

Name:

Schule:

Sächsischer Informatikwettbewerb

2. Stufe: 1 bis 2 - jähriger Informatikunterricht

Die Initiatoren des Sächsischen Informatikwettbewerbs 1998/99 möchten allen Teilnehmern bei der Bearbeitung der Aufgabenstellungen viel Spaß und vor allem viel Erfolg wünschen.

Aufgepaßt: Es sind zwei Aufgabenteile zu bearbeiten. Im 1. Teil müssen theoretische und im 2. Teil praktische Aufgabenstellungen gelöst werden.

Weitere Informationen gibt es beim Wettbewerbsleiter. Er kann auch Fragen zur Durchführung und Auswertung beantworten.



1. Teil: Theoretische Aufgabenstellungen

(1.) Ordne die folgenden Bestandteile eines Computers nach dem EVA-Prinzip:

Scanner, Mikrofon, Barcodeleser, Laserdrucker, Plotter, Kreditkartenlesegerät, Touchpad, Lautsprecher, Pentium-II-Prozessor, 3D-Beschleuniger-Karte, Modem

Eingabe	Verarbeitung	Ausgabe

(2.) Ein Monitor hat die in der Tabelle angegebenen Kenndaten. Beschreibe ihre Bedeutung!

17"	
Lochmaske 0.26 mm	
Zeilenfrequenz 82 kHz	
max. 90Hz	
Plug & Play	
VESA-Power-Management	

(3.) Der Rechner unterbricht kurz nach dem Einschalten den Boot-Vorgang mit einer Fehlermeldung. Nenne 2 mögliche Ursachen und die entsprechende Beseitigung des Fehlers.



- (4.) **Beschreibe den Unterschied zwischen der Texteingabe auf dem Computer und auf der Schreibmaschine!**

- (5.) **Nenne zwei externe Datenträger und je 2 Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Umgang mit diesen.**

- (6.) **Das Abspeichern einer Textverarbeitungsdatei auf Diskette kann aus verschiedenen Gründen fehlschlagen. Nenne 4 solche Gründe und je eine Möglichkeit für ihre Beseitigung.**

- (7.) **Erläutere folgende Begriffe:**

Makrovirus	
Programmvirus (Linkvirus)	
Tarnkappenvirus (Stealth-Virus)	

- (8.) **Du hast ein Computerspiel gekauft. Du bittest Deinen Lehrer in der AG das Computerspiel allen zugänglich zu machen und dieses auf dem Schulserver zu installieren. Aus welchen Gründen muß der Lehrer diesen Wunsch ablehnen.**



2. Teil: Praktische Aufgabenstellungen

Lade die Datei **softw.txt** in Dein Textverarbeitungsprogramm, formatiere ihn wie untenstehend vorgegeben und drucke ihn zum Schluß aus! Folgende Dinge sollten dabei beachtet werden:

- Papierformat A4
- alle Seitenränder auf 2 cm setzen
- Tabulatoren bei 3,25 cm; 3,75 cm und 10 cm
- Schriftarten und -größen: Arial 12, Arial 16 und Times New Roman 10
- Rahmeneinzüge links und rechts 3 cm
- In der Kopfzeile soll Dein Name stehen.

Speichere Dein Ergebnis auf Diskette unter dem Dateinamen **infwet2e** ab und drucke es aus!

Software

Definition: Software ist die Menge aller Daten, die der Computer zum Arbeiten benötigt.

Softwarearten:	Steuersoftware	Anwendersoftware
	Gerätetreiber	Nutzeroberflächen
	Betriebssystem	Programmpakete
		Anwendungen
		Programmiersprachen
		Spiele

Aufgabe Gerätetreiber: Steuerung der Funktionen eines Hardwarebauteils.

Aufgabe Betriebssystem: Steuerung der Zusammenarbeit der einzelnen Hardwarebauteile als Computereinheit.

Unser Betriebssystem heißt MS - DOS 6.22

MSMicrosoft - Herstellerfirma
DOSDisc Operating System - Betriebssystem
6.22Versionsnummer

Dateisystem von MS-DOS

Im Computer gibt es verschiedene Laufwerke. In jedem Laufwerk gibt es verschiedene Verzeichnisse und in den Verzeichnissen stehen die Dateien. Die Verzeichnisse in einem Laufwerk bilden einen Verzeichnisbaum. Die Wurzel des Verzeichnisbaums ist das Wurzelverzeichnis (Stammverzeichnis oder Root). Es trägt den Laufwerksbezeichner und einen Backslash (z.B.: A:\). Vom Wurzelverzeichnis zweigen die Hauptverzeichnisse ab.

Laufwerke: sind gekennzeichnet durch Kennbuchstaben und Doppelpunkt:

A: Diskettenlaufwerk
C: Festplattenlaufwerk im eigenen Rechner
F: Festplattenlaufwerk im Zentralrechner des Netzwerkes

Verzeichnisse: sind gekennzeichnet durch einen Namen:
z.B. WINDOWS oder PRIVAT_1