

## Mac-Installation der Java-Bibliothek *Shapes and Sprites (sas)*

Um die Java-Bibliothek *Shapes and Sprites* verwenden zu können, müssen folgende Installationen vorgenommen werden:

### 1. Installation des aktuellen *Java Development Kit (JDK)*

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>)

### 2. Installation einer geeigneten Java-Entwicklungsumgebung. Da die Beispielprogramme als BlueJ-Projekte vorliegen, ist diese Entwicklungsumgebung zu empfehlen.

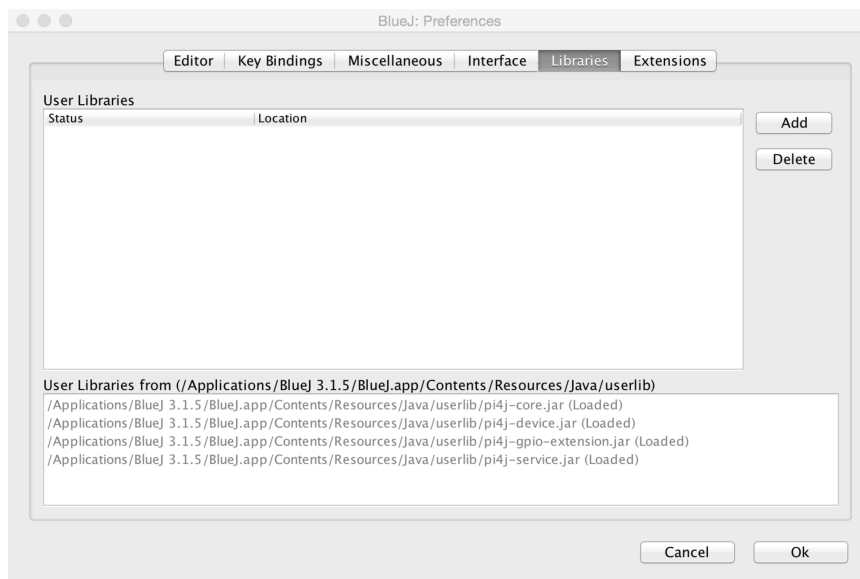
(Download:<http://www.bluej.org>)

### 3. Installation der Klassenbibliothek *sas.jar*

Die Installation des JDK und von BlueJ dürften keine Probleme bereiten. *sas.jar* wird wie folgt installiert.

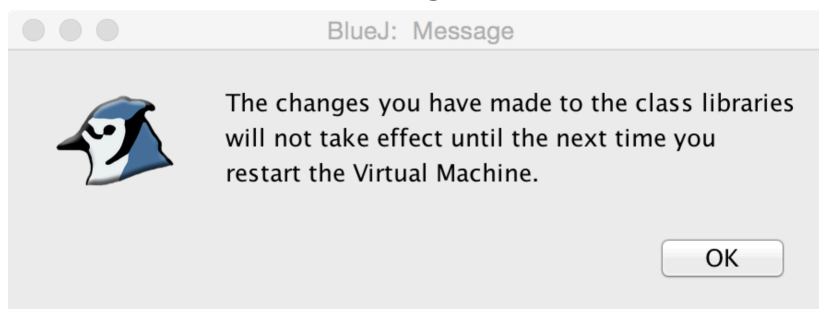
#### 1. BlueJ öffnen.

#### 2. Menüpunkt **BlueJ/Einstellungen...** aufrufen und die Registerkarte Libraries auswählen.



#### 3. Auf **Add** klicken und die Datei *sas.jar* im Ordner *sasLib* auswählen.

#### 4. **Ok** klicken und es erscheint folgendes Fenster:



#### 5. Fenster mit **ok** schließen.

6. BlueJ schließen und neu starten, damit die Klassenbibliothek genutzt werden kann.

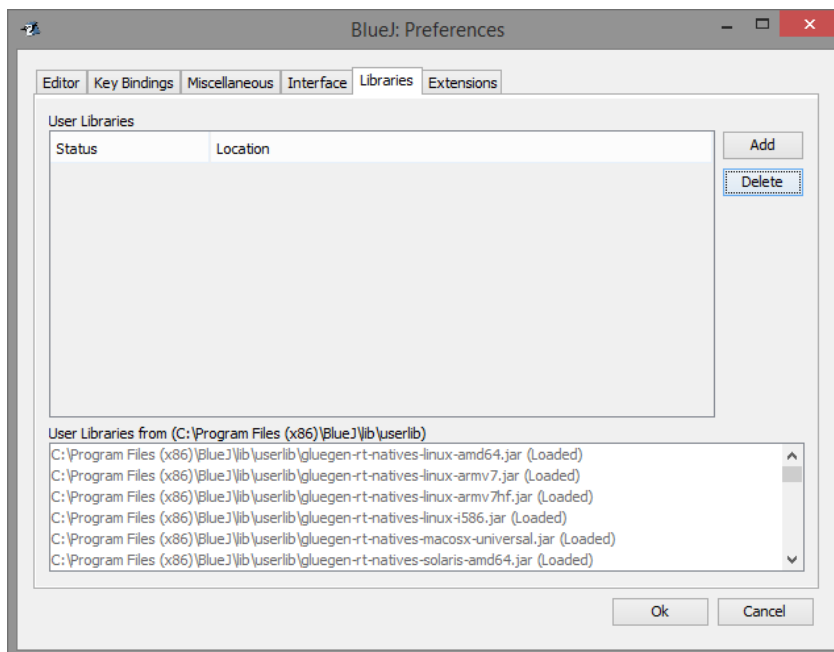
## Windows-Installation der Java-Bibliothek *Shapes and Sprites (sas)*

Um die Java-Bibliothek *Shapes and Sprites* verwenden zu können, müssen folgende Installationen vorgenommen werden:

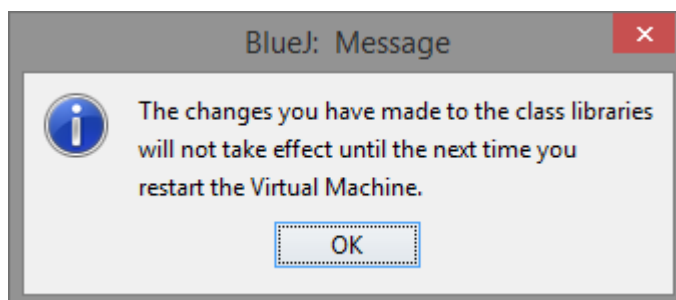
1. Installation des aktuellen **Java Development Kit (JDK)**  
<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>
2. Installation einer geeigneten Java-Entwicklungsumgebung. Da die Beispielprogramme als BlueJ-Projekte vorliegen, ist diese Entwicklungsumgebung zu empfehlen. (Download:<http://www.bluej.org>)
3. Installation der Klassenbibliothek *sas.jar*

Die Installation des JDK und von BlueJ dürften keine Probleme bereiten. *sas.jar* wird wie folgt installiert.

1. BlueJ öffnen.
2. Menüpunkt **Tools/Preferences...** aufrufen und die Registerkarte Libraries auswählen.



3. Auf **Add** klicken und die Datei *sas.jar* im Ordner *sasLib* auswählen.
4. **Ok** klicken und es erscheint folgendes Fenster:



5. Fenster mit ok schließen.
6. BlueJ schließen und neu starten, damit die Klassenbibliothek genutzt werden kann.