**Changelog**

**2020-6-14**

**Added -** choicewindow, mybutton, tower, myobject2, enemy, heart类。界面跳转（mainwindow和choicewindow彼此跳转），播放音乐（choicewindow.cpp），安置炮塔的按钮（choicewindow.cpp），发射子弹的按钮（choicewindow.cpp），会行进的敌人，不太能准确识别当前enemy的子弹。

**Deprecated -** icon类细分成了myobject2类（子弹），enemy类（敌人），heart类（要保护的芯）故可能会删掉。myobject可以改名为bullet，choicewindow可以改名为LV1window，后面再加LV2window。发射子弹的功能会改成自动发射故会删掉。

**Fixed -** 解决了之前界面不能显示、QMediaPlayer无法运作的问题。

2020-6-27

**Added -** 新增了炮塔在攻击范围内对特定敌人的瞄准功能（利用Tower类的判断敌人举例函数、选择敌人函数、攻击敌人函数、造成敌人伤害函数、敌人死亡并取消锁定的函数等），新增了敌人种类和炮塔种类，以及炮塔升级的函数和按钮。

**Changed -** 优化了子弹的实现方式，选择之前写的myobject类和myobject2类中的myobject类作为更为理想的子弹类，更好控制且可以通过动画时长来调节子弹速度。将heart的HP和wave数据取消，而直接将此值给choicewindow类即游戏界面本身。

**Deprecated -** 显示各个对象的show函数较为繁复冗杂，以后有时间优化的话会调整代码结构来精简。若之后不再改动，则之前用于备用的mousepressevent函数和myobject2类可以删除。

**Removed -** 将从QTmap中学到的icon类和tdgobj类删除，功能细化在了塔、敌人、子弹各自的类中。

**Fixed -** 解决了之前子弹不能自动发射、识别并瞄准敌人中心的问题。