

Oberschule

Regionalwettbewerb 2015/2016

Klassenstufen 7/8
Theorie



Aufgaben:

1. Die Arbeitsschritte zum Schreiben von Texten am Computer sind durcheinandergeraten. Trage sie in der richtigen Reihenfolge in die Tabelle ein.

Textverarbeitung schließen Text gestalten Absätze einfügen
Text abspeichern Text vollständig schreiben Textverarbeitung starten

Nummer	Arbeitsschritt
1	
2	
3	
4	
5	
6	

(2 Punkte)

2. Welches Ergebnis bringt diese Formel?

	A	B	C
2			
3	Größenvergleich		
4	Name:	Olsen	Hansen
5	Vorname:	Egon	Holm
6		156	157
7			
8	Sieger:	=WENN(B6>C6;B4;C4)	

(1 Punkt)

3. Ordne die folgenden Begriffe in die Tabelle ein! Ergänze fehlende Angaben.

Ausrichtung / wachsen / Maxi Müller / Überschrift 1

Objekt	Attribut	Attributwert	Operation

(4 Punkte)

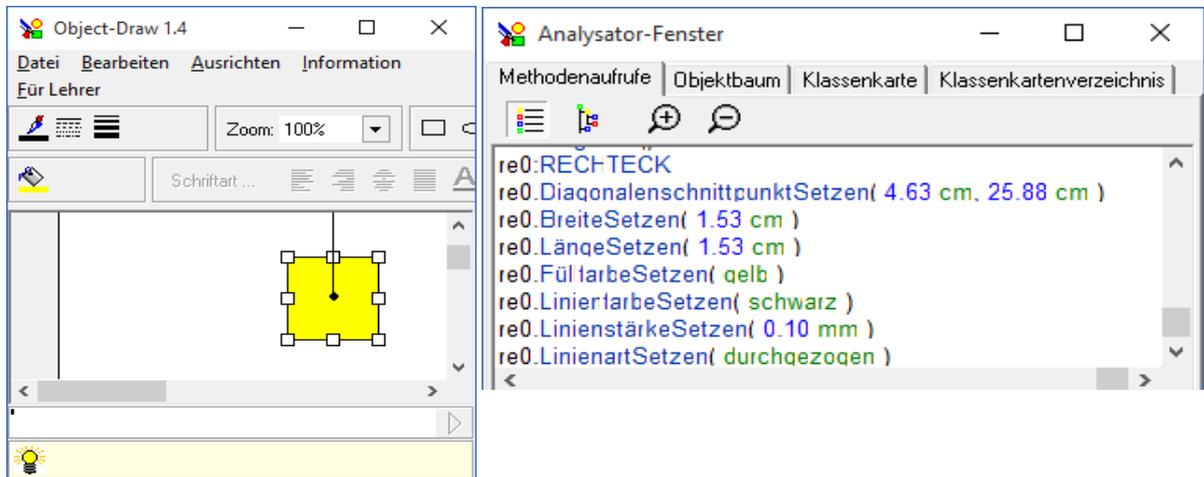
Oberschule

Regionalwettbewerb 2015/2016

Klassenstufen 7/8
Theorie



4. Die Abbildung zeigt einen Arbeitsstand beim Zeichnen eines Objektes mit Object-Draw.

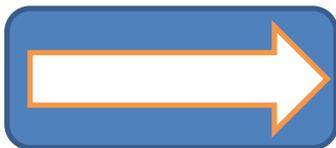


Wie lautet der Methodenaufruf um die Füllfarbe in Rot zu ändern?

Wie lautet der Methodenaufruf um das Rechteck um 45° zu drehen?

(2 Punkte)

5. Mit einem Vektorgrafikprogramm soll dieses Einbahnstraßenschild gezeichnet werden. Welche Klassen müssen dafür verwendet werden?



(2 Punkte)

6. Nimm Stellung zu der Aussage: „Alte Handys sind Gold wert!“

(1 Punkt)

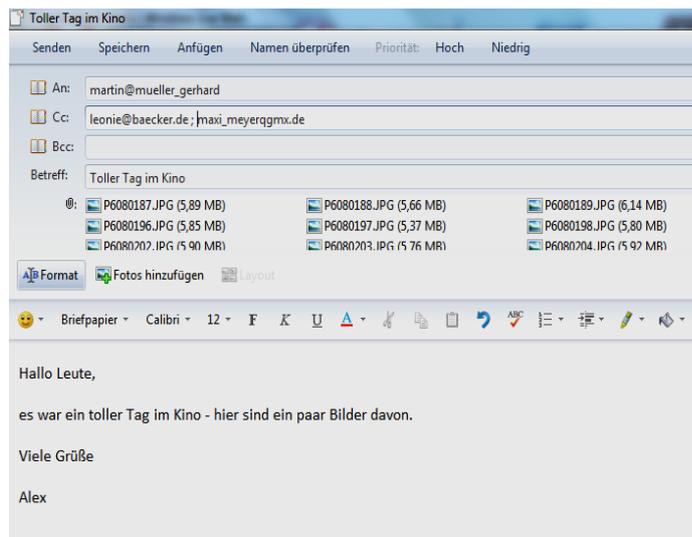
Oberschule

Regionalwettbewerb 2015/2016

Klassenstufen 7/8
Theorie



7. Martin war mit Alex, Leonie und Maxi im Kino. Sie hatten Spaß und haben viel gelacht. Alex hat danach mit seinem Handy ein paar Bilder gemacht und an alle per Mail verschickt. Leider hat keiner von seinen Freunden die Bilder bekommen. Notiere drei Gründe.



