
Wahlpflichtfach Informatik

Was ist Informatik?

aufbereiten

sortieren

verschlüsseln

strukturieren

INFOR-mationen

Auto-**MATIK**

verarbeiten

darstellen

codieren

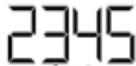
komprimieren

speichern



Informatik in der Schule

EDV-Grundwissen

analog	stufenlose Abbildung von Werten		
digital	Darstellung von Werten in abzählbaren Einheiten, von digitus (lateinisch) = Finger		
Dualzahl	Zahl mit Basis 2	Zeichensatz: 0,1	
Dezimalzahl	Zahl mit Basis 10	Zeichensatz: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9	
Hexadezimalzahl	Zahl mit Basis 16 ,	Zeichensatz: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F	
ASCII	A merican S tandard C ode for I nformation I nterchange, international verbindlicher 7 Bit –Zeichencode		

Office lernen



	A	B	C	D
1		Einnahmen	Ausgaben	Gewinn/Verlust
2	Januar	117,00 EUR	98,00 EUR	19,00 EUR
3	Februar	116,00 EUR	82,00 EUR	
4	März	159,00 EUR	107,00 EUR	
5	April	71,00 EUR	97,00 EUR	
6	Mai	57,00 EUR	83,00 EUR	
7	Juni	132,00 EUR	25,00 EUR	
8	Juli	173,00 EUR	32,00 EUR	
9	August	81,00 EUR	23,00 EUR	
10	September	127,00 EUR	92,00 EUR	
11	Oktober	105,00 EUR	129,00 EUR	
12	November	41,00 EUR	58,00 EUR	
13	Dezember	51,00 EUR	116,00 EUR	
14				

Programmieren

```
//Ausgabefenster beschreiben
f.linksSetzen(300)
f.obenSetzen(50)
f.breiteSetzen(700)
f.höheSetzen(500)
f.gitteraus()
f.hintergrundfarbeSetzen(blau)
```

Unser digitales Schulbuch



FvSt Moodle Deutsch (de) - Sie sind nicht angemeldet. (Login)

