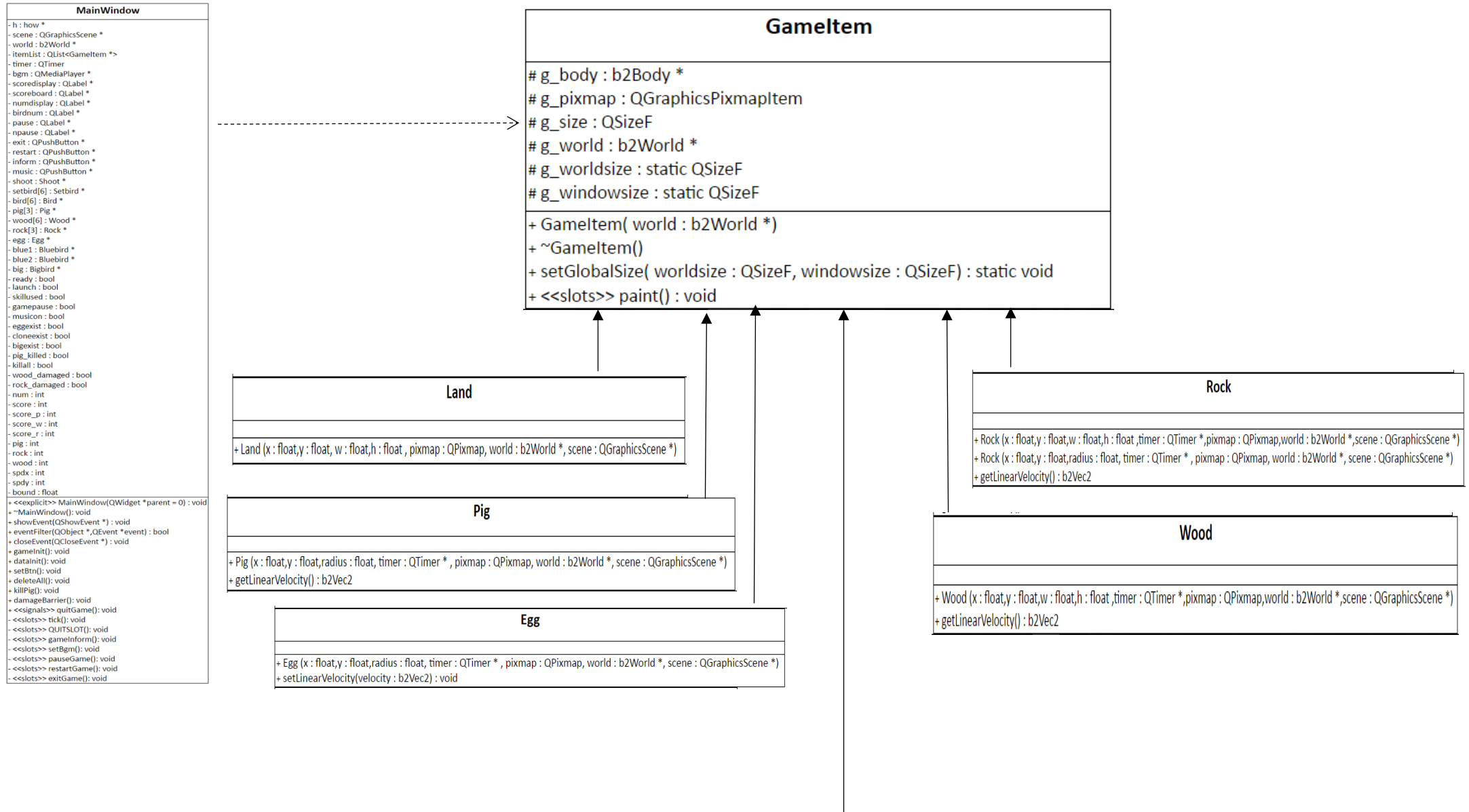


# UML class diagram



<b>Setbird</b>
+ Setbird ()

<b>Shoot</b>
+ Shoot ()

