第一版到第二版

改变：第一版中的TowerPosition类继承的是QObject，后续创建塔类时发现QObeject很难满足选择武器类型的功能，于是将TowerPosition类改为继承QPushButton，使用对塔坑创建菜单，右键后可以显示武器类型，再分别用槽函数实现塔类的安置。

第二版到第三版

实现塔坑右键选择放置武器

设置每一关的攻击波数

实现怪物按波数和路线移动

实现金币和生命值随游戏情况改变并显示

第三版到第四版

完成子弹类的继承和塔类的继承

实现三种不同的武器：单攻、减速+攻击、群攻

实现怪物被攻击的效果（颜色遮罩）

实现当前波数的显示

实现游戏成功、游戏失败的界面显示