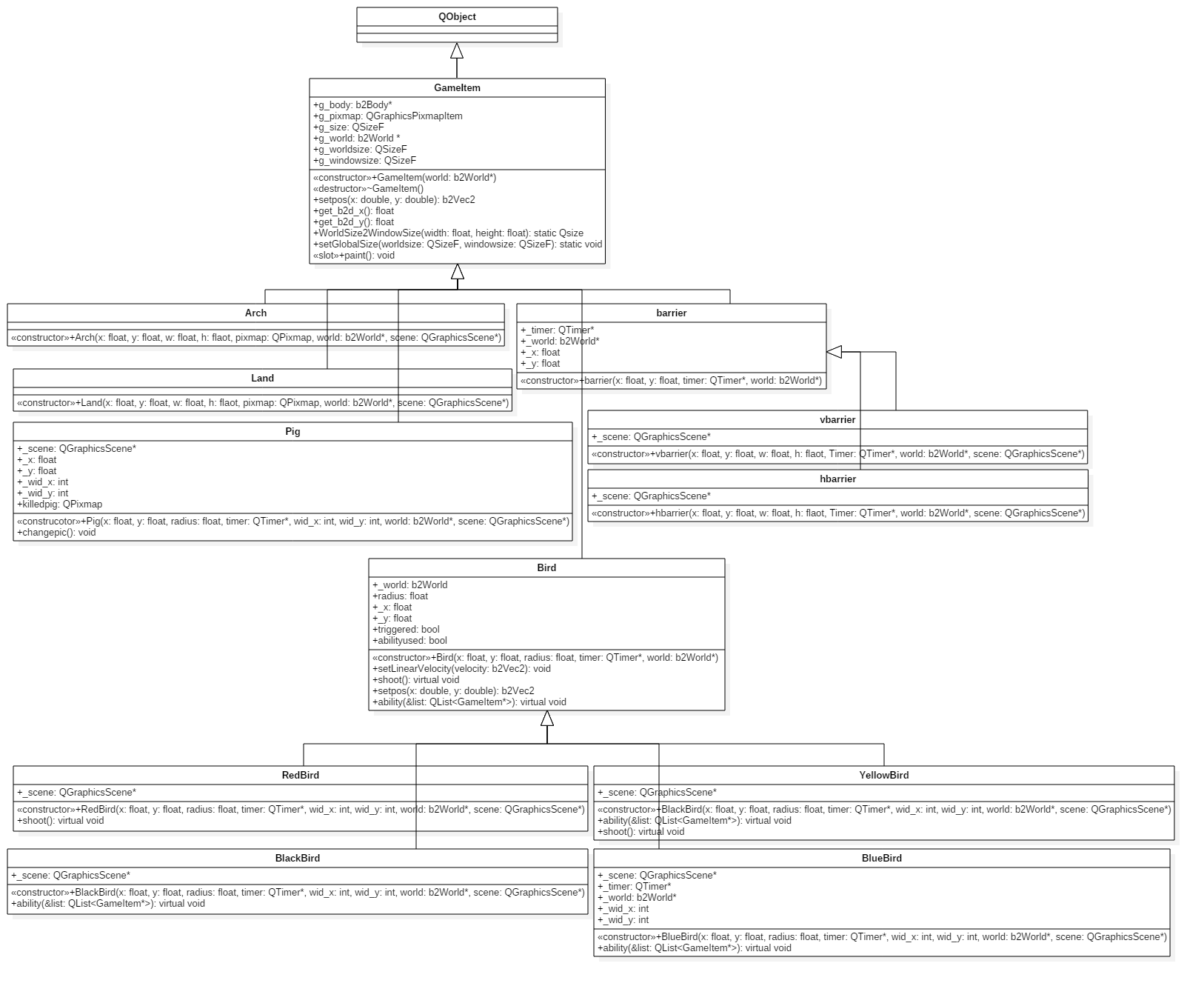
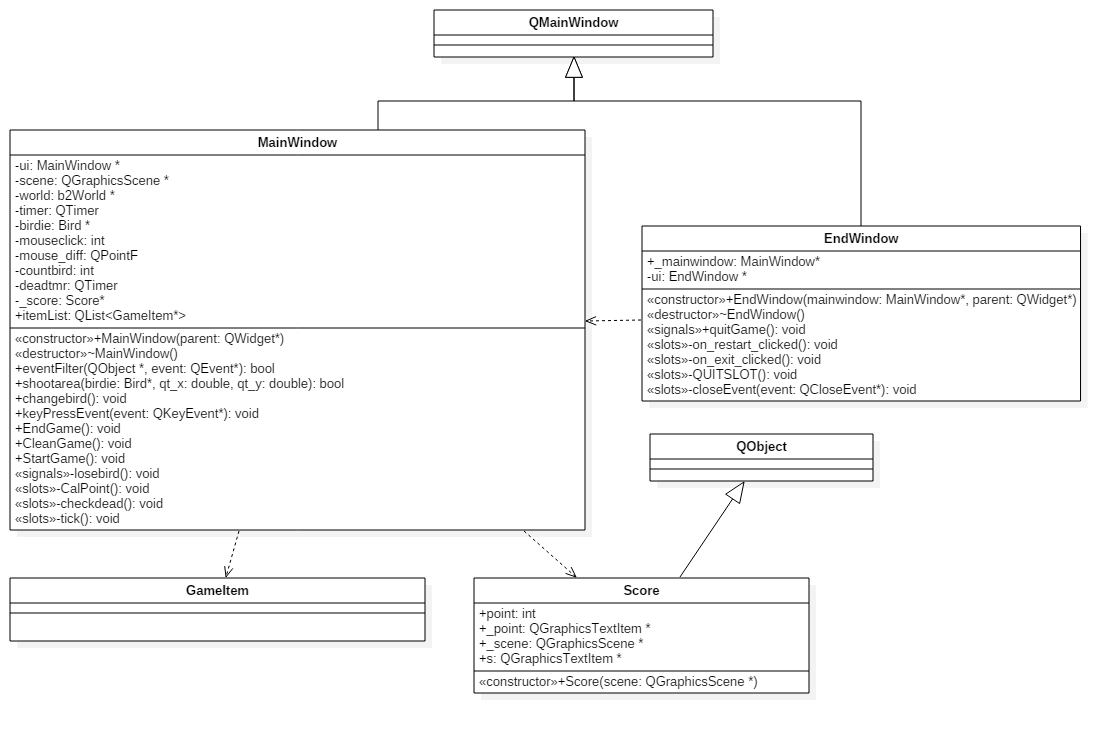
