游戏目标

1.多类型敌人和其多类型的攻击手段。

2.不同类型的防御塔及其不同属性。

3.游戏难度随游戏进度不断增加。

4.背景音效和事件音效。

5.防御塔的升级功能。

6.防御方分值（资源）累积，用于提供防御塔的升级。

7.拆除防御塔。

V1.0

搭建主场景

实现玩家的框体移动控制