Changelog V2

改了名字：Forest protection campaign！（保护森林大作战）

更新了resources: picture图片，改变了主界面，tower, monster的图片，并添加了一些素材。

**增加/修改的功能：**

1.添加了Icon类：

显示基地素材forest1。

2.添加了bullet类：

其中的函数包括draw、move、setCurrentPos及槽函数hitTarget,实现了子弹的显示，子弹的移动，从塔射出，到达怪物，并随怪物的移动改变方向。

3.类GameScene：

增加了关于子弹出现及去除的函数addbullet、removebullet。

4.类Monster：

添加类Tower组合，实现怪物受到子弹攻击getAttacked，生命值减少getDamage，被消灭getRemoved，以及离开塔攻击范围时停止攻击gotLostSight。

5.类Tower：

添加类Monster组合，实现选择怪物chooseMonsterForAttack，进行攻击attackMonster，以及怪物离开攻击范围时停止攻击checkMonsterInRange、lostSightofMonster。

以及槽函数shootBullet，实现子弹发射

**修复的bug：**

1.monster类：

让monster类继承QObject，能够运用槽函数使monster运动