Projektideen

Generell als Vorwort bzgl. der Realisierung:

1. **Java** bietet sich sehr an, da ihr diese Sprache bereits kennengelernt habt. Man kann auch gut grafische Oberflächen erstellen - wahlweise mit dem älteren (und etwas hässlicheren) Swing oder dem moderneren JavaFX. Als Programm bietet sich hier Netbeans an!
2. Wenn ihr **Webdienste/Webseiten** entwickeln wollt, dann werdet ihr vermutlich nicht nur eine statische Webseite als reines Fronend haben (bestehend aus HTML, CSS, JavaScript), sondern zusätzlich auch ein Backend auf dem Server. Dieses Backend kann man wiederum in vielen Sprachen entwickeln:
    - PHP
    - Python Flask oder Python Fastapi
    - Node.js
    - ...
    - Für die Entwicklung von komplexeren Webdiensten empfiehlt sich u. a. https://replit.com ! Dort habt ihr online eine kollaborative, vollständige Entwicklungsumgebung inklusive (simuliertem) Server, welche Zuhause genauso erreichbar ist wie in der Schule. Als Bildungseinrichtung kann eure Lehrkraft dort außerdem einen erweiterten Education-Account anlegen. Alle gerade genannten Sprachen können dort genutzt werden.

Nachfolgend nun die Projektideen

Hier findet ihr verschiedene Projektideen, die so teilweise auch schon einmal durchgeführt wurden. Eingerückt stehen Vorschläge, wie die Projekte realisiert werden könnten.

- Taschenrechner
    - Java
- Digitales Tagebuch: Pro Kalendertag kann man Text eingeben und speichern. Mit einer Suchfunktion kann man Einträge wieder finden.
    - Java
    - als Webseite
- Chat-Service / Messenger als Webseite
- Passwortgenerator/-manager
    - Java
- 2D- oder 3D-Platformer Game (*Jump'n'Run*)
    - Unity (mit der Programmiersprache C#)
- Text-Adventure-Game
    - Java

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:softwareprojekt:projektideen:start?rev=1678547155

Last update: **11.03.2023 15:05**