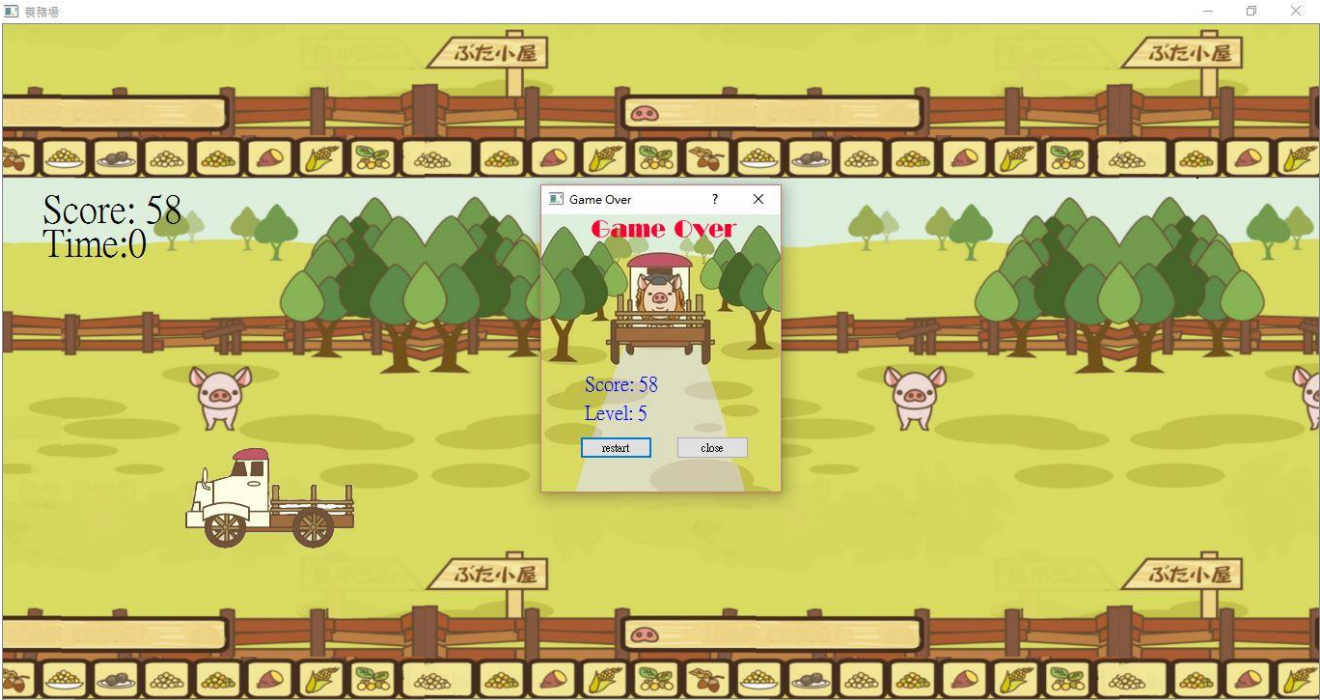


Screen shot :



How to play ?

1.

按鍵 **D** - 消掉炸豬排.

按鍵 **H** - 消掉迷你豬.

2.

亂按控制鍵 (沒有消掉豬崽時) : **D**、**H** 一次扣 **1** 分.

沒有確實消掉豬崽時扣 **1** 分.

消掉炸豬排得 **1** 分，迷你豬 **2** 分.

分數 **<0**、**time out** 時 **Game over**.

炸豬排.



迷你豬.



Program architecture:

1. 創建一個 **game** 物件來操控遊戲中各個 **object**
2. **Myrect** 物件負責產生豬崽(鼓)，在豬崽內部建立定時器隨時間改變豬崽的位置。(**Myrect** 中也有一個定時器隨時間產生豬崽)
3. 設置兩個不同的 **Bullet**(鼓)，不同的 **bullet** 移動速度不同，消掉時得分也不同。(**Myrect** 中以 **random number** 決定要產生哪種 **bullet**)
4. 設置 **Score** 物件來顯示分數，內部建立數個 **function** 進行加減分。
5. 設置 **Time** 物件顯示剩餘時間，因為 **textitem** 無法設立定時器只好另外設置物件 **Fri** 來幫助 **Time**，每秒回傳剩餘時間 **time** 給 **Time** 定期更新時間。
6. **Bottom** 物件對 **bullet** 進行消除 (消除時音效也放置於此)，當按下按鈕時若豬崽在 **bottom** 上得以消除。
7. **Game over** 時顯示 **Dialog**。**Dialog** 顯示最後分數及等級。
消除正在移動的豬崽，**Myrect** 中的 **timer** 停止。
8. **Restart**：讓 **timer** 重新開始運轉，初始化時間及歸零分數。