

- ① Gegeben ist das abgebildete Scratch-Programm.
- Beschreibe die Arbeitsweise des Programms in deinen eigenen Worten.
 - Gib an, wie das Programm reagiert, wenn jemand als Antwort „Ja, ich spreche deutsch.“ eingibt.
 - Beschrifte die mit Pfeilen markierten Bestandteile des Algorithmus mit den jeweils passenden Begriffen: Anweisung, Bedingung, Verzweigung.
 - Gib für die Kategorien Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe jeweils eine Hardwarekomponente an, die bei der Ausführung des Programms beteiligt sein könnte.
- ② Ein Computer verwendet zwei verschiedene Arten von Speichern: eine Festplatte und einen Arbeitsspeicher.
Gib ihre jeweilige Funktion an und nenne zwei Eigenschaften, in denen sich beide Speicherarten unterscheiden.
- ③ Für die Figur „Cat“ soll das Kostüm „Cat Flying-b“ ergänzt werden. Mit Hilfe der dargestellten Blöcke soll ein Programm erstellt werden, dass die Katze solange zu neuen Zufallspositionen gleiten lässt, bis der Fisch berührt wird. Die dargestellten Blöcke müssen verwendet werden. Um das Programm zu vervollständigen, müssen aber auch noch weitere Blöcke ergänzt werden. Bei einer Berührung soll die Katze in einer Sprechblase „Miau“ sagen und das Programm stoppen. Beim Programmstart soll die Katze sich immer auf der gleichen Position befinden.