



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 shows the Greenfoot IDE interface. The main window displays a farm scene with a wooden fence, a pond, and several animals (cows and sheep) on a tiled floor. The scene is titled "AB1 - Figur von Hand steuern" and shows a timer of "Zeit: 3". The right-hand side of the IDE shows a class hierarchy for the project:

- World
 - Bauernhofprojekt
- Actor
 - Message
 - MyActor
 - Figur
 - Bauer
 - AB5_Bauer
 - AB6_Bauer
 - AB7_Bauer
 - AB8_Bauer
 - Gehilfe
 - Huhn
 - AB6_Huhn
 - Schaf
 - AB1_Schaf
 - AB2_Schaf
 - AB3_Schaf
 - AB4_Schaf
- Gegenstand
 - Bauernhof
 - Blume

Jetzt kann es losgehen, starte mit dem ersten Arbeitsauftrag! →

Last
update: faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start <https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1697730392>
19.10.2023 15:46

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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1697730392>

Last update: **19.10.2023 15:46**