<https://moodle.fvst-coe>

8f. Grundlagen digitaler Datenverarbeitung

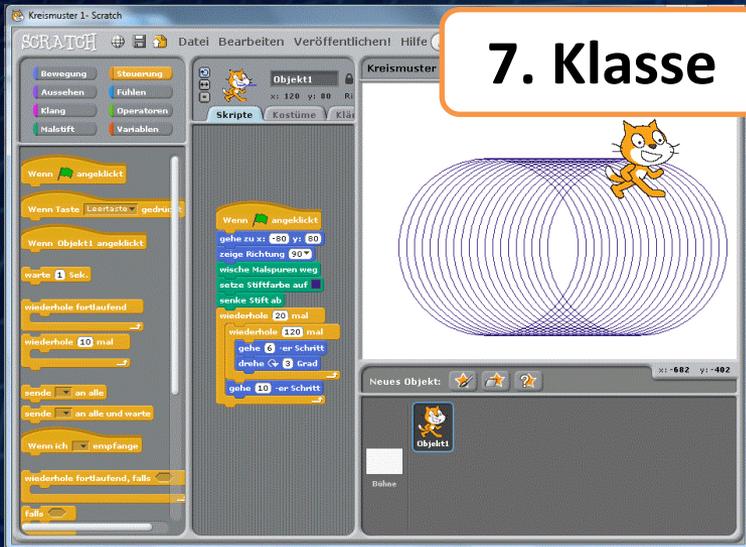
Objekt-Orientierte Programmierung

EOS

8f. Objekt-Orientierte Programmierung

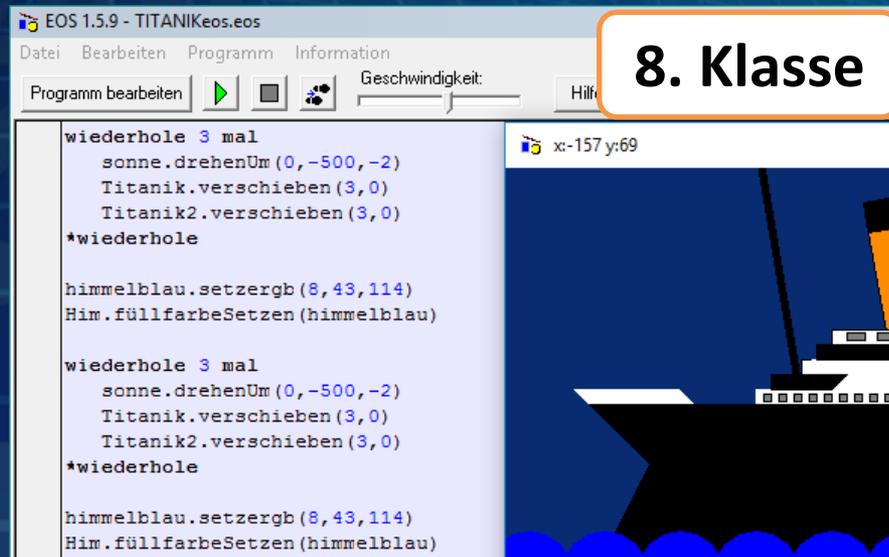
HTML und CSS

Programmieren lernen



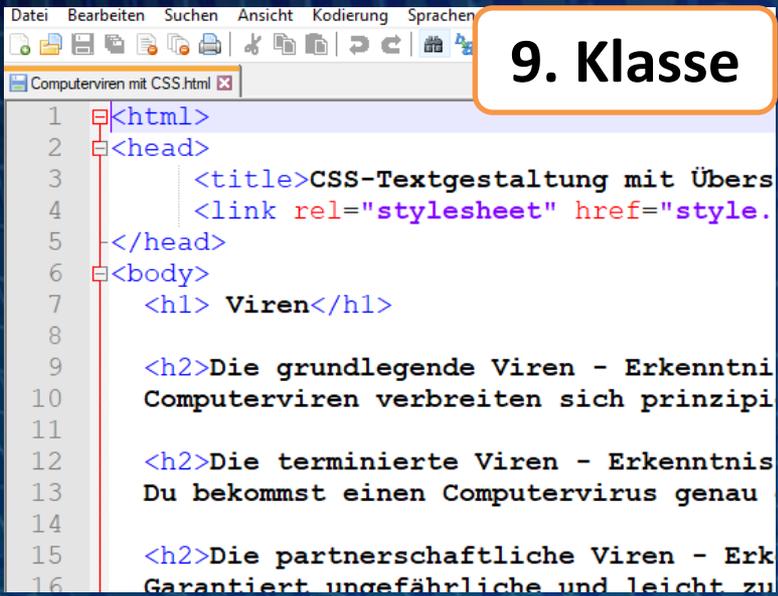
The image shows the Scratch programming environment. On the right, a cat character is drawing a series of overlapping loops. On the left, the code editor shows a 'wiederhole' (repeat) block with 20 iterations. The block contains a 'gehe zu x: 120 y: 80' block, a 'zeige Richtung' block, a 'wische Malpuren weg' block, a 'setze Stifffarbe auf' block, and a 'senke Stift ab' block.

7. Klasse



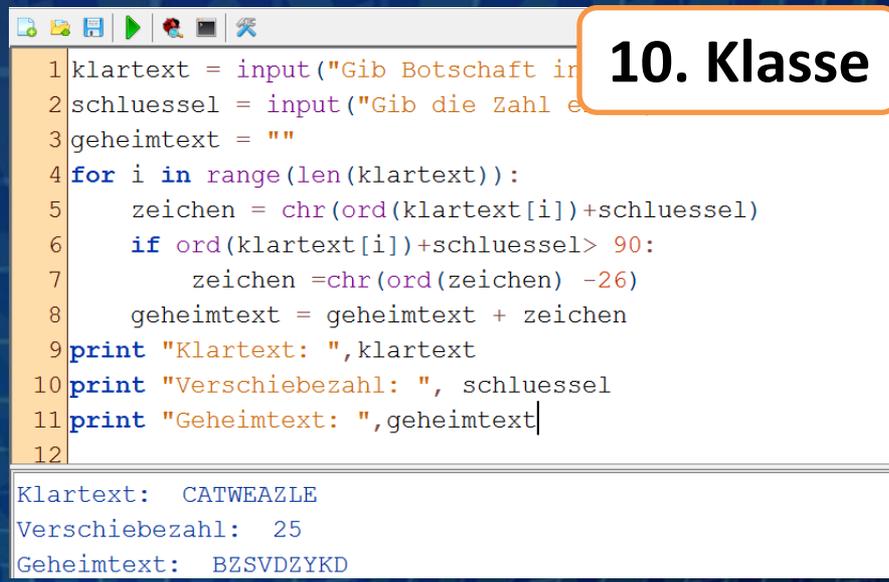
The image shows the EOS 1.5.9 - TITANIKeos.eos programming environment. The code editor contains a 'wiederhole' (repeat) block with 3 iterations. The block contains three 'Titanik.verschieben' blocks and a 'himmelblau.setzergb' block. The background shows a ship on the ocean.

