



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 cows. The title bar reads "AB1 - Figur von Hand steuern" and "Zeit: 3". Below the scene are buttons for "Act", "Run", and "Reset", along with a "Speed" slider. On the right side, the class hierarchy is visible, showing a tree structure starting with "World" and "Bauernhofprojekt", leading to "Actor", "Message", "MyActor", "Figur", "Bauer", "Huhn", "Schaf", "Gegenstand", 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**

