

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. Zeichnen wie eine Programmiererin

Jedes Kind kann mit ein paar Buntstiften auf ein Blatt Papier malen. Zum Beispiel einen Traktor. Ganz ähnlich lassen sich Bilder auch auf einem Smartphone oder Tablet zeichnen. Schwieriger wird es, wenn ein Computer die Bilder zeichnen soll. Das ist zum Beispiel bei Computerspielen wichtig. Für ein solches kleines Computerspiel soll vom Computer ein Traktor gezeichnet werden.

Das Computerprogramm heißt **LibreLogo**. Du findest es in der Textverarbeitung von LibreOffice. Nach dem Start des LibreOffice **Writers** musst du über das Menü Ansicht | Symbolleisten Logo eventuell noch aktivieren.

Aufgaben:

- a) Öffne die Datei *traktor.ott* aus deinem eben angelegten Ordner *Vorlagen*. Das Dokument ist auf der ersten Seite noch leer und auf der zweiten Seite stehen Anweisungen zum Zeichnen des Traktors. Damit der Computer den Traktor zeichnet, musst du nur im Steuermenü auf die **grüne Play-Taste** klicken. 2 Punkte



Es wird auf der ersten Seite der Traktor gezeichnet.

Speichere die Datei in deinem Ordner *LOESUNGEN* unter dem Namen *mein_traktor.odt*

- b) Der Traktor soll nun verändert werden. Änderungen am Traktor sollen aber nicht direkt vorgenommen werden, sondern auf der zweiten Seite mit Hilfe von Anweisungen. Die Anweisungen auf der zweiten Seite lassen sich einfach ändern, in dem man den Text ändert, zum Beispiel könnte man einfach bei der Anweisung *STIFTFARBE „gelb“* die Farbe durch *„blau“* ersetzen oder auch Anweisungen hinzufügen.

Nimm nacheinander folgende Änderungen vor, denke an das Speichern:

- Der Traktor soll grün sein. 2 Punkte
- Der Durchmesser des hinteren Rad soll 20 Einheiten größer als der des vorderen Rades. 1 Punkt
- Der Mittelpunkt des Hinterrades soll höher liegen, damit die untere Kante der Räder sich auf einer Linie befinden. 2 Punkte
- Ergänze das Programm so, dass noch ein brauner Auspuff, der
 - sich etwas vor der Mitte des Motorblockes befindet,
 - senkrecht nach oben zeigt und
 - ungefähr in Höhe des Führerhauses endet, gezeichnet wird. 4 Punkte

3. Deine Urkunde

Super - Du hast mittels Anweisungen (auch „Befehle“ genannt) ein Bild verändert und erstellt. Diesen Moment sollte man doch in einer Urkunde festhalten!

Aufgaben:

- a) Die passende Urkunde gestaltest du digital in einem Textdokument.
Erstelle dazu ein neues Dokument mit einer Textverarbeitung deiner Wahl. Füge anschließend den Text und die Bilder aus dem Ordner *VORLAGEN* ein. 3 Punkte
- b) Gestalte nun deine Urkunde nach den folgenden Vorgaben: 8 Punkte
 - Umrahmung des gesamten Textes auf der Seite
 - Worte in großen BUCHSTABEN sind durch die eigenen Daten ersetzt
 - 2 verschiedene Schriftgrößen und 2 verschiedene Schriftarten
 - das Bild ist in einer angemessenen Größe
 - Wettbewerbsort und automatisches Datum (als Feld bzw. Funktion) eingefügt
 - eingefügte Kopie des Traktors aus Aufgabe 2 (z.B. Screenshot)
- c) Speichere deine Urkunde im Ordner *LOESUNGEN* als (bearbeitbares) Textdokument und als (nicht-bearbeitbare) PDF-Datei. 2 Punkte