



PROJECT2

TAIKO DRUM MASTER

劉俊林

F74045034

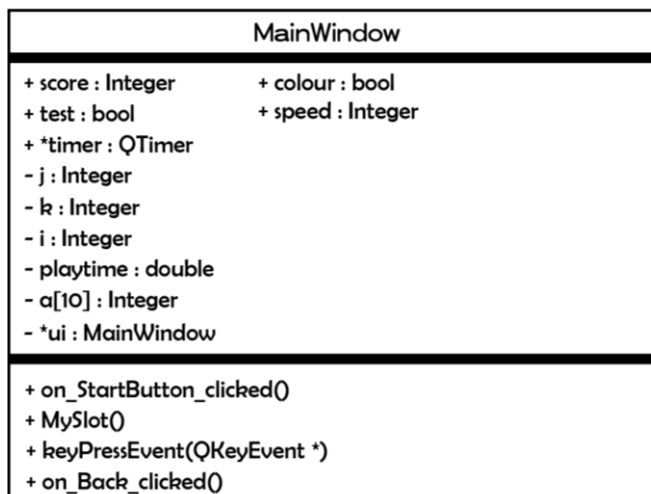
資訊 108

甲班

PROJECT2

TAIKO DRUM MASTER

UML CLASS DIAGRAM



PROGRAM ARCHITECTURE

預先於 ui 中拉出所需物件，再用代碼對物件進行操作。

MainWindow Constructor :

- 把 ui 中的物件設置初始位置及大小。
- 把遊戲中所需的值進行初始化。
- 然後只顯示所需要之物。
- 先把不需要的隱藏起來。

on_StartButton_clicked() :

- 在 MainWindow 的 Button
- 點擊後進行正式初始化
- 開始調用 timer 並進入 Mysolt()

keyPressEvent(QKeyEvent *event) :

- 分別進行 “D” “G” “J” 的擊中判斷
- 對 “C” 加入可調成顏色模式的功能
- 對 “+” 及 “-” 加入可調節速度的功能

HOW TO PLAY

點擊開始遊戲後，

利用 “D” “G” “J” 三個鍵

進行敲擊，每成功擊

中一次獲得一分，擊

錯不扣分。

點擊 “C” 可開啟彩色模

式。

點擊 “+” 及 “-” 可對遊

戲速度進行調整。



Myslot() :

- 進行遊戲時間 30 秒的計時
- 進行物件 x 軸位置的位移及判斷超出條件
- 計算及顯示分數及時間
- 設定完結後彈出的小視窗

Message Box :

- 點擊“是”則多呼叫一個 MainWindow 並關閉當前 MainWindow
- 點擊“否”則直接關閉當前 MainWindow

on_Back_clicked() :

- 在遊戲當中直接重新載入 MainWindow

SCREEN SHOT

