程序设计塔防大作业说明.Ver1

游戏流程：

在主界面选择模式，并进入游玩。成功通过关卡则可选择进入其他模式或退出游戏

完整设计思路：

关卡：分为简单模式和困难模式两种关卡，并能通过主界面分别访问

敌人：两种敌人，血量各不相同

防御塔：普通防御塔，减速防御塔，范围攻击塔

拓展功能：血量可视化；防御塔升级，移除；多媒体音效播放

目前文件：

简单模式界面（easymode.h）

困难模式界面（hardmode.h）

游戏介绍页面，包括玩法，敌人，防御塔等等（intropage.h）

按钮类，用于实现整个游戏的不同按钮（buttonclass.h）

以上部分均已成功运行

（未实现）塔类（towerclass）