

林林.台灣 | Linwebs - 課程

[首頁](#) / [課程](#) / [Qt](#) / 跨平台圖形化程式開發 - (7)賽車遊戲開發-加強程式碼可用性

跨平台圖形化程式開發 - (7)賽車遊戲開發-加強程式碼可用性

本文為嘉大資工讀書會第二期課程內容
 場次 4-1 【跨平台圖形化程式設計開發(二)】跨平台圖形化程式開發

本文接續前一篇文章【[跨平台圖形化程式開發 - \(3\)賽車遊戲開發-程式碼實作](#)】內容

在此將程式碼中固定的數值改為 define 方式來宣告，可方便修改遊戲的設定。

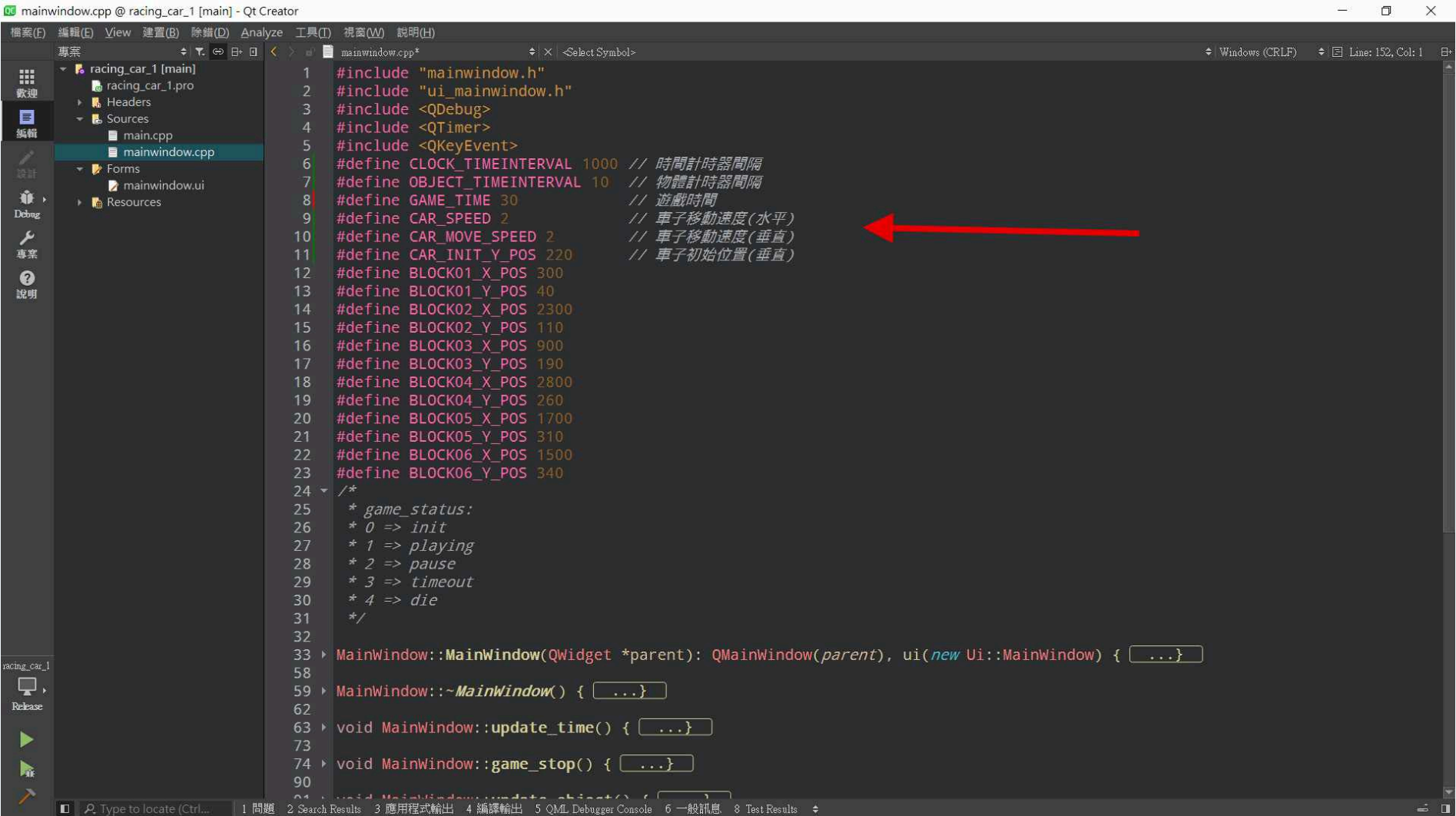
