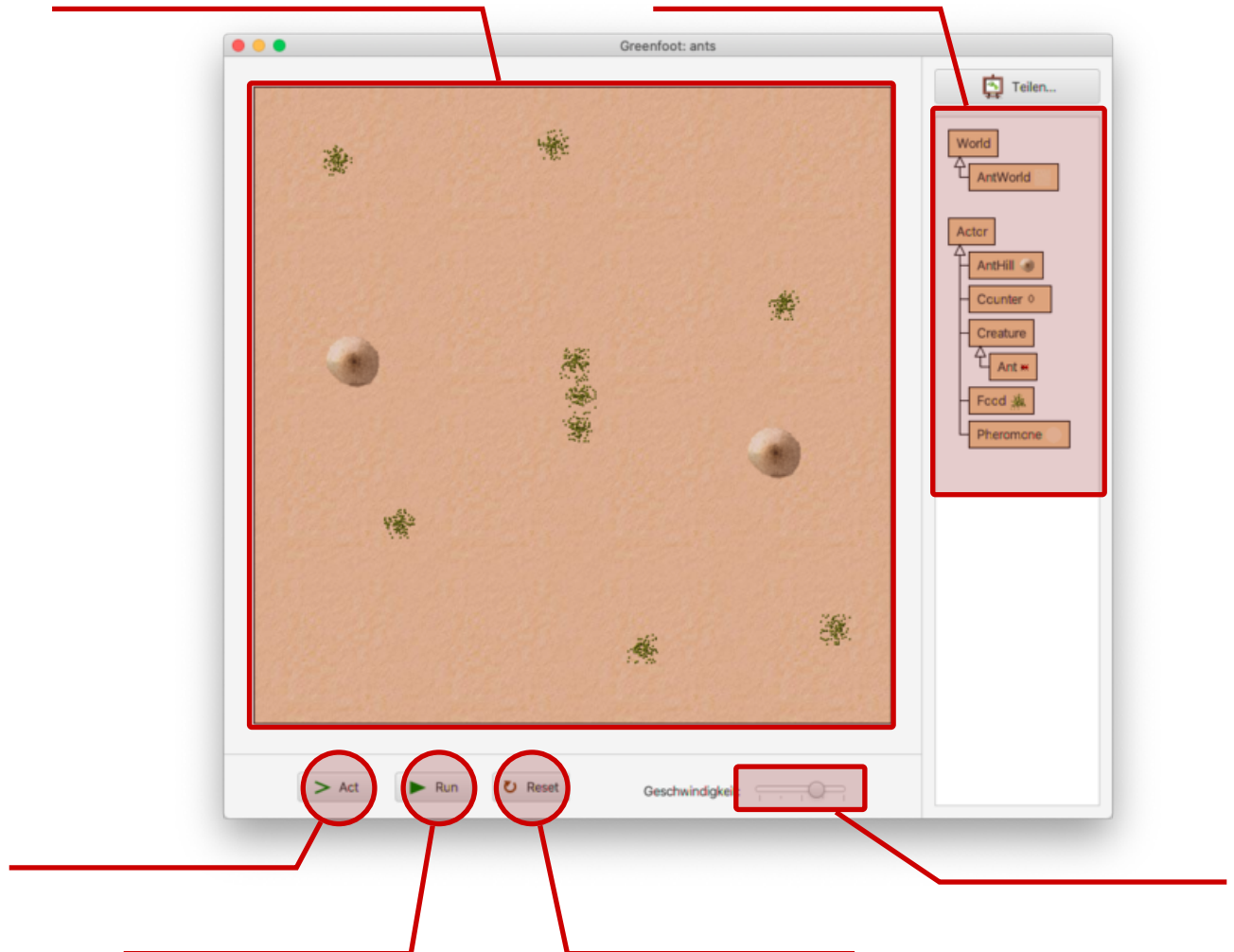




Objektorientierte Programmierung Greenfoot



Aufgabe 1

- Öffne das Projekt  ants aus dem Greenfoot-Ordner ( C: ► Programme ► Greenfoot ► scenarios ► java ► ants)) in Greenfoot.
- Probiert die Funktionen von Greenfoot aus.
- Tragt eure Entdeckungen und Vermutungen zu den Funktionen auf den Linien ein. Notiert euch gegebenenfalls weitere Stichpunkte, die die Funktion / das Element beschreiben.