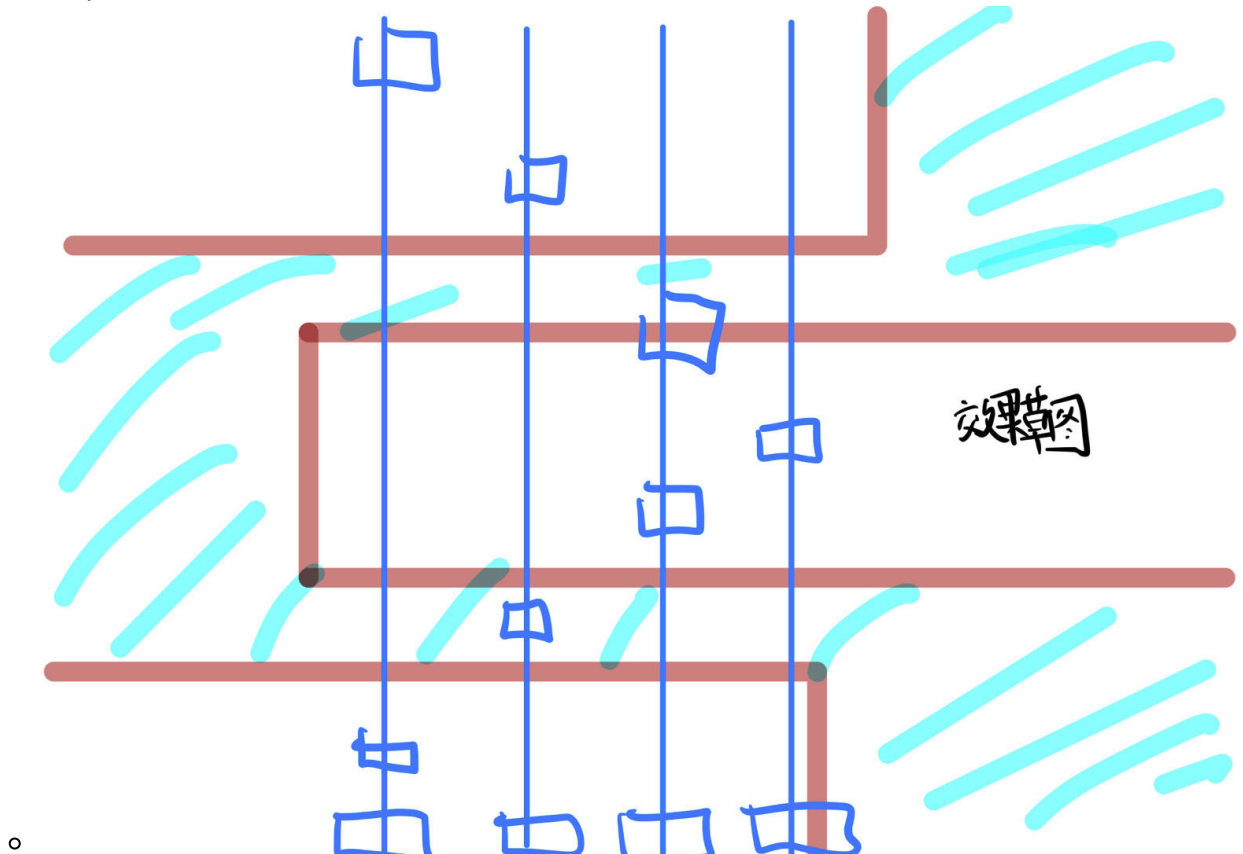


QT homework

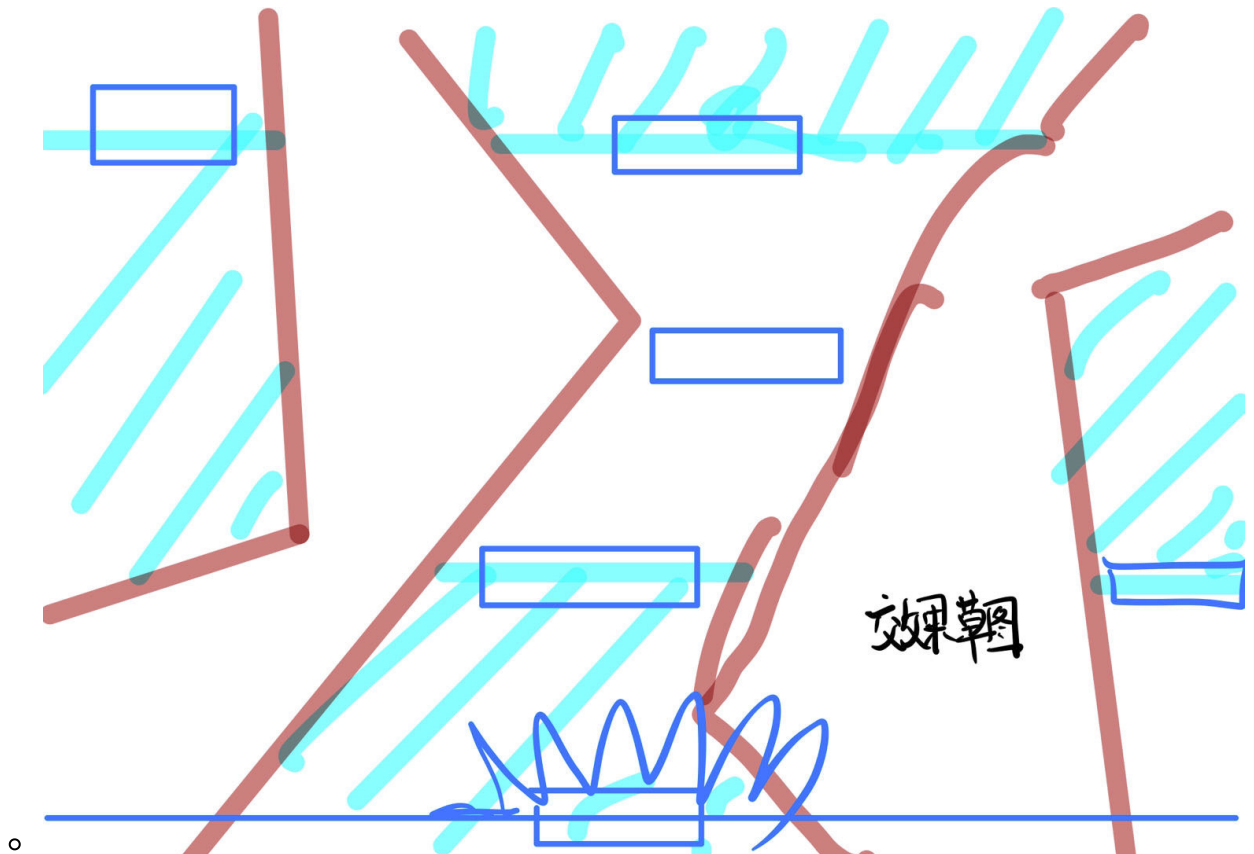
一个想法

关于玩法

- 左手控制键盘，打击tap/hold
- 右手控制鼠标/键盘，保证人物处于蓝色区域（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

- 由于编辑可视化制谱工具十分困难，且鸡肋（）。为了对音方便并增加可扩展性，我们考虑使用arcade铺面进行转谱
- 具体做法

Timing

- Timing代码如下
- `timing(t,bpm,beats);`
 - **t(ms)**: Timing起始位置，数字为整数
 - **bpm**(拍/分钟): 节奏速度，数字为不可省略小数点后两位的一个数
 - **beats**(四分音个数(拍)): 表示每多少个四分音符(拍)为一小节（出现一条小节线），数字为不可省略小数点后两位的一个数，比如4.00就是4/4拍，代表四拍一小节
 - 需要注意的是每个谱面一定要有一个t=0的Timing！而且其bpm数值不可为负数！

