PROJECT 2 TAIKO

|  |
| --- |
| Btn |
| <<constructor>>+Btn() |

UML：

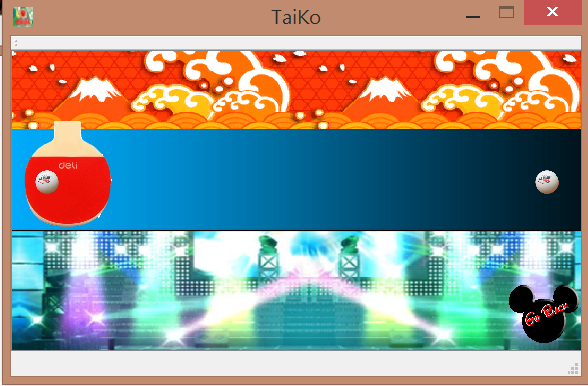
|  |
| --- |
| Ball |
| +speed:int |
| <<constructor>>+Ball();  +advance(phase:int):void |

|  |
| --- |
| MainWindow |
| -Ui::MainWindow \*ui |
| <<constructor>>+explicit MainWindow(\*parent = 0:Qwidget)  <<destructor>>+～MainWindow()  +\*scene:Scene  +settingBg():void |

|  |
| --- |
| Scene |
| +btn\_start:Btn\*  +btn\_back:Btn\*  +drum:Btn\*  +tube:Btn\*  +btn\_exit:Btn\*  +btn\_w:int  +btn\_h:int  +btn\_small\_w:int  +btn\_small\_h:int  +dm:QPixmap  +ball\_y:Ball\*  +ball\_w:Ball\*  +<int>random:QList  +<Ball \*>pinpong:QList  +\*timer:QTimer  +screenMode:int  +upperBound:int  +lowerBound:int  +leftBound:int  +rightBound:int |
| <<constructor>>+Scene();  +Init(x\_start:int):void  +bgChange():void  +bgRecover():void  +gameInit():void  +mousePressEvent(event:QGraphicsSceneMouseEvent\*):void  +ball():void  +keyPressEvent(press:QKeyEvent\*):void |

Screen Shot：





How to play：

1. 按播放的鍵開始遊戲，按EXIT鍵離開遊戲
2. 按a鍵消去黃色球球，按d鍵消去白色球球(在紅色區域才能消除)
3. 按GO back米奇鍵回到遊戲主畫面

Program architecture：

主要用繼承QGraphicsScene的class來構築整個程式,內建void*mousePressEvent*(QGraphicsSceneMouseEvent \*event)(控制滑鼠)和void *keyPressEvent*(QKeyEvent \*event)(控制鍵盤)，在相對條件觸發後會呼叫其他的function，有變換場景(bgChange, bgRecover)的，有遊戲初始(Init)的，因應不同的畫面和不同的按鈕。