資訊系108 F74041179李翊倫 pd2-Taiko

遊戲玩法:

進入開始畫面後

以滑鼠點擊或是鍵盤按下任意鍵後繼續

進入選擇難易度畫面

以滑鼠任意點擊其中一個難度繼續

其中有Easy、Normal、Hard、Expert、Technical，難度由易到難

進入遊玩畫面後

以z打擊紅色圖標

以x打擊藍色圖標

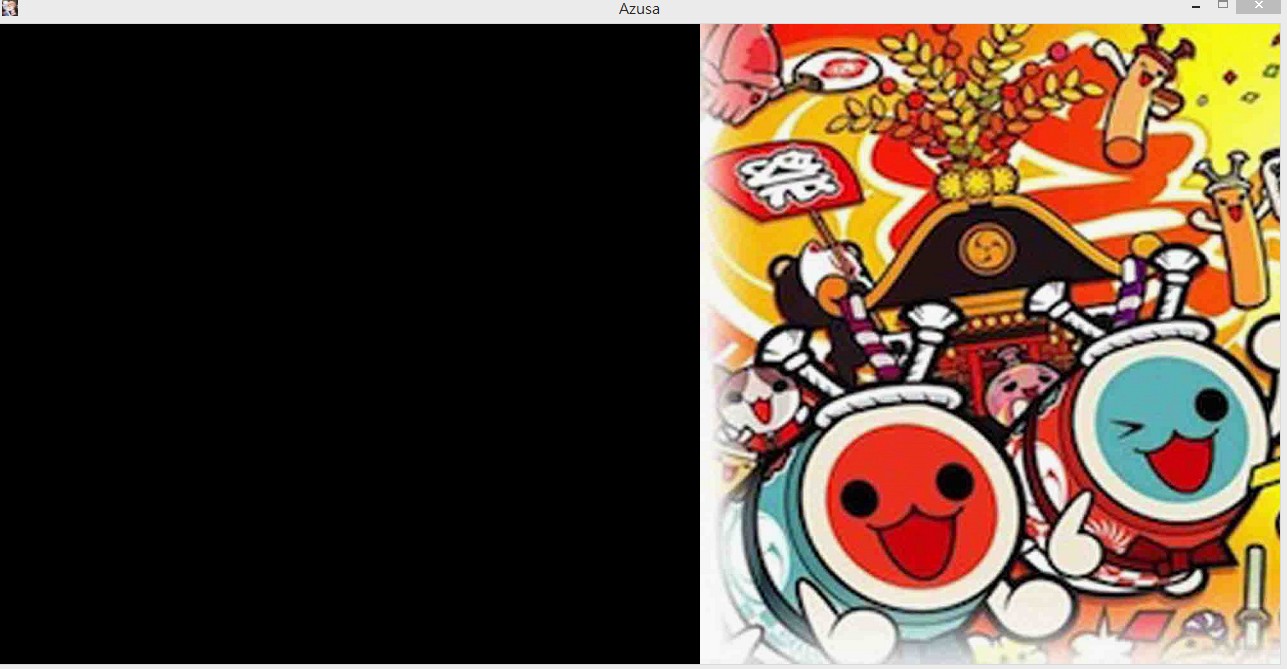
過一段時間即進入分數結算

進入分數結算畫面後

點擊畫面則回到最初始畫面

遊戲畫面截圖:

