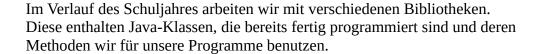
## BlueJ

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 Bibliothek **Console**. Diese liegt in der Dateien console.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 – cpothmann.de, freigegeben unter CC BY-NC-SA 4.0, Mai 2021

@000

**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>