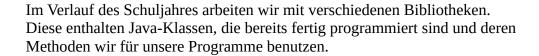
## BlueJ

BlueJ ist die **Entwicklungsumgebung**, mit der wir im Informatikunterricht programmieren. BlueJ ist kostenlos und kann für verschiedene Betriebssysteme heruntergeladen werden:



• http://bluej.org

## Bibliotheken





Du benötigst die Bibliotheken **Console** und **GameWindow**. Diese liegen in den Dateien console.jar und gamewindow.jar.vor.

Bibliotheken müssen in den Ordner "userlib" im BlueJ-Programmordner kopiert werden, z.B.:

• C:\Programme\BlueJ\lib\userlib\.

## **UMLet**

UMLet ist der Editor für Klassen- und Objektdiagramme (und später auch für Sequenzdiagramme und ER-Modelle für das Thema Datenbanken).



UMLet ist kostenlos und kann für verschiedene Betriebssysteme heruntergeladen werden:

• http://www.umlet.com

## Aufgabe

- a) Zu Hause lade BlueJ und UMLet herunter und installiere beide Programme.
- b) Die Bibliotheken erhälst du zusammen mit diesem Arbeitsblatt.

  Kopiere sie in den Ordner C:\Programme\BlueJ\lib\userlib\.
- c) Probiere BlueJ und UMLet aus: öffne eins deiner BlueJ-Projekte und übersetze es, und starte UMLet. Wenn alles funktioniert, mache ein **Bildschirmfoto** (Screenshot oder ein Foto mit dem Handy) und bringe es in der nächsten Informatikstunde mit. Falls es an einer Stelle **Probleme** gibt, mache ein Bildschirmfoto von allen Fehlermeldungen

**Autor:** Christian Pothmann – <u>cpothmann.de</u> Freigegeben unter <u>CC BY-NC-SA 4.0</u>, Mai 2021



**Quellen:** BlueJ-Logo: <u>bluej.org</u>; UMLet-Logo: <u>umlet.com</u>, beide freigegeben unter <u>GNU GPL 3.0</u> Turtle: <u>openclipart.org</u>, freigegeben unter <u>CC Public Domain</u>