\*更改画面

新增gameOver类（用于实现游戏结束界面的显示）

-MainWindow类：

更改窗口大小为固定的960\*640

更改数据成员enterGame类的对象名字，并改为指针（改名以方便区分不同难度的游戏，改为指针方便建立enterGame类对象的槽函数）

增加reshow函数（以实现在游戏结束后能返回到该页面重新选择不同难度的游戏）

增加两个“简单”“困难”的难度选择按钮（同时增加对应的槽函数）

删除“startGame”按钮

-enterGame类：

①public公有成员函数：

增加newTimer函数（以解决上一版本的bug，防止在还没进入游戏的时候QTimer就开始计时，改为该函数后，只有在调用该函数时才可以给QTimer赋初始的时间间隔）

更改构造函数：窗口大小为固定的960\*640，更改背景图片

更改构造函数：优化各个建塔按钮布局以及跳转、实现功能的设计

②signals信号：

增加信号myReturnSignal2（作为游戏结束画面和开始画面的中介信号，由游戏结束画面传递信号激活该信号，从而传递给游戏开始画面）

③protected slots槽函数：

更改PaintEnemyBirth函数（考虑到不同类型的敌人以及不同波敌袭的数目不同）

增加enemyWave函数（设置多波敌袭，此函数用于处理不同波之间的时间间隔以及不同波产生敌人的频率）

增加WinGame函数和LoseGame函数（用以处理游戏结束时的输赢画面）

增加sentSignal函数（用于发射myReturnSignal2信号）

④private私有数据成员：

更改建塔的按钮，换为一个储存按钮的vector用于功能选择，更改按钮图形，用循环创建了多个按钮

更改攻击时间attacktime，改为一个vector

新增四个vector<QPushButton\*>（用于建不同种类的塔、拆塔、升级塔）

新增一个vector<QGroupBox\*>（作为一个功能选择的界面，储存了升级、建塔、拆塔的按钮）

增加waveTime、gameTime、ifLose三个QTimer类指针（分别用于控制不同波数之间的时间间隔、控制整个游戏时间、定时判断待保护的物体是否死亡）

增加win、lose两个QImage类对象（用于储存游戏结束时输赢的画面）

增加一个gameOver类指针（用于在游戏结束时跳转到游戏结束的画面）

-更改.qrc中的资源图片，更改游戏中的敌人、塔基、塔、待保护的公主的形象图片

\*更改功能函数

-Tfobj类：

更改initobj函数，增加了坐标x、y这两个参数，以及需要初始化的obj的类型

更改show函数，改为虚函数

增加虚析构函数

-enemy类：

增加数据成员steps（每次移动的步数），同时在构造函数中初始化steps

增加getDebuff函数（减益效果函数）

增加ManageEnemyMove函数（增加了几个拐点，并将原来写在world类enemyMove里面的部分函数写在该函数中）

增加enemyType函数（为了获取敌人所属的类型，方便后续针对不同类型的敌人的不同操作）

删除其中一个重载的underAttack函数（因为删除bullet类，所以用不上该函数）

更改underAttack函数为虚函数

-tower类

增加虚函数towerType（用处类似enemy中的enemyType）

增加setRadius和getRadius函数（用于处理与塔攻击半径有关的数据）

增加虚函数getDamageValue和getDecreaseValue（用于获取两种不同类的塔的攻击值和减益效果）

增加虚函数setDamageValue和setDecreaseValue（用于升级功能时重新赋值）

增加虚析构函数

更改showArea函数中绘制圆圈的颜色和画笔粗细

-world类

更改initEnemy函数，增加了一个参数，用以区分需要初始化的不同的敌人

更改EnemyMove函数，将部分代码转移到enemy类中，同时针对不同类型的敌人，处理其移动的方式有所改变（如：knight类敌人会在原地不动，一直攻击塔直到塔消失才移动）

更改setTower函数，新增参数type以区分不同类型的塔

更改launchAttack，针对不同类型的塔，更改其攻击方式

增加deleteTower函数（用于拆塔）

增加towerLevelUp函数（用于升级塔）

\*更改类

-新建variedenemy类和variedtower类，以实现各种不同功能的塔和敌人

-删除bullet类（由于防御塔的功能更改为范围攻击，所以用不上该类）

本版本现存bug：

knight类敌人的攻击功能存在失误