1. 開始畫面
2. 點擊開始畫面後，圖片會漸漸向右移動



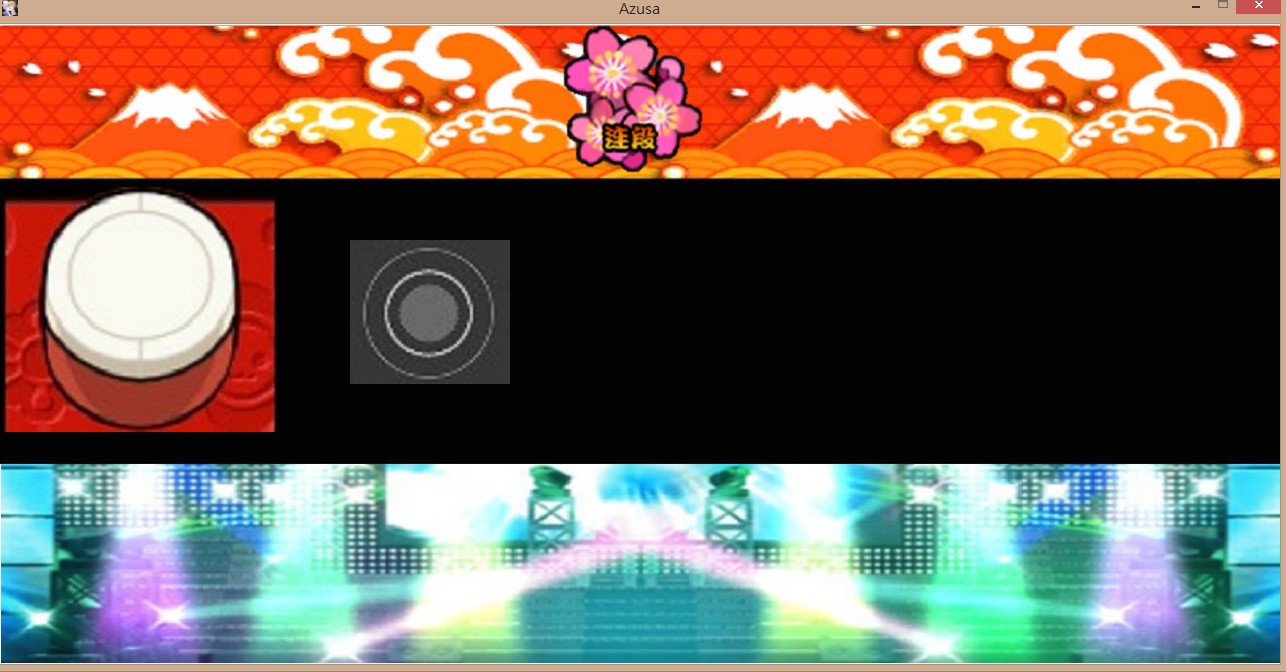
1. 選擇難易度



1. 選擇任一難度後會變色



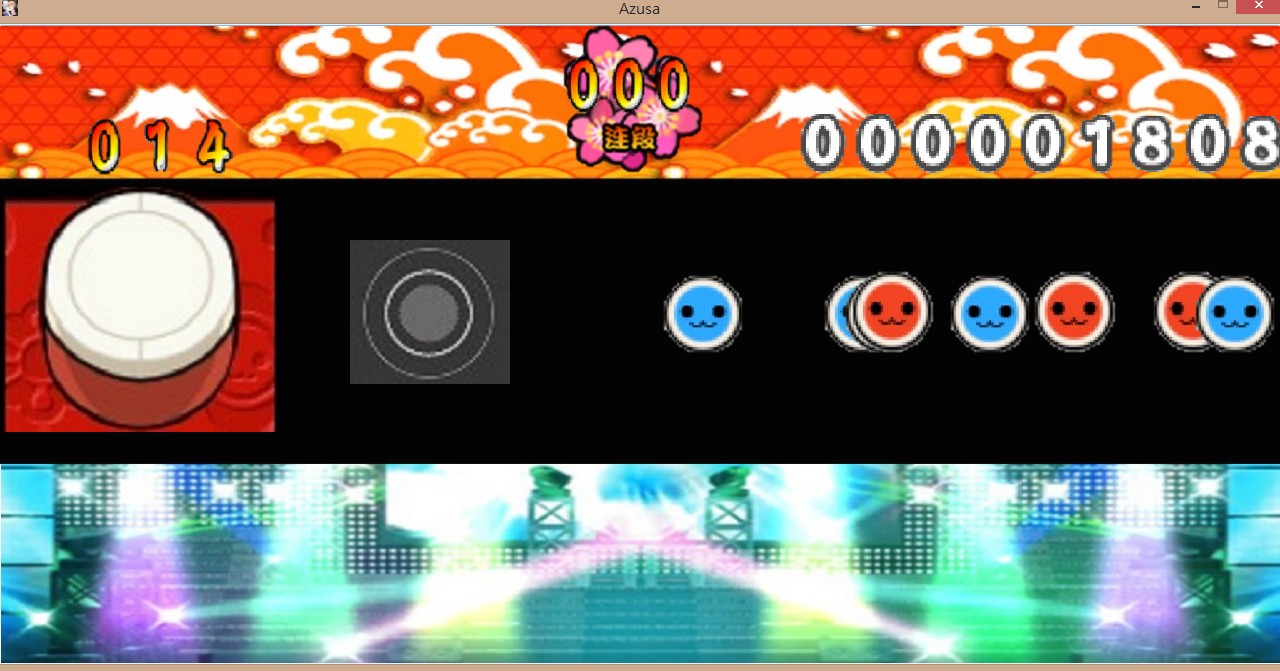
1. 遊玩畫面



1. 遊玩畫面2



1. 遊玩畫面3



1. 遊玩畫面4



1. 分數結算



程式架構:

全部圖示以pushButton或是QpushButton為主的圖形化介面，加上timer把各種事件connect起來，還有各種暫時紀錄數值的參數，構成這個pd2-Taiko的程式。

UML:

類別名稱 :

MainWindow

資料成員 :

opa : double

opa2: double

opa3: double

opa4: double

opa5: double

opa6: double

opa7: double

timer:QTimer

timer2:QTimer

timer3:QTimer

timer4:QTimer

timer5:QTimer

timer6:QTimer

timer7:QTimer

timer8:QTimer

timer9:QTimer

timer10:QTimer

timer11:QTimer

timer12:QTimer

timer13:QTimer

timer14:QTimer

timer15:QTimer

timer16:QTimer

timer17:QTimer

timer18:QTimer

timer19:QTimer

bgm:QMediaPlayer \*

effect2:QGraphicsOpacityEffect \*

screenW : integer

screenH : integer

game\_ready\_t : integer

shoot\_interval : integer

shoot\_speed : integer

game\_con\_pre : integer

game\_con\_pos : integer

game\_combo\_max : integer

game\_combo : integer

game\_perfect : integer

game\_cool : integer

game\_miss : integer

game\_score : integer

