想法

1. 放圖片(背景 icon)
2. 放按鈕 開始 (跳畫面) 結束(要可重來)
3. 遊戲過程 1.做動畫 且 要判斷按鍵是否可消去(按的時候的反應)

2.計時

3.算分數

開始畫面 1.start 2.exit

遊戲畫面 J和K消除紅和藍(隨機出現)

當鼓移動到目標區域 按鍵盤消去鼓且得到分數

設定30秒倒數，時間到 停止遊戲

結束畫面 1.把結果印出來 2.restart 3.exit

放東西到scene裡面用pixmapitem

用醒獅團的scene來做出背景 再用pixmapitem增加東西

Item是scene裡的東西

View可以放scene

要用到的東西再繼承 在class 而class裡面可以另外再加function

Key event

View Scene item(後面要放scene的指標)

注意 button 不再 view裡面

(font)

showFullScreen

class 繼承 pixmapitem 用在button

問cayon full screen

Keypressevent

要控制按鍵之後

假如對到了就score+1 然後 刪掉這一個 在new一次

假如時間到了 用出新的一個螢幕

家音樂 加工及換圖片 暫停紐 換背景 案開始時放音效

BUG=案F會當掉

假如跟某個的位置差<300 則把tim[i]+300 i射回0 重新判斷 找到好的位置

k=0;

tmp = qrand()%7500+2400;

while(1)

{

//for(k=0;k<10;++k)

//{

if(tmp-tim[k]>500)

{

count++;

}

if(count==50)

{

count=0;

k=0;

tim[i] = tmp;

break;

}

k++;

if(k==10)

{

tmp = qrand()%7500+2400;

k=0;

}

}

/\* fir\_x = 1400;

c=0;

while(c!=10)

{

c=0;

ele=qrand()%10;

if(filter[ele]==0)

{

filter[ele]++;

tim[ele] = fir\_x + rand()%200;

fir\_x=fir\_x+400;

an[ele]->setPos(tim[ele],250);

Scene->addItem(an[ele]);

}

for(i=0;i<10;++i)

if(filter[i]!=0)

c++;

}\*/