

1. Erstellen eines Flyers



Quelle: erstellt mit Image creator from Designer

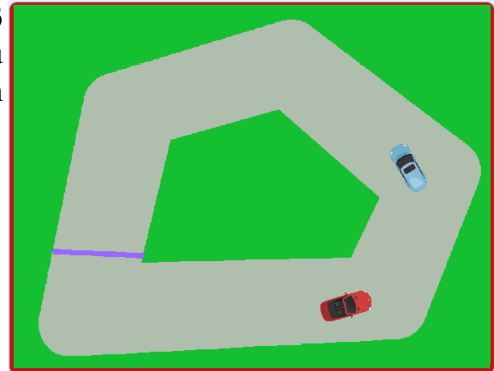
Deine Schule möchte ein Abschlussfest vorbereiten und benötigt dafür Flyer, um auch Eltern und Großeltern einzuladen. Deine Aufgabe ist die Erstellung des Flyers. Arbeite dazu die Aufgabenstellungen der Reihe nach ab, nutze zur Gestaltung auch deine eigene Kreativität.

Aufgaben:

- a) Erstelle mit einer Textverarbeitung ein neues Dokument und speichere es im Ordner *LOESUNGEN* unter dem Namen *flyer.** ab. 1 Punkt
- b) Nimm für den Flyer folgende Einstellungen vor:
 1. Wähle als Seitenausrichtung „Querformat“
 2. Stelle alle Werte für die Seitenränder auf „0“ (Null)
 3. Erstelle über „Tabelle“ eine 3x1 Tabelle (3 Spalten, 1 Zeile)
 4. Stelle als Zeilenhöhe 20,5 cm ein, die Tabelle soll keine druckbaren Linien enthalten und die Spalten sollen die gleiche Spaltenbreite haben.
 5. Die Seitenreihenfolge im Flyer lautet: 3; 2; 1
 6. Färbe den Hintergrund des Flyers in einer beliebigen Farbe (nicht weiß)6 Punkte
- c) Im Ordner *VORGABEN* findest du den Flyertext und verschiedene Bilddateien. Füge mindestens 3 Bilder mit einer Breite von 65 mm in deinen Flyer ein, um ihn zu gestalten. 3 Punkte
- d) Füge auch drei kurze Texte ein. Lade alle Eltern und Großeltern der Schüler zum Sommerfest ein. Teile mit, wann und wo das Fest stattfindet. Kündige noch ein paar Besonderheiten (Spiele, Wettbewerbe,...) für das Fest auf dem Flyer an. Wähle Schriftart, Schriftfarbe und Schriftgröße passend aus. 3 Punkte
- e) Speichere dein Ergebnis sowohl als Textdokument als auch zusätzlich als PDF im Ordner *LOESUNGEN*. 1 Punkt

2. Autorennen

Computerspiele machen Spaß. Aber noch mehr Spaß macht es, ein kleines Computerspiel komplett selbst zu programmieren. Du sollst heute ein Autorennen programmieren.



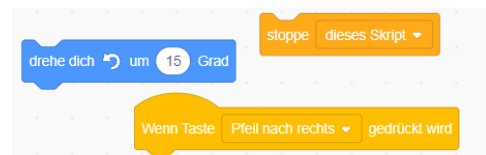
Aufgaben:

- a) Starte das Programm Scratch 3 und öffne in diesem Programm dann aus dem Ordner *VORGABEN* die Datei *rennen_vorlage.sb3*, um das Spiel zu laden. Speichere die Datei unter dem Namen *rennen_1.sb3* in deinen Ordner *LOESUNGEN*. 1 Punkt

- b) Die Steuerung des Fahrzeugs funktioniert leider nicht. Mit einem Klick auf die grüne Fahne  kannst du das auch testen.

Löse nun folgende Probleme, indem du Code-Blöcke anordnest. Auf der linken Seite findest du den Vorrat aller möglichen Programmblöcke. Teste immer wieder, in dem du das Spiel startest.

Du siehst die abgebildeten Blöcke.



- Das Auto lenkt nach links, wenn man die Taste ← auf der Tastatur drückt.
- Das Auto lenkt nach rechts, wenn man die Taste → auf der Tastatur drückt.

Denke daran, dein Spiel zu speichern.

2 Punkte

- c) Derzeit gibt es nur einen Crash, wenn das Auto den äußeren Rand berührt. Verändere das Spiel so, dass auch die Meldung „Crash!!!“ das Spiel beendet, wenn das Auto in den grün Bereich fährt. Speichere diese Lösung unter dem Namen *rennen_2.sb3* in deinen Ordner *LOESUNGEN*. 1 Punkt

- d) Das Auto lässt sich gut steuern. Es fährt aber auch recht langsam. Erhöhe durch Verändern des Programms die Geschwindigkeit, mit der sich das Auto nach vorn bewegt. Finde eine gute Einstellung, so dass das Spiel noch fair ist. Speichere diese Lösung unter dem Namen *rennen_3.sb3* in deinen Ordner *LOESUNGEN*. 1 Punkt

- e) Allein macht so ein Spiel schon Spaß. Aber was wäre mit einem zweiten Spieler? Erzeuge ein zweites Auto für einen zweiten Spieler durch Rechtsklick und „Duplizieren“. Ändere dann das Kostüm in eine andere Auto-Farbe. Die Steuerung kann beim zweiten Spieler über die Tasten „A“ und „D“ erfolgen. Speichere diese Lösung unter dem Namen *rennen_4.sb3* in deinen Ordner *LOESUNGEN*. 3 Punkte