# Added：

# 添加的功能：

firstbarrier中：

void **loseOrWin**();判断游戏输赢并弹出提示框

void **choseEnemy**();为炮塔选择敌人以实现攻击

void ***timerEvent***(QTimerEvent \*event)：此函数中增加了每20ms判断游戏是否结束，子弹的产生及攻击的功能。

增加了vector<bullet\*> bul，int timer0;int timerFire; int timerbu;私有成员

startwindow中：

增加了前往第二关的按钮

## 添加的类：

1.secondbarrier：实现第二关，其他功能与第一关基本一致，只是敌人路径发生了改动。

2.world2：继承了world1,实现第二关中炮塔安放位置的设计

3.enemyx：继承了enemy，对其进行升级，增加了其血量与速度

4.dialogwin和dialoglose,游戏结束时提示框的实现

# Changed：

Bullet：1.私有成员由x,y变为sx，sy（代表子弹起始地点），ex，ey（代表子弹所攻击的敌人的位置），dx，dy：子弹当前位置，hasmove（代表子弹是否移动，是则删除）

2.move（）：子弹由sx，sy，变到ex，ey

Player:1.diamond起始值改为1500。

2. static void **dollarPlus**();

static void **diamondMinus**();

static void **diamondPlus**();

对这三个函数进行了实现。

Enemy：把move改为了虚函数，更改了其血量

World1：把initworld改为了虚函数

## Dtower：将firerate改为static int 增加了static int getFirerate()函数