关卡类：矩阵维护

定义一个10\*10的矩阵，代表一个关卡，矩阵中，9，代表不填充，1代表墙，0代表空白地接，2代表当前箱子所在位置，3代表人，和4代表箱子应放置的位置（人经过变成5，箱子经过变成6）

一个关卡对应一个初始矩阵，和一个背景图，类属性

如何维护：

人的移动，对应矩阵操作，矩阵操作会进行判断是否可操作，还有箱子的移动，箱子移动是根据人的移动判断是否会带了箱子的移动，箱子移动是如何变化的，判断后贴图，怎样代表箱子运动了，1，人移动后的位置是箱子的位置，2箱子向人移动方向移动的位置不是墙。所以向维护函数传人当前坐标，x,y,以及人移动方向：1，上，2，下，3，左，4，右，返回两个布尔变量，第二个是否人能移动，第一个是否箱子能移动

如何贴图

为了优化，我们只贴改变地方的贴图，比如，人向下移动，我们把人原来的位置贴一个空白地接，人向下移动的地方贴一个人，因此，人移动是直接做贴图计算的，人移动还要分情况，能移动，和不能移动。因此是矩阵维护后返回结果来判断是否能不能移动

人和箱子移动，箱子移动是有人移动带动的，所以，人移动了，才有可能带来箱子移动，我们只需判断，人移动是否能带来箱子移动，也是矩阵维护类返回结果告诉我们。

关于过关和选关

选关，设置了下一关和上一关，和当前关卡显示，如果当前关卡为1，上一关关卡颜色为灰色，同理，下一关关卡为灰色

过关，矩阵判断是否矩阵里没有4和5，如果是贴过关图

主类需要做到：

判断当前状态，是过关状态，还是游戏状态

需要的图片：基本上都需要自己制作

关卡图(几关几个图)，箱子图，空白地接图，人，箱子应在的位置的点图，箱子进过位置点的图，人进过位置点的图，当前关卡按钮图，下一关关卡按钮图的2-3种，上一关关卡按钮图的2-3种，过关图，重新开始按钮图2种，继续下一关按钮图2种。