1. 原理介绍：QMainWindow管理读档存档并创建有一个QGraphicsView视图，视图呈现一个Home场景，在开始游戏时视图创建并切换至游戏场景，游戏结束切回Home场景。
2. 代码结构：mainwindow包括：sl.h(存档读档)，view.h

view包括：home，scene，diewindow，stopwindow，upgradewindow，victorywindow;

home包括：store（商店），equipment（角色全局强化界面），sharecode（共享的代码， 包括角色代码）

scene包括：character（游戏中的角色类），enemy，weapon，weapon2，weapon3， qpixmapitem(自定义显示图片的类，character,enemy等均继承此类)

1. 游戏场景（20\*20）有11个障碍物，不同难度怪物最大数量和目标生存时间不同，奖励幅度也不同。
2. 人物属性有：血量，防御，攻击，穿透，暴击率，暴击效果，移动速度。
3. 法师生命防御高，武器强化选项有增大发射速度，加快太极球运动，增大检测范围。
4. 剑士攻击吸血强，武器强化选项有增加剑气伤害，增大攻击范围，增强吸血效果。
5. 射手血量低移速快，武器强化选项增大发射速度，加大异能子弹概率，多发射子弹。
6. 存档存储金币数量，商店购买的物品情况，角色装备装戴情况，角色武器等级。
7. 代码内容没有采用相对寻址，所有素材在路径D:\game\Game4下