

Projekt: Programmiere ein eigenes Spiel!

Ganz schnelle und/oder motivierte Schülerinnen und Schüler, die den Programmierkurs Java in Greenfoot abgeschlossen haben, finden unten Material zum eigenständigen Programmieren eines Spiels („Break Out“) in Greenfoot.



Auch dieses zip-Archiv ist verschlüsselt - den Schlüssel gibt es wie gehabt bei der Lehrerin!

Eigenständige Programmierübung: [BreakOut](#)

Schritt für Schritt zum eigenen Spiel

- [Schritt 1: Spielprinzip und Vorgaben](#)
- [Schritt 2: Die Welt erschaffen](#)
- [Schritt 3: Das Koordinatensystem](#)
- [Schritt 4: Den Ball zum Leben erwecken](#)
- [Schritt 5. Blöcke und Paddel](#)

Nützliche Links

- <http://blogs.kent.ac.uk/mik/2008/12/my-top-five-greenfoot-coding-tips/>

From:

<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:breakout:start?rev=1575463845>

Last update: **04.12.2019 13:50**

