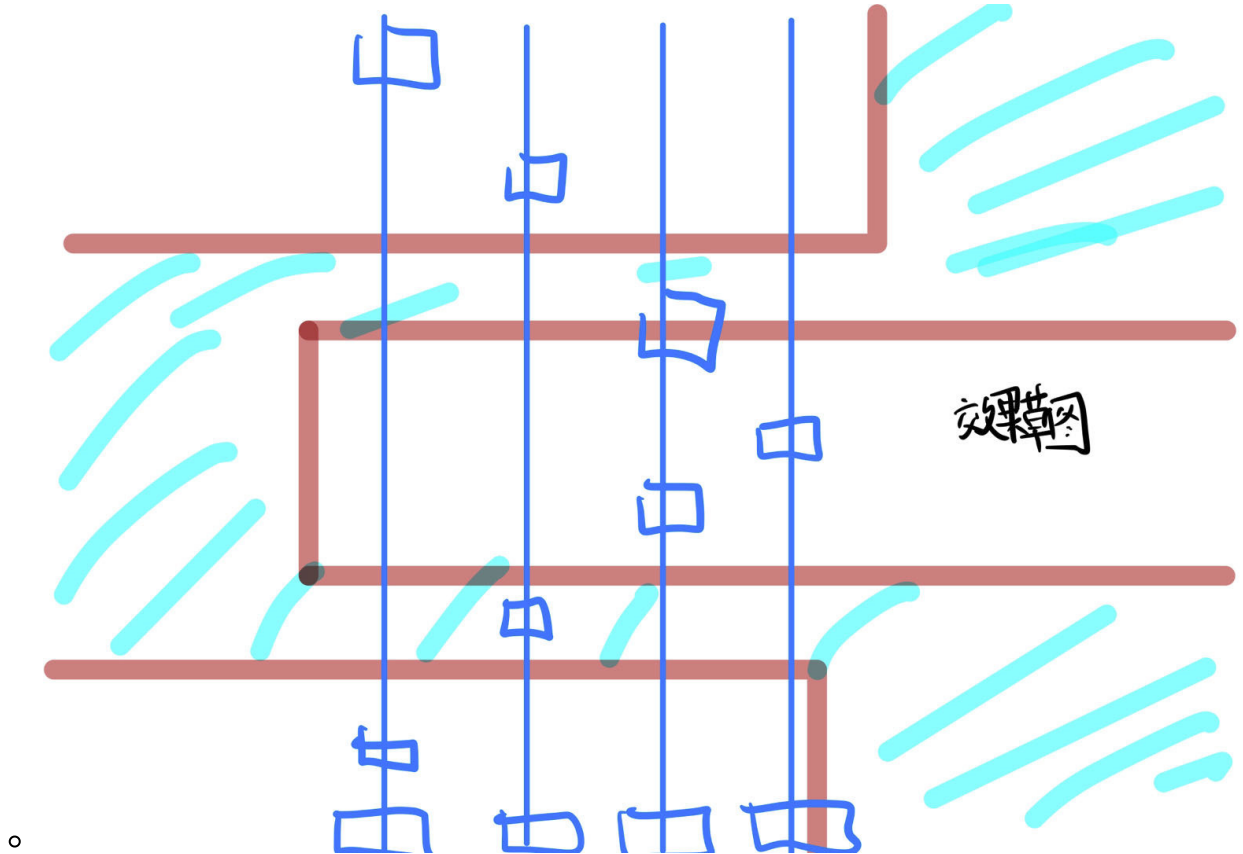


# QT homework

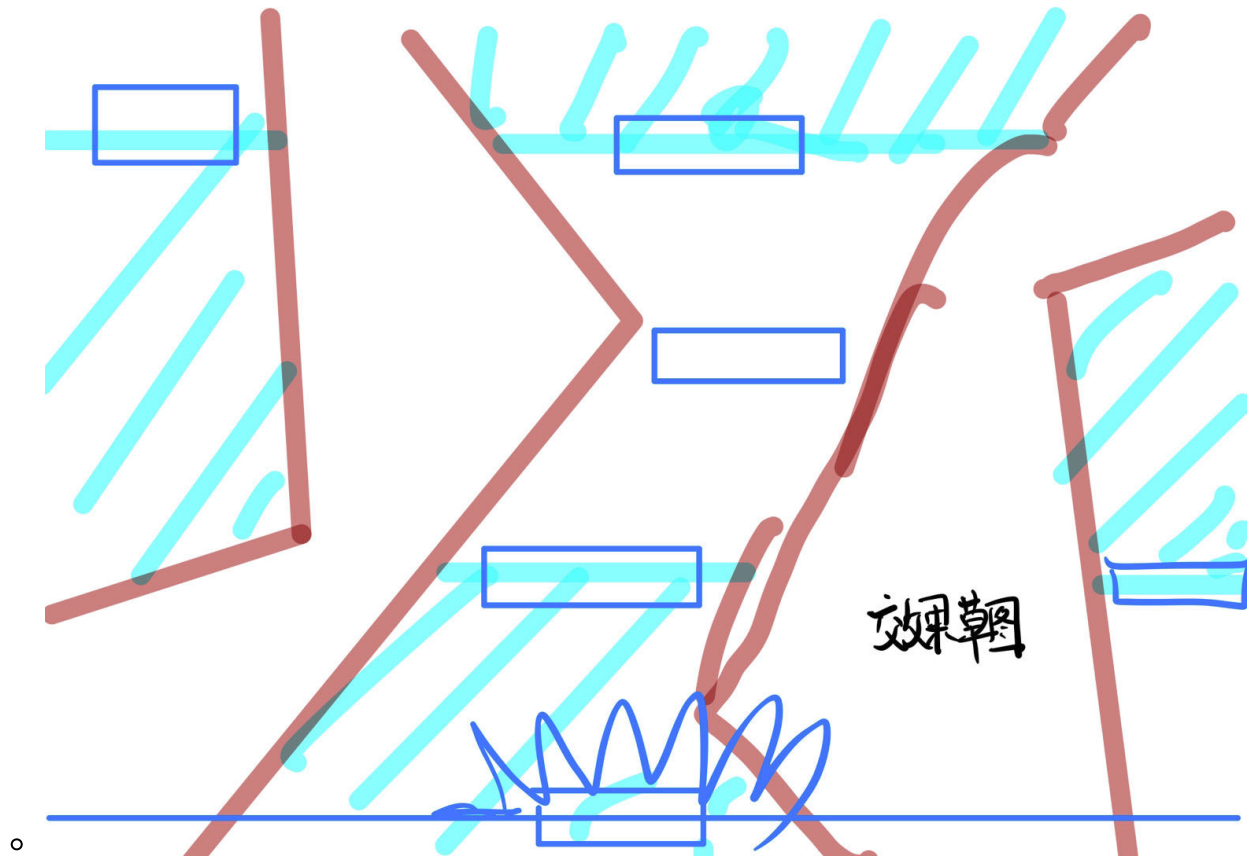
## 一个想法

### 关于玩法

- 左手控制键盘，打击tap/hold
- 右手控制鼠标，保证鼠标/人物处于蓝色区域（加分），无色区域，不在红色区域（扣血）
- 方案a：tap与hold在固定的四个轨道（易于读谱，易于制谱，缺点是玩法有些割裂）



- 方案b：tap与hold在区域里（不易于制谱.....）



## 关于铺面

- 由于编辑可视化制铺工具十分困难，且鸡肋。可以考虑使用arcade铺面进行转谱
- 具体做法以后再讨论吧.....
- 关于arcaea铺面格式: <https://wiki.arcaea.cn/index.php?title=谱面格式&action=edit>
- 关于arcade下载: <https://www.schwarzer.wang/mug#arcade>
- 关于arcade教程: <https://www.bilibili.com/video/BV177411b7QH>

## 一些机制

- 红色区域仅仅扣血，不扣分
- 结合剧情? .....
- 变速及铺面效果
  - timing
    - 正向, 负向, 0
  - timinggroup
  - nopinput
  - 特效?
- 铺面解锁
  - 达到一定的级别?

## 其他细节

- 开始界面
  - 开始游玩
  - 看板娘qwq
  - 设置

- 调节延迟
  - 调节音量, 背景亮度
  - etc.....
- 进入游戏
  - 选曲
    - 不同难度
    - 隐藏?
  - mod (简单模式? 严判模式? )
- 游玩
  - 暂停界面
    - 重新开始
    - 继续
    - 返回
  - 判定
    - 打击效果
    - 打击区间
- 结算界面
  - acc
  - 成绩
  - 返回
  - 看板娘qwq
- 剧情