

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 Frontend 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
 - ...

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. **Wichtiger und ernst gemeinter Ratschlag:** wählt am besten ein Projekt, das euch selbst wirklich interessiert und für euch oder andere ein nachhaltiger Gewinn ist und häufig eingesetzt wird, da es ein real existierendes "Problem" löst.

- 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
- Generell "Tools", die man im Schulalltag und/oder (Informatik-)Unterricht einsetzen kann, z. B. siehe tools.info-bw.de.
 - Eine Webseite bietet sich dringend an, da sie Betriebssystemunabhängig und mobil genutzt werden kann.

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

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:softwareprojekt:projektideen:start?rev=1706260692>

Last update: **26.01.2024 09:18**

