第一版说明：

我设计了一个塔防游戏

目前准备实现以下功能

•

多类型敌人和其多类型的攻击手段。

•

不同类型的防御塔及其不同属性。

•

游戏难度随游戏进度不断增加。

•

背景音效和事件音效(可选）。

后续视时间等因素可增加升级功能

目前进度：

1. 已经初步画出了主界面，但没有进行美工。
2. 建立了防御塔的父类，包含防御塔基本功能，在之后可以快速设计出各类防御塔。
3. 设置了一个防御塔子类，编写了大致功能，里面的数据还需调试
4. 设计了主界面与游戏界面的切换功能，但游戏界面未设计好，
5. 设计了怪物类，共有五种类型的怪物，生命值等参数还在调试，图片也未装进去
6. 设计了子弹类，设计了子弹的伤害与大小，但未装载图片，将在之后实现
7. 目前还无法进行正常游戏，在后面几个版本应该可以进行