第二版change log

修复bug：

Tower position不显示问题

敌人不显示问题

攻击范围不显示问题

修复鼠标事件存在问题

变更：

塔类、子弹类、敌人类变更成抽象类

**子弹类**：hit\_target函数变为虚函数

**敌人类：**

新增函数：

void getRemoved();

void addWaypoint();

virtual void summon() = 0;

新增数据成员：

Scene\*\_game;

const QSize fixedSize;

**塔类：**

新增函数：

void targetdied();

virtual void upgrade() = 0;

virtual void shootWeapon() = 0;

新增数据成员：

Scene\*\_game;

**Scene类：**

使用UI，删去塔勒选择按钮

删减函数：

void chooseTower();

新增函数：

void removeBullet(Bullet\*bullet);

void removeEnemy(Enemy \*enemy);

void removeTower(Tower \*tower);

QList<Enemy \*> enemylist() const;

void getDamage(int dam=1);

void addBullet(Bullet\*bullet);

void returnmoney(int mon);

void on\_tower\_clicked();

新增数据成员：

int money;

bool win;

bool lose;

新增功能：

新增类：

基础敌人、基础塔、基础子弹、攻击敌人、冰子弹

新增功能：买塔、金币生命值绘制

存在bug：

运行一段时间后的程序奔溃