**PacArio klass-beskrivning**

**Main.java**

Main-filen som startar programmet och bär på huvud-loopen, huvud-logiken, spelläge-logiken och två objekt, ett objekt från spelets två NPC-klasser (Blobs.java och PacMan.java).

**GameWindow.java**

Klassen som bär på spel-fönster-koden, vilket sköts genom användning av JFrame.

**Panel.java**

Klassen där spelets all grafik ritas upp på (J-)Panel-klassens grafikobjekt, vilket syns på spelfönstret.

**Metoder.java**

Allmänna statiska metoder som används i andra klasser (sleep, randomInt, randomDouble, randomColor)

**Listeners.java**

Klassen som startar applikationens alla avlyssnare: för mouse, mouseMotion och keyboard

**NPC.java**

Gränssnitt-fil som implementeras till de två NPC-klasserna nedanför

**Blobs.java**

Klassen som sköter de så kallade ”blobbarna”; cirklarna som åker horisontellt och vertikalt över spelrutan och inte är PacMan.

**PacMan.java**

Klassen som sköter huvudfiguren, PacMan, vilket styrs av spelaren med tangentbordet. Åker runt på skärmen med animerad mun, och kan dö av och/eller äta upp blobbar, beroende på spelläge och scenario.