前段时间比较忙，一直没有认真做大作业（对不起数分高代真的太难了），计划完成的版本过于简单。这段时间开始把重心放在程设大作业上，而且在做的过程中发现还挺有意思，所以希望把功能做得更完善些。整个设计都改了一点，所以希望能忽略之前那次提交。直接把这个看作是大作业的第一个提交版本。

基本说明：怪物从两个出口出现，且随时间增加难度增加。共有5种个怪物，随难度增加种类增多，PH值或速度增加。防御塔共有4种，且可升级。基地处有10个生命值，怪物到达基地十次后游戏失败，否则成功。

第一个版本具备的基本功能：

1. 多类型敌人
2. 游戏难度随游戏进度不断增加
3. 防御方资源累积