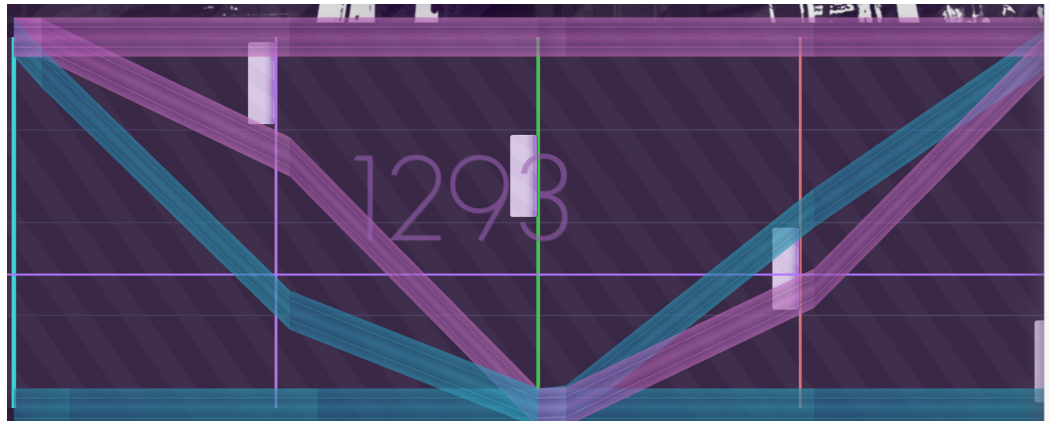
地面Note & 地面Hold

- 地面Note & 地面Hold代码如下
 - `(t, lane);`
 - `hold(t1,t2, lane);`
 - **t(ms)**: 地面Note所在时间，数字为整数
 - **t1,t2(ms)**: 地面Hold物件开始/结束的时间，数字为整数，**t1 < t2**
 - **lane(1-4)**: 物件所在轨道，一般情况下轨道的编号从左到右依次为1, 2, 3, 4，绝大部分情况下也只需要用到1~4轨道

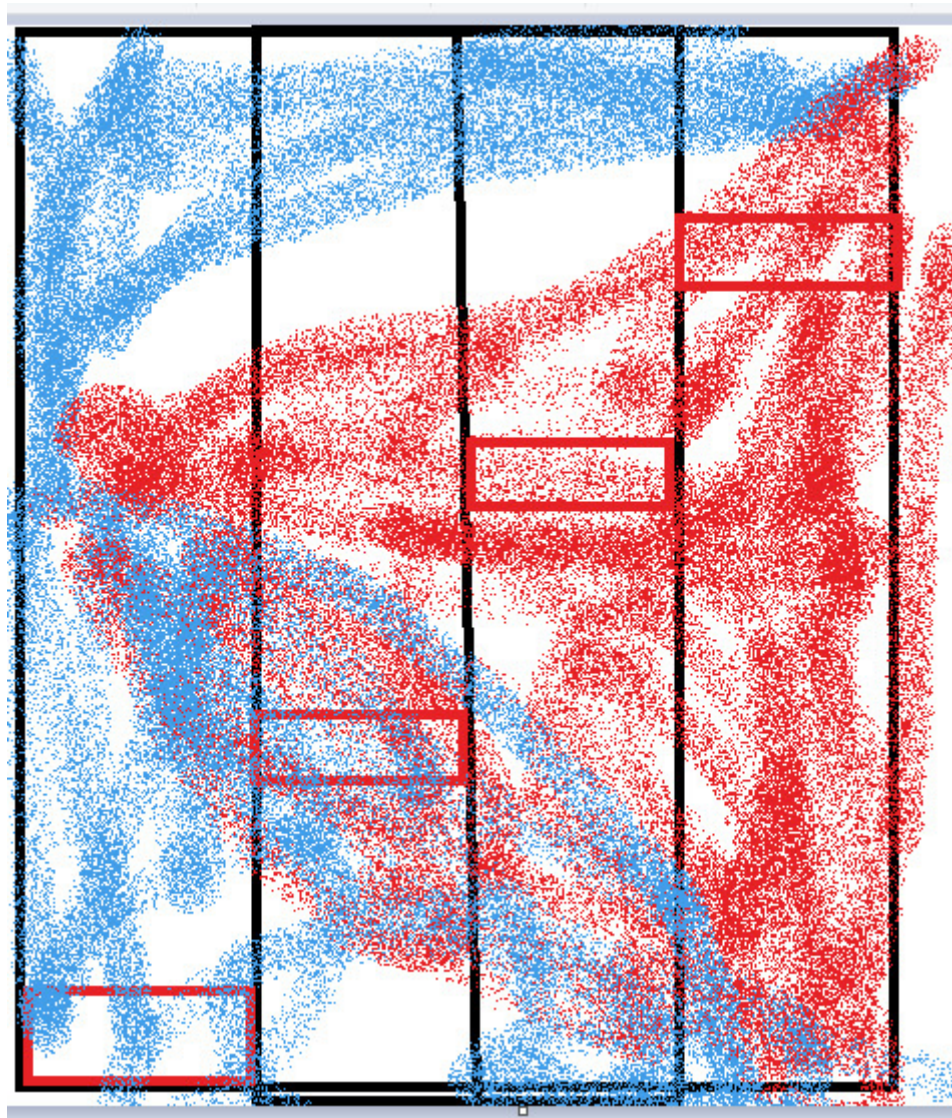
Arc & 天空Note (Arctap)

