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

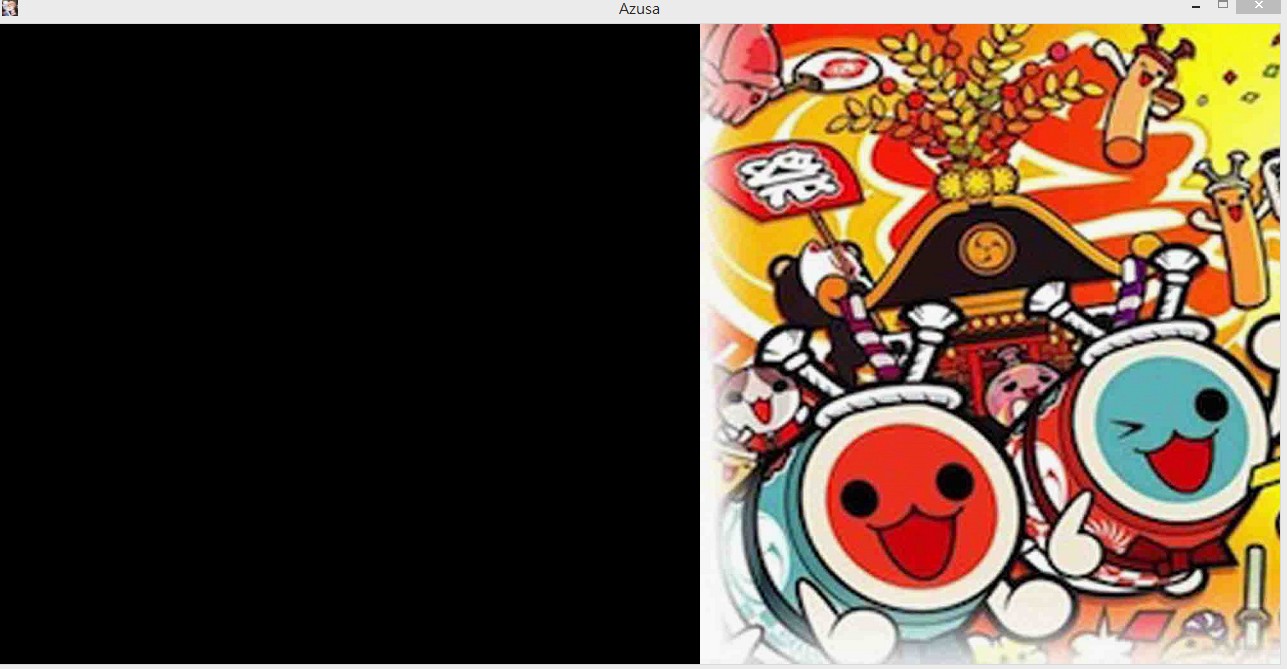
過一段時間即進入分數結算

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



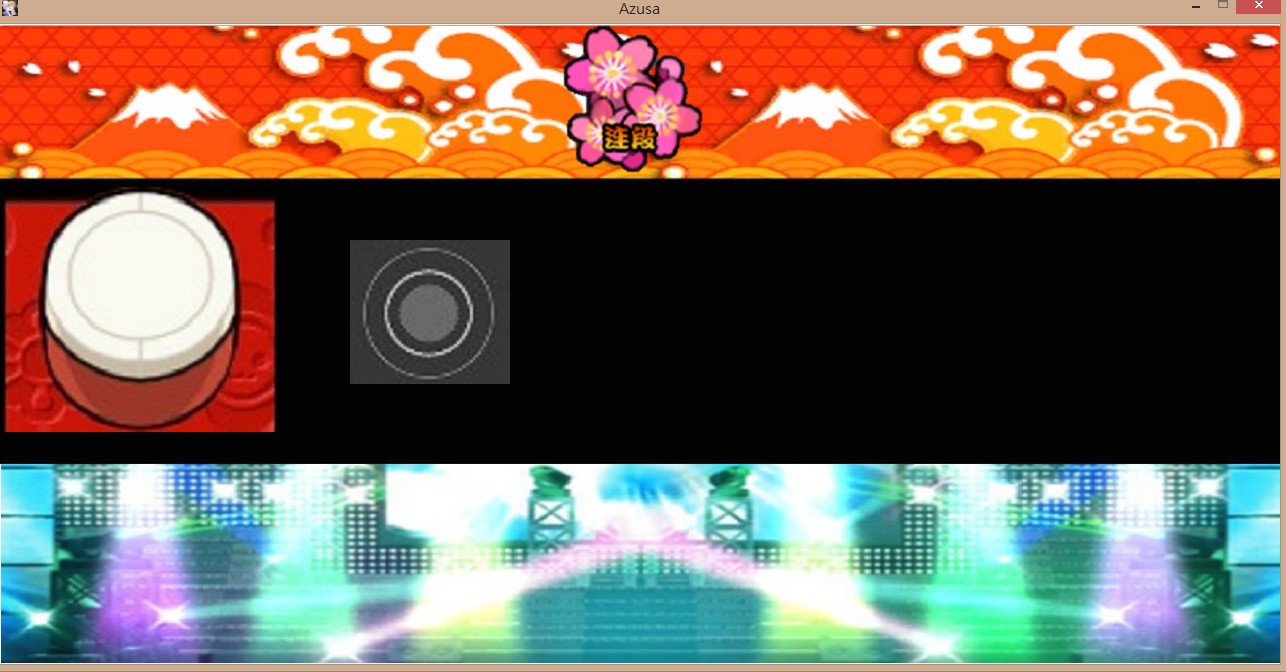
1. 選擇難易度



1. 選擇任一難度後會變色



