

Name:

Hinweise

Prüfungszeit: 60 Minuten

Als Hilfsmittel ist das iPad zugelassen. Es darf jedoch nur Safari als Browser verwendet und die Webseite <https://scratch.mit.edu/> aufgerufen werden.

Die Bearbeitung der ersten beiden Aufgaben erfolgt in Papierform. Die Bearbeitung der dritten Aufgabe erfolgt digital. Die Bearbeitung der dritten Aufgabe wird nach der Prüfungszeit in einem Aufgabenmodul in IServ hochgeladen.

Punkteverteilung

Aufgabe	1a	1b	2a	2b	3	Summe
mögliche Punkte	4	3	5	2	6	20
erreichte Punkte						

Bewertung

Prozentual

Note

Unterschrift

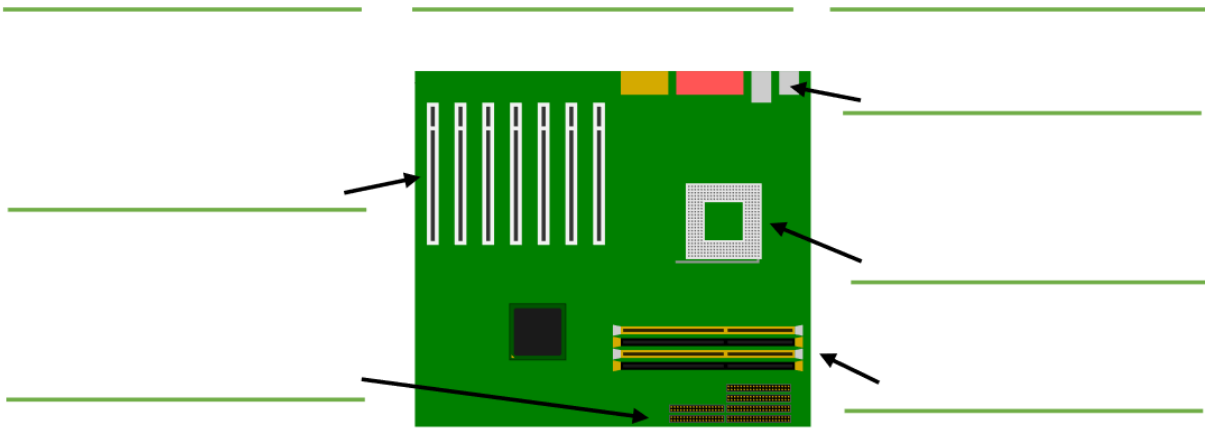
Szredzinski, SZ

Notenverteilung

Note	1	2	3	4	5	6
Prozent	ab 90	ab 75	ab 60	ab 45	ab 20	ab 0

① Grundlagen der Datenverarbeitung

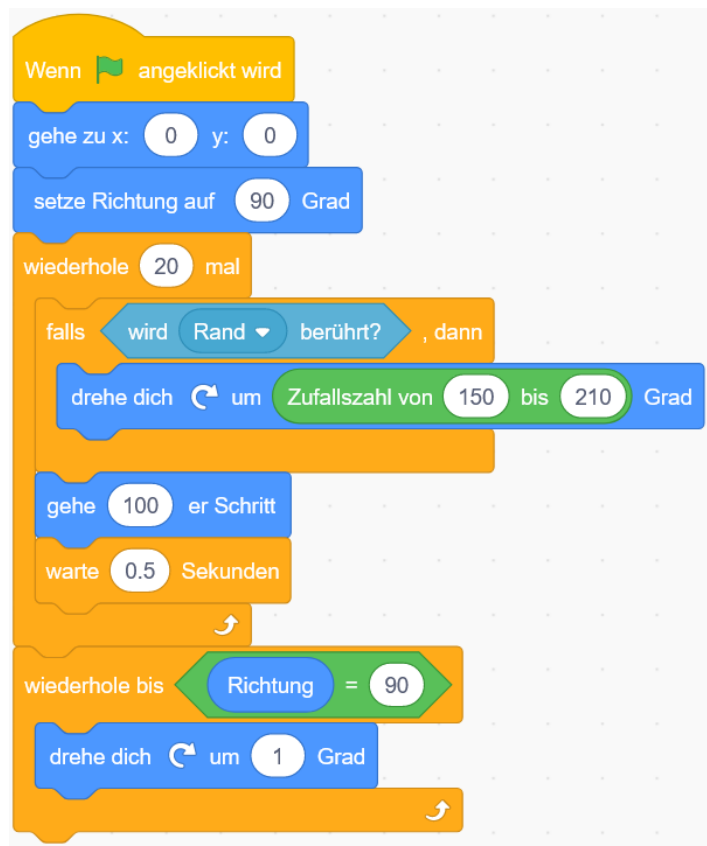
- a) Beschrifte die Hardwarekomponenten eines Rechners un die Bestandteile auf dem Mainboard in der Abbildung.
- b) Du suchst am Handy mit einer Karten-App einen bestimmten Ort. Beschreibe an diesem Beispiel das EVA-Prinzip und benenne entsprechende Hardwarekomponenten.



② Programme selbst entwickeln

Es ist in der Abbildung ein Scratch-Programm gegeben.

- Beschreibe die Arbeitsweise des Programms.
- Erläutere den Unterschied der beiden verwendeten Schleifen.



③ Programme in Scratch selbst entwickeln

Entwickel ein Programm, das ein Quadrat zeichnet, bei dem alle Seiten eine unterschiedliche Farbe haben sollen.

Das Programm soll jedes Mal mit den gleichen Bedingungen und einem weißen Hintergrund starten. Die Figur soll während des Programms nicht zu sehen sein.

Folgende Blöcke aus dem Bereich Malstift dürfen verwendet werden. Alle Blöcke dürfen jeweils nur einmal verwendet werden.

