

1. Vorbereitung

Lege für deine Arbeit mit dem Computer einen Ordner auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an. Verwende dazu deinen Namen nach folgendem Muster:

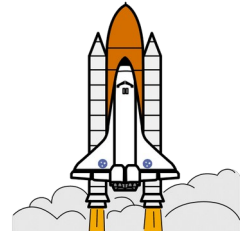
5_6_<NACHNAME>_<VORNAME>_<SCHULE>.

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. Wir heben ab

Im Jahr 3024 werden Klassenfahrten vielleicht schon ins Weltall gehen, zum Beispiel bis zum Mond. Aber auch dann wird man womöglich eine Liste mit Dingen brauchen, die man ins Weltall mitnehmen möchte. Du wirst so eine Liste erstellen müssen.

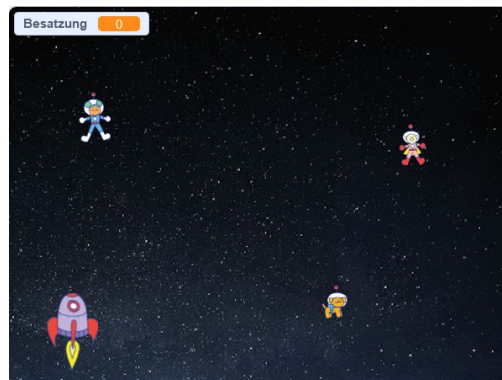


Aufgaben:

- a) Erstelle im Ordner *LOESUNGEN* eine Textdatei mit dem Namen *packliste.** mit einem Textverarbeitungsprogramm. Deine Packliste soll folgende Eigenschaften haben:
- Papier A4, Querformat, alle Ränder sind 2,5cm breit
 - Überschrift: Packliste für die Klassenfahrt
 - eine Tabelle mit den drei Spalten und 15 Zeilen. Sie füllt die ganze Breite des Blattes
 - die Spaltenüberschriften sind: Gegenstand, Anzahl, eingepackt?
 - die erste Zeile mit den Spaltenüberschriften hat einen hellblauen Hintergrund
 - das Dokument hat nur eine Seite, also nur die Vorderseite eines Blattes Papier
- 7 Punkte
- b) Trage mindestens fünf Gegenstände und deren Anzahl in die Tabelle ein, beachte, dass es auf dem Mond kalt werden könnte. 1 Punkt
- c) Füge deinen Namen, Klasse und Schulname in die Fußzeile ein. 2 Punkte
- d) Damit es ansprechender aussieht, brauchen wir noch ein Bild in der oberen rechten Ecke der Dokumente. Nutze ein Bild aus dem Ordner *VORGABEN* unter *Bilder*. Das Bild soll maximal 2 cm hoch sein. Speichere das Dokument abschließend. 2 Punkte

3. Astronauten retten

Wir können also ins Weltall starten. Aber es gibt Probleme: Einige Astronauten schweben im Weltall und müssen mit dem Raumschiff wieder eingesammelt werden. Als erstes wirst du die Steuerung des Raumschiffes reparieren müssen.



Aufgaben:

- a) Starte das Programm Scratch 3 und öffne mit diesem Programm aus dem Ordner *VORGABEN* die Datei *raumschiff_vorlage.sb3*, um das Spiel zu laden. Speichere die Datei sogleich unter dem Namen *raumschiff.sb3* in deinen Ordner *LOESUNGEN*. 1 Punkt

- b) Die Steuerung des Raumschiffs ist kaputt. Du kannst auf der Tastatur mit der Pfeiltaste nach oben ↑ nur geradeaus fliegen. Mit einem Klick auf die grüne Fahne 🚩 kannst Du das Spiel wieder zurücksetzen. 6 Punkte

Löse nun folgende Probleme, indem Du Code-Blöcke auf der linken Seite ergänzt:

- das Raumschiff bewegt sich nach unten, wenn man Taste ↓ drückt
 - das Raumschiff bewegt sich nach links, wenn man Taste ← drückt
 - das Raumschiff bewegt sich nach rechts, wenn man Taste → drückt
- c) Wenn das Raumschiff den blauen *Astronaut 1* berührt, dann erhöht sich die Anzahl der *Besatzung* um 1. Das scheint leider nicht bei den anderen Astronauten zu funktionieren. Passe die Code-Blöcke von *Astronautin 2* und *Astrohund 3* an, damit die *Besatzung* korrekt gezählt wird. 2 Punkte
- d) Erhöhe den Schwierigkeitsgrad des Spiels, indem du die folgenden Änderungen am Programm vornimmst.
- Mindestens ein weiterer Astronaut muss eingesammelt werden.
 - Mindestens ein Astronaut bewegt sich ständig über das Spielfeld.

Vergiss nicht am Ende zu speichern.

2 Punkte