

Projektstart und Werkzeuge

60 Minuten · Partnerarbeit · Lernrückmeldung ohne Note

Ihr gestaltet eine eigene Dartscheibe. Eingaben und Bewegung folgen später.

Startet euer Projekt

- 1 Öffnet EF → Dartprojekt → Quellcode. Kopiert den gesamten Java-Quellcode oder ladet die Textdatei herunter.
 - 2 Legt ein neues BlueJ-Projekt mit SuM an, wie beim Dorfprojekt. Erstellt darin die Klasse Dartspiel.
 - 3 Ersetzt den gesamten Editorinhalt durch die Vorlage. Klickt auf Übersetzen.
 - 4 Rechtsklick auf Dartspiel → new Dartspiel(). Bestätigt den Objektnamen.
 - 5 Rechtsklick auf das rote Objekt → zeichneAlles(). Die Zeichenfläche ist zunächst leer.
- Alternativ könnt ihr den Starter mit fertiger SuM-Einbindung entpacken und package.bluej öffnen.

Diese Werkzeuge kennt ihr

Klasse	Aufgabe im Projekt
Bildschirm	stellt die Zeichenfläche bereit
Buntstift	zeichnet Formen und Farben
Maus	liefert später Klicks und Koordinaten
Uhr	steuert später Wartezeiten

Klasse und Objekt: Dartspiel ist die Klasse; das rote Kästchen ein Objekt daraus. derBildschirm und meinStift benennen weitere Objekte.

Lest das vorhandene Grundgerüst

```
derBildschirm = new Bildschirm(1280, 720);
meinStift = new Buntstift();
```

zeichneAlles() löscht und ruft beide Zeichenmethoden auf. Ergänzt zeichneDartscheibe() und optional zeichneDartpfeil().

Nach Änderungen: speichern, übersetzen, Objekt neu erzeugen und zeichneAlles() aufrufen.