



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:

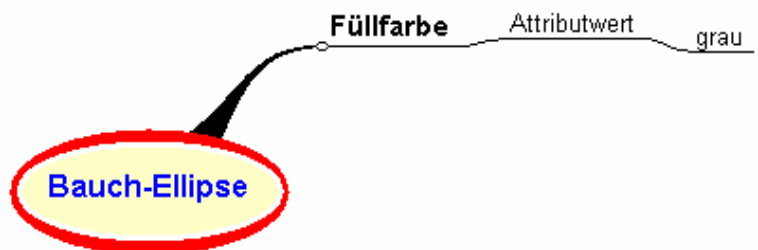
In Punktnotation:

Als Mindmap:

ellipse.fuellfarbe=grau

in UML-Darstellung:

ellipse
fuellfarbe = grau



Vorname: _____

Schule: _____

SIW 2005/06

Familienname: _____

Klasse _____

Klasse 8

Seite 1