<b>Bird</b>
+ Bird(x : float,y : float,radius : float, timer : QTimer *, pixmap : QPixmap, world : b2World *, scene : QGraphicsScene *)
+ setLinearVelocity(velocity : b2Vec2) : void
+ getLinearVelocity() : b2Vec2
+ getPosition() : b2Vec2
+ skill() : virtual void

<b>Redbird</b>
+ Redbird (x : float,y : float,radius : float, timer : QTimer *, pixmap : QPixmap, world : b2World *, scene : QGraphicsScene *)
+ skill() : virtual void

<b>Greenbird</b>
+ Greenbird (x : float,y : float,radius : float, timer : QTimer *, pixmap : QPixmap, world : b2World *, scene : QGraphicsScene *)
+ skill() : virtual void

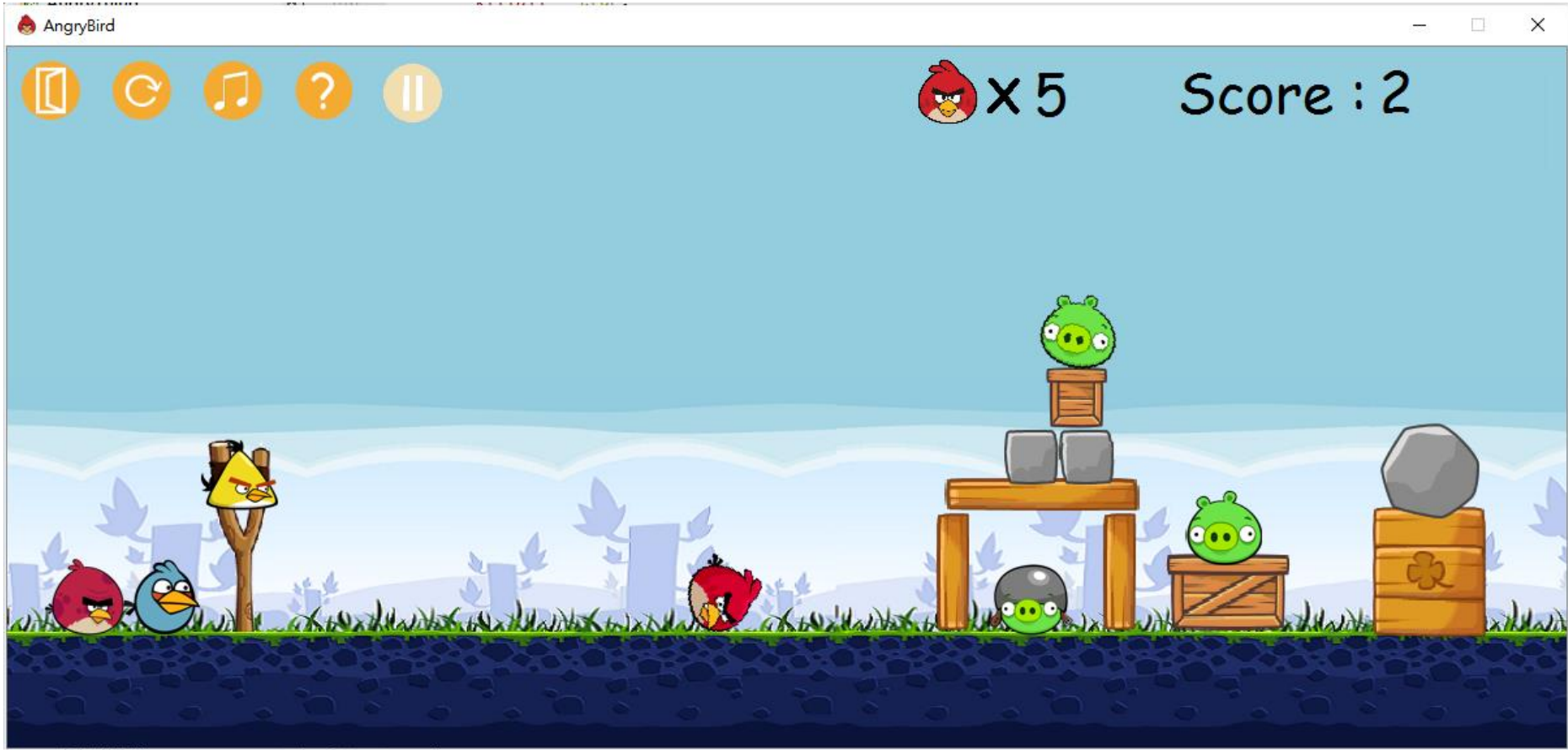
<b>Yellowbird</b>
+ Yellowbird (x : float,y : float,radius : float, timer : QTimer *, pixmap : QPixmap, world : b2World *, scene : QGraphicsScene *)
+ skill() : virtual void

