

Wood

```
#scene_w: QGraphicsScene*
#timer_w: QTimer*
```

```
+Wood(x: float,y: float, w: float, h: float, timer: QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~Wood()
+charIdentiify(): int
+hitEffetc(): void
```



WoodBar

```
+WoodBar(x: float,y: float, w: float, h: float, timer: QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~Wood()
```

<<abstract>>

Bird

```
-been_hit: bool
#timer_b: QTimer*
#scene_b: QGraphicsScene*
+pic_path: QStrng
```

```
+Bird(x: float,y: float, radius: float, timer:QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~Bird()
+charIdentify(): int
+hitEffect(): void
+virtual showFeature(): void
+setLinearVelocity(velocity: b2Vec2): void
```

GreenBird

```
+GreenBird(x: float,y: float, w: float, h: float, timer: QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~GreenBird()
+showFeature(): void
```

RedBird

```
+RedBird(x: float,y: float, w: float, h: float, timer: QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~GreenBird()
+showFeature(): void
```

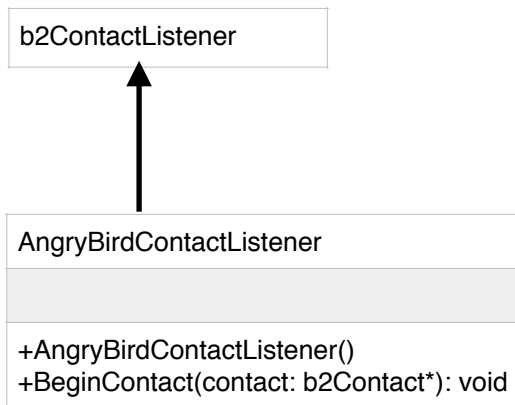
YellowBird

```
+GreenBird(x: float,y: float, w: float, h: float, timer: QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~GreenBird()
+showFeature(): void
```

BlueBird

```
-copy1: RedBird*
-copy2: RedBird*
-radius_b: float
-been_show: bool
```

```
+GreenBird(x: float,y: float, w: float, h: float, timer: QTimer*,world: b2World*, scene: QGraphicsScene)
+virtual ~GreenBird()
+showFeature(): void
```



#### How To Play:

- (1) 用滑鼠抓住彈弓上的鳥，向後拉。
- (2) 滑鼠放開，鳥會發射出去
- (3) 點擊下一隻彈弓上的鳥將其射出，或是點擊其他地方(彈弓上的鳥以外的地方皆可)，可以觸發飛行中的鳥的技能。
- (4) 過關目標以擊種綠色的豬為主，豬一旦被鳥擊中、或是被周圍倒塌的建物撞到數次後，將死亡，並且遊戲結束。
- (5) 若是在沒有擊中豬的條件下將全部(五隻)鳥都發射完畢，則遊戲也會結束。

鍵盤指引：

- (a)Key E：結束遊戲(關閉視窗)
- (b)Key R：重新開始
- (c)Key T：遊戲暫停/繼續