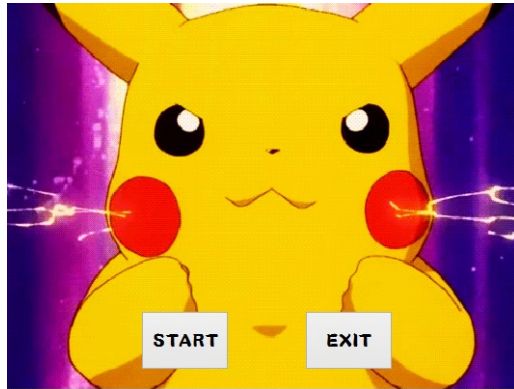


Screen shot



how to play :

出現皮卡丘->K

出現波加曼→B

出現瑪麗露→F

program architecture:

## GAME.CPP

keyPressEvent:在對的位置按按鍵可以把它消掉

restart:重新開始

drum:產生鼓

moveB,moveF,moveK:讓鼓移動

timecounter:倒數計時 30 秒

## Mainwindow

on\_pushButton\_clicked:開啟遊戲畫面

UML class diagram:

Game
<ul style="list-style-type: none"><li>- ui :: Game</li><li>- Timer : Timer</li><li>- Timer1 : Timer</li><li>- Timer2 : Timer</li><li>- Timer3 : Timer</li><li>- image :Qlabel</li><li>- s :Qlabel</li><li>- t :Qlabel</li><li>- B :Qlabel</li><li>- F :Qlabel</li><li>- K:Qlabel</li><li>- label_7 : Qlabel</li><li>- label_8 : Qlabel</li><li>- label_9 : QLabel</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- time : int</li> <li>- x1 : int</li> <li>- x2 : int</li> <li>- x3 : int</li> <li>- score : int</li> <li>- player : QMediaPlayer</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ keyPressEvent(event : QKeyEvent)</li> <li>+ score : int</li> <li>+ restart()</li> <li>+ drum()</li> <li>+ moveB()</li> <li>+ moveF()</li> <li>+ moveK()</li> <li>+ timecounter()</li> </ul>

MainWindow
<ul style="list-style-type: none"> <li>- game : Game</li> <li>- GIF : QLabel</li> <li>- movie : Qmovie</li> <li>- player : QMediaplayer</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ on_pushButton_clicked()</li> <li>+ score : int</li> <li>+ ~MainWindow()</li> <li>+ explicit MainWindow(QWidget * parent = 0)</li> </ul>