```

1 #define CLOCK_TIMEINTERVAL 1000 // 時間計時器間隔
2 #define OBJECT_TIMEINTERVAL 10 // 物體計時器間隔
3 #define GAME_TIME 30 // 遊戲時間
4 #define CAR_SPEED 2 // 車子移動速度(水平)
5 #define CAR_MOVE_SPEED 2 // 車子移動速度(垂直)
6 #define CAR_INIT_Y_POS 220 // 車子初始位置(垂直)

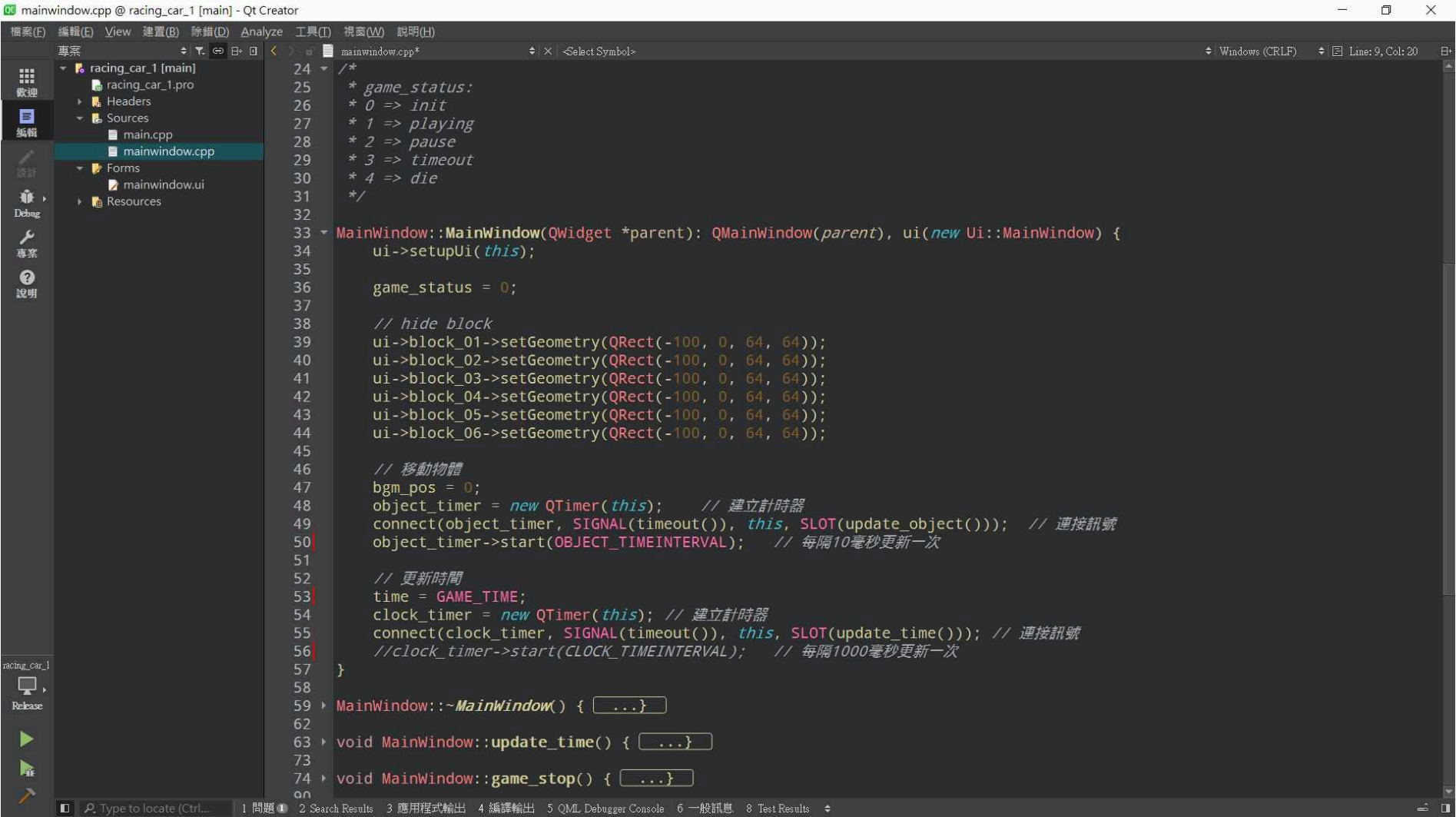
```

