1. 添加了鼠标释放函数，防御塔在鼠标释放后安放，并且不可以再次移动。
2. 改变了鼠标移动函数，使得防御塔能够在鼠标释放之前随着鼠标移动。

（相关函数：void ***mouseMoveEvent***(QMouseEvent \*event);

void ***mousePressEvent***(QMouseEvent \*event);

void ***mouseReleaseEvent***(QMouseEvent \*event);）

1. 改变了窗口的大小，新增一列用于放置防御塔的图标。
2. 改变了放置一级防御塔图标的位置，从左上角放置到右上角。
3. 修改了道路的宽度和长度，并且新增4条道路。
4. 给敌人设置了随机种子，让敌人随机出现。
5. 增加了敌人与防御塔碰撞后，敌人和防御塔都会消失的碰撞函数。

（相关函数：void **bomb1**();）

1. 增加了金钱，用于购买防御塔。每杀死一个敌人会增加相应的金额。
2. 给防御塔设置了价格。
3. 新增了一类敌人，为enermy1类，继承了enermy类,改变了其生命值和行进速度。
4. 新增了一类子弹，为bullet1类，继承了bullet类,改变了其发射速度以及伤害值。
5. 新增了一类防御塔，为tower1类，继承了tower类，改变了其发射方法改为三路发射（相关函数 void shoot1（），void shoot2（），void shoot3（）），改变了购买价格。
6. 添加了杀敌数，随着杀敌数的增加，游戏难度会逐渐加难，敌人出现频率会逐渐增加增加。
7. 新增了检测敌人的函数，当路径上有敌人时，防御塔才会发射子弹（相关函数 void road（））。
8. 添加了金钱，血量，以及防御塔的价格的图标，均用红笔画在相应位置，金钱在左上角，血量在中间，防御塔价格在其图标的下方。
9. 新增了血量减少函数，当敌人进入到家中时，血量会相应减1.（相关函数 void blood\_decrease).

17.修改了bomb（）函数，使得第二类防御塔的子弹能击中敌人。