

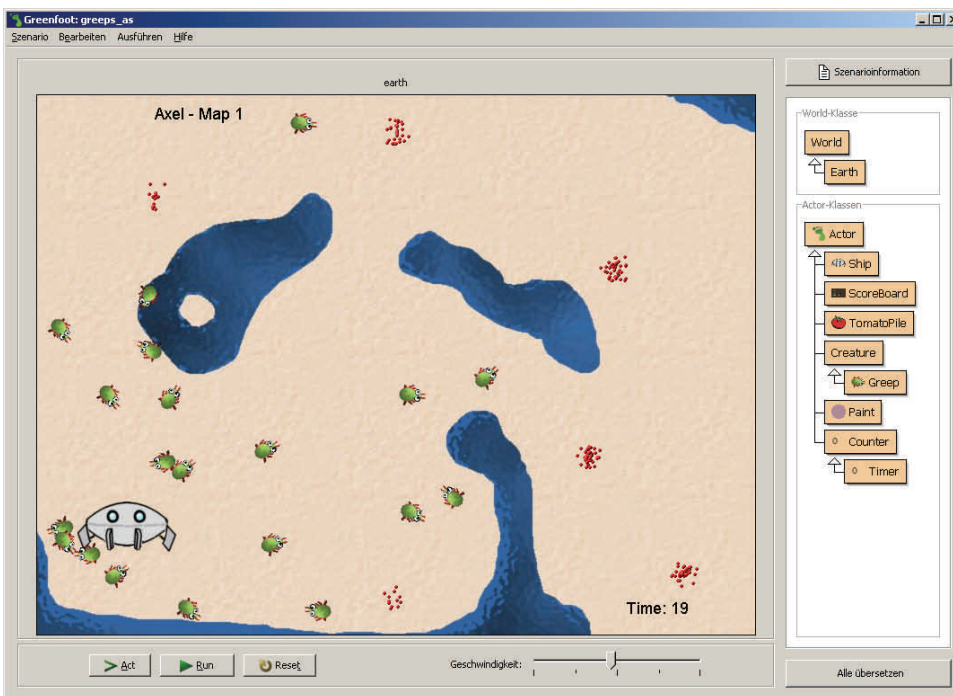


GREENFOOT: GREEPS

Objektorientierung spielerisch visualisiert

Invasion der Greeps!

Die Greeps sind auf der Erde gelandet! Sie lieben Tomaten, aber sie scheuen das Wasser. In diesem Projekt seid ihr gefordert, den armen Kreaturen etwas Intelligenz einzuprogrammieren, damit sie möglichst viele Tomaten in ihr Raumschiff schaffen können. Dies wird jedoch dadurch erschwert, dass ein Greep allein keine Tomate aufheben kann und nur über ein sehr beschränktes Gedächtnis verfügt. Was auf den ersten Blick einfach aussieht, entpuppt sich im Detail als äußerst knifflig...



Bei diesem Programmierwettbewerb kommt die Entwicklungsumgebung Greenfoot zum Einsatz. Sie ist selbst in der Programmiersprache Java geschrieben und ermöglicht die Programmierung mit Java in einer zweidimensionalen Welt, in der Objekte in ihrem Zusammenspiel anschaulich visualisiert und interaktiv manipuliert werden können. Greenfoot ist bestens geeignet für die Programmierung von Spielen und Simulationen.

Ihr werdet in diesem Projekt mehrfach Gelegenheit bekommen, eure Greep-Implementation zu überarbeiten und zu verbessern. Dabei werdet ihr spielerisch einige Aspekte der imperativen und objektorientierten Programmierung kennen lernen. Am Ende eines Tages wird eure Implementierung dann gegen die der anderen Teilnehmer antreten. Wer die meisten Tomaten sammelt, gewinnt...



GREENFOOT: GREEPS

Ein Projekt im Rahmen des
Schnupperstudiums Informatik

Mehr zu Greenfoot im Web:
<http://www.greenfoot.org>