

### 1. Kreuzworträtsel

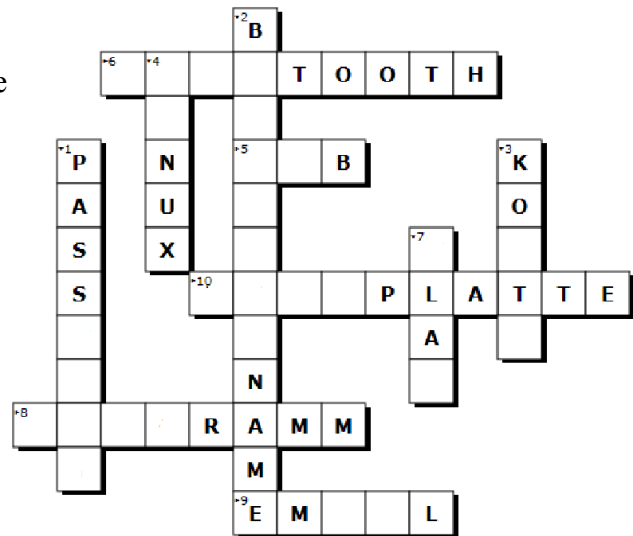
Begriffe der Informatik begleiten uns im täglichen Leben.

5 Punkte

#### Aufgabe:

Fülle das Kreuzworträtsel aus. Einige Buchstaben sind schon vorgegeben.

1. persönliches Wort zur Anmeldung
2. bei der Anmeldung anzugeben
3. wird bei einer Neuansmeldung erstellt
4. ein Betriebssystem des Computers
5. universeller Anschluss für Geräte
6. Funkverbindung zwischen Geräten
7. begrenztes Funknetz
8. andere Bezeichnung für App
9. Nachricht über das Internet
10. Speicherort für Informationen



### 2. Fahrkartenautomat

Deine Klassenlehrerin bittet dich, ihr bei der Vorbereitung der Exkursion deiner Klasse mit der Bahn nach Dresden zu helfen. Du recherchierst online für euch (21 Schüler, die Klassenlehrerin und die Mutti von Gisbert) folgende Tarife:

6 Punkte

einfache Fahrt	Hin- und Rückfahrt
<i>(1) Regioticket:</i>	<i>(3) Regioticket:</i>
1 Erwachsener 17,10 EURO	1 Erwachsener 32,10 EURO
1 Kind 6-14J. 8,55 EURO	1 Kind 6-14J. 17,10 EURO
<i>(2) Gruppenticket:</i>	<i>(4) Gruppenticket:</i>
2 Erwachsene 21 Kinder 6-14Jahre 106,35 EURO	2 Erwachsene 21 Kinder 6-14Jahre 212,70 EURO

#### Aufgaben:

a) Welchen Tarif würdest du deiner Klassenlehrerin vorschlagen? Begründe!

---

# Orientierungsstufe

## Regionalwettbewerb 2017/2018



Klassenstufen 5/6  
Theorie

Du sollst mit deinen Eltern drei Tage vor Beginn der Fahrt die Fahrkarte am Automaten lösen.

- b) Finde am Fahrkartenautomaten je ein Gerät zur Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe heraus!

E...

V...

A...



- c) Bringe die folgenden Schritte zum Erwerb der Fahrkarte in die richtige Reihenfolge!

- (1) Bezahlung mit Münzen oder Geldscheinen;
- (2) Auswahl der Reisenden; (3) Drucken der Fahrkarte;
- (4) Eingabe des Fahrzieles; (5) Entnahme des Wechselgeldes;
- (6) Auswahl des Tarifes

### 3. Geheime Quadrate

Fast jeder Mensch in Deutschland hat heute einen Internetzugang über Smartphone, Tablet oder Computer. Damit wird es immer wichtiger, seine persönlichen Daten zu schützen. Eine Möglichkeit besteht darin, Daten zu verschlüsseln, sodass sie nicht gleich jeder „auf den ersten Blick“ lesen kann.

Gisela Geheim nutzt eine einfache Möglichkeit, ihre Texte vor unberechtigtem Lesen zu verbergen: „Verschlüsseln in Quadraten“. Dabei werden die Buchstaben des Klartextes nicht geändert. Sie werden nur versetzt, indem man sie zeilenweise in ein quadratisches Gitter schreibt und den geheimen Text dann spaltenweise liest.

Zum Entschlüsseln muss man den Vorgang einfach umkehren.

5 Punkte

Beispiel:

Klartext:

**WERKZEUGE**

Verschlüsselungsquadrat:

W	E	R
K	Z	E
U	G	E

verschlüsselter Text:

