



Java programmieren auf dem Bauernhof

In diesem Programmierkurs sollst du auf einem Bauernhof verschiedene Tiere und den Bauern automatisch steuern und Aufgaben erledigen lassen. Bis dahin ist aber noch ein weiter Weg...

Greenfootszenario herunterladen und in Betrieb nehmen

Lade dir die Rohfassung [Rohfassung des Bauernhof-Projekts](#) herunter und entpacke die Zip-Datei an einen Ort an dem du das entpackte Verzeichnis wiederfindest. Du erhältst das Verzeichnis greenfoot-bauernhof.

Starte das Szenario nun in Greenfoot (Szenario → Öffnen), du siehst den Bauernhof.

[Jetzt kann es losgehen, starte mit dem ersten Arbeitsauftrag!](#) →

The screenshot shows the Greenfoot IDE interface. The main window displays a farm scene titled "AB1 - Figur von Hand steuern" with a timer showing "Zeit: 3". The scene features a wooden fence, a pond, and several animals: a cow, a sheep, and a chicken. The right-hand pane shows a class hierarchy:

- World
 - Bauernhofprojekt
- Actor
 - Message
 - MyActor
 - Figur
 - Bauer
 - AB5_Bauer
 - AB6_Bauer
 - AB7_Bauer
 - AB8_Bauer
 - Gehilfe
 - Huhn
 - AB6_Huhn
 - Schaf
 - AB1_Schaf
 - AB2_Schaf
 - AB3_Schaf
 - AB4_Schaf
- Gegenstand
 - Bauernhof
 - Blume

At the bottom of the IDE, there are buttons for "Act", "Run", and "Reset", along with a "Speed" slider.

Last
update: 16.11.2023 07:37 faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start <https://www.info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1700120270>

Jetzt kann es losgehen, starte mit dem ersten Arbeitsauftrag! →

Der Bauernhof ist von T. Schaller, die Originalquellen und Arbeitsblätter finden sich dort:
<https://edugit.org/ts-zsl-rska/bauernhof>

From:
<https://www.info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:start?rev=1700120270>

Last update: **16.11.2023 07:37**