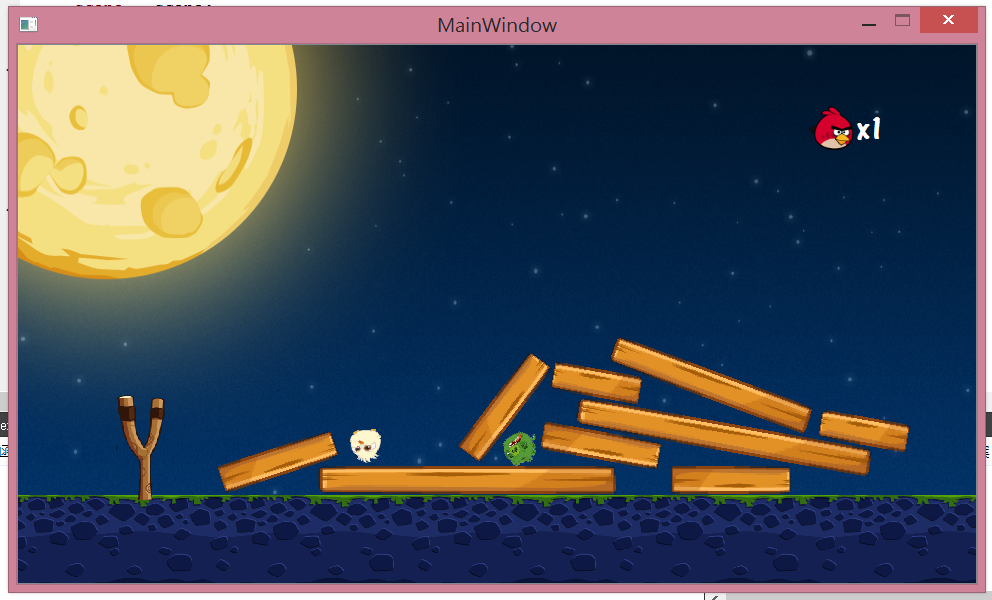
UML :

