

GAMES & OOP

Lernziele

- ★ Du weißt, wie man in Python eine Klasse bestehend aus Konstruktor, Instanzvariablen und Methoden definiert und verwendet.
 - ★ Du weißt, was man unter einer Klassenhierarchie versteht und kannst abgeleitete Klasse definieren und verwenden.
 - ★ Du kannst in einfachen Worten erklären, was man unter Polymorphismus versteht.
 - ★ Du kennst den grundlegenden Design der Gamelibrary JGameGrid und kannst damit ein einfaches Computergame selbst programmieren.
-

"Computerspiele sind heute aus der digitalen Medienwelt nicht mehr wegzudenken. Ihr hoher Stellenwert bei den Jugendlichen motiviert viele Pädagogen dazu, die didaktische Verwertbarkeit dieses Mediums zu untersuchen. Game-Based Learning (GBL) ist Gegenstand vieler wissenschaftlicher Studien und gehört heute zum Schulalltag. Im Informatikunterricht können Computerspiele aus dem Blickwinkel der Hersteller angegangen werden. Als hoch dynamische Programme fördern sie bereits beim Anfänger das Denken in Abläufen und eignen sich durch die bewegten Grafikobjekte (Sprites) hervorragend für die Einführung in das objektorientierte Programmieren."

Jarka Arnold, Aegidius Plüss
in "Spiele als Einstieg in das objektorientierte Programmieren"