



# PROJECT2

## ANGRY BIRD

劉俊林

F74045034

資訊 108

甲班

# PROJECT2

## ANGRY BIRD

### 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 :*

- 介面初始化

#### *showEvent(QShowEvent \*) :*

- 把遊戲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
- 開始調用 timer 並進入 tick()
- 建立按鈕及算分器

#### *eventFilter(QObject \*, QEvent \*event) :*

- 對鳥的速度進行初始化
- 控制鳥出現的順序
- 改變鳥的狀態

#### *closeEvent(QCloseEvent \*) :*

- 調用 quitGame()

#### *tick() :*

- 進行邊界判斷
- 判斷生成鳥的條件

#### *on\_Reset\_clicked() :*

- 重新設定變數

## HOW TO PLAY

點擊開始遊戲後，利

用“拉放控制鳥的飛出

速度，以擊中物件的

力量大小加分，擊中

豬直接得 1000 分。

=====技能=====

A.點擊可進行變色

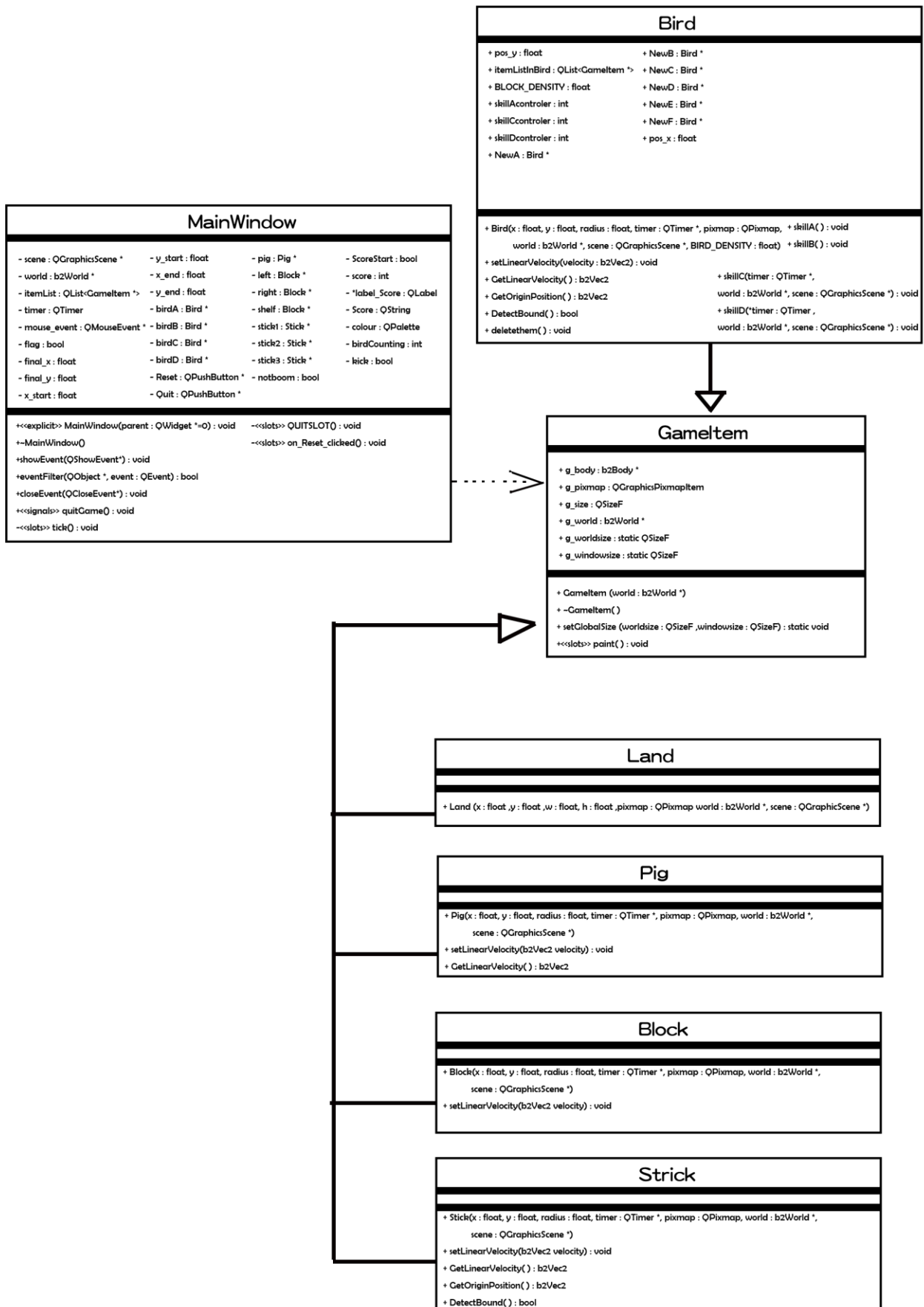
B.點擊可加速飛行

C.點擊可召喚鳥兒子

D.點擊可放出糞便



# UML CLASS DIAGRAM



## CLASS

此處為繼承 Gameltem 的所有 Class

### *Bird :*

- 建構鳥
- 四種技能

### *Land :*

- 建構世界中的地面

### *Block :*

- 建構不會動的障礙物

### *Strick :*

- 建構會動的障礙物

### *Pig :*

- 建構豬

## SCREEN SHOT

