Main –

선언 : 화면의 해상도 결정, NOTE\_SPEED, SLEEP\_TIME, REACH\_TIME 등 전역변수 선언

RyhmMaster class 생성자 호출

RythmMaster extends JFrame -

선언 : screen, 시작화면, 종료버튼, 시작버튼, 왼쪽 오른쪽 버튼, easy hard 버튼

생성자 : tracklist에 음악정보 추가, 화면 실행, 버튼 모두 구현, menubar 구현

Paint(Graphics g) : 화면 출력

screenDraw(Graphics g) : repaint 이중버퍼 with Paint

selectTrack : tracklist에서 해당 음악 가져옴

selectRightLeft : trackList index변경

gameStart : 버튼 수정 및 game.start() 호출

backMain, enterMain : 버튼 수정 및 game.close호출

Game extends Thread -

선언 : noteRoute, noteRouteLine, judgementLineImage, combo 관련, judge 관련, BlueFlame,

생성자 : tittleName, difficulty, musicTitle 설정

screenDraw : 게임 내 실행화면, Note.isProceeded 이면 Note 삭제, 콤보 구현, Life구현, GameOver

PressKey, ReleaseKey : A, S, D, F, H, J, K, L 키보드 소리 및 그래픽, judge 호출

Run : dropNotes에 노래제목 전달 후 호출

Close : gameMusic 닫기 함수 종료

dropNotes : note의 시간을 곡마다 배열로 저장, 곡 빠르기 설정, while문으로 note drop(try catch)

judge : notelist와 비교하여 note판정, judgeEvent 호출

judgeEvent : Miss, Late, Good, Great, Perfect, Early 판정 후 해당 이미지 출력

Note extends Thread –

선언 : noteImage, Note의 x, y 좌표(judgement라인에 빠르기에 상관없이 도달하기 위해 y좌표 조정), noteType, proceeded

생성자 : 위치에 따라 ASDFHJKL으로 this.noteType에 저장

getNoteType : return NoteType

isProceeded : return proceeded

close : proceeded false

screenDraw : note 출력

drop : y값을 더해주면서 내려옴, if(judgementLine 벗어나면) Miss, combo=0, life 감소

run : while true (drop 호출, proceed면 sleep\_time, interrupt호출) – try catch

judge : 눌렀을 떄 Note의 y값으로 판정, 콤보 계산, 해당 score 조정

getY : return y;

KeyListener extends KeyAdapter –

keyPressed : 키보드 입력 반환

keyReleased : 키보드 땜 반환

Beat –

선언 : time, noteName

get set Time : time 설정, return

get set NoteName : noteName 설정, return

생성자 : time, noteName 설정

Track –

선언 : startImage, gameImage, startMusic, gameMusic, titleName

Get set all : 전부 get하고 set하는 함수 선언

생성자 : track 곡 관련 정보 정의

Music extends Thread –

선언 : player, isLoop, file, fis, bis

생성자 : isLoop 초기값 설정, music 정보 (try catch)

getTime : return player.getPosition

close : 음악 종료, isLoop false

run : 음악실행, fis, bis로 thread 구성하며 진행 (try catch)