

## BlueJ

BlueJ ist die **Entwicklungsumgebung**, mit der wir im Informatikunterricht programmieren. BlueJ ist kostenlos und kann für verschiedene Betriebssysteme heruntergeladen werden:

- <https://bluej.org>



## Bibliotheken

In den Aufgaben arbeitest du 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

Mit UMLet kannst du Klassen- und Objektdiagramme zeichnen. UMLet ist kostenlos und kann für Windows heruntergeladen werden:

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



Es gibt auch eine Browserversion, für die du keine Software installieren musst:

- <http://www.umletino.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. Falls es an einer Stelle **Probleme** gibt, mache ein Bildschirmfoto von allen Fehlermeldungen und bringe es zur nächsten Unterrichtsstunde mit.