

# Programmierprojekt Processing: Bewertungskriterien

## Abgabekriterien

- ✓ Ihr Projekt **kompiliert ohne Fehler** (keine „rote Fehlermeldung“).
- ✓ Ihre **Programm-Klassen sind so benannt**, dass klar ist, welche Klasse zu welcher Aufgabe gehört.
- ✓ Benennen Sie in Ihrem Workspace das Projekt „processing“ um: Rechtsklick auf den Projektnamen im „Package Explorer“ links > Menüpunkt Refactor > Menüpunkt Rename. Verwenden Sie als neuen Namen „**processing\_mueller\_meier**“ (also Ihrer beider Nachnamen als Teil des Projektnamens).
- ✓ Erstellen Sie eine **ZIP-Datei** des Ordners „processing\_mueller\_meier“.
- ✓ Laden Sie diese ZIP-Datei in **Yammer** hoch.
- ✓ Halten Sie den **Abgabetermin** ein.

## Allgemeine Bewertungskriterien

- ✓ Ihre Programme **machen**, was in der **Beschreibung** zu den Programmen festgehalten ist.
- ✓ Die **Beschreibung** ist **verständlich, präzise und prägnant**.
- ✓ Ihre Programme **sind einfach lesbar** (sprechende Namen; einfache Struktur).
- ✓ Ihre Programme sind **selbstgeschrieben**.

## Aufgabe 1: Koordinaten, Farben, Formen

(3 Punkte)

Überlegen Sie sich eine Grafik, die Sie mit Processing erstellen möchten. Verwenden Sie dazu die Hilfsmittel aus dem Kapitel „Koordinaten, Farben, Formen“.

Sie können sich für die Grafik von den im Skript enthaltenen Aufgaben inspirieren lassen. Wichtig ist aber, dass sie sich eine eigene Grafik ausdenken.

(1) Erstellen Sie eine prägnante, präzise Beschreibung der von Ihnen erdachten Grafik.

(2) Schreiben Sie ein Programm, das die von Ihnen erdachte Grafik umsetzt. Das Programm kann die Beschreibung direkt als Kommentar beinhalten.

## Aufgabe 2: Bildbearbeitung

(3 Punkte)

Überlegen Sie sich einen Bildbearbeitungseffekt, den Sie mit Processing erstellen möchten. Verwenden Sie dazu die Hilfsmittel aus dem Kapitel „Bildbearbeitung“.

Sie können sich für den Bildbearbeitungseffekt von den im Skript enthaltenen Aufgaben inspirieren lassen. Wichtig ist aber, dass sie sich einen eigenen Bildbearbeitungseffekt ausdenken.

(1) Erstellen Sie eine prägnante, präzise Beschreibung des von Ihnen erdachten Bildbearbeitungseffekts.

(2) Schreiben Sie ein Programm, das den von Ihnen erdachte Bildbearbeitungseffekt umsetzt. Das Programm kann die Beschreibung direkt als Kommentar beinhalten.

## Aufgabe 3: Interaktionen mit der Maus

(3 Punkte)

Überlegen Sie sich eine Maus-Interaktion, die Sie mit Processing erstellen möchten. Verwenden Sie dazu die Hilfsmittel aus dem Kapitel „Interaktionen mit der Maus“.

Sie können sich für die Maus-Interaktion von den im Skript enthaltenen Aufgaben inspirieren lassen. Wichtig ist aber, dass sie sich eine eigene Maus-Interaktion ausdenken.

(1) Erstellen Sie eine prägnante, präzise Beschreibung der von Ihnen erdachten Maus-Interaktion.

(2) Schreiben Sie ein Programm, das die von Ihnen erdachte Maus-Interaktion umsetzt. Das Programm kann die Beschreibung direkt als Kommentar beinhalten.

## Aufgabe 4: Farben, Formen, Bilder, Interaktionen

(6 Punkte)

Überlegen Sie sich ein kleines Grafikprogramm, das Sie mit Processing erstellen möchten. Verwenden Sie dazu die Hilfsmittel aus *allen* Kapiteln. Sie können dazu auch Bestandteile der Aufgaben 1-3 wiederverwenden.

(1) Erstellen Sie eine prägnante, präzise Beschreibung des von Ihnen erdachten Grafikprogramms.

(2) Schreiben Sie ein Programm, das das von Ihnen erdachte Grafikprogramm umsetzt. Das Programm kann die Beschreibung direkt als Kommentar beinhalten.