

Vorbereitung

Lege für deine Arbeit mit dem Computer einen Ordner auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an. Verwende dazu deinen Namen nach folgendem Muster ohne die spitzen Klammern an: 5_6_<NACHNAME>_<VORNAME>_<SCHULE>.

Lege in diesem Ordner die beiden Ordner VORGABEN und LOESUNGEN an.

Kopiere alle Dateien aus dem zentralen Vorgabenordner in den von dir erstellten Ordner VORGABEN. Der Wettbewerbsleiter informiert dich über den Ort dieser Dateien. 3 Punkte

1. Geschichte der Computerspiele

Vor vielen Jahren gab es noch keine bunten Grafiken, keine 3D-Welten und keine Online-Matches. Die ersten Computerspiele waren ganz einfach – oft nur Punkte, Linien oder Klötzchen. Und trotzdem waren sie spannend und damals neu.

In dieser Aufgabe sollst du mit einem Zeitstrahl die wichtigsten Entwicklungen in einem Textdokument veranschaulichen.



Generiert mit Assistent
KAI von schullogin.de

Aufgaben:

- a) Erstelle im Ordner LOESUNGEN ein neues Textdokument. Speichere es unter dem Namen `computerspielgeschichte.*`. Das Dokument soll folgende Eigenschaften haben: 5 Punkte

- Papiergröße A4
- Papierausrichtung Querformat
- alle Seitenränder 2,0 cm

Gib als Überschrift „Geschichte der Computerspiele“ ein.

Füge eine Tabelle mit sieben Spalten und vier Zeilen ein.

Sie füllt die ganze Breite des Blattes. Die erste Spalte hat einen hellgrauen Hintergrund.

- b) In dem Tabellendokument `spieleliste.xlsx` im Ordner VORGABEN findest du Daten zur Geschichte der Computerspiele.

- Übernimm die Daten aus dem Tabellendokument in dein Textdokument.
- Ergänze in der Tabelle 2 Spiele oder Geräte, die du selbst kennst. Markiere deine Ergänzungen in Schriftfarbe grün.
- Speichere dein Textdokument erneut. 2 Punkte

- c) Formatiere alle Zeichen in deinem Textdokument mit der Schriftart `Consolas`.

Orientierungsstufe

Landeswettbewerb 2025/2026



Klassenstufe 5/6

Aufgaben Praxis

Formatiere die Zeichen der Überschrift in Schriftgröße 16 und fett-gedruckt.

Formatiere die Zeichen in der Tabelle mit der Schriftgröße von 11pt.

3 Punkte

- d) Die Tabelle hat einen dünnen schwarzen Rahmen um jede Zelle.
In der zweiten Zeile jedoch sollen alle vertikalen Rahmen verschwinden, damit du dort

einen Pfeil (Form) als Zeitstrahl einfügen kannst.



Vergrößere die Zeilenhöhe der zweiten Tabellenzeile und entferne in der ganzen Zeile den hellgrauen Hintergrund.

In den vergrößerten Zwischenraum soll nun ein Pfeil (Form) eingefügt werden, um den Zeitstrahl von 1970 bis heute darzustellen.

2 Punkte

- e) Um die Übersicht etwas ansprechender zu gestalten, fügst du nun unter der Tabelle zentriert ein beliebiges Bild aus dem Ordner Vorlagen ein.

Achte darauf, dass das Dokument hat nur eine Seite, also nur die Vorderseite eines Blattes Papier enthält und passe eventuell dazu die Bildgröße an.

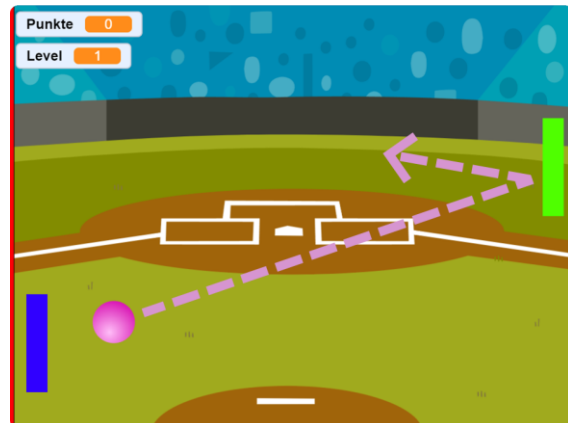
2 Punkte

- f) Speichere deine Lösung erneut. Speichere (bzw. exportiere) deine Lösung auch als `computerspielgeschichte.pdf` mit dem Dateityp pdf.

1 Punkt

2. Pong!

Eines der berühmtesten und zugleich ältesten Computerspiele trägt den Namen „Pong!“. Das Spiel hat ein einfaches Prinzip: Zwei Spieler spielen sich wie beim Tennis einen Ball hin und her. Der Ball darf nicht durchgelassen werden. Wer es schafft den Ball am Gegenspieler vorbei zu spielen, gewinnt.



Aufgaben:

- Starte das Programm Scratch 3 und öffne in diesem Programm dann aus dem Ordner VORGABEN die Datei `pong_vorlage.sb3`, um das Spiel zu laden.
Speichere die Datei unter dem Namen `pong1.sb3` in deinen Ordner LOESUNGEN.
Du kannst das Programm mit einem Klick auf die Fahne  neu starten.
- Die Spielsteuerung von Spieler 1 soll über die Tasten W und S funktionieren. Beim Druck auf W steuert der Schläger nach oben. Ergänze selbst die Steuerung nach unten beim Druck auf die Taste S. Speichere die Datei unter dem Namen `pong1.sb3` in deinen Ordner LOESUNGEN. 2 Punkte
- Die Steuerung von Spieler 2 funktioniert leider nicht. Deine Aufgabe ist es, das zu reparieren, so dass auch Spieler 2 mit zwei von dir festgelegten Tasten seinen Schläger steuern kann. Speichere die Datei unter dem Namen `pong2.sb3` in deinen Ordner LOESUNGEN. 2 Punkte
- Ergänze durch das Anlegen einer Variablen „Punkte“ einen Rundenzähler. Bei jedem Abprallen des Balles soll so mitgezählt werden, wie lange schon gespielt wird. So kann später ein Highscore ermittelt werden. Speichere die Datei unter dem Namen `pong3.sb3` in deinen Ordner LOESUNGEN. 2 Punkte

Orientierungsstufe

Landeswettbewerb 2025/2026

Klassenstufe 5/6

Aufgaben Praxis



- e) Die gleichbleibend langsame Geschwindigkeit des Balles führt dazu, dass ein Spiel sehr lang dauern kann. Ändere das Programm so ab, dass entweder über einen einstellbaren Regler oder automatisch nach einer gewissen Zeit der Ball beschleunigt wird, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Speichere die Datei unter dem Namen `pong4.sb3` in deinen Ordner `LOESUNGEN`. 2 Punkte
- f) Manchmal möchte man auch allein gegen den Computer spielen. Ergänze eine automatische Steuerung von Spieler 2 durch den Computer, so dass Spieler 1 gegen den Computer trainieren kann und Spieler 2 automatisch die Bälle zurückspielt. Speichere die Datei unter dem Namen `pong5.sb3` in deinen Ordner `LOESUNGEN`. 2 Punkte