5/11-5/12 研究pacman遊戲運作方式

5/17 pacman idle設定(初始狀態、座標)、鍵盤控制部分

5/18 討論輸入輸出格式

5/19-21 pacman 移動(針對輸入讓pacman的座標改變)

5/25 修改移動程式(修正避免在應該繼續移動的狀態停下來)

5/28-5/30 嘗試製作ghost(初始位置以及scatter mode)

6/5-6/8 更改座標格式和地圖判斷(設定接下來應該轉向的狀態及地圖判斷)