PS: 本課程圖片較多，此頁面圖片有經過壓縮處理，若圖片模糊不清，可點選圖片開啟圖片原始檔

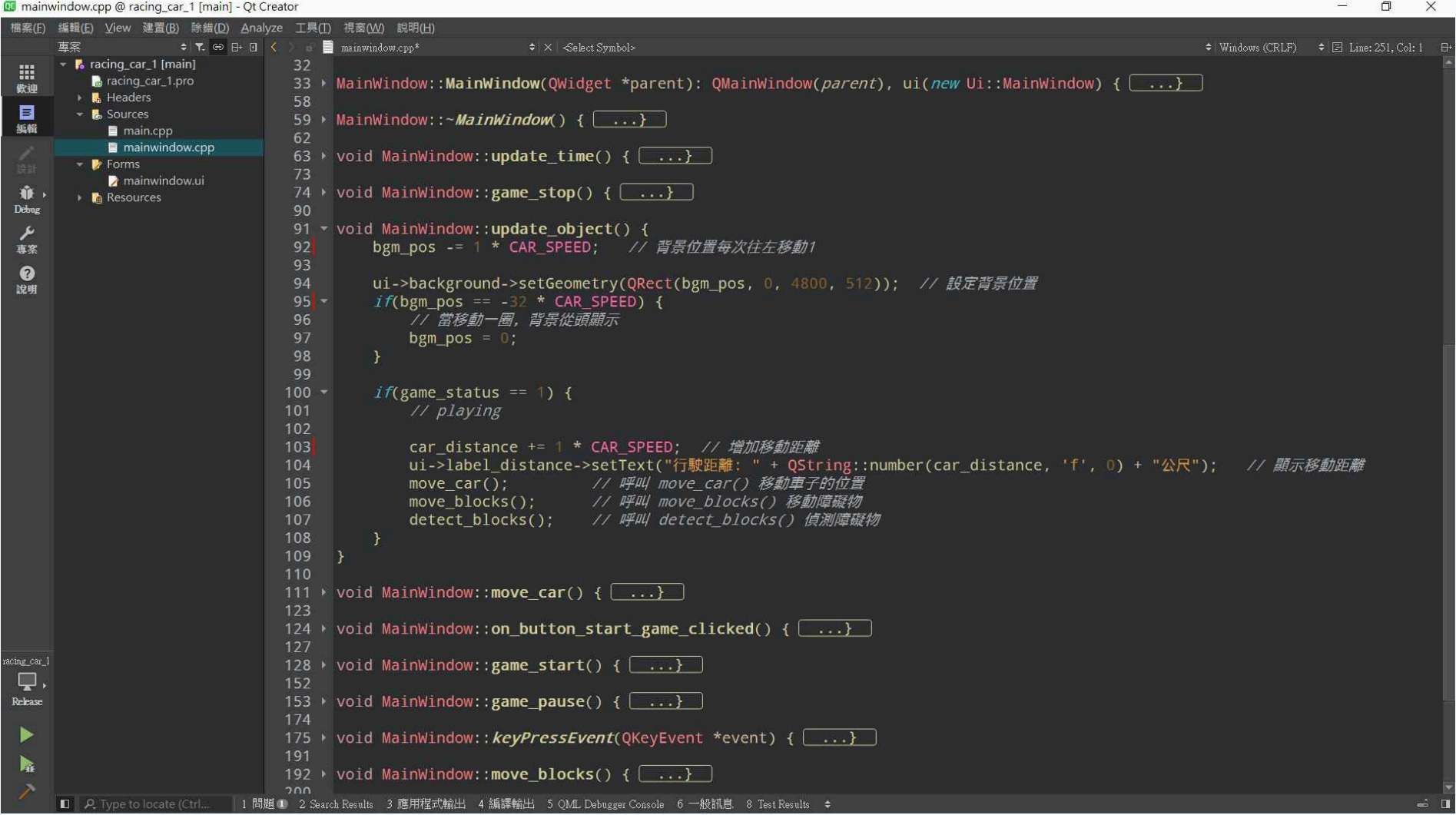
1. 設定以下 define 值。