- Arc & Arctap代码如下

- `arc(t1,t2,x1,x2,easing,y1,y2,color,hitsound,skylineBoolean);`
 - **t1,t2(ms)**: Arc物件开始/结束的时间，数字为整数，
 - t1可以等于t2
 - **x1,x2**: 代表Arc物件开始/结束时的横坐标
 - **easing(b,s,si,so)**: Arc滑动方式。b = bezier, s = straight, si = sine in, so = sine out。
 - 当t1=t2时都是直的
 - **y1,y2**: 代表Arc物件开始/结束时的纵坐标
 - 在本游戏中全为0!
 - **color**: Arc颜色，0蓝，1红，2绿。
 - **hitsound**: 这不重要
 - **skylineBoolean**: (false,true): 判定这一段Arc是不是天空Note的判定线（黑线）。false为普通Arc, true为天空Note的判定线，但是只要有Arctap本参数就无意义（会将此Arc的类型强制转换为天空Note的判定线）
 - 当skylineBoolean=true, 并且该Arc上有天空Note (Arctap) 时，代码如下
 - `arc(t1,t2,x1,x2,easing,y1,y2,color,hitsound,true)`
`[arctap(tn1),arctap(tn2),.....,arctap(tnm)];`
 - **tn1,tn2,.....,tnm(ms)**: m个天空物件在这条判定线上的时间点，数字为整数，且不能超出t1和t2的区间
- ※※在本游戏中※※
 - 对于任意时间一个截面从左至右：
 - 检测这一段的arc
 - 遇到blue -> 寻找另一个blue -> pop掉两者，两者之间涂上蓝色
 - red同理，两者之间涂上红色
 - 允许重叠，若出现奇数对，忽略.....
 - 举个栗子：



- 应当表现为



- 代码为:

```
(134100,1);
arc(134100,134400,-0.50,-0.50,s,0.00,0.00,0,none,false);
arc(134100,134250,1.50,1.50,s,0.00,0.00,1,none,false);
arc(134100,134250,1.50,-0.50,si,0.00,0.00,1,none,false);
arc(134100,134250,1.50,-0.50,b,0.00,0.00,0,none,false);
(134175,2);
arc(134250,134400,-0.50,1.50,si,0.00,0.00,1,none,false);
(134250,3);
arc(134250,134400,-0.50,1.50,so,0.00,0.00,0,none,false);
arc(134250,134400,1.50,1.50,s,0.00,0.00,1,none,false);
(134325,4);
```

Timinggroup

```
timinggroup(){
  //正常aff语句
};
```


- noinput

- 关于arcaeaplan格式: <https://wiki.arcaeaplan.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

- 5 / 6

- 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
 - 新手教程!!!!
 - 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
 - 两种满分: ap/无伤/无伤ap
 - 返回
 - 看板娘qwq
- 剧情

其他

- 我们的项目github: <https://github.com/HGAQ/QT-homework->