

1. Theorie

- Öffne die Datei „**Mit_dem_PC_arbeiten.html**“.
- Löse die Aufgabe.
- Melde dich bei deinem Lehrer oder deiner Lehrerin, wenn du fertig bist.

/10

Es war einmal ...

eine Geschichte, die nicht in einem dicken Märchenbuch begann, sondern mitten in der Hochschule Zittau/Görlitz – genauer gesagt auf dem geheimnisvollen Gelände in Görlitz. Zwischen modernen Gebäuden, verwinkelten Wegen und versteckten Ecken wartet ein Abenteuer, das Köpfchen, Fantasie und Teamgeist verlangt.

2. Programmieren

/15

Hörst du das aufgeregte Murmeln und das Rascheln unzähliger Buchseiten?
Ach – das ist ja der verrückte Buchmacher! Er sucht den Weg in die Hochschulbibliothek.

Hilf dem Buchmacher den Weg zu finden. Er bewegt sich als Roboter in den Kästchen. Die einzelnen Stationen sind rot eingerahmt.

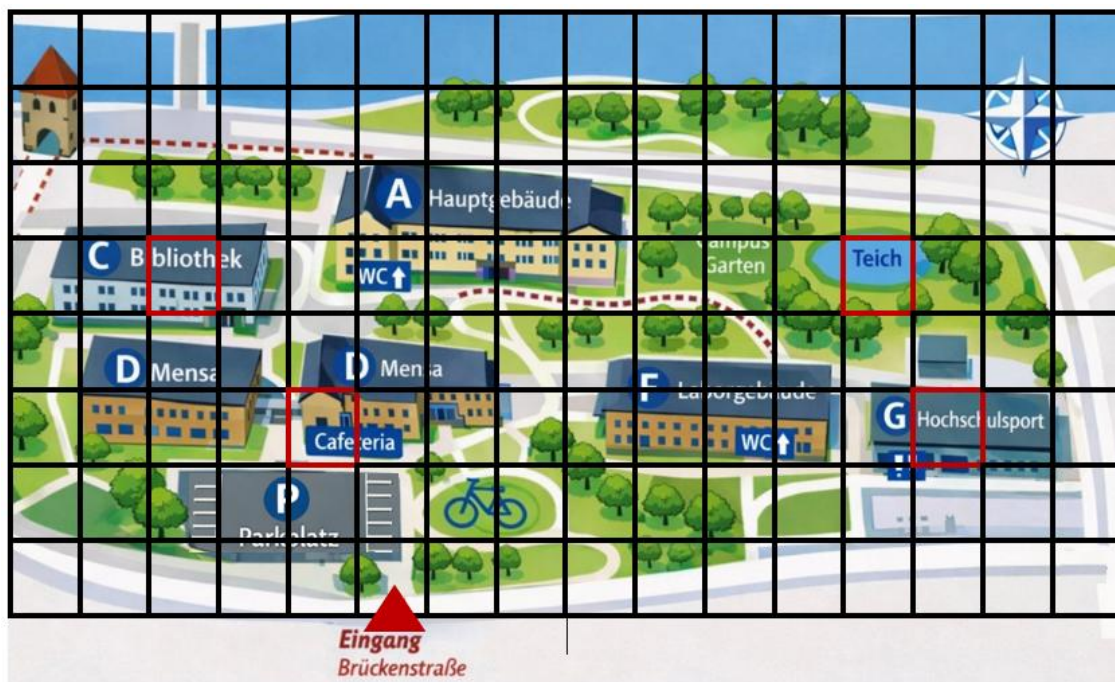
*Er startet am **Eingang Brückenstraße**.*

*Zunächst geht er in die **Cafeteria**.*

*Doch plötzlich hört er lautes Jubeln – es kommt aus der **Hochschulsporthalle**. Neugierig geworden, läuft der verrückte Buchmacher schnell dorthin.*

*Danach führt ihn sein Weg zum **Teich** im Campusgarten.*

*Plötzlich fällt ihm ein, dass er doch eigentlich in die **Bibliothek** wollte. Auf direktem Weg läuft er dorthin.*



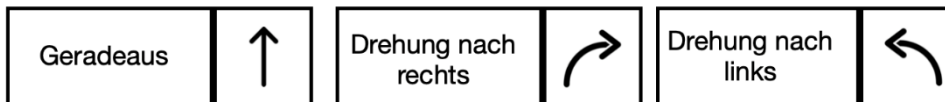
generiert mit ChatGPT

Vorname Name: _____

Schule: _____

Schreibe dazu einen Algorithmus in das untere Feld.
Nutze dafür nur die vorgegebenen Befehle.

Befehle:



Befehlsleiste:

3. Gestalten eines Plakates

Der verrückte Buchmacher kommt zu Besuch an die Hochschule Zittau/Görlitz in Görlitz – und alle sollen davon erfahren! Doch oh je! In seinem Chaos aus Seiten, Zahlen und Geschichten hat er vergessen, Werbung für seinen Besuch zu machen. Jetzt braucht er deine Hilfe!

Gestalte ein Plakat nach folgendem Muster:



- a) Öffne ein leeres Dokument in einem Schreibprogramm und speichere es in einem dir zugeteilten Ordner unter dem Namen „**Plakat_Vorname_Name**“ ab.

/ 1



- b) Schreibe die Überschrift „**Der verrückte Buchmacher**“. Nutze dazu **WordArt**. / 6
Formatiere die Überschrift wie folgt:
- Wähle eine passende **Schriftart** und **Schriftgröße**.
- Wähle die **Schriftfarbe Orange**.
- **Transformiere den Schriftzug**.
- c) Zeichne mit Hilfe von Formen den verrückten Buchmacher. /15
Nutze für seine Feder ein **Piktogramm**. Fülle die Grafik in **Hellgelb**. / 2
- d) Schreibe unter den verrückten Buchmacher: „**zu Gast an der**“. Nutze dazu **WordArt**. / 5
- Wähle die gleiche **Schriftart**, wie bei deiner Überschrift.
- Wähle eine passende **Schriftgröße**.
- Wähle die **Schriftfarbe Orange**.
- e) Füge das Logo der Hochschule Zittau/Görlitz ein. Nutze dafür das Internet. / 3
- f) Füge einen Seitenrand ein. / 2
- Nutze die Farbe **Grün**.
- g) Speichere deine Datei .