

5. Übung zur Veranstaltung

Kurs: Programmieren in Java

Institut für Mathematik und Informatik
Freie Universität Berlin, SoSe 2009
Marco Block, Miao Wang, Benjamin Bortfeldt, Johannes Kulick

1. Aufgabe

Sie sollten sich heute ein wenig mit AWT beschäftigen. Versuchen Sie doch mal ein kleines Tic-Tac-Toe-Spiel zu programmieren. Dabei können die Spieler per Mauseingabe die Züge abgeben. Oder wie wäre es mit einem der folgenden Projektvorschläge:

- Bilder-Gallery
- Tennisspiel Pong (das erste Computerspiel)
- Break-out
- Tetris
- Sudoku
- Dame
- Vier gewinnt
- Game of Life
- Fußballmanager
- ...

ODER

2. Aufgabe

Alternativ zur ersten Aufgabe können Sie sich Ihren Projekt widmen und wir sind ganz gespannt auf Ihre Ergebnisse... Sie sollten den heutigen Tag nutzen, um in Ihr Programm eine schicke grafische Oberfläche einzubauen.

Nach Bearbeitung der Aufgaben werden die Lösungen einem der Tutoren gezeigt.