

ZMATH 2006d.02527

Löbbert, Eckhard

Programming of simple animations using pen and mouse. (Programmierung von einfachen Animationen mit Stiften und Mäusen.)

Leuders, Timo, Materialien für einen projektorientierten Mathematik- und Informatikunterricht. Franzbecker, Hildesheim (ISBN 3-88120-382-6). 77-89 (2004).

Unter Animationen versteht man die Darstellung bewegter Grafiken auf dem Bildschirm. Verbreiteter Anwendungsbereich für Animationen sind Computerspiele, aber auch zur Simulation - zum Beispiel von Bewegungsabläufen - werden Animationen eingesetzt. Die Programmierung einfacher Animationen eignet sich sehr gut, um Grundbegriffe der Objektorientierten Programmierung (OOP) zu erlernen. Die Programme werden mit Hilfe der Klassenbibliothek 'Stifte und Mäuse' (SuM), die auf einer objektorientierten Programmiersprache basiert, entwickelt. Die Animationen wurden hier in Delphi programmiert, in gleicher Weise ist eine Programmierung in JAVA möglich. (orig.)

An animation is understood by the representation of graphics in motion on the screen. They are commonly used in computer games and simulations. The programming of simple animations is very well suitable for the learning of basic concepts of object oriented programming (OOP). The programs are developed using the class library 'Stifte und Mäuse' (pens and mice) based on an object-oriented programming language. The animations were programmed in Delphi, but programming in JAVA is possible in the same way.

Classification: P54 Q84

Keywords: animations; classes