**Changelog V3**

郝嘉欣 2019202259

**1**.添加声效：背景音乐

消灭怪物的声效

**2**.完善地图素材：更新了塔的图片，添加怪物出生地，基地图片

**3**.完成了塔的升级功能，同时对应子弹的升级：

让GreenTower1,GreenTower2,GreenTower3继承Tower类

让Bullet1,Bullet2,Bullet3继承Bullet类

点击鼠标右键进行塔的升级，并对应升级子弹

塔1：100金币 攻击范围=200 造成伤害=3 开火间隔=800

塔2：200金币 攻击范围=300 造成伤害=7 开火间隔=600

塔3：300金币 攻击范围=400 造成伤害=13 开火间隔=500

**4**.完成了拆塔的功能：在mousePressEvent函数中添加

点击鼠标右键进行拆塔并得到50金币

**5**.完成多类型怪物：红色小虫、黄色小虫、绿色小虫，在不同的游戏波数出现

怪物1：Hp=40 移动速度=1.0

怪物2：Hp=50移动速度=1.3

怪物3：Hp=60 移动速度=1.6

**6**.完成第二关卡：添加新类Level

增加了addWayPoint函数中的第二关路线以及loadTowerPostion函数中第二关建塔位置的更新

更改了GameScene中paintEvent函数，添加第二关图片