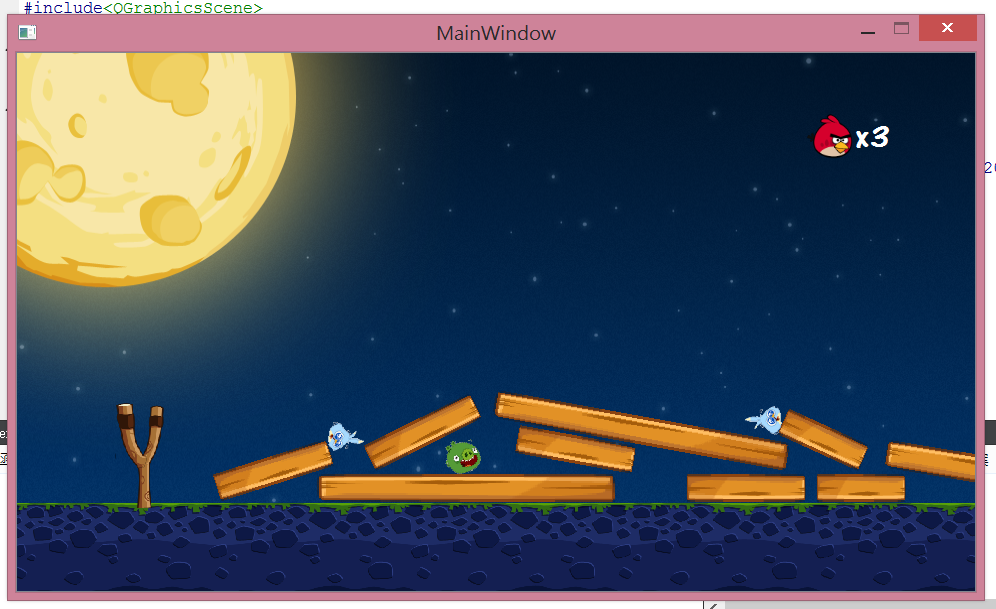




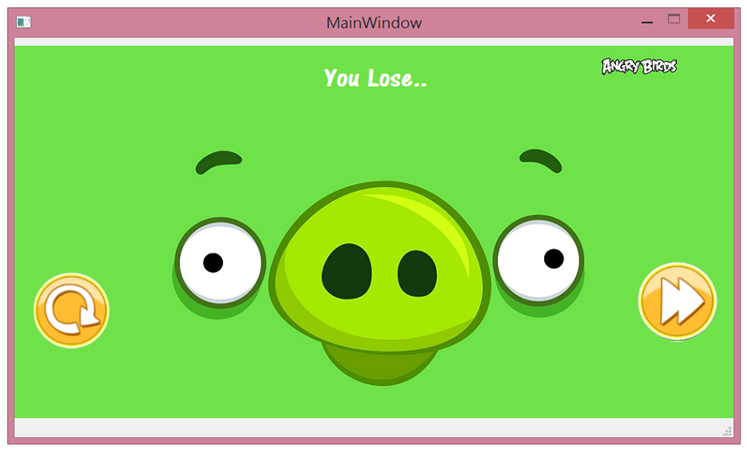
Screenshot :

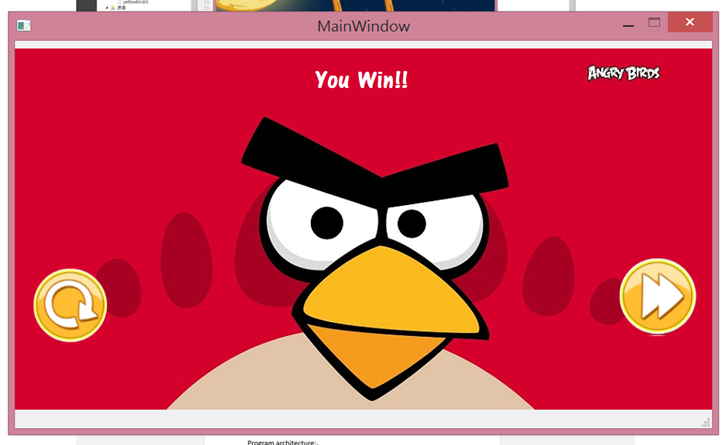
遊戲畫面:





結束畫面:





How to paly:

遊戲開始時，將鼠標移至鳥的位置，依所需距離拉取適當角度將鳥射出，通關條件是射完鳥之前讓豬受到傷害。除了紅鳥之外的每種鳥擁有自己的特殊能力，可以按下鍵盤A鍵使用能力：1.C:\Users\user\Documents\Example-code-for-Project-3-master\src\image\birdie 2.png分身能力、2.C:\Users\user\Documents\Example-code-for-Project-3-master\src\image\birdie 4.png向上迴旋、3.C:\Users\user\Documents\Example-code-for-Project-3-master\src\image\birdie 3.png向下加速。遊戲結束後可以點選重新開始或離開遊戲

Program architecture: