



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.

[Jetzt kann es losgehen, starte mit dem ersten Arbeitsauftrag!](#) →

The screenshot shows the Greenfoot IDE interface. The main window displays a farm scene titled "AB1 - Figur von Hand steuern" with a timer showing "Zeit: 3". The scene features a wooden fence, a stone wall, a blue pond, and several farm animals (cows, chickens, and a sheep) on a tiled floor with grass patches. The right-hand side shows a class hierarchy:

- 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

At the bottom of the IDE, there are control buttons: "Act", "Run", and "Reset", along with a "Speed" slider.

Last
update: faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start <https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1697731868>
19.10.2023 16:11

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

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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1697731868>

Last update: **19.10.2023 16:11**

