新增加了 弹药（bullet）和敌人（enemy）

void Bullet::hitTarget()

{

// 这样处理的原因是:

// 可能多个炮弹击中敌人,而其中一个将其消灭,导致敌人delete

// 后续炮弹再攻击到的敌人就是无效内存区域

// 因此先判断下敌人是否还有效

void Bullet::**move**()

{

// 100毫秒内击中敌人

static const int duration = 100;

QPropertyAnimation \*animation = new QPropertyAnimation(this, "m\_currentPos");

animation->setDuration(duration);

animation->setStartValue(m\_startPos);

animation->setEndValue(m\_targetPos);

connect(animation, SIGNAL(finished()), this, SLOT(hitTarget()));

animation->start();

void Enemy::**move**()

{

if (!m\_active)

return;

if (collisionWithCircle(m\_pos, 1, m\_destinationWayPoint->pos(), 1))

{

// 敌人抵达了一个航点

if (m\_destinationWayPoint->nextWayPoint())

{

// 还有下一个航点

m\_pos = m\_destinationWayPoint->pos();

m\_destinationWayPoint = m\_destinationWayPoint->nextWayPoint();

}

else

{

// 表示进入基地

m\_game->getHpDamage();

m\_game->removedEnemy(this);

return;

}

}

void Enemy::**getDamage**(int damage)

{

敌人死亡 系统进行的操作

因为编译系统的原因目前暂时不能运行，但是再最终版本3.0这些问题都将得到解决

那时 塔会有 敌人能编译运行 子弹能运行