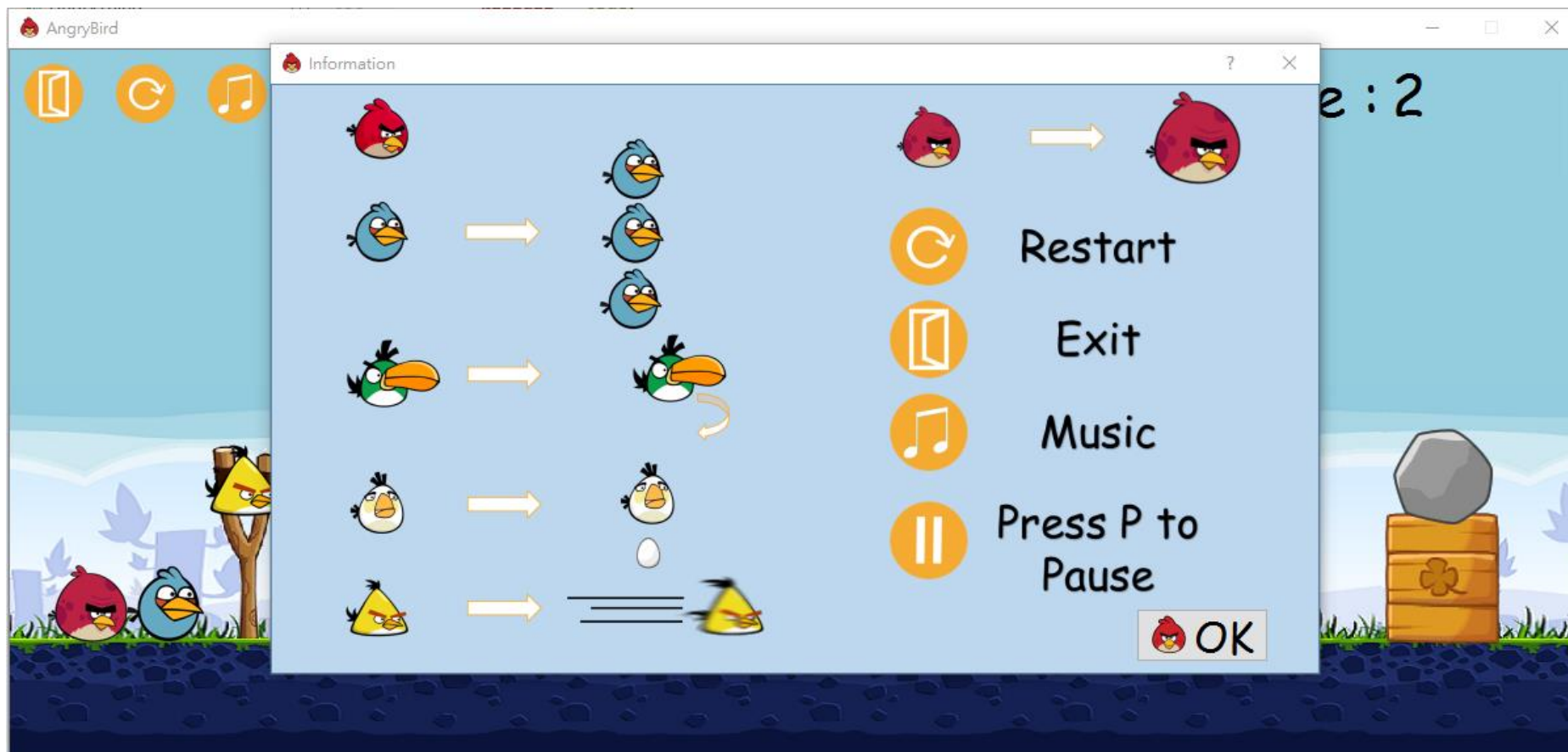
<b>Bigbird</b>
+ Bigbird (x : float,y : float,radius : float, timer : QTimer *, pixmap : QPixmap, world : b2World *, scene : QGraphicsScene *)
+ skill() : virtual void

