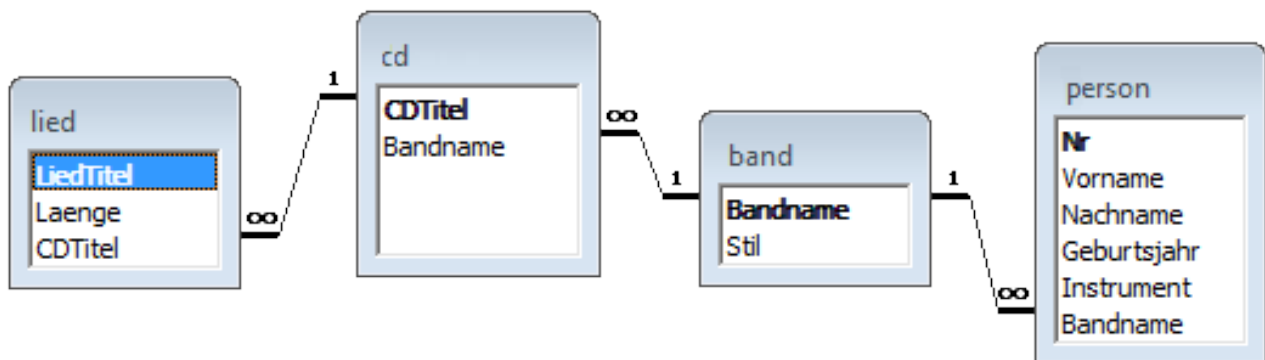


Herumspielen mit Projekten

1. Starten Sie BlueJ und öffnen Sie "Projekte/Projekt Wer wird Millionär/Wer wird Millionär-BlueJ". Starten Sie das Programm mit Launcher/main(String [] args). Spielen Sie einige Male.
2. Starten Sie BlueJ und öffnen Sie "Projekte/Projekt Kriegergame/Kriegergame-BlueJ". Starten Sie das Programm mit Main/main(String [] args). Melden Sie sich an als "Michi" und mit dem Passwort "123". Wählen Sie eine Figur aus oder legen Sie einen neuen Charakter an (Passwort nur aus Ziffern). Treten Sie dann ein Duell an gegen eine andere Figur (anmelden "Maxi", Passwort: 123). Weitere Passwortdaten liegen im Verzeichnis.

Datenbankabfragen

1. Schauen Sie sich die Datenbanken hinter den beiden Schülerprojekten an. Installieren Sie zum Betrachten von sqlite-Dateien den SQLite Database Browser (im Verzeichnis: Software).
2. Das Beispiel "DB/Musikdemo/Musikdemo-BlueJ" benutzt diese Datenbank aus den ISB-Handreichungen:



Die "Klasse DBVerbinder" erzeugt die Verbindung zu einer Datenbank. In der Klasse "DBVerbinderAuswaehler" wird im Konstruktor durch einen String ausgewählt, welcher Art die DB ist, und die entsprechenden Argumente werden an das DBVerbinder-Objekt übergeben.

Die Klasse "Main" erzeugt 4 Objekte, jeweils eines je Testklasse zu den verschiedenen DB.

Aufgabe 1:

Ändern Sie in der Klasse "TesterSQLite" in der test()-Methode den Abfragestring und die Auswertung der Abfrage. Suchen Sie zum Beispiel nach den Personen, die vor 1967 geboren wurden:

```
anfragestring ="SELECT * FROM person WHERE Geburtsjahr<1967;"
```

(Syntax gilt auch für: Access, SQLite, MySQL.)

Aufgabe 2:

Erstellen Sie mit dem BlueJ-Menüpunkt "Project/Create Jar File..." eine .jar-Datei (mit der main-Methode in der Klasse "Main") und überprüfen Sie, ob sich das Projekt auch über die Kommandozeile oder per Klick auf die .jar-Datei aufrufen lässt.

Erschrecken Sie nicht über die vielen Treiber, die sich im entstandenen Verzeichnis befinden! Sie müssen außerdem den Ordner mit den Datenbanken dorthin kopieren.