(3 Punkte)

8. Bei der Freimaurer-Chiffre handelt es sich um eine sehr simple Ersetzung der Buchstaben durch Zeichen. Einen variablen Schlüssel gibt es nicht. Die Ersetzung basiert auf diesem Schema:

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

> steht demnach für ein T, _| für ein A, •> für ein X

S	W
T	X
U	Y
V	Z

Wie würde nach diesem Verschlüsselungsschema das Wort SCHULE aussehen?

S C H U L E

(3 Punkte)

Oberschule

Regionalwettbewerb 2015/2016

Klassenstufen 7/8
Praxis



Solitär

Aufgaben:

In der Datei `solitaer.txt` befindet sich der Rohtext für die Anleitung zum bekannten Spiel Solitär. Du sollst diese Anleitung gestalten.

Speichere die Datei im angegebenen Verzeichnis nach dem Muster:
`name_vorname_solitaer.*`

1. Gestalte die Überschrift nach den folgenden Vorgaben.

alle_zeichen_der_hauptueberschrift
schriftart = Arial schriftgrad = 16pt schriftfarbe = rot unterstreichung = doppelt unterstreichungsfarbe = blau

hauptueberschrift
ausrichtung = zentriert

(3 Punkte)

2. Gestalte die Absätze nach den folgenden Vorgaben.

alle_absaetze_auszer_hauptueberschrift
ausrichtung = Blocksatz einzug_links = 0,5cm

alle_zeichen_auszer_hauptueberschrift
schriftart = Arial schriftgrad = 12pt

(3 Punkte)

3. Die vier Teilüberschriften sollen automatisch nummeriert werden.

(1 Punkt)

4. Füge das Bild König rechts neben dem ersten Absatz ein und verwende die Vorgaben aus dem Objektdiagramm. Der Text soll davon einen Abstand von 0,5cm haben.

koenig
hoehe = 3,5cm breite = 2,5cm abstand_vom_linken_rand = 16,5cm

(5 Punkte)

Oberschule

Regionalwettbewerb 2015/2016

Klassenstufen 7/8
Praxis



5. Im Vorlagenordner befindet sich ein Screenshot des Spiels Solitär. Auf dem Screenshot soll der Startzustand des Spiels zu sehen sein. Weitere Inhalte deines Bildschirms soll man nicht erkennen können. Dieser soll die Größe 12cm x 5cm haben.

Füge den Screenshot zentriert unter dem zweiten Absatz ein.

(4 Punkte)

6. Unter der Anleitung soll eine zentrierte Tabelle mit dem aktuellen Highscores erscheinen. Bisher haben Peter 4567 Pkt., Sabine 3267 Pkt., Tom 3176 Pkt. und Anne 2988 Pkt. erreicht. Erstelle eine entsprechende Tabelle, wobei beide Spalten eine Breite von 5cm und die Kopfzeile eine Höhe von 1cm haben sollen. Die Beschriftung der Kopfzeile soll in der Mitte der Zelle erfolgen. Die Kopfzeile soll einen gelben Hintergrund haben.

(5 Punkte)

Der Würfel

Im Mathematikunterricht der Klasse 5 wird der Würfel behandelt.

Zur Veranschaulichung des Würfels soll im Ganztagesangebot von Schülern der 8. Klasse ein Drahtmodell hergestellt werden.

Aufgaben:

7. Erstelle ein Rechenblatt, welches zu jeder beliebigen Kantenlänge des Würfels berechnet, wie viel Draht für diesen Würfel benötigt wird. Dabei soll ein Abfall von 10% einkalkuliert werden. Dieser Prozentsatz soll veränderbar sein.

(3 Punkte)

8. Kennzeichne den Eingabebereich mit grüner Hintergrundfarbe und den Ausgabebereich mit roter Hintergrundfarbe.

(2 Punkte)

9. Die Kantenlänge des Würfels soll mit einer Genauigkeit von zwei Dezimalstellen angegeben werden. Die Länge des benötigten Drahts soll keine Dezimalstelle haben. Nutze die Funktion `AUFRUNDEN()`

(6 Punkte)

10. Speichere im vorgegebenen Pfad mit aussagekräftigem Dateinamen.

(1 Punkt)