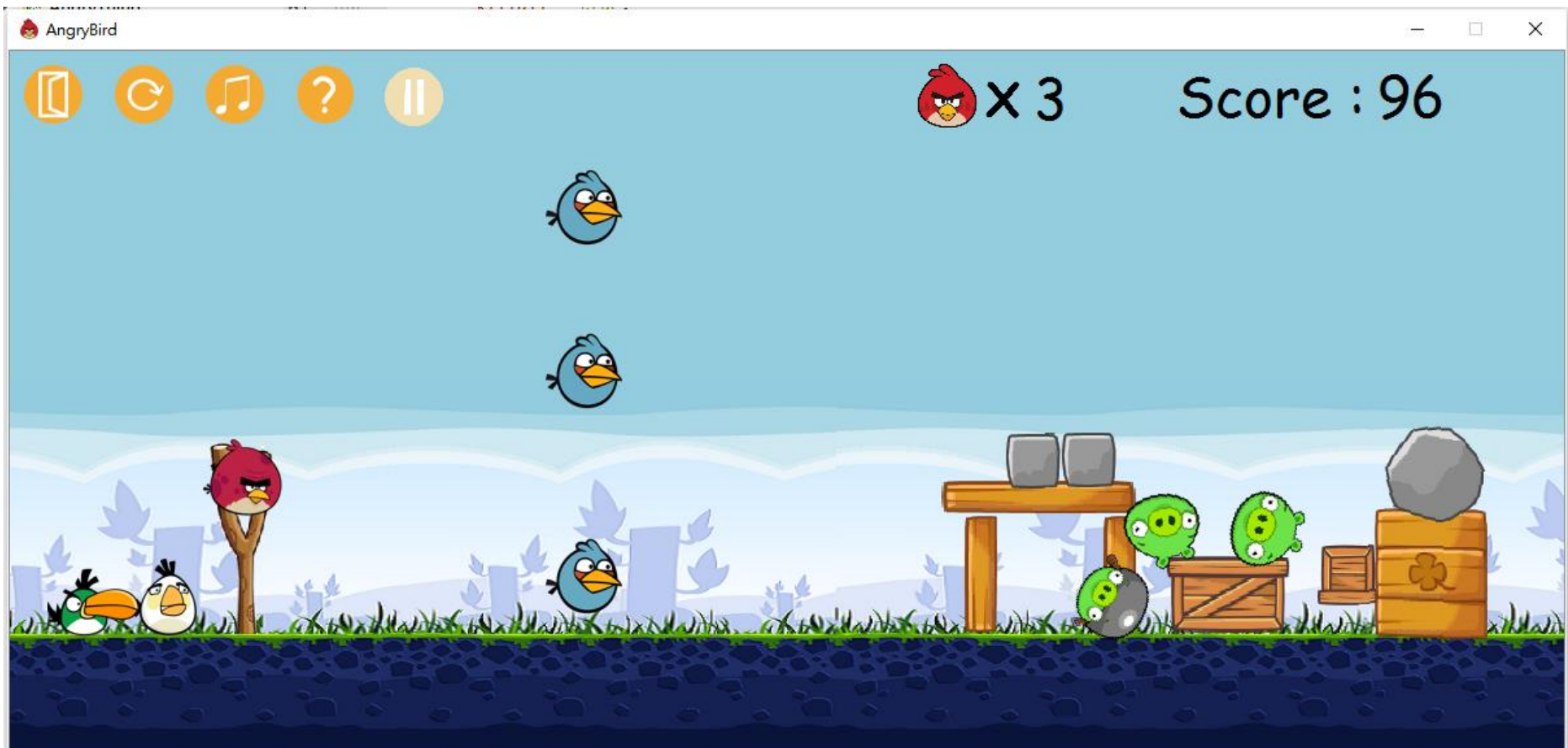
<b>Whitebird</b>
+ Whitebird (x : float,y : float,radius : float, timer : QTimer *, pixmap : QPixmap, world : b2World *, scene : QGraphicsScene *)
+ skill() : virtual void

