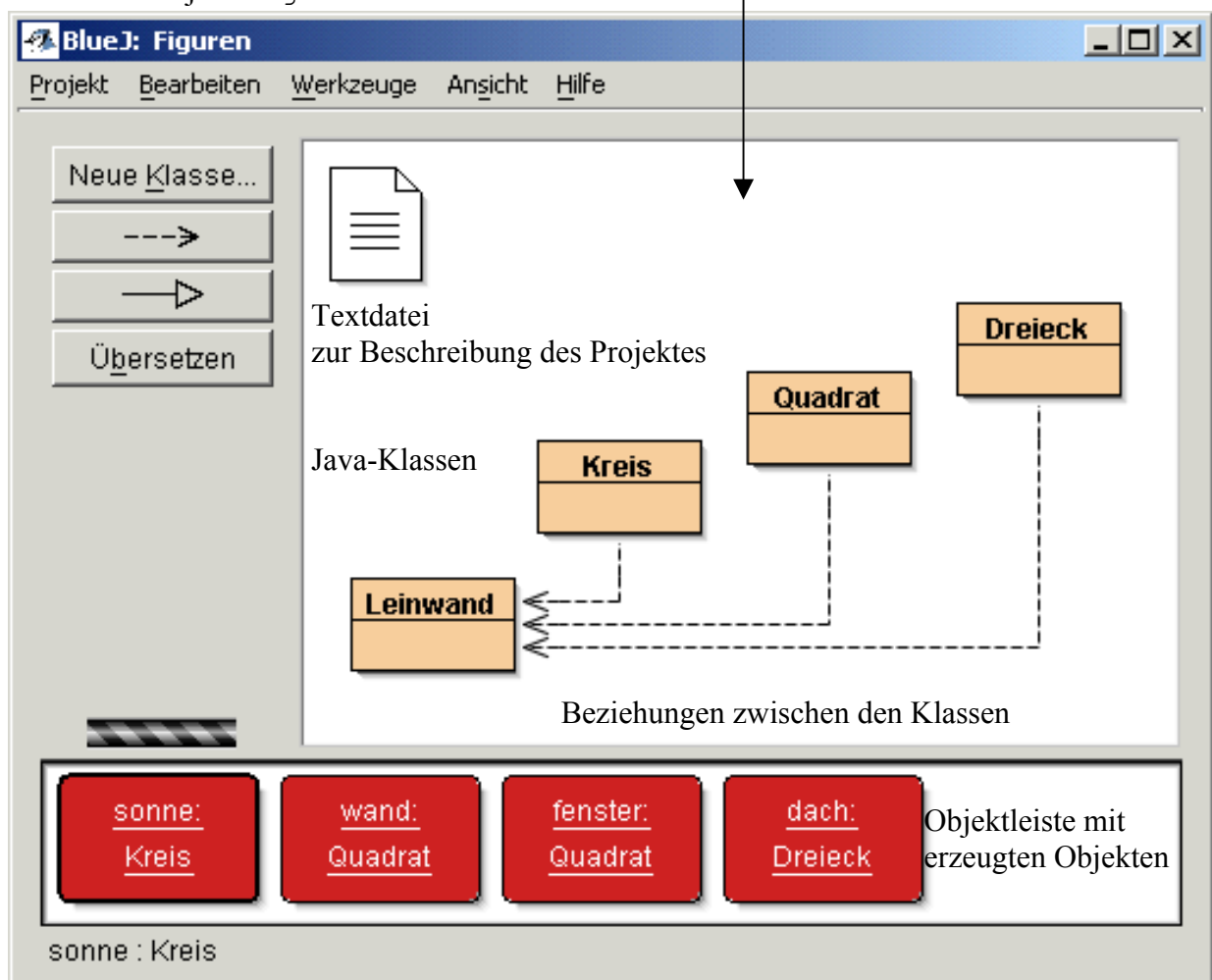


Einführung BlueJ

Das BlueJ-Fenster

Geladenes Projekt Figuren

Hauptarbeitsbereich



Öffnen von Projekten

wenn ein BlueJ-Projekt vorliegt:

- Projekt → Projekt öffnen ...



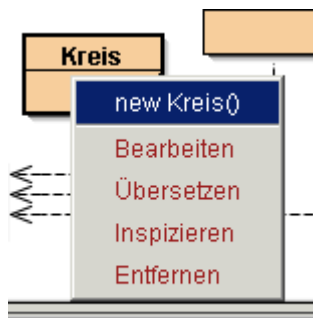
mitunter hat man in anderen Editoren
seine Klassen (*.java-Dateien)

geschrieben:

- alle Klassendateien in einen Ordner mit dem Projektnamen abspeichern
- Projekt → Fremdprojekt öffnen...
- nur den Ordner anklicken, dann auf den Button:

Einführung BlueJ

Erzeugung von Objekten

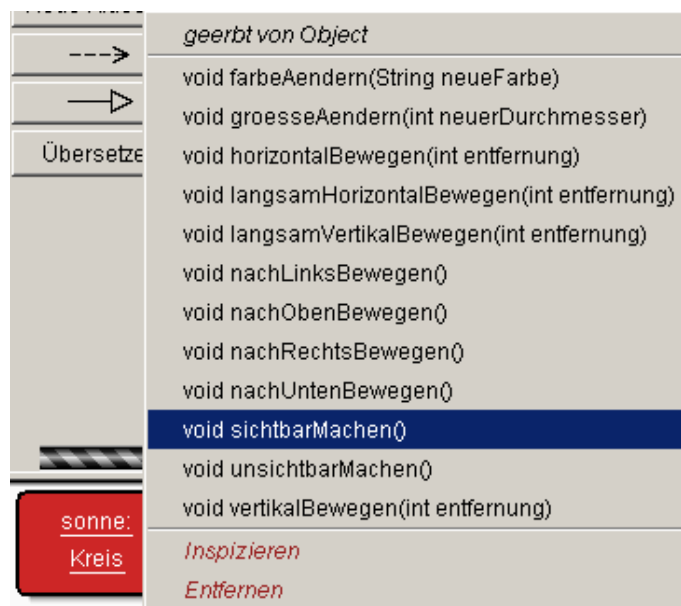


- mit der rechten Maustaste auf die Klasse klicken
- aus dem Kontextmenü `new Klassenname()` aufrufen
- Instanznamen vergeben
- mit OK bestätigen
- als Ergebnis sollte das Objekt in der Objektleiste erscheinen:



Methoden auf dem Objekt aufrufen

Nutzung des Kontextmenüs (rechte Maustaste) auf die Kreisinstanz `sonne` (**nicht auf die Klasse!**):



Inspizieren des Zustandes eines Objektes

Nutzung des Kontextmenüs auf die Kreisinstanz `sonne` → Inspizieren (Untersuchen) **oder** Doppelklick auf die Instanz liefert den **Objektinspektor**



Aufgabe:

Natürlich sollten Sie die Sonne so über Methoden verändern, dass sie etwas größer und in gelber Farbe am rechten oberen Leinwandrand erscheint! Lesen Sie aufmerksam die Kommentare beim Aufruf der Methoden, dann wissen Sie, wie Sie die Parameter angeben müssen! Verfolgen Sie die Veränderungen mit dem Objektinspektor!