*/\*public static void main(String[] args){  
 JFrame map=new JFrame();  
 map.setTitle("pacman");  
 map.setSize(1150,550);  
 JPanel pmap=new JPanel();  
 pmap.setSize(1150,550);  
 pmap.setLocation(0, 0);  
  
 JTable table = new JTable(31, 28);  
 table.setLocation(0,0);  
 TableColumn column=null;  
 for(int i=0;i<table.getColumnCount();i++)  
 {  
 column = table.getColumnModel().getColumn(i);  
 column.setPreferredWidth(40);  
 }  
 pmap.add(table);  
 map.setContentPane(pmap);  
 map.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);  
 map.setVisible(true);  
}\*/*

1. להגדיר כSTATIC בין הקלאס לבונה את הפריים (להשוות לפריים חדש), פאנל (להשוות לפאנל חדש), טבלאות
2. בתוך הבונה –

pmap.setBorder(BorderFactory.createTitledBorder(""));  
pmap.setLayout(new GridLayout(width,length));  
pgrid=new JPanel[width][length];

**for**(**int** y=0; y<length; y++)  
{  
 **for**(**int** x=0; x<width; x++)  
 { *pgrid*[x][y]=**new** JPanel(**""**);  
 *//pgrid*[x][y].setBackground(Color.***CYAN***);  
 *pgrid*[x][y].setPreferredSize(**new** Dimension(50, 25));  
 *pmap*.add(*compgrid*[x][y]);  
 }  
}

*frame*.setVisible(**true**);  
*frame*.add(*pmap*);  
*frame*.setResizable(**false**);  
*pmap*.setMinimumSize(**new** Dimension(1400, 780));  
*frame*.setPreferredSize(**new** Dimension(1500, 800));  
*frame*.setDefaultCloseOperation(JFrame.***EXIT\_ON\_CLOSE***);  
*frame*.pack();

1. בתוך המיין קריאה לבונה עם אורך ורוחב
2. לבנות קלאס חדש שיורש מJPanel
3. להוסיף לו תכונות של מיקום (יכול להיות קלאס משל עצמו), האם יש כדור קטן/גדול/פקמן(פלוס כיוון)/ריק/רוח(פלוס צבע וכיוון)
4. לשנות את טבלת הpmap לקלאס החדש
5. להוסיף את הכדורים הקטנים/גדולים
6. להוסיף את הדמות של פקמן
7. לעשות שהדמות תתעדכן במיקום שלה
8. לעשות שהדמות תתעדכן בכיוון שלה
9. להוסיף את הכדורים הקטנים/גדולים ולעשות שפקמן יוכל לאכול אותם
10. להוסיף כבר את הכדורים המזדיינים האלה – הקטנים והגדולים
11. לעשות שפקמן יכול לאכול אותם ואז הם נעלמים
12. לעשות שהכדורים הגדולים יפעילו את הקרייזי מוד לזמן מסויים
13. להוסיף את ארבעת הרוחות
14. לעשות שהרוחות לא יוכלו לאכול את הכדורים
15. רוח אחת תלך לפי רנדום
16. רוח שנייה תלך לפי המיקום הכללי (למעלה, למעלה-ימינה, ימינה, למטה-ימינה, למטה, למטה-שמאלה, שמאלה, למעלה-שמאלה)
17. רוח שלישית תחש את המסלול הכי מהיר
18. רוח רביעית תתחמק מפקמן לפי הכיוון הכללי
19. להפעיל מצב מטורף ברגע שפקמן אוכל כדור גדול
20. הרוחות יהפכו לכחולות ויתחילו לנוע לריבוע שלהם, פקמן יכול לאכול אותן
21. ברגע שהרוחות מגיעות לריבוע שלהם הם לא יהיו כחולות
22. ברגע שפקמן אוכל רוח, הוא לא יוכל לאכול אותה יותר
23. לבטל את המצב המטורף אחרי מספר צעדים
24. לעשות שהכל יהיה זורם ולא אחרי כל לחיצה יהיה צעד
25. לעשות את המעברים של הקירות