**WKU.EZG.REE**

Vorname: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_



# Orientierungsstufe

## Regionalwettbewerb 2017/2018

Klassenstufen 5/6  
Theorie



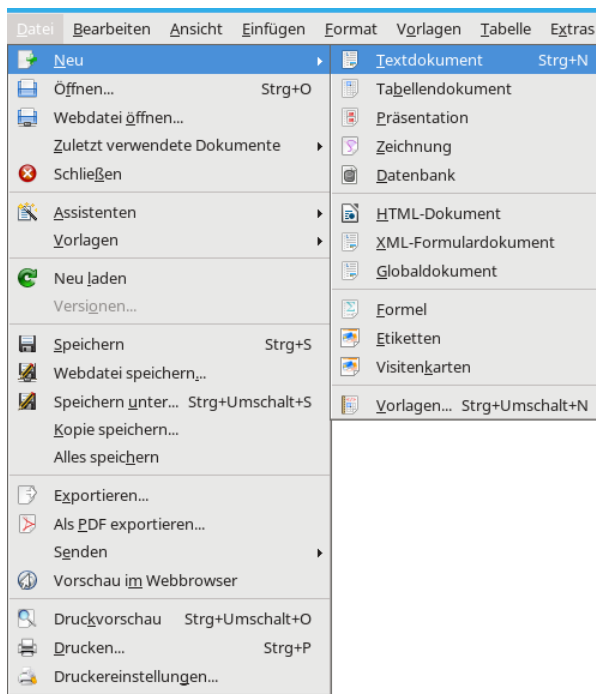
### 4. Dateimenü

In der Textverarbeitung findest du oben die Menüleiste und darunter einige Standardsymbole:



Wenn du den Menüeintrag „Datei“ wählst, öffnet sich folgendes Untermenü:

3 Punkte



### Aufgabe:

Ordne den Standardsymbolen ihre Bedeutung zu!

1	Neues
2	Datei
3	Datei
4	
5	
6	

Vorname: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

### 1. Vorbereitung

Lege für deine Arbeit mit dem Computer einen Ordner auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an. Verwende dazu deinen Namen nach folgendem Muster: `nachname_vorname`  
Lege in diesem Ordner zwei weitere Ordner `vorgaben` und `loesungen` an.  
Kopiere alle Dateien aus dem zentralen Vorgabenordner in den von dir erstellten Ordner `vorgaben`. Dein Lehrer informiert dich über den Ort dieser Dateien. 3 Punkte

### 2. Werkstoffe

Im TC-Unterricht wird mit verschiedenen Werkstoffen gearbeitet. Du sollst dazu eine Übersicht gestalten. 17 Punkte

#### Aufgaben:

- a) Erstelle mit einer Textverarbeitung ein neues Dokument. Füge eine Tabelle mit vier Spalten und sechs Zeilen ein. Verwende die im Ordner `vorgaben` bereitgestellten Bilder. Den Text findest du in der Datei `werkstoffe.txt`.

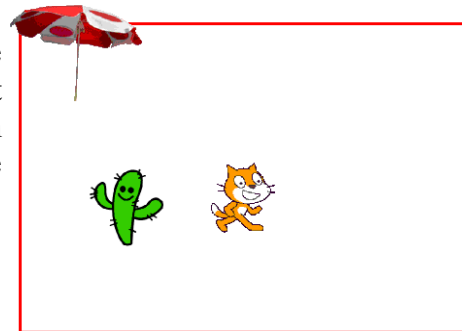
Halte bei der Gestaltung folgende Vorgaben ein:







- **Tabellenkopf**
    - Schriftart Arial
    - Schriftgröße 14pt
    - Ausrichtung zentriert
    - Schriftschnitt fett
  - **Tabelleninhalt**
    - Schriftart Tahoma
    - Schriftgröße 12
  - **Bilder**
    - Bildbreite 4cm
    - Bildmodus Graustufen (umwandeln)
- b) Ergänze für jeden Werkstoff selbst ein Beispiel für die Verwendung.
- c) Wähle für dein Dokument eine geeignete **Überschrift** und formatiere sie wie folgt:
- Schriftfarbe blau
  - Schriftgrad 24
- d) Füge eine Kopfzeile mit deinem Vor- und Nachnamen ein.
- e) Füge in die Fußzeile linksbündig deinen Schulnamen, rechtsbündig das aktuelle Datum ein und speichere dein Ergebnis unter dem Dateinamen `werkstoffe`.

### 3. Comic


Du hast es fast geschafft. Zum Abschluss soll eine kleine Comic-Szene gestaltet werden. Die Katze läuft nach rechts gegen die Wand, dreht um, läuft in den Kaktus und sagt „Aua!“. In der Tabelle findest du einige Anweisungen für die Katze. Schau sie dir genau an.


6 Punkte



Anweisung	Beschreibung, Funktion
	Start der Anweisungsfolge für das OBJEKT
	Das OBJEKT macht eine halbe Drehung nach rechts.
	Das OBJEKT dreht sich im rechten Winkel nach links.
	Das OBJEKT bewegt sich um 10 Schritte.
	Prüft, ob der Kaktus berührt wird
	Zeigt „Hallo!“ in einer Sprechblase für 2s

Öffne die Datei `scratch_vorgabe.sb` aus deinem Vorgabenordner. Klicke auf das

Objekt „Katze“. Teste das Programm mit dem  - Button rechts oben. Mit dem

 - Button kannst du das Programm anhalten. Um zur Ausgangsposition zurückzukehren musst du die Leertaste auf deiner Tastatur drücken.

#### Aufgaben:

- Ergänze das Programm durch Auswählen und „Anklipsen“ der fehlenden Befehle. Speichere die Datei unter dem Dateinamen `sprechblase`.
- Verändere das Programm so, dass die Katze beim Zurücklaufen am Kaktus vorbei unter den Sonnenschirm läuft und speichere unter dem Dateinamen `vorbei`.