1. 项目简介
2. 创建项目、添加项目资源
3. 项目 基本配置
   1. 设置背景图标
   2. 设置固定大小
   3. 设置项目标题
   4. 设置背景
   5. 背景标题
   6. 开始菜单 – 退出功能
4. 创建开始按钮
   1. 封装自定义按钮 MyPushButton
   2. 构造函数 （ 默认显示图片， 按下后显示的图片）
   3. 测试开始按钮
   4. 开始制作特效
   5. zoom1 向下跳
   6. zoom2 向上跳
5. 创建选择关卡场景
   1. 点击开始按钮后 延时进入到 选择关卡场景
   2. 配置选择关卡场景（图标、标题、大小）
   3. 设置背景图片、设置标题图片
   4. 创建返回按钮
6. 选择关卡的返回按钮特效制作
   1. 点击后切换另一个图片
   2. 重写 void mousePressEvent
   3. 重写 void mouseReleaseEvent
7. 开始场景与选择关卡场景的切换
   1. 点击选择关卡场景的返回按钮，发送一个自定义信号
   2. 在主场景中监听这个信号，并且当触发信号后，重新显示主场景，隐藏掉选择关卡的场景
8. 选择关卡中的 按钮创建
   1. 利用一个for循环将所有按钮布置到场景中
   2. 在按钮上面 设置一个QLabel显示关卡数
      1. QLabel 设置 大小、显示文字、对齐方式、鼠标穿透
   3. 给每个按钮 监听点击事件
9. 翻金币场景创建
   1. 点击选择关卡按钮后，进入到翻金币游戏场景
   2. 配置翻金币游戏场景 设置标题、图标、大小、设置背景
   3. 实现返回按钮，可以返回到上一个场景（选关场景）
   4. 实现三个场景之间的切换
10. 实现显示关卡标签
    1. 在左下角显示玩家具体的关卡标签
    2. QLabel创建设置 大小和位置label->setGeometry(30, this->height() - 50,120, 50);
    3. QFont font 设置字体以及字号
    4. 给QLabel设置字体 setFont（font）