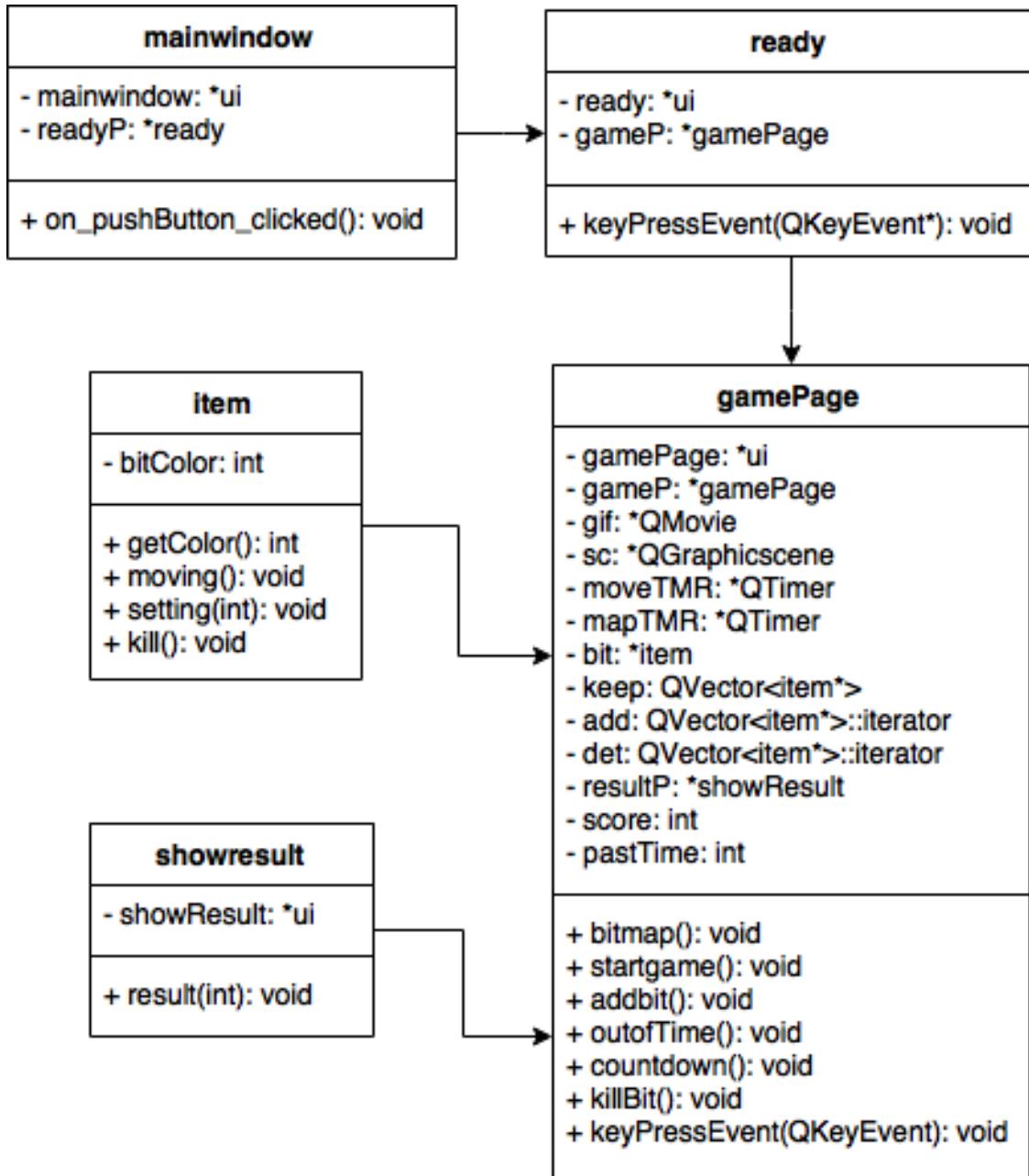


UML class



Mainwindow: 遊戲大標題； Ready page: 開始遊戲前的規則說明；

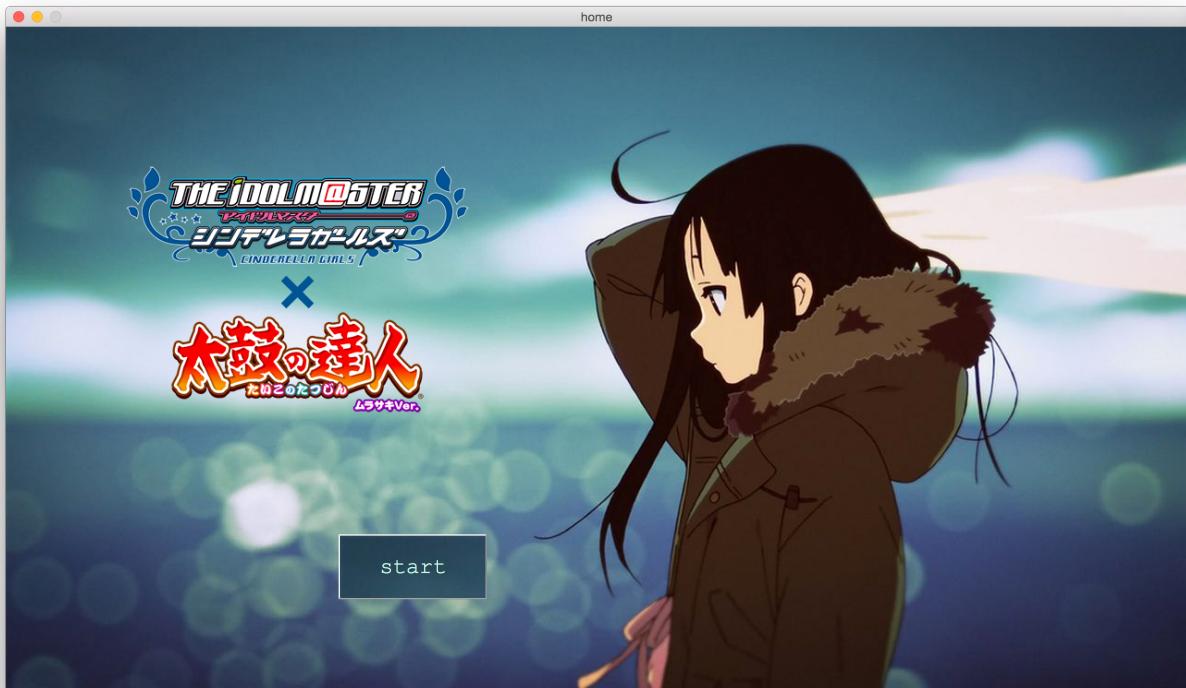
item: 音符相關資料與函式（設定與儲存音符的樣式，還有移動）

gamepage: 進行遊戲的畫面，在遊戲最開始先random隨機產生音符樣式並用vector存起來，然後開始timer將音符放到遊戲畫面上，當音符跑到判定範圍時判定得分與否，如果跑出設定的邊界還沒感應到按鍵就刪除音符，並在時間經過三十秒後結束遊戲，開啟顯示結果的畫面

