

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.

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=1575464303>

Last update: 04.12.2019 13:58

