



我的思路:

- 1.先做出兩個pixmapitem(也就是兩種鼓)
- 2.設計一個player 可以生產兩種鼓，在碰到的時候可以將其消去，並把這個player加到game中
- 3.設計一些背景、viewsize之類的问题
- 4.加入score計分、加入mymtimer計時，並設定mymtimer會在time=0時close game(含delete了)
- 5.用圖型化介面設計兩個封面(一個start page、一個end page)
- 6.設定當start被按下的時候會關閉start page 開啟game page(restart 同理)，quit離開介面
- 7.用mymtimer設定time=0時會跳到end page，並設計一個global變數把score的值存出來
- 8.把global變數印在label上貼在end page
- 9.加入音樂跟些許美化
- 10.finish