糖豆人冒险是一个闯关性质的游戏，游戏玩法为控制玩家角色通过行走跳跃，躲避和消除怪物到达终点达到过关。游戏以面向对象方法，使用qml语言开发，游戏中各种类的功能封装在类模块中。游戏主界面有一个控制背景音乐的开关，两个模式的按钮，一个进入普通的选关闯关模式，一个是无尽模式（未开发成功），闯关模式里面选择关卡，居然游戏，gamescene里面加载了关卡内容，back按钮就是退出游戏。

下面是各个类的简要介绍：Player类是游戏中的主角，功能包含人物状态的判定和跳跃等功能。TiledEntitybase类是为了更快速准确地ground类和platform类的实现，包含了分割视图的column，row等属性。Ground类是以TiledEntitybase类为基础的不可移动的地图地面类，包含了与player接触时的功能实现。Platform类是以TiledEntitybase类为基础的可移动的平台类，可以自主调节平台是否移动和移动的范围，包含了与player接触时的功能实现。  
Spike类和spikeball类在游戏中为固定位置的障碍物且不可被消除，player类的实体触碰到之后player即死亡，类中定义了与player接触时的功能实现。Resetsensor类为游戏中判定player跌落死亡的类，在游戏实现中跟随player的x坐标，类中定义了与player接触时的功能实现。Mushroom类和fly类在游戏中为可移动的怪物类，player类从水平方向触碰时会导致player类死亡，当player类从上方踩踏时，怪物会死亡并消失，类中定义了怪物活动的范围和与player类触碰方式的判定和触碰后功能的实现。End类为判定player到达终点的类，可自定义类中的文字和图片等资源，包含了player到达终点后功能的实现。地图资源由为上述实体类分配位置来构成，形成level文件，在游戏加载过程中将level文件加载到gamesence中，成为活动界面。这里

游戏如果后面继续开发，已经设想但没实现的功能有游戏的无尽模式，以人物距起点移动距离、怪物击杀数量、道具得分等计分，双玩家或多玩家同步游戏，自主选择游戏人物和特定人物技能等，弹簧、气球等道具。后续的可扩展性很强。