1. 项目简介
2. 项目创建
   1. 项目名称 CoinFlip
   2. 创建主场景 MainScene
3. 导入资源
4. 主场景基本搭建
   1. 窗口标题
   2. 窗口图标
   3. 窗口固定大小
   4. 点击开始下的退出 实现退出游戏
   5. 背景加载
   6. 背景图标加载
5. 自定义按钮封装
   1. 创建MyPushButton 类 继承与 QPushButton
   2. 构造函数中有两个参数（默认显示图片路径，按下后显示的图片路径 = “”）
   3. 设置不规则图片
      1. //设置图片大小
      2. this->setFixedSize( pix.width(),pix.height());
      3. //设置不规则图片样式
      4. this->setStyleSheet("QPushButton{border:0px;}");
      5. //设置图标
      6. this->setIcon(pix);
      7. //设置图标大小
      8. this->setIconSize(QSize( pix.width(),pix.height()));
   4. 在主场景中测试start开始按钮
6. 开始按钮特效封装
   1. 在自定义按钮MyPushButton类中添加 zoom1 和zoom2 弹起效果函数
      1. 创建动画对象
      2. QPropertyAnimation \* animation = new QPropertyAnimation(this,"geometry");
      3. //设置动画时间间隔
      4. animation->setDuration(200);
      5. //设置起始位置
      6. animation->setStartValue(QRect(this->x(),this->y()+10,this->width(),this->height()));
      7. 设置结束位置
      8. animation->setEndValue(QRect(this->x(),this->y(),this->width(),this->height()));
      9. //设置弹起效果
      10. animation->setEasingCurve(QEasingCurve::OutBounce);
      11. //让动画执行
      12. animation->start(QAbstractAnimation::DeleteWhenStopped);
   2. 测试 实现开始按钮弹起效果
7. 创建选择关卡场景
   1. 创建选择关卡场景
   2. 点击开始按钮后，延时进入到选择关卡场景
      1. QTimer::singleShot(500,this,[=](){ …. };
   3. 选择关卡场景的基本搭建
8. 返回按钮实现
   1. 实现返回按钮切图功能
      1. 重写鼠标按下
      2. 重写鼠标释放
   2. 返回按钮功能实现
      1. 点击之后发送自定义的信号
      2. 在主场景中监听返回的信号，并且先选关场景隐藏，显示主场景
9. 创建选择关卡的小按钮
   1. 利用一个for循环实现一个二维矩阵，并且创建20个按钮
   2. 点击按钮 响应用户具体选择的关卡号
   3. 在按钮上层创建QLabel 显示具体关卡号
   4. QLabel 设置
      1. 设置父窗口
      2. 设置位置
      3. 设置文本
      4. 设置固定大小
      5. 设置居中
         1. label->setAlignment(Qt::AlignHCenter | Qt::AlignVCenter);
      6. 设置鼠标穿透 51号
         1. label->setAttribute(Qt::WA\_TransparentForMouseEvents);
10. 创建游戏场景
    1. 创建PlayScene 游戏核心场景
    2. 初始化场景中内容
    3. 选择关卡场景和游戏场景之间的切换
    4. 创建玩家具体显示的关卡号的标签
       1. 设置位置和大小
       2. label->setGeometry(QRect(30,this->height() - 50, 120,50 ));
       3. 设置字体 label->setFont(font);
    5. 创建出显示金币的背景图案