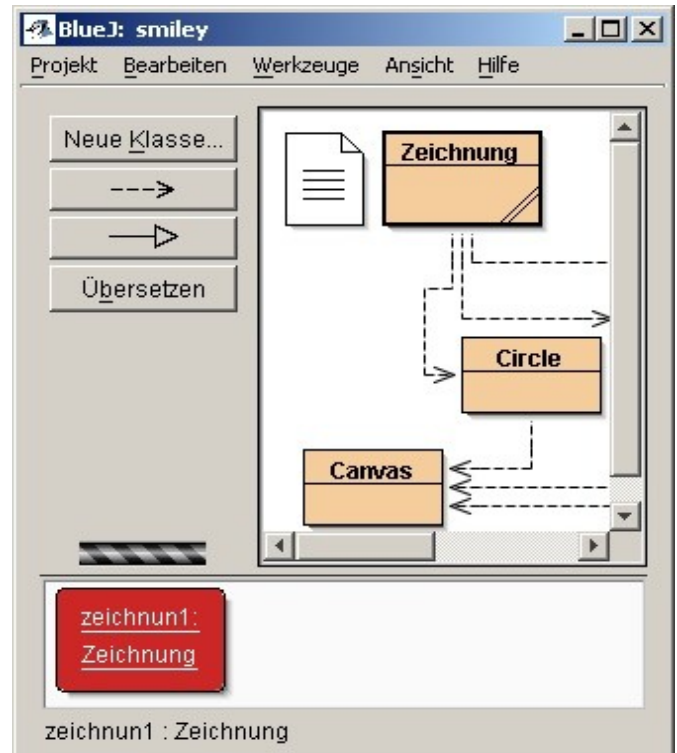


Bluej, die zweite

- (1) Öffne dein Projekt vom letzten Mal. Wie nennt man die Rechtecke wie z. B. „Zeichnung“? _____
- (2) Welchen Namen haben die hier verwendeten Pfeile?

- (3) Und wie nennt man den roten Kasten unten links?

- (4) Wir programmieren in Java **Methoden**, Beispiel: die Methode `zeichne()` aus der Klasse `Zeichnung`.
- (5) Außerdem verändern wir **Eigenschaften** eines Objektes (wie?), Beispiel: die Farbe eines Kreises ist eine Eigenschaft, die wir verändern können (wie?).



- (6) Hilfreich beim Programmieren sind **Kommentare**, Beispiel:

```

/*
    gesicht = new Circle();
*/

```

Diese Zeilen werden vom Java-Compiler beim Compilieren (=Übersetzen) überlesen und nicht berücksichtigt, sie dienen nur uns Menschen!
PS: Es gibt noch weitere Kommentare, finde heraus welche!



- (7) **Aufgabe:** Erstelle ein Projekt „Smiley“ (s. Bild)
- (8) **Aufgabe:** Bringe deinen „Smiley“ zum Lachen!

- (9) Lade das Projekt „Naiver-Ticketautomat“ (zu finden unter **Lehrer => wspiegel => info11 => bluej**), das Projekt bitte ins eigene Bluej-Verzeichnis kopieren!
- (10) Finde heraus welche Methoden und welche Eigenschaften unser Ticketautomat hat. Warum nennen ihn die Konstrukteure *naiv*? Wie funktioniert der Automat?
- (11) **Aufgabe:** Verbessere den Ticketautomaten (Wie?). Es wäre auch *nett*, wenn der Automat Wechselgeld zurück gibt!

