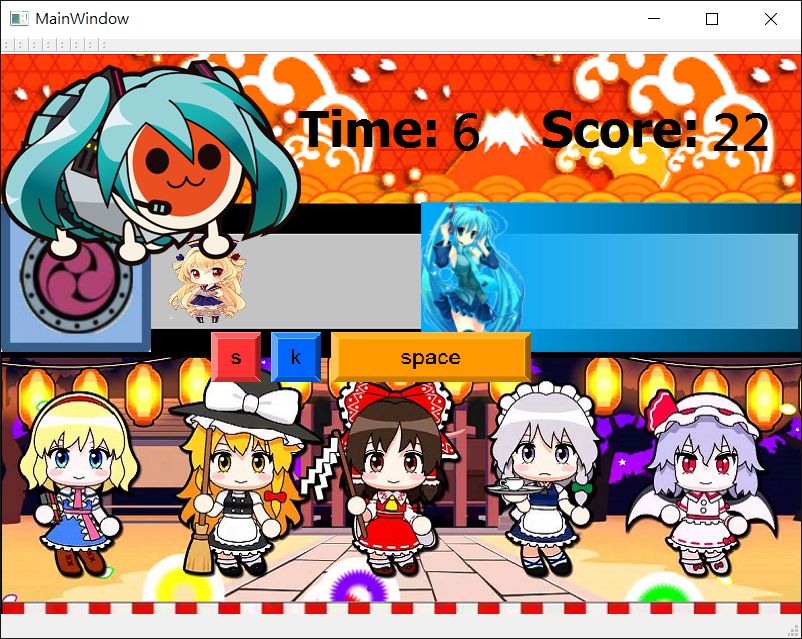
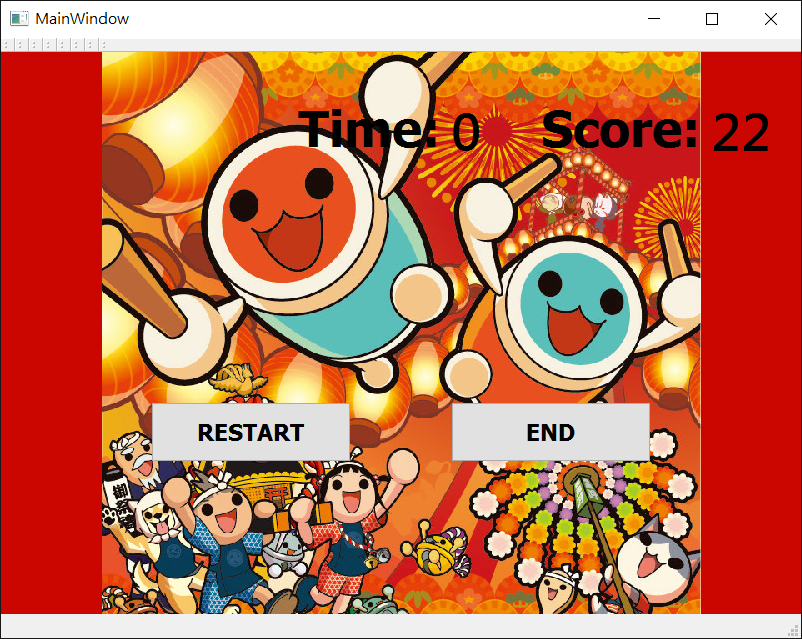
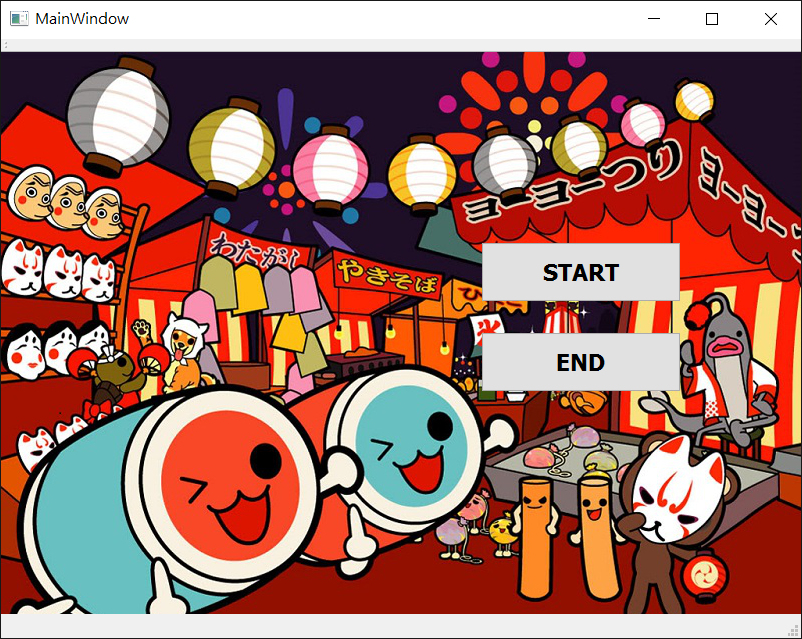
**Project2 Taiko report**

