塔防游戏版本V1.9

1. 本次完善了地图，使得所有地图块基本完善了，可以在地图上的任何方框中按左键添加防御塔，用来攻击怪物。
2. 攻击功能的初步实现，初步实现也就是我假设塔是环形攻击的，只要怪物进入攻击范围内，就可以对怪物持续造成伤害，这种方法不必添加新的类，设定一个计时器，并将怪物扣血与判定怪物是否进入攻击范围写成一个函数添加在mainwindow.cpp中，做成一个槽函数，将这个函数与相应计时函数连接起来，每隔一定时间，就会调用该函数来对怪物进行攻击。
3. 防御塔的拆除功能。按下鼠标左键可以添加防御塔，而按下鼠标滚轮则可以拆除防御塔。具体的实现思路就是检测按下鼠标滚轮的具体坐标，找出对应的炮塔安放位置，遍历炮塔列表，如果某炮塔中心位置与该炮塔的安放位置重合，则删去该炮塔。