

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 Informatikunterricht arbeiten wir mit verschiedenen Bibliotheken. Diese enthalten Java-Klassen, die bereits fertig programmiert sind und deren Methoden du in deinen Programme einsetzen kannst.



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

UMLet ist ein Editor für UML-Diagramme (und kann auch für ER-Modelle für Datenbanken verwendet werden).



UMLet ist kostenlos und kann für verschiedene Betriebssysteme heruntergeladen werden:

- <http://www.umlet.com>

Aufgabe

- Zu Hause lade BlueJ und UMLet herunter und installiere beide Programme.
- Die Bibliotheken erhältst du zusammen mit diesem Arbeitsblatt. Kopiere sie in den Ordner `C:\Programme\BlueJ\lib\userlib\.`
- 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