



Java programmieren auf dem Bauernhof

In diesem Programmierkurs sollst du auf einem Bauernhof verschiedene Tiere und den Bauern automatisch steuern und Aufgaben erledigen lassen. Bis dahin ist aber noch ein weiter Weg...

Greenfootszenario herunterladen und in Betrieb nehmen

Lade dir die Rohfassung [Rohfassung des Bauernhof-Projekts](#) herunter und entpacke die Zip-Datei an einen Ort an dem du das entpackte Verzeichnis wiederfindest. Du erhältst das Verzeichnis greenfoot-bauernhof.

Starte das Szenario nun in Greenfoot (Szenario → Öffnen), du siehst den Bauernhof:

The screenshot displays the Greenfoot IDE interface. The main window shows a farm scene with a wooden fence, a pond, and several animals (cows, sheep, and a chicken) on a tiled floor. The title bar reads "AB1 - Figur von Hand steuern" and "Zeit: 3". The bottom of the window has buttons for "Act", "Run", and "Reset", along with a "Speed" slider.

On the right side, there is a class hierarchy diagram. The root is "World", which contains "Bauernhofprojekt". Below "World" is "Actor", which contains "Message" and "MyActor". "MyActor" contains "Figur". "Figur" has several subclasses: "Bauer", "Huhn", and "Schaf". "Bauer" has subclasses "AB5_Bauer", "AB6_Bauer", "AB7_Bauer", and "AB8_Bauer", plus "Gehilfe". "Huhn" has "AB6_Huhn". "Schaf" has "AB1_Schaf", "AB2_Schaf", "AB3_Schaf", and "AB4_Schaf". Below "Figur" is "Gegenstand", which contains "Bauernhof" and "Blume".

Last
update: faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start <https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1697730319>
19.10.2023 15:45

From:
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1697730319>

Last update: **19.10.2023 15:45**

