第二次提交更新

本次主要更新内容：敌人和塔攻击系统完善，金钱系统

game\_poet：塔类的更新，增加攻击系统。

增加属性：QTimer \*m\_fireRateTimer;攻击时间间隔

game\_enemy \*target;攻击目标

QList<game\_bullet \*>m\_bullet;子弹列表

其中void chooseEnemy(game\_enemy enemy[40]);确定target

void loseEnemy();当target死亡或走出攻击范围时，解除当前target绑定；

void attakEnemy();攻击

void drawBullet(QPainter \*);画出子弹

void shootWeapon()；slots，生成子弹

connect(m\_fireRateTimer, SIGNAL(timeout()), this, SLOT(shootWeapon()));设定时间间隔，攻击。

game\_enemy：敌人类，具有draw（绘出）、move（移动）、birth（生成）、death（死亡）、getAttacked（受到攻击）等属性。

game\_bullet：子弹类，具有draw（绘出），move（移动），Hit（攻击）等属性，move以动画形式展示。

Mainwindow修改：

增加Money和Exp属性，Money初始值为2000，每进行一次抽塔扣除500，每杀死一个敌人增加100+波数\*10；Exp初始值为0，拆除塔增加exp。对应的，增加了bool canBuy（）函数，判断能否抽塔。

增加了两个draw函数（drawMoney和drawExp），用于Money和Exp的打印输出。

运行截图： 