

## 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

Im Verlauf des Schuljahres arbeiten wir mit verschiedenen Bibliotheken. Diese enthalten Java-Klassen, die bereits fertig programmiert sind und deren Methoden wir für unsere Programme benutzen.



Für den Einstieg in die OOP benötigst du die **GameWindow**-Bibliothek.

Diese liegt in der Datei `gamewindow.jar`.

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 Bibliothek `gamewindow.jar` erhältst 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

