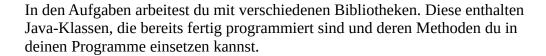
BlueJ

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



• https://bluej.org

Bibliotheken





Für die Reihe zu Datenstrukturen benötigst du 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

Mit UMLet kannst du Klassen- und Objektdiagramme zeichnen. UMLet ist kostenlos und kann für Windows heruntergeladen werden:



https://www.umlet.com

Es gibt auch eine Browserversion, für die du keine Software installieren musst:

• http://www.umletino.com

Aufgabe

- a) Zu Hause lade BlueJ und UMLet herunter und installiere beide Programme.
- b) Die Bibliotheken 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. Falls es an einer Stelle **Probleme** gibt, mache ein Bildschirmfoto von allen Fehlermeldungen und bringe es zur nächsten Unterrichtsstunde mit.

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: openclipart.org, freigegeben unter CC Public Domain