showresult: 最後顯示結果的畫面

Screen Shot

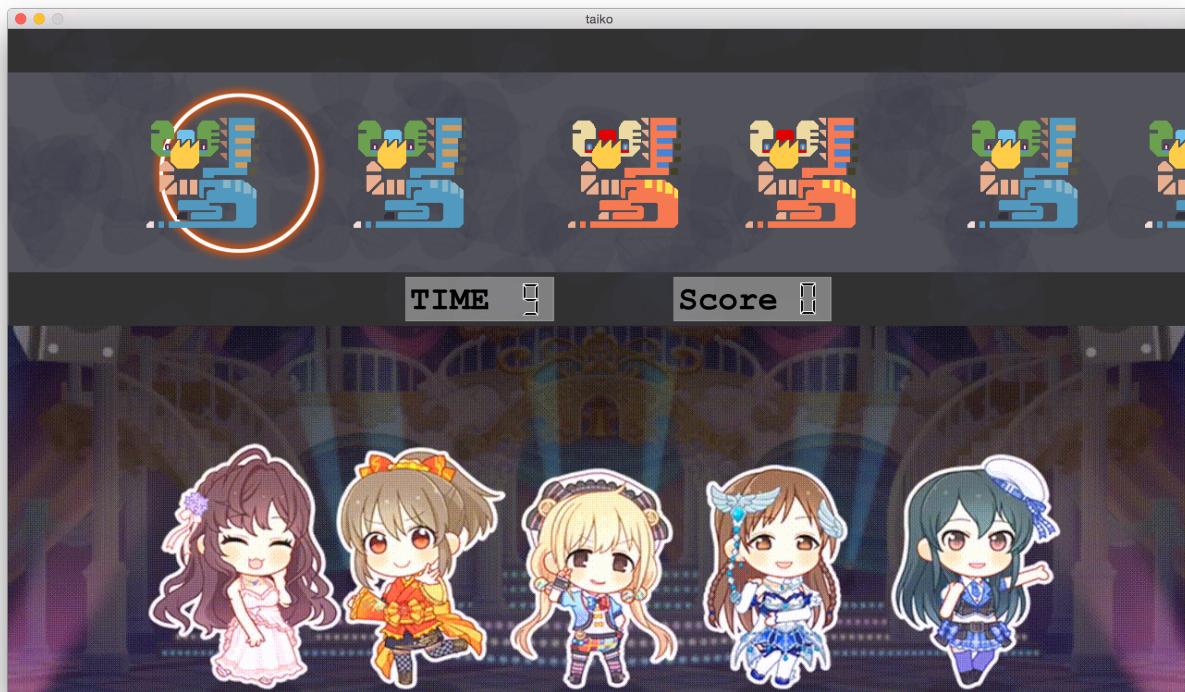
main window



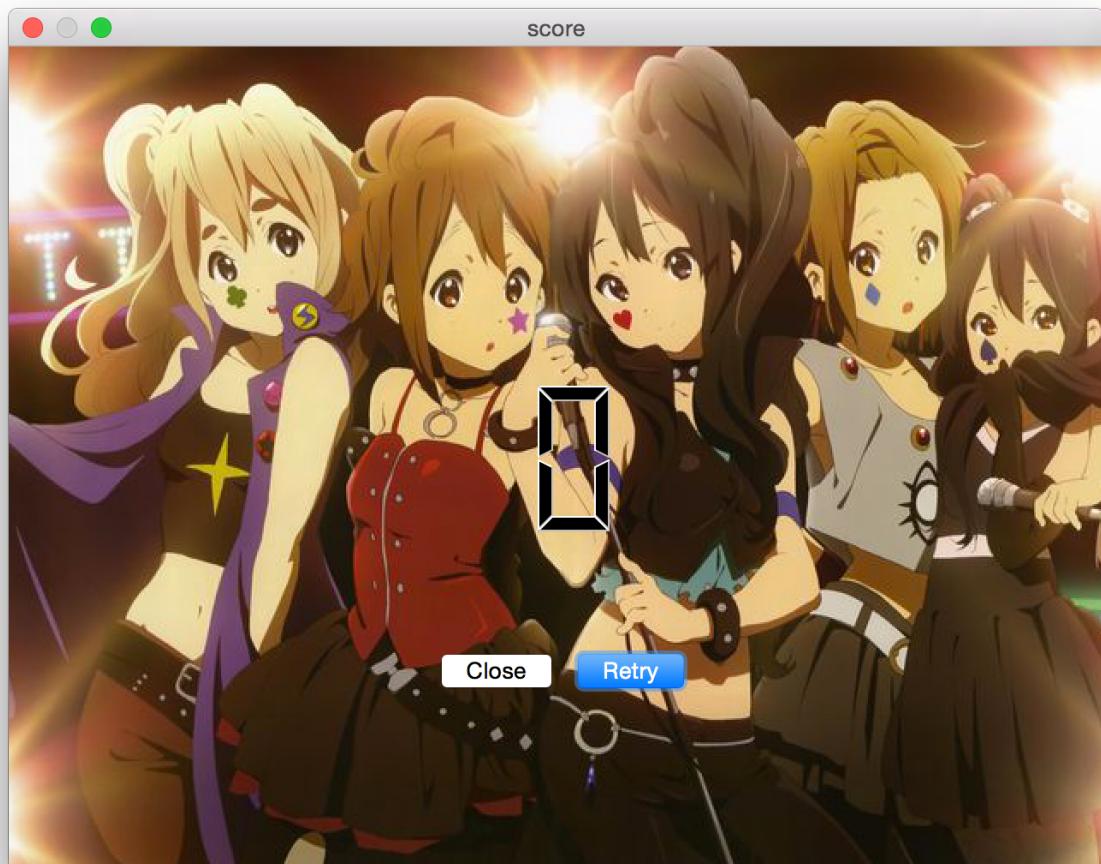
ready page (explain rules)



game page



result page



how to play:

the red bird: press key D

the blue bird: press key K

press the right key when the bird get into the circle, you will
get the points