1. יוצר שלב גרפי למשחק בורברמן.
2. עקיבא משה סודרנסקי: 326382322, אהרון משה שמסיאן: 205779598
3. התרגיל מאפשר עריכת שלב גרפי משחקי למשחק בורברמן.
4. GeneralManager שולט על העריכה עצמה ועל המידע הנחוץ לפני העריכה.  
   WindowInformation – מידע נחוץ לפני קריאה לבנאי GameEditorControler.  
   GameEditorControler – אחראי על העריכה עצמה.  
   Tile – אריח.  
   Board – משטח עריכה.  
   Toolbar – סגרל כלים.  
   Pictures – שמירת התמונות.  
   NameFile, ToolbarKeys, NamePictures, ModeId - מרחבי שמות.
5. מבנה נתונים של הלוח ושל סרגל הכלים הם מסוג Tile ותפקידם לבטא את שני חלקי לוח העריכה.
6. בשביל נראות טובה לאחר שנלחץ מצב הוספת שחקן יש במיקום אפשרי כמובן צל של מה שנבחר.
7. יצרנו מחלקה InformatioWindow שבה אנו שומרים את כלל הנתונים הכללים שעל המשתמש להזין. ובכך אפשרנו למחלקה GameEditorControler כבר ברשימת האיתחול של הבנאי, ליצור את המחלקות הכלליות של המשחק.  
   GeneralManager מחלקה שדואגת לעדכן את InformatioWindow ולשלוט במחלקה GameEditorControler.  
   Tile מחלקה שהיא אריח על החלון.  
   Toolbar מחלקה שהיא כמות של Tile וזה בעצם סרגל כלים.  
   Board מחלקה שהיא גם כן כמות של Tile וזה לוח משטח העריכה.  
   Pictures שומר את כל התמונות שיוצגו על החלון.
8. על פי דרישת התרגיל, אין ממבר באחד המחלקות שניתן לעשות עליו draw אלא הלוח כולו, עם create פונקציה המחזירה sprite לוקלי על הרפראנס של התמונה, ורק כך הלוח מתעדכן.

בחרנו בדרך השניה המתקדמת יותר, שאם המשתמש מנסה לשים רובט פעם שניה, הרובט הראשון נמחק אוטומטי, ומופיע במקום השני. וכן הוספנו שלא יהיה אפשרות למשתמש להניח אובייקט על אובייקט אחר, למשל שומר שמונח על סלע או כל אובייקט אחר שרוצה להיות מונח על אובייקט שונה, הדבר לא יתאפשר, וכך לאפשר לוח ברור וידידותי יותר.

עשינו טקסטורה יפה ללוח, וכן טקסטורה יפה לסרגל הכלים, ניתן לשנות את הטיקסטורות הרקע במחלקה Pictures, כמובן ללא sprite אמיתי, אלא לוקלי בלבד כדלעייל.

הקובץ Board.txt אם הוא קיים, הנתונים שלו יזנו למבנה נתונים של הלוח, והטקסטורה שלהם תופיע על הלוח.