#changelog

Second commit (2020.6.13)

##change

1. 在mainwindow.cpp 中改用chooseback 函数，实现了主界面与游戏界面的彼此转换

##add

1. 增加了mybattle.cpp ,新建MyBattle类，用paintEvent绘制了游戏界面, 并用set\_towers实现对塔的管理
2. 增加了 towers.cpp ,新建Towers类，用draw函数绘制了一座塔
3. 增加了mybutton.cpp 中的zoomdown , zoomup函数，实现按钮弹跳功能

##delete

1. 在mainwindow.cpp 中删除了原本用于关闭主界面的connect函数

#chagelog2

Third commit(2020.6.28)

##delete

1. 删除了mainwindow.cpp与mybattle中的pushback函数

##add

1. 增加了bullet.cpp, 用move函数实现子弹的移动，用hittarget函数进行攻击
2. 增加了calculate.h, 用这一内联函数判断敌人是否进入射程
3. 增加了enemy.cpp, 让敌人沿规划好的路线运动，并用getAttack, getDamage, getKilled, getAway函数实现敌人被攻击至死亡或离开界面
4. 增加了fightpoint.cpp,用getPos与getFightPoint函数实现对运动路线的规划
5. 增加了selectbutton.cpp与selectbutton2.cpp,实现通过按钮安装与拆除塔

##change

1. 对towers.cpp进行改变，建造了三类塔，并使塔具有进攻功能
2. 对mybattle.cpp进行改变，使得通过杀死敌人可获取金币升级或购买塔，而敌人一旦通过界面则会威力增强