Do zrobienia

1. Opracowanie przycisku z grafiką, korzystając z klasy kwadratexPrzycisk i kwadratexObrazek

2. Dokończenie grafiki na "ekranie Pomieszczeń"

3. Oknem z Stworkiem zajmujemy sie dopiero po zrobieniu GUI ekranu pomieszczeń!

Okno z stworkiem

1. JPanel - główny obszar z stworkiem

2. JLayeredPane - trzeba się postarać by każda klasa na JPanel dziedziczył to (chodzi o z-index)