

# Orientierungsstufe

## Regionalwettbewerb 2012/2013

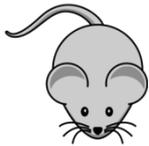
Klassenstufen 5/6  
Theorie



### 1. Aufgabe:

[2 Punkte]

Diese Bilderrätsel stellen Begriffe der Informatik dar. Schreibe die Lösung unter die Bilder.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bildquelle: <http://openclipart.org>

### 2. Aufgabe:

[3 Punkte]

Hier ist einiges durcheinandergeraten. Verbinde die zusammengehörenden Satzteile durch gerade Linien.

Das Herzstück des Computers ist ...

... in Zoll angegeben.

Die Größe des Bildschirms wird ...

... nach dem EVA – Prinzip.

Der Scanner ist ein Gerät ...

... für Apple Produkte.

Die Größe einer Datei wird ...

... der Prozessor.

Die Arbeitsweise des Computers erfolgt...

... zum Digitalisieren von Fotos.

Das Betriebssystem iOS ist...

... auch in Kilobyte angegeben.

### 3. Aufgabe:

[8 Punkte]

Der Computer arbeitet nach dem EVA Prinzip.

a) Ergänze im Tabellenkopf die Bedeutung der Buchstaben.

b) Kreuze an, zu welchem Bereich der Vorgang gehört.

Vorgang	E_____	V_____	A_____
Du schreibst einen Text mit der Tastatur.			
Am nächsten Tag öffnest du deinen Text vom USB Stick um ihn weiter zu schreiben.			
Du siehst deinen Text auf dem Bildschirm.			
Während eines Computerspiels werden die Treffer addiert.			
Bei jedem Treffer ertönt ein Jingle.			

Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Familienname: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

# Orientierungsstufe

## Regionalwettbewerb 2012/2013

Klassenstufen 5/6  
Theorie



### 4. Aufgabe:

[4 Punkte]

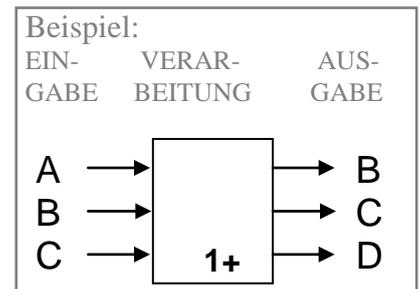
Auf der Tastatur befinden sich Tasten mit den unterschiedlichsten Aufgaben. Ergänze in der Tabelle die fehlenden Einträge und zeichne die Tastensymbole.

Tastensymbol	Tastename	Bedeutung
		schließt Eingaben ab
	Backspace- oder Rückschritttaste	
		Cursor springt in Zellen von Tabellen weiter bzw. hilft eingerückte Texte exakt untereinander auszurichten

### 5. Aufgabe:

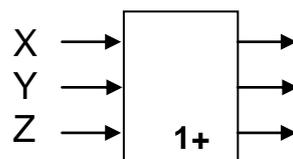
[5 Punkte]

Der Römische Kaiser Cäsar versendete seine Nachrichten in einer sehr einfachen Geheimschrift. Er verschob einfach alle Buchstaben des Alphabetes um dieselbe Stellenzahl nach vorn und fing nach dem Z wieder mit dem A an. Heute können Computer für uns solche Codierungen übernehmen. Das richtige Wort wird **eingegeben** und **verarbeitet**. Dann wird das codierte Wort **ausgegeben**.

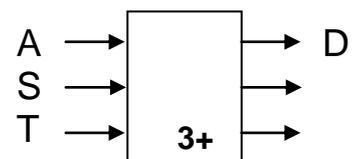


Fülle die Lücken aus!

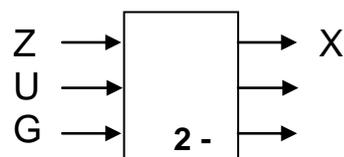
Aufgabe A:



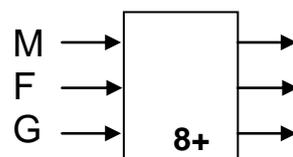
Aufgabe B:



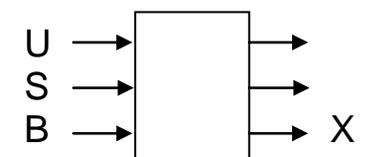
Aufgabe C:



Aufgabe D:



Aufgabe E:



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Familienname: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

# Orientierungsstufe

## Regionalwettbewerb 2012/2013

Klassenstufen 5/6  
Theorie



### 6. Aufgabe:

[5 Punkte]

