2020 6 28 Changelog

Added：

1.增加了Bullet类，用于豌豆射手发射豌豆子弹。相应地在World类里增加成员函数bulletcreator（），产生子弹。同时，增加了Hurt（），is\_in\_it（）来判断子弹是否到了僵尸身上，相应地子弹消失，僵尸生命降低。

2.在World的show（），movement（）里面加上了Bullet数组的显示和移动。

3.在World里面增加了hurt(）成员函数，实现对僵尸的伤害，消失子弹。

4.用QTimer来刷新，时间倒数截止，算作一个关卡通过转换到另一个关卡。

5.增加了Enemy类的私有变量的生命，增加了World类的私有容器Bullets。

6.添加了coming，hit，等多个音效

7.增加了暂停的功能，通过Qtimer的stop（）start（）实现。

8.增加了clearworld（）成员函数，在游戏完全结束后，清空所有的QVector

Changed:

1.在World里面改写了eraseObj(）成员函数，删除跑过去的僵尸，被植物打死的僵尸。

2.合并了Enemy类和Plantl类的getType（）成员函数；合并到他们都继承了的RPGObj（）类里面。

3.改变了点击pushButton\_3-pushButton\_47的选项结果。

Deleted:

1.删除了QTMap原本含有的但是并没有使用的代码：如，initworld，player，fruit，\_obj[i], handplayermove():

2.删除了wandoudou射手，一直无法显示。

Problems:

1. 经过多次尝试，仍然无法在页面上显示阳光的剩余值

2.原有QTMap里面，的一些函数没有实际意义，但可能因为与新的程序之间有小部分关联，不能全部直接删去