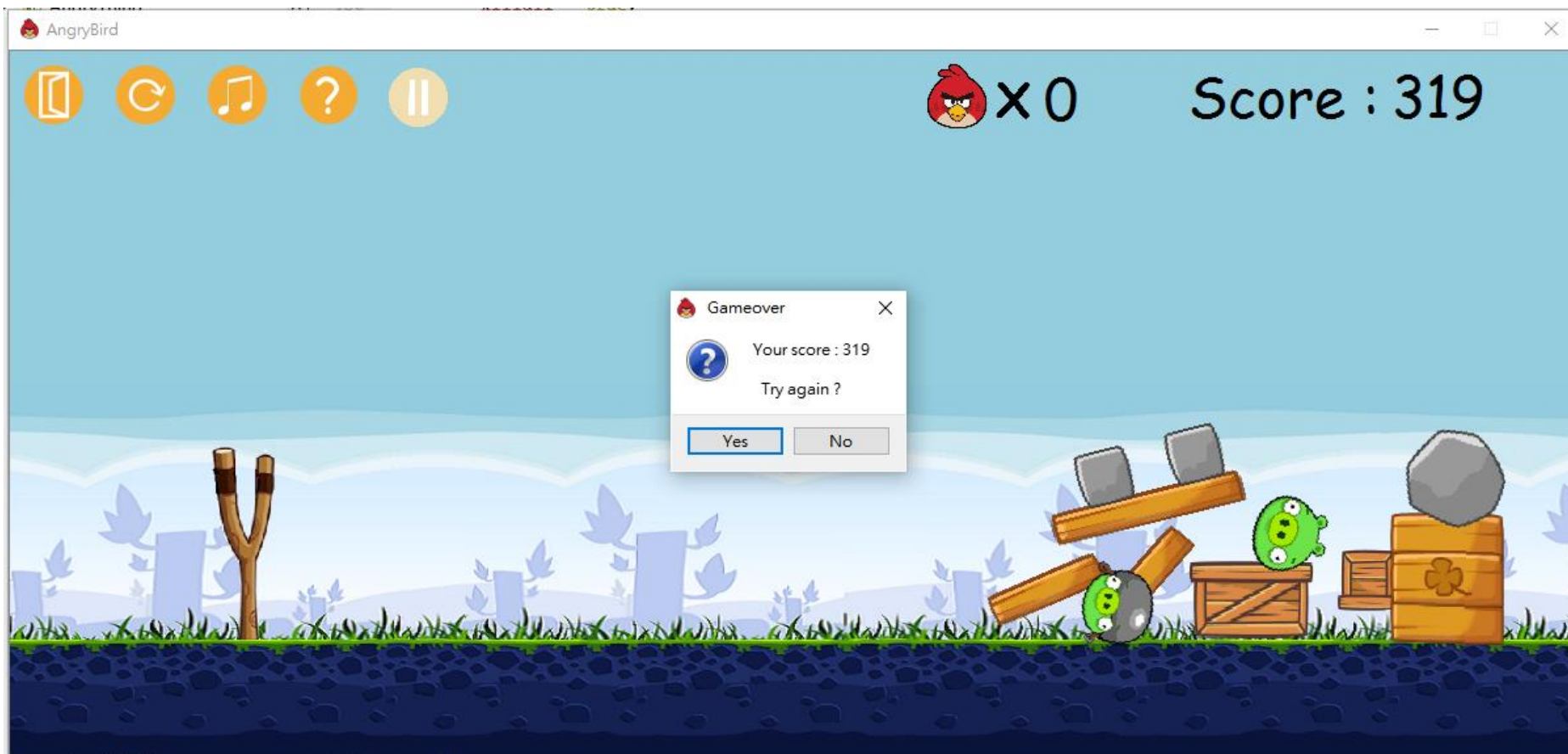
<b>how</b>
+ <<explicit>> how (QWidget *parent = 0) : void
+ ~ how () : void
- <<slots>> on_pushButton_clicked() : void

