1. 创建金币类
   1. 先将金币的背景图案 放入到PlayScene中
   2. 创建 MyCoin自定义金币按钮类
   3. MyCoin::MyCoin(QString btnImg) 构造函数中传入默认显示的图片金币
   4. 在PlayScene创建所有的金币按钮
2. 每个关卡的默认显示
   1. 先引入dataConfig.h 和 dataConfig.cpp文件到项目中
   2. 在PlayScene 中写了 int gameArray[4][4]的数组 维护每个关卡的金币状态
   3. 初始化每个关卡的显示
3. 金币翻转特效
   1. 给每个硬币加属性 posX 坐标x posY 坐标y ，bool flag 正反面标志
   2. 给MyCoin 加函数 changFlag改变标志
      1. 如果是flag为true 改为false 并且开启定时器1 （正面翻反面）
      2. 如果flag为false ，改为true，并且开启定时器2 （反面翻正面）
      3. 实现定时器中的内容
   3. 测试 金币翻银币 以及 银币翻金币
4. 解决快速点击的效果不好
   1. 在MyCoin中加入了 isAnimation 判断 是否正在做动画条件
   2. 当按下 MyCoin 判断是否在做动画，如果做动画，直接return，保证金币和银币动态切换的完整效果
5. 翻转周围金币
   1. 点击金币后 ，延时翻转周围金币实现
6. 判断胜利
   1. PlayScene中 添加 isWin的标志 来判断是否胜利
   2. 如果胜利了，打印胜利信息
   3. 将所有按钮 屏蔽掉点击
7. 胜利图片特效
   1. 将胜利图片放入到游戏场景外
   2. 当游戏胜利时，移动到屏幕中央，做胜利效果
8. 添加音效资源
   1. QSound 所属模块 multimedia 需要在.pro文件中加入这个模块
   2. 在三个场景中添加音效 QSound \* s = new QSound (“资源”)
   3. 播放 s ->play
   4. s->setLoop () 设置播放次数 -1代表无限循环播放
9. 项目的优化
   1. 将三个场景的切换位置 一致
10. 项目打包发布 以及游戏扩展玩法简介