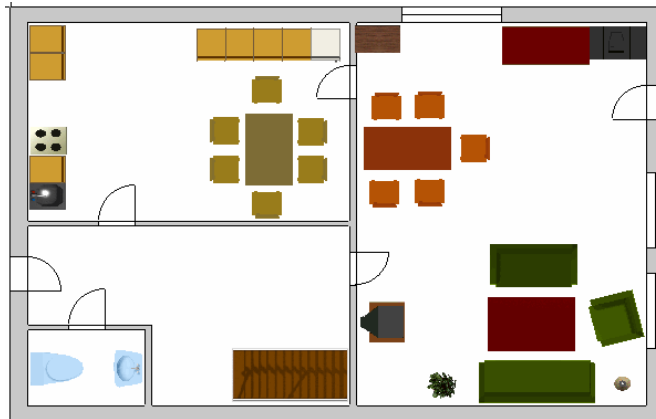




1. Mit einem kostenfreien Wohnungseinrichtungsprogramm hat sich Familie Sorglos folgende Planung erstellt!



- Nenne vier unterschiedliche Einrichtungsobjekte des Wohnzimmers! Wähle ein Objekt aus und stelle es auf der Rückseite des letzten Blattes in einer geeigneten Form dar. Trage dort mindestens 3 Attribute ein und ergänze sinnvolle Attributwerte.

(8 Punkte)

- Die Einrichtungsgegenstände werden durch geometrische Grundformen dargestellt. Benenne eine Grundform und gib dafür 3 Attribute an, mit denen die Einrichtungsgegenstände besser beschrieben werden können.

(4 Punkte)

- Entwirf ein Menü, mit dem die oben genannten Attribute der eingefügten Objekte gestaltet werden können.

(3 Punkte)

Vorname: _____

Schule: _____

SIW 2005/06

Familiename: _____

Klasse _____

Klasse 8

Seite 1

2. Familie Sorglos will ihre Planung an den Wohnungseinrichter Müller senden. Soll es mit der Post oder per E-Mail erfolgen? Nenne 3 Vorteile und 3 Nachteile der E-Mail gegenüber der Briefpost! (6 Punkte)

	E-Mail	Herkömmliche Post
Kosten		
Versand und Empfang		
Aufbau der Adresse		

3. Familie Sorglos weiß die genaue E-Mail-Adresse des Einrichters Müller nicht mehr. Sie versuchen sich zu erinnern und notieren verschiedene Vorschläge. Kreuze an, welche Adressen davon gültige E-Mail-Adressen sind und begründe. (5 Punkte)

E-Mailadresse	gültig?	Begründung, wenn nicht gültig
www.einrichter-mueller.de		
@mueller.de		
einrichter@mueller.de		
Einrichter.Müller@gmx.de		
einrichter mueller@mail.de		
einrichter-mueller@aol.com		
mueller@freemail		

4. Die Eltern der Klasse 8 möchten zum Jahresabschluss allen Schülern die Ergebnisse der Arbeit in Dateien zur Verfügung stellen:

- Bericht über die Klassenfahrt **fahrt.doc** (23 KB)
- Klassensong **song.wav** (29 MB)
- Video über die Klassenfahrt **klasse.avi** (4,2 GB).

Nicht alle Schüler wollen alle Dateien haben, weil sie diese zu Hause nicht bearbeiten oder betrachten können. Kreuze an, auf welchem Datenträger die Dateien effektiv gespeichert werden können.

(3 Punkte)

	Diskette	32-MB-Stick	CD-RW	DVD-R
fahrt.doc + song.wav + klasse.avi				
fahrt.doc				
fahrt.doc + song.wav				

Vorname: _____

Schule: _____

SIW 2005/06

Klasse 8

Familienname: _____

Klasse _____

Seite 2

5. Die Nutzung einer Waschmaschine funktioniert auch nach dem EVA-Prinzip:

(8 Punkte)

Sind alle Räder gedreht, alle Tasten gedrückt, alle Fächer mit den nötigen Waschmitteln gefüllt, legt die Waschmaschine los. Sie füllt Wasser ein, regelt die gewünschte Temperatur, reinigt, spült, schleudert, pumpt das Schmutzwasser ab und spuckt einen sauberen mit etwas Hausfrauengeschick weder verfärbten und noch eingelaufenen Wäscheclumpen aus.



Ordne die folgenden Wortgruppen in der richtigen Reihenfolge in die Tabelle E-V-A ein. Ergänze vorher den Tabellenkopf. (Tipp: manchmal musst du eine Wortgruppe auf verschiedene Spalten aufteilen)

- Abpumpen des Schmutzwassers
- Saubere Wäsche
- Schleudern
- Schmutzwäsche
- Spülen
- Temperatur am Drehknopf einstellen
- Temperatur regeln
- Waschen
- Waschmittel einfüllen
- Waschprogramm mit Taste wählen
- Wasser zulassen

E:	V:	A:

Vorname: _____

Schule: _____

SIW 2005/06

Familiennamen: _____

Klasse _____

Klasse 8

Seite 3



1. Im Spiel „Minesweeper“ musst du Minen finden, die in den Zellen des Spielfeldes versteckt sind.
 - Spiele das Spiel und ergründe die Funktionsweise des Spieles. (7 Punkte)
 - Beschreibe die Funktionsweise des Spieles. Beachte dabei den Anfangszustand, den Endzustand und den „Spielzustand“. (12 Punkte)
 - Untersuche die möglichen Attribute des Spielfeldes und erstelle eine Übersicht zur Klasse SPIELFELD in einer dir bekannten Form. (12 Punkte)
 - Untersuche die möglichen Attribute der Zellen und erstelle eine Übersicht zur Klasse ZELLE in einer dir bekannten Form. (12 Punkte)

2. Bearbeite die folgende Aufgabe mit einer geeigneten Anwendung. (10 Punkte)
 - Zeichne einen Schneemann nach folgenden Vorgaben (Punktnotation)!

Bauch: Ellipse bauchellipse.fuellfarbe=grau Brust: Ellipse brustellipse.fuellfarbe=grau Kopf: Kreis kopfkreis.fuellfarbe=grau Arm: Ellipse armellipse.fuellfarbe=grau Mund: Linie mundlinie.farbe=schwarz	Hut: Rechteck hutrechteck.fuellfarbe=blau Hutkrempe: Linie hutlinie.farbe=schwarz Nase: Dreieck dreieck.fuellfarbe=rot Besen: Linie besenlinie.farbe=braun Auge: Kreis augenkreis.fuellfarbe=schwarz
---	--
 - Kopiere den Schneemann und füge ihn noch einmal ein. Führe die folgenden Operationen durch:
 - Größe halbieren,
 - Linienstärke auf 1pt,
 - Schneemann auf den Kopf stellen.

(5 Punkte)

Vergleich der Darstellungsformen:

In Punktnotation:

Als Mindmap:

ellipse.fuellfarbe=grau

in UML-Darstellung:

ellipse
fuellfarbe = grau

