

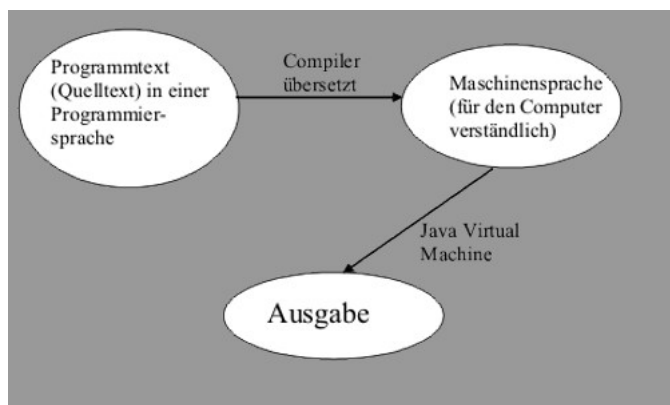
Erste Programme

Zunächst wollen wir mit Hilfe eines Miniprogramms die Entwicklungsumgebung BlueJ kennenlernen. Unter Informatikerinnen und Informatikern ist es Tradition, zunächst ein Programm zu schreiben, das den Text „Hallo Welt!“ auf dem Bildschirm ausgibt.

- Lege in BlueJ mit „Neues Projekt“ in deinem Ordner ein neues Projekt Projekt1 an.
- Erzeuge mit „Neue Klasse“ eine neue **Klasse** HalloWelt.
- Mit Doppelklick auf das Klassensymbol oder mit rechter Maustaste und „Bearbeiten“ gelangst du zum **Quelltext** der Klasse.
- BlueJ erstellt automatisch ein Gerüst der Klasse, ändere den Quelltext wie folgt ab, achte dabei sorgfältig auf die Klammern sowie auf Groß- und Kleinschreibung:

```
public class HalloWelt
{
    void richteGrussAus()
    {
        System.out.println("Hallo Welt!");
    }
}
```

- Übersetze das Programm mit der Schaltfläche „Übersetzen“ (englisch: **Compile**).
- Mit der rechten Maustaste und „newHalloWelt()“ erzeugst du ein **Objekt** (eine **Instanz**) der Klasse HalloWelt.
- Bei dem jetzt erscheinenden Objektsymbol führst du mit der rechten Maustaste und „void richteGrussAus()“ die **Methode** aus, und der Gruß an die Welt erscheint.



Beispiel:

Inhalt des Quellprogramms **HalloWelt.java**:

```
public class HalloWelt
{
    void richteGrussAus()
    {
        System.out.println("Hallo Welt!");
    }
}
```

Der Compiler erzeugt eine Datei **HalloWelt.class**, die schließlich mit Hilfe der sogenannten **Java Virtual Machine** ausgeführt werden kann.

Übung:

Baue in den Quelltext absichtlich kleine Fehler ein (Groß- und Kleinschreibung ändern, Klammern und Semikola weglassen usw.) und beobachte die Fehlermeldungen, wenn das Programm übersetzt wird.