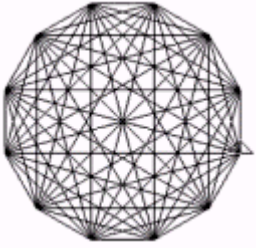
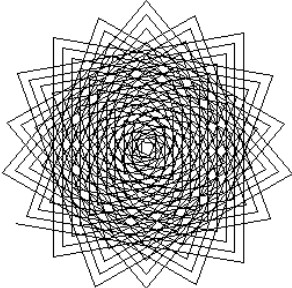
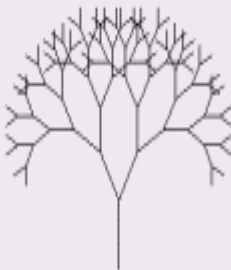
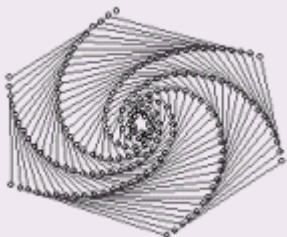


Projekt zur Grafik mit Java

mögliche Themen

- **Funktionenplotter** (z.B. $f(x) = mx + n$.)
- **Bewegungssimulation** (z.B.: Billardkugel, Ampelkreuzung, Federschwinger)
- **Fadengrafiken** (mit verschiedenen Arten mit Parameter)
- **ebene Kurven** (Vieleck, Spiralen, Polygonspiralen, Spiralographen ...)
- **rekursive Grafiken** ähnliche zu binärer Baum
- freies Thema (nach Absprache!)

Fadengrafik	Polygonspirale	binärer Baum	Käferverfolgung
			

Planung:

- Auswahl des Themas
- Leistungsumfang festlegen
- Oberfläche entwickeln
- Variablen, Prozeduren und Algorithmen planen

Programm:

- selbsterklärende Oberfläche / sonstige Features
- hohe Leistungsfähigkeit und -umfang
- Vielfältigkeit der Strukturen (Sequenz, Auswahl, Zyklen)
- Einsatz selbstdeklarerter Prozeduren und Funktionen mit Parameterübergabe
- guter Programmierstil / ausführlich getestet
- vielfältige Variierbarkeit (Parameter, Farbenwahl, Strichstärken)
- eventuell Einsatz neuer Komponenten (z.B.: Menü, SpinEdit)

Dokumentation:

- Was leistet das Programm?

Zeitraum:

Abgabe (ohne weitere Arbeit daran!) in der ersten Stunde nach den Winterferien

Durchführung:

- Programmierung, Planung und Dokumentation **kann** zu Hause erfolgen.
- Gegenseitige **Hilfe** durch Mitschüler und Lehrer ist **in gewissem Umfang** (einzelne Ideen oder Fehlerbehebungen) statthaft.

Bewertung:

- Für das Projekt wird eine Note erteilt.
- Man muss jeden Teil seines Programms erklären können, sonst besteht der konkrete Verdacht auf Täuschung! → Es erfolgt die entsprechende Bewertung!
- Jeder soll möglichst viel Wissen und Können unter Beweis stellen.