screen shot

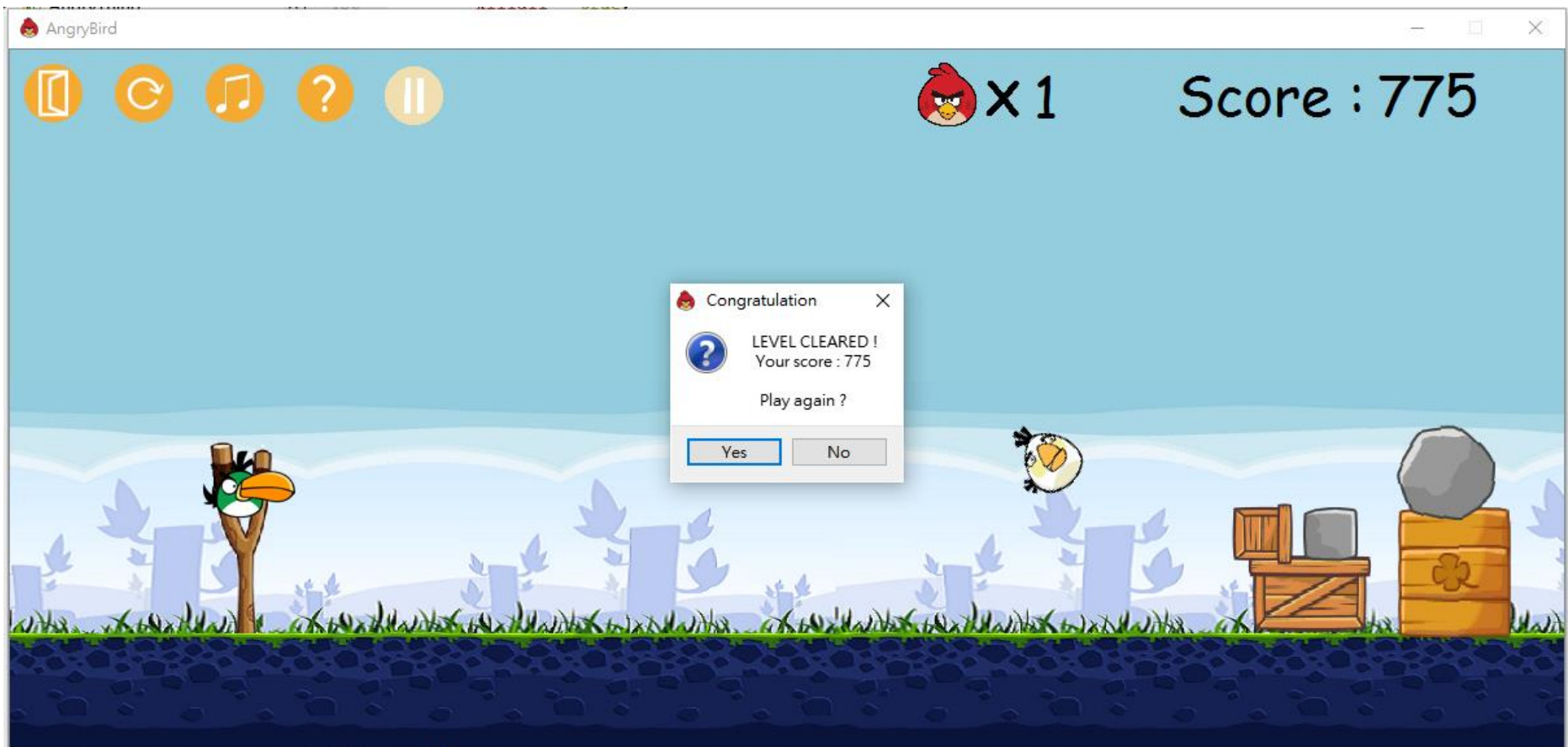












## How to play

按住彈弓上的鳥拖動，放開發射出去，根據拖動距離而有不同的速度，鳥發射出去之後，再點一下，會有特殊功能。

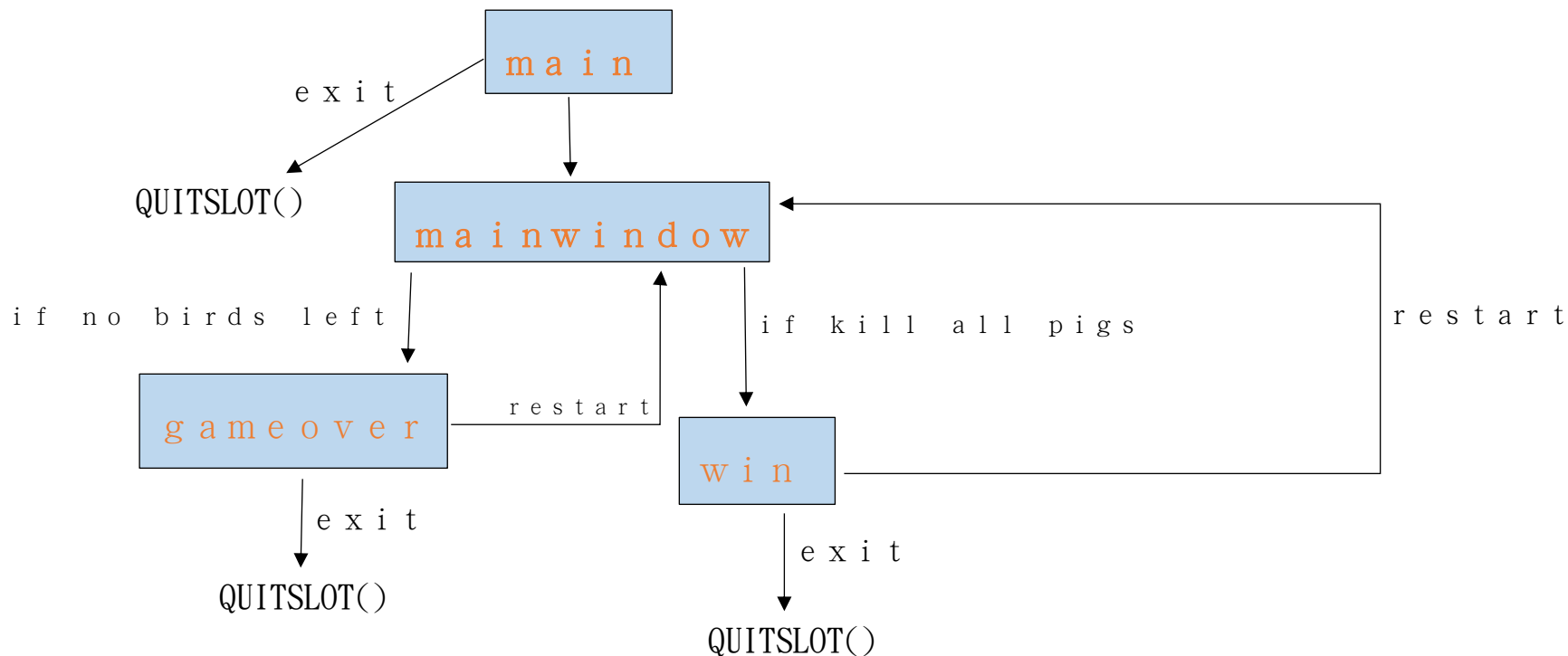
紅色無功能，藍色會有分身，黃色可以加速，白色會下蛋，綠色會折返，暗紅色會變大。

左上有4個按鈕，從左邊開始，依序是離開鍵，重新開始，開關音樂，遊戲說明。按鍵盤P鍵可以暫停。

打到障礙物或是豬可以得分，把所有豬消滅是通關條件，當鳥剩0隻的時候或所有豬消滅的時候，遊戲結束。

若還有豬，會顯示Game over，可以選擇重玩或離開，若過關了，則顯示C o n g r a t u l a t i o n，可以選擇重完挑戰更高分數或離開。

## program architecture





a d d i t i o n

h o w   t o   p l a y   b u t t o n

m u s i c   b u t t o n

p a u s e   k e y

破關視窗

g a m e o v e r 視窗

3 種障礙物

6 種鳥

彈弓後面顯示下兩隻是哪種鳥