

Orientierungsstufe

Landeswettbewerb 2017/2018

Klassenstufen 5/6
Praxis



1. Vorbereitung

Lege für die Lösungen deiner Praxisaufgaben einen Ordner mit dem Namen deiner Schule und deinem Namen auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an.

(Muster: `schule_familiennamen_vorname`).

Erzeuge darin die Unterordner `VORGABEN` und `LOESUNGEN` zum Abspeichern deiner Ergebnisse.

Der Wettbewerbsleiter teilt dir mit, wo du die Vorgabendokumente finden kannst. Kopiere diese in deinen Ordner `VORGABEN`.

3 Punkte

2. Werbung

Paul und Annika wollen zum Schulfest das selbst programmierte Spiel „Schnapp den Ballon“ vorstellen. Dafür sollst du ein Werbeplakat gestalten. Darin sollen sich Mitspieler mit Namen, Nicknamen und Klasse eintragen können.

Den Text findest du in der Datei `text.txt` und das Logo `schnapp.png` in deinem Vorgabenverzeichnis.

Aufgaben:

a) Folgende Anforderungen sind für das Plakat zu erfüllen:

- Papierformat A3, Querformat
- alle Seitenränder 3 cm
- Bild oben, rechts mit einer Breite von 4 cm
- Überschrift „LET'S PLAY“ füllt genau eine Zeile aus und erscheint in einer anderen Schriftart und Farbe
- Ort und Zeit in der Fußzeile links bzw. rechts
- korrigierte Rechtschreibfehler
- zwei nicht voreingestellte Schriftarten und drei unterschiedliche Schriftgrößen

13 Punkte

b) Speichere deine Datei unter einem sinnvollen Dateinamen!

1 Punkt

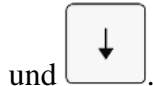
3. Schnapp den Ballon



Paul und Annika haben sich mit Scratch ein kleines Spiel ausgedacht: Der Spieler steuert mit den Pfeiltasten eine Krabbe, die einen Luftballon fangen soll. Zwei Richtungen haben sie schon fertig, zwei müssen noch programmiert werden. Wenn der Ballon gefangen ist, soll er „Peng!“ sagen und ein neues Kostüm bekommen. Hilf den beiden bei ihrer Arbeit.

Aufgaben:

- a) Öffne dazu die Datei `scratch_ballon_vorgabe.sb` aus deinem Vorgabenordner.

Klicke auf das Objekt „Krabbe“. Vervollständige die Programmteile für die Tasten



Teste das Programm mit dem  - Button rechts oben. Mit dem  Button kannst du das Programm anhalten.

Mit der Leertaste nehmen die Objekte ihre Ausgangsposition ein.

4 Punkte

- b) Klicke auf das Objekt „Ballon“. Ergänze das Programm so, dass der Ballon beim Berühren ein neues Kostüm bekommt und „Peng!“ sagt.

5 Punkte

Speichere die Datei unter dem Dateinamen `ballonspiel` in das Verzeichnis LOESUNGEN.

1 Punkt