1. Protect her kingdom
2. 王梓璇 弓箭手的完善（弓箭图片的修改 ； 弓箭上下左右四个方向的判断 ； 当发现当前位置和destination不相同时会播放走动动画 走到destination ； 弓箭手构造函数改为const qpoint &,即初始坐标；弓箭发射的初始位置要在弓上（要合理） ）（图片素材任务貌似已经完成了）
3. 王梓璇 开场和第一关出场所有人物对话图片素材的制作 ； 传送门改成左低右高的形式 （先不设置传送门的出现动画了 直接一张静止的左低右高的传送门给我就成）（前两个任务 周四晚上完成 但我周五一天都有事情 最晚周五八点完成给我）
4. 王梓璇 所有负责的怪物加入两个信号 void death(void) 和void lose(void) 前者在怪兽死亡调用deleteIt()函数的时候发送 后者在检测怪物到达路线的终点的时候发送 同样周五晚上前完成 **走动范围**
5. 当王梓璇把东西都给我之后 我开始设计从home到第一关开始战斗前的场景转换 人物对话处理 周六晚上前完成
6. 刘之源 定时投放怪物机制（突然想到不用学习QTimer 因为piantevent每隔25ms被调用一次 完全可以根据这一特点设定计数器 每次调用则++ 然后加到一个固定的值就开始往player里面扔怪物 。当然这还涉及到单位转换 不能每次调用计数器都++ ，25ms就加一时间太短了 改成5s加一次（即2000次调用加一次？）（然后这些写成一个相对整体的函数块 不要裸露在paintevent里面））。干路实现一个槽函数 void death(void) 用于接收怪物死亡信号 记录场上怪物数量（这些任务周六晚上完成前就行 暂时不需要实现全部死亡后胜利动画 只需要定时投放怪物和记录怪物数量 这样应该不难）
7. 刘之源 整理 怪物掉落的血 蓝 弓箭（用于投放小兵） 技能书（吃了之后学会技能） 落雷术图片 并且整理背包九宫格图片、制作物品在背包九宫格显示的图片 周六晚上完成交给我
8. 周六晚上我完成家到第一关对话、场景转换的代码实现后 和刘之源第一关怪物定时投放的版本合并
9. 周日到周三任务
10. 王梓璇 完成13064 火系巫师 功能是敌人 沿着传入路线走动 敌人进入攻击范围就发远程小火焰//wolf+archer//archer不能减血（attack\_range的问题）
11. 王梓璇 完成16370-16508 发火焰的熔岩怪 和火系巫师相同//
12. 王梓璇 完成14656-14734 骑兵狼 和熔岩浪和普通狼功能相同//
13. 王梓璇 完成18187-18297 骑着猪的士兵 是敌人 进入远程攻击范围就远程攻击 进入一个（加）近身小范围就拿猪嘴拱他（当然 以上也要都有lose和death两个信号）//改大小参数和死亡动画
14. 刘之源 完成有敌人走到终点时 出现输的画面 然后场景转换回到主界面可以从新进入传送门进入第一关
15. 刘之源 完成左上角按钮 点击则退出游戏和点击则暂停
16. 刘之源 完成敌人全部死亡时 弹出胜利画面
17. 刘之源 de完boss\_a的bug….
18. 周六合并代码后 我做怪物掉落、背包系统处理、冰女头像放到左上角
19. 周六刘之源整理好掉落图片之后 我实现冰女左上角头像血条 蓝条 背包系统的处理（这个比较复杂hhhh如果还有时间我会把冰女的冰锥和冰冻技能也做了）
20. 周三合并代码 到时候第一关应该基本做完了 第一关做完 第二第三也就很快了