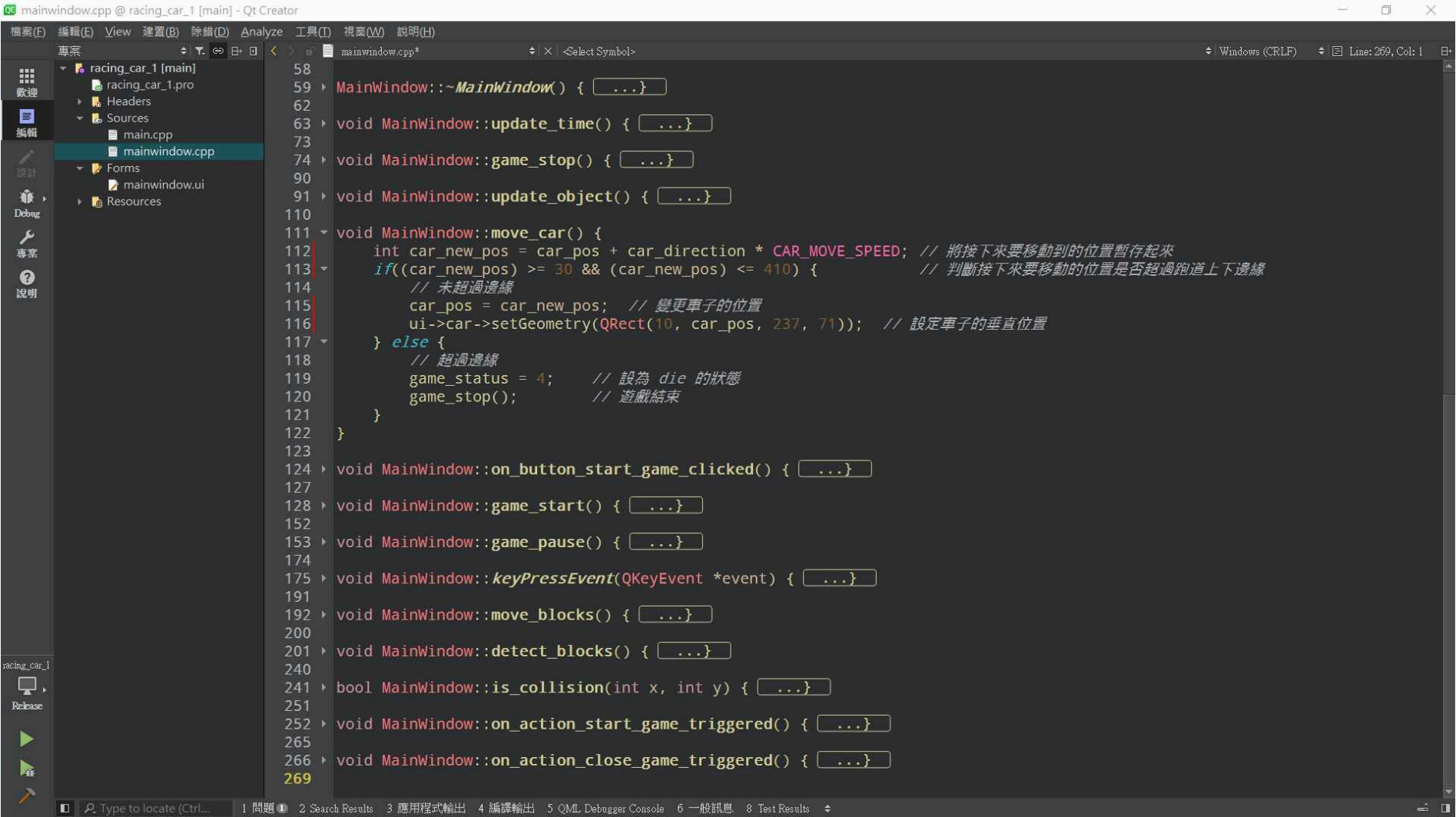
2. 修改建構子中的程式碼。



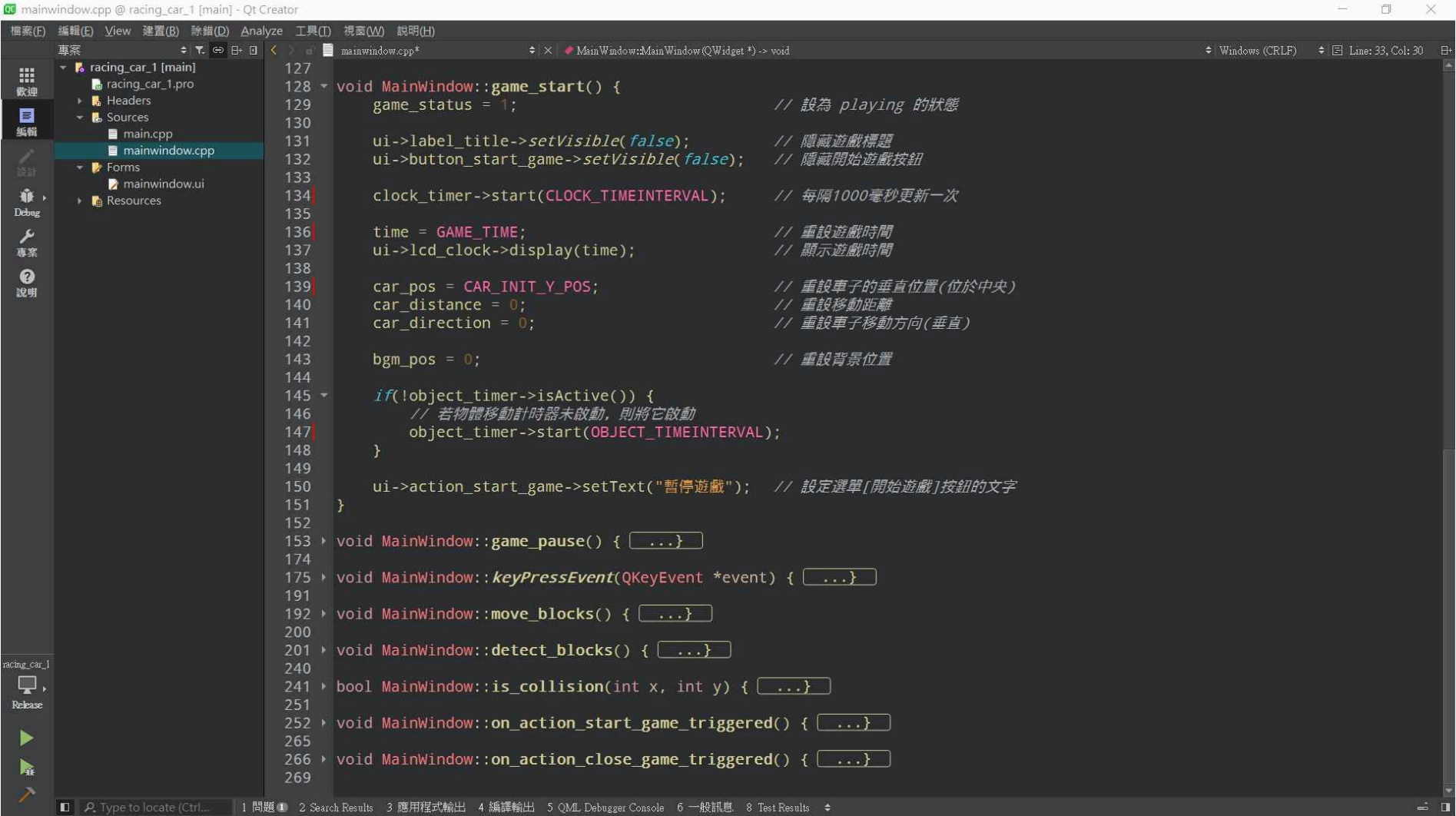
