此版本较上一版本（6.14版本）有以下主要改动：

1. Button类构造函数重载；并改进了turretPositionsList中数据添加和绘制建塔按钮（槽函数）的方法。
2. 更改Turret::draw函数中drawPixmap函数的坐标参数，使塔和光圈的位置更和谐。
3. 实现了waypoint类中WayPoint函数、setNextWayPoint函数、nextWayPoint函数、pos函数。
4. 在window.cpp中通过setwayPoints函数向wayPointlist中添加了9个敌人航线中的关键点。
5. 添加类Enemy，并实现其中函数draw、move、e\_hurt、e\_slow、Active等。
6. 向window.h中的Window类中添加enemylist管理敌人对象。
7. 重载WayPoint构造函数。
8. 向window.h中的Window类中添加showWin、showLose函数，并在window.cpp中完成函数的实现。
9. 向turret类中添加了变量attacktRange，更改了炮塔光圈的绘制方法（主要运用drawEllipse函数）。
10. 向Window类重载的painevent函数中增加用foreach的方法遍历enemylist绘制敌人。
11. 向Window中添加函数collision与Attack以及相关槽函数，实现实时碰撞检测以及炮塔与敌人间的双向攻击。
12. 新增qrc文件death.wav、set\_turret2.png、enemy1.png、enemy2.png。更换背景音乐文件为bgm.mp3。
13. 向Enemy、Turret类中分别添加e\_hurt、t\_hurt函数，实现受损功能。
14. 添加Enemy的子类upEnemy，并将Enemy中析构函数等函数改为虚函数，以实现多态。
15. 添加Turret的子类SlowTurret，并将Turret中析构函数等函数改为虚函数，以实现多态。
16. 向Window中增加函数set\_SlowTurret，设置新增的减速防御塔。