

- *Klaus Dingemann und Eckhard Löbbert*, Modellieren und Implementieren von Grafik-Spielen im Informatikunterricht mit einem Digitalen Schulbuch und einer 2D-Java-Grafikbibliothek
Anhand ausgewählter Grafik-Spiele wird gezeigt, wie Schülerinnen und Schüler mit dem digitalen Schulbuch nrw20.net-informatikbuch.de lernen, systematisch informatische Modelle zu entwerfen und in Java zu implementieren. Es wird schrittweise der Modellierungsprozess erarbeitet und individuelle Hilfen sind für die Schülerinnen und Schüler im Net-Schulbuch abrufbar. Zur Umsetzung steht ihnen die Java-2D-Grafik-Bibliothek „Shapes and Sprites“ zur Verfügung.