3. 修改 update_object 函式中的程式碼。



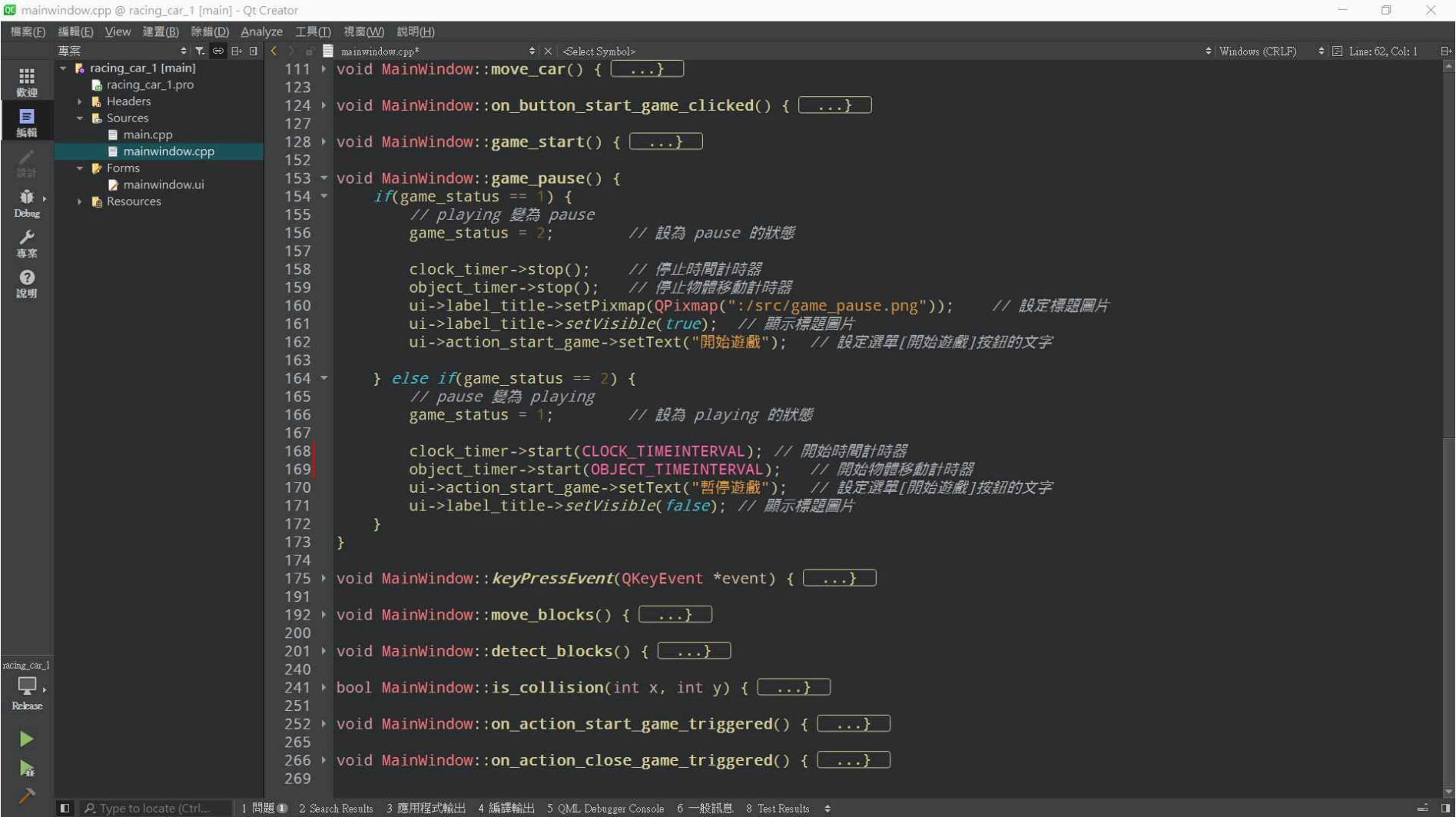
4. 修改 move_car 函式中的程式碼。



5. 修改 game_start 函式中的程式碼。



6. 修改 game_pause 函式中的程式碼。



建立時間：2021/5/26 PM 3:18

修改時間：2021/5/26 PM 6:13

作者: Linwebs

標籤