1,在主窗体中定义路径（path）和图片的底数（pattern）

2,设置路径和底数的方法，暂时设置为固定

3,写中间容器，继承Jpanel——定义按钮数组[25]——定义图片数组[25]——定义存放顺序数组——定义空白按钮（int）——定义底数，和总数——开始构造方法（两个参数，路径和底数）——获取底数和总数——定义一个随机方法——random（一个int数组）——双重循环获取随机数的方法——最后一个数字赋值最后的数，将随机产生的数字显示到控制台

4,设计放置图片的方法breakRandom（两个参数，路径和底数）——调用ImageUtil方法——移除组件——刷新组件——设置容器布局——空按钮的位置——调用random（一个存放数组）——利用循环将按钮放置在容器中——利用循环将按钮设置上图片——在主方法中调用breakRandom方法。

5,回到主类中，设置一个中间容器——获取路径和底数——将中间容器放入主窗体中