**UML diagram:**

|  |
| --- |
| mainwindow |
| -QTimer \*timer  -QTimer \*timer2  -QTimer \*timer3  -QTimer \*timer4  -QTimer \*timer5  -QTimer \*timer6  -QTimer \*timer7  -QTimer \*timer9  -QTimer \*timer10  -QTimer \*timer12  -QTimer \*timer13  -QMediaPlayer \*mysound  -QMediaPlayer \*mysound2  -xgirl1=800,ygirl1,xgirl2=800,ygirl2,xgirl1\_2=800,ygirl1\_2,xboy1=800,yboy1,xboy2=800,yboy2,xboy1\_2=800,yboy1\_2,xsmallgirl=180,ysmallgirl=100,xforevergirl=4400,yforevergirl,mytime:int |
| +starttime()  +*keyPressEvent*(QKeyEvent\*event)  + girl1()  +girl1\_2()  +girl2()  +boy1()  +boy1\_2()  +boy2()  +forevergirl()  +movegirl1()  +movegirl1\_2()  +movegirl2()  +moveboy1()  +moveboy1\_2()  +moveboy2()  +movesmallgirl()  +moveforevergirl()  + object()  + counttime()  + restartclicked()  + endgameclicked()  + movethebutton2()  + movethebutton3()  +movethebutton4()  +movethebutton5()  + movethebutton()  +on\_startbutton\_clicked()  +on\_endbutton\_clicked() |

Screen shot:





code:

1.void MainWindow::on\_startbutton\_clicked()

點選start按鈕開始遊戲

(1)呼叫starttime()來計時 =>starttime()每1秒會呼叫counttime() =>倒數時間

(2)呼叫object() =>再呼叫girl(),boy()...=>作人物的移動(類似鼓的移動)

(3)移第一張開始頁面圖和開始按鈕和結束按鈕 =>顯示玩遊戲頁面的圖

(4)音樂

2.void MainWindow::on\_endbutton\_clicked()

點選end按鈕結束遊戲

3.void MainWindow::restartclicked()

點選start按鈕開始遊戲

(1)重設定t和score值

(2)呼叫starttime()來計時 =>starttime()每1秒會呼叫counttime() =>倒數時間

(2)呼叫object() =>再呼叫girl(),boy()...=>作人物的移動(類似鼓的移動)

(3)移第一張開始頁面圖和開始按鈕和結束按鈕 =>顯示玩遊戲頁面的圖

(4)音樂

4.void MainWindow::endgameclicked()

點選end按鈕結束遊戲

5.void MainWindow::starttime()

()每1秒會呼叫counttime() =>倒數時間

6.void MainWindow::object()

呼叫girl(),boy()...=>作人物的移動(類似鼓的移動)

7.void MainWindow::girl1()

每0.05秒呼叫movegirl1() =>移動

(1)初始化 girl位置

(2)呼叫每0.05秒呼叫movegirl1() =>移動

8.void MainWindow::movegirl1()

每0.05秒移動10距離

(1)每0.05秒移動10距離

(2)當 girl位置 < -50 ,讓他移動到位置 >800(因為我的程式碼沒有不斷創立人物，所以當人物跑到視窗看不見的地方時,把他移到右方,看起來就像創立一個人物)

9.void MainWindow::girl2()

10.void MainWindow::movegirl2()

11.void MainWindow::girl1\_2()

12.void MainWindow::movegirl1\_2()

13.void MainWindow::boy1()

14.void MainWindow::moveboy1()

15.void MainWindow::boy2()

16.void MainWindow::moveboy2()

17.void MainWindow::boy1\_2()

18.void MainWindow::moveboy1\_2()

19.void MainWindow::forevergirl()

20.void MainWindow::moveforevergirl()

19.void MainWindow::counttime()

倒數

(1)倒數時間

(2)當時間為0時,把人物的位置,遊戲的背景圖移到看不到的地方

(3)停止人物的移動

(4)connect重完按鈕和restartclicked()

(4)connect結束按鈕和endgameclicked()

20.void MainWindow::keyPressEvent(QKeyEvent\*event)

計算分數

(1)當按s鍵時,人物位置在10~60時,就會得分,接著再移動人物的位置(看起來就像消掉一樣)

->當按s鍵時,人物位置在30時,小初音會出現

(2)當按k鍵時,人物位置在10~60時,就會得分,接著再移動人物的位置(看起來就像消掉一樣)

->當按k鍵時,人物位置在30時,小初音會出現

(3)空白鍵是連打初音用的,每打1下加1分

21.void MainWindow::movesmallgirl()

22.void MainWindow::movethebutton5()

23.void MainWindow::movethebutton4()

24.void MainWindow::movethebutton3()

25.void MainWindow::movethebutton2()

26.void MainWindow::movethebutton()

遊戲玩法:

1.開始遊戲->s鍵打女生,k鍵打男生,空白鍵為連打初音

->打到girl1加一分,打到girl2加兩分->"可"出現

->打到boy1加一分,打到boy2加兩分->"可"出現

->"良"出現再加1分,有按到特定位置,小初音會出現且再加2分

->連打每次加一分

->遊戲過程有音樂

->在按s,k,space鍵,會發出咚聲

->30秒後結束遊戲

2.結束遊戲

3.重新遊戲->再玩一次

4.結束遊戲