

## 6.17 第二次文档记录.

1. 音符类  $\rightarrow$  大类  $\rightarrow$  八个子类继承;

Attr: 类型; 声音; 绑定到的轨道  $\rightarrow$  相对于组件

method: 移动 — 参: 方向; 速度  $\leftarrow$  来自轨道的速度属性  $\rightarrow$  判定运动

切割表现  $\rightarrow$  放到 cutter 中实现吧

2. 方块类  $\rightarrow$  混: 底块, 组件层, 新层.

Attr: 位置; 底块; 组件指针;

3. Playscene: 补充 / 1. 地图:  $m \times n$  的二维方块数组;  $\rightarrow$  地图生成.

画出来  $\leftarrow$  控制管理器  $\leftarrow$  游戏 / 写入地图 & 初始化!!!

$\downarrow$  预读  $\rightarrow$  鼠标事件

2. 组件管理器;

3. 预读组件类型.

4. 组件管理器: 存储:  $\text{map} \{ \text{Pos}; \text{对象指针} \}$

一般 method: add (鼠标位置)

delete (鼠标位置)

sub  $\rightarrow$  delete + add (Pos)

旋转 (Pos)  $\rightarrow$  可直接用  $\text{QGraphicsItem}$  的旋转  $\rightarrow$  没原点为中心 旋转

特殊 method — 轨道: 鼠标按下拖曳 放置  $\rightarrow$  是属于 sub.

$\rightarrow$  在鼠标按下后进入此判定

时刻记录前一刻位置, 并在移动时结合前一刻位置判定

移动的方向, 并依次放下轨道, 更新前一刻位置.  
(放下时再结合方向来放)

$\rightarrow$  轨道旋转也特殊写.

(读写: 写入位置, 再写入对象; 每个组件自定义配套的读写方法).

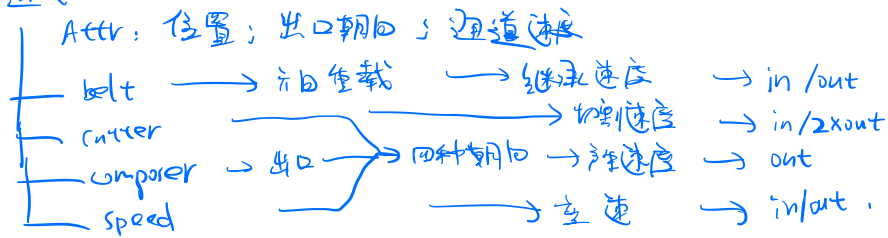
5. 中心类:

Attr: 位置, ... ; method: 接收音频.

bin

center  $\rightarrow$  两个状态  $\rightarrow$  判定状态 / 自由演奏.

## 6. 通道类:



## 7. 网关判定: 一共接收到几个特征音符.

后期可以试着实现: 点击网关判定键, 则其他三侧均失声, 底部进入判定状态.

用 QTimer 记录到达时间, 并进行判定时间差是否在允许范围内.

## 8. 存档格式: 项目文件夹下配置一个 config.txt, 保存全局等级 & 金币, 打开游戏时

初始化; 在文件夹 — archive 目录下用于存放 .bin 存档文件.

存档文件内容: 地图与区块; manager 中的 map 内容; 当前关卡数;