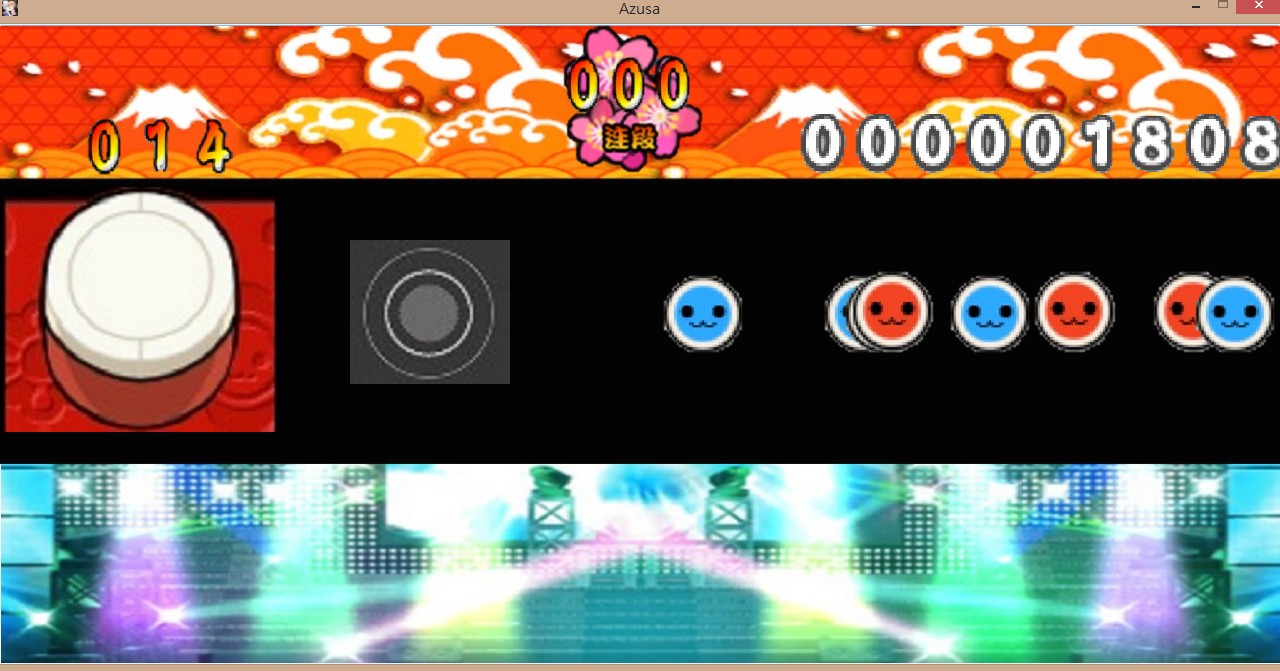
1. 遊玩畫面



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 :

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:

game\_new()

result()

init()

*keyPressEvent*(QKeyEvent \*e)

game\_match\_red()

game\_match\_blue()