无新增加的类

新增加的文件：游戏开始后的背景音乐，游戏胜利的背景音乐。素材均来自植物大战僵尸。

新增加的功能：

1.敌人机制：不同敌人对村庄造成伤害不同，移速不同，血量也不同。

毒蜂：血量低，移速一般，破坏力一般，击败掉落钱币

红色毒蜂：血量较高，移速一般，破坏力一般，击败掉落钱币

毒蝇：血量较高，破坏力较低，移速极快，击败无金币掉落

死神：血量极高，破坏力极高，移速较慢，最终大boss。

2.胜利机制：击败所有敌人且村庄血量大于0即为胜利。

3.金币机制：初始有1000金币。

4.炮塔机制

可以建造多种炮塔，具体情况如下：

电塔：攻速快，炮弹伤害低，500金币

火塔：攻速慢，炮弹伤害高，500金币

冰塔：攻速慢，伤害低，可以产生大风来减速敌人，风可以穿透敌人。500金币

升级炮塔：所有塔升级花费500金币，子弹伤害，攻击速度都得到提升，子弹更加酷炫。

拆除炮塔：可以拆除已经建造的炮塔，1级塔返还400金币，2级塔返还800金币。