game\_red : integer

game\_blue : integer

game\_mode : integer

game\_score\_temp : integer

game\_score\_init : integer

game\_score\_plus : integer

game\_combo\_bonus : integer

game\_time\_init : integer

game\_time : integer

scene : integer

成員函數:

+OP():void

+game\_new() : void

+result() : void

+init() : void

+*keyPressEvent*(QKeyEvent \*e) : void

+game\_match\_red() : void

+game\_match\_blue() : void

+OP\_Move() : void;

+OP\_fade() : void;

+OP\_Vol() : void;

+mode\_fade() : void;

+mode\_fade2() : void;

+game\_fade() : void;

+game\_ready() : void;

+game\_shoot() : void;

+game\_shoot2() : void;

+game\_right() : void;

+game\_left() : void;

+game\_fade2() : void;

+game\_timer() : void;

+game\_end() : void;

+game\_end2() : void;

+result\_fade() : void;

+result\_fade2() : void;

+result\_jump() : void;

* on\_pushButton\_clicked() : void;
* on\_pushButton\_2\_clicked() : void;
* on\_pushButton\_3\_clicked() : void;
* on\_pushButton\_4\_clicked() : void;
* on\_pushButton\_5\_clicked() : void;
* on\_pushButton\_6\_clicked() : void;

-on\_pushButton\_26\_clicked() : void;