Bevor man in der Praxis einem Roboter einen Auftrag gibt, muss man die Vorgehensweise simulieren. Hierzu hat Paula ein kleines Programm mit dem Namen XLOGO gefunden. Als Roboter versteht die Schildkröte z.B. die folgenden Befehle zum Zeichnen von Figuren:

Befehl (Langform)	Befehl (Kurzform)	Bewegung der Schildkröte
vorwärts 50	vw 50	gehe 50 Schritte vorwärts
links 100	li 100	drehe dich 100 Grad links herum
rechts 160	re 160	drehe dich 160 Grad rechts herum

Folgendes Bild soll am Ende entstehen

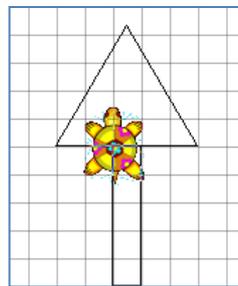
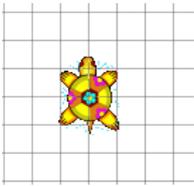
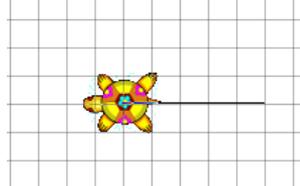
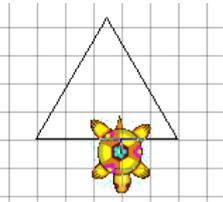


Abbildung 1

	Die Schildkröte steht am Ausgangspunkt. Paula gibt li 90 vw 100 ein und nun entstand das rechte Bild	
Vom Ausgangspunkt ließ Paula das folgende Programm laufen: li 90 vw 100 re 120 vw 100 re 120 vw 100 re 120 vw 40 li 90 vw 10	Es liefert dieses Ergebnis	

Jetzt muss Paula los und sie bittet dich, die fehlenden Kommandos aufzuschreiben, damit die Abbildung 1 entsteht.

Wenn Du das Programm XLOGO zu Hause ausprobieren willst, findest Du es im Internet unter der URL.:  
<http://xlogo.tuxfamily.org/de/download-de.html>

Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Familienname: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

# Orientierungsstufe

## Regionalwettbewerb 2012/2013

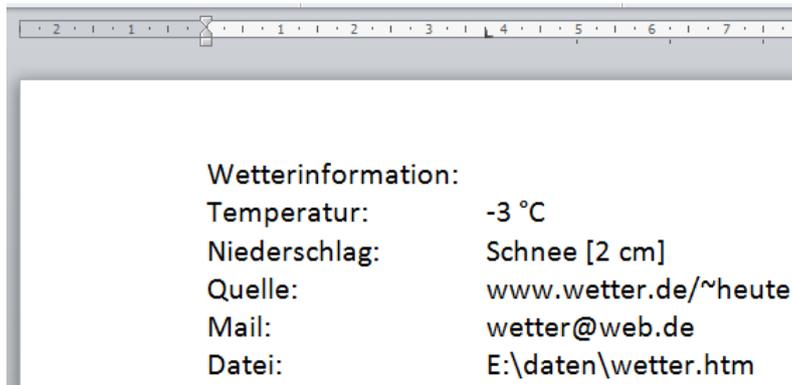
Klassenstufen 5/6  
Praxis



### Aufgabe 1:

Am Computer musst du immer mal wieder Text mit der Tastatur eingeben. Klingt einfach, hat aber für manche ein paar Tücken. Du als Computerfreak wirst es schaffen.

- Lege im vorgegebenen Speicherort einen neuen Ordner „iw\_*deinname*“ an und ersetze *deinname* durch deinen Vor- und Familiennamen.
- Starte eine Textverarbeitung. Gib den Text aus dem unteren Bildschirmfoto ein.



- Speichere den geschriebenen Text unter dem Dateinamen „tastatur\_*deinname*.rtf“ in deinem Ordner ab. Achte dabei auf den Dateityp Rich-Text-Format (\*.rtf).

[12 Punkte]

### Aufgabe 2:

Im Präsentationsprogramm kannst du viele Grafiken sehr gut vergrößern oder verkleinern. Kannst du das auch?

- Öffne im Vorlagenordner die Datei „puzzle“. Speichere sie jetzt in deinem Ordner aus Aufgabe 1 unter dem Namen „mein\_puzzle“.
- Bearbeite nacheinander die Aufgabenstellung auf den drei Folien.

Speichere deine Ergebnisse.

[9 Punkte]

### Aufgabe 3:

Deine Klasse möchte einen Zoo besuchen. Du sollst für deine Klasse Informationen aus dem Internet zusammentragen.

Öffne im Vorlagenverzeichnis die Datei „zoo“, vervollständige die Tabelle mit deinen Suchergebnissen und speichere diese Datei im Ordner aus Aufgabe 1.

[12 Punkte]

Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Familienname: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_