大作业（第一次提交版本）说明

此版本已初步具有塔防游戏的大部分基本元素：游戏开始界面、背景音乐、游戏开始按钮、主场景界面、多个防御塔安置按钮和防御塔本身。

此版本已实现的功能：运行后弹出开始界面，鼠标点击开始按钮后自动跳转至游戏主场景，鼠标点击防御塔安置按钮可在相应位置上出现防御塔。主场景界面中主要还有防御塔的攻击功能、敌人的移动与攻击功能和游戏胜负的判定有待实现。

设计流程与思路：先设计开始界面MainWindow，绘制背景图、插入背景音乐，并设计按钮使得游戏开始界面关闭以及主场景出现，实现游戏最基本的要素和必需的流程。再详细设计主场景界面window, 在背景图上找到适宜放置防御塔的位置坐标，并在相应位置上设计按钮，使得鼠标点击按钮后相应位置上出现防御塔。实现过程中大量使用到了类的继承与封装。

此版本中涉及到的文件共包含：①Headers: mainwindow.h, window.h, button.h, turret.h ②Sources: main.cpp, mainwindow.cpp, window.cpp, button.cpp, turret.cpp ③Forms: mainwindow.ui ④Resources: map1.png, map2.png, set.png, setbutton.png, strat.png, turret1.png, sound.mp3