# Changed:

**World1.h**:将其中的vector<towerPosition> pos改为了vector<towerPosition\*> pos并对world1.cpp，world2.cpp，firstbarrier.cpp，secondbarrier.cpp中的相应代码进行了更改。

**Firstbarrier.h &secondbarrier.h:**将其中的vector<DTower> tower;改为了vector<DTower\*> tower;同时修改了对应cpp中的相应代码。

**Dtower.h** : static int getAttack();改为了int **getAttack**()；相应的static in \_attack改为了int \_attack，增加了QPixmap image,画出防御塔，并更改了相关代码。

Enemy.h: void **onAttack**();改为了void **onAttack**(int attack);并对cpp中的相应函数代码进行了修改

**World1.cpp&world2.cpp:** 对其中的initworld函数进行了更改，增加使用了QMediaplaylist,使得游戏背景音乐可以循环播放

**Bullet.h/cpp:**数据类型改为protected,且show函数改为了virtual，便于emybullet的继承

**Enemy.h/cpp:**show()函数改为了虚函数

**删除了enemyx这一敌人类；**

**Enemy.cpp&Enemyz.cpp:**在enemyshow()这一函数中增加了绘制敌人当前血量和最大血量的代码

**Dtower.cpp:**在show()这一函数中增加了绘制防御塔当前血量和最大血量的代码

# Added:

**Player.h**:增加了static void **sell**();从而实现拆除一座防御塔后返回部分金币。

**Towerposition.h:**增加了void **reset**()；实现防御塔被拆除后能在此处建造新的防御塔。

**Dtower.h/cpp:**增加了void **update**();实现了对防御塔的升级；

**Firstbarrier.h/cpp&secondbarrier.h/cpp:** void ***mouseDoubleClickEvent***(QMouseEvent\*e);实现了双击鼠标拆除一座防御塔。

同时void ***mousePressEvent***(QMouseEvent\*e);中增加了对防御塔进行升级的代码；

**Player.cpp:**实现了static void **diamondMinus**();函数，当防御塔升级之后会减去相应的钻石数；

**Emybullet:**新增emybullet类，继承了bullet类，攻击型敌人的子弹，颜色与bullet不同，为黑色，以区分于bullet。

**Secondbarrier.cpp:**timerevent函数增加了攻击型敌人实现的相关代码

**Enemyz:**新增该类，为攻击型敌人，继承了enemy。