|  |
| --- |
| **Play** |
| - int: score  -int: t  -int: p[8]  -int: mark  +QTimer \*: time  -Ui::Play \*: ui |
| +getelapsetime()  +position()  *+keyPressEvent*(QKeyEvent \*event)  +count()  +Play(QWidget \*parent = 0):explicit |

|  |
| --- |
| **Taiko** |
| -Ui::Taiko \*: ui  Play :op |
| +Taiko(QWidget \*parent = 0):explicit  -on\_exit\_clicked()  -on\_start\_clicked() |

玩法:遇到紅色的按F，藍色的按J，時間總共30秒，打中一個加一分。

架構:利用ui先建立一個開始的介面，然後設置Button，分別是exit和start。按下start後，進入到另一個ui介面，接著是時間的倒數，和label位置的初始化，然後是keypress的設定，按下F與J時所對應到的Label的座標範圍是否在得分範圍內，做加分的動作。