8. Klasse



The image shows a code editor with HTML code for a page about viruses. The code includes a title, a link to a stylesheet, and several paragraphs of text.

9. Klasse



The image shows a code editor with Python code for a Caesar cipher. The code includes input prompts, a loop to calculate the shifted text, and output statements. The output shows the original text 'CATWEAZLE', the shift value '25', and the encrypted text 'BZSVDZYKD'.

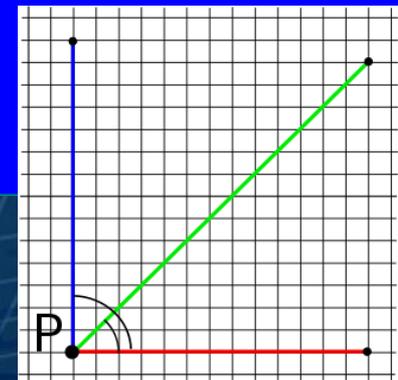
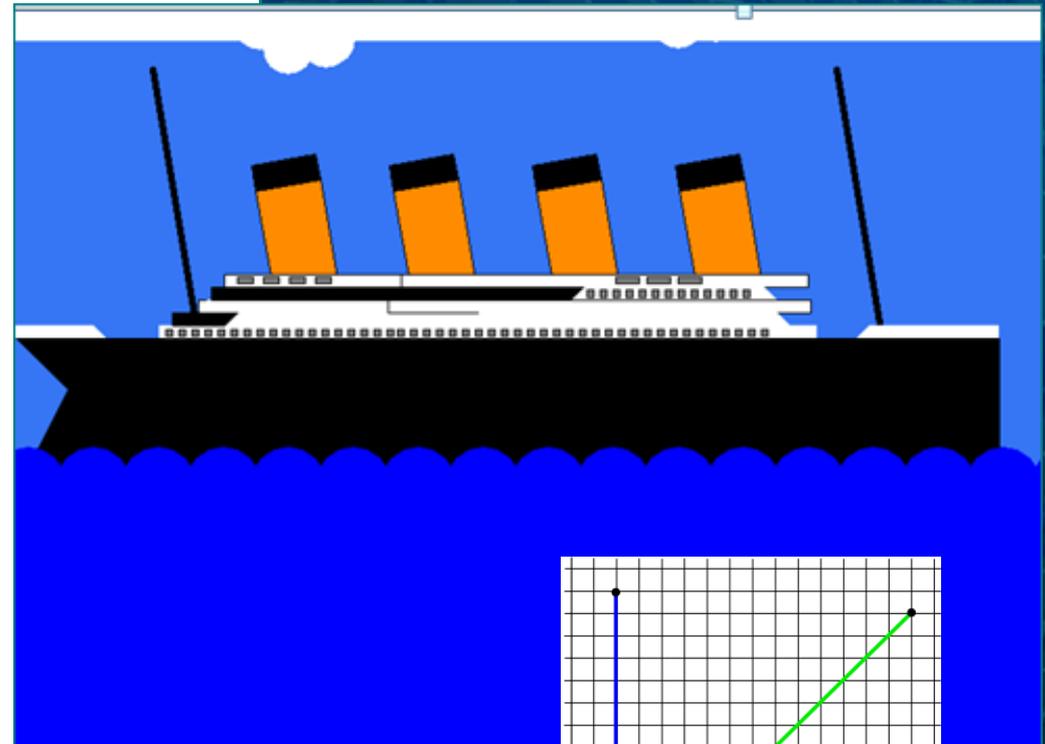
10. Klasse

Programmieren ist Mathe!

```

Datei Bearbeiten Programm Information
Programm starten ...
p, q: RECHTECK
orange: FARBE
orange.setzergb (255, 140, 0)
p.eckenSetzen (-20, 150, 30, 240)
p.füllfarbeSetzen (orange)
q.eckenSetzen (-20, 240, 30, 260)
q.füllfarbeSetzen (schwarz)
schornstein: GRUPPE
schornstein.schlucke (p)
schornstein.schlucke (q)
schornstein.drehen (10)

```



Programmier-Projektarbeit

Seite 2

1 Die Aufgabe

Mit dem Programm EOS sollen wir eine Animation erstellen, als EOS-Datei speichern und unser Vorgehen in der hier Arbeit dokumentieren.

2 Die Idee

Wir programmieren eine animierte Titanic.

2.1 Die Beschreibung der Animation

So stellen wir uns unsere Animation vor: Wir entwerfen eine Titanic und lassen sie zunächst zum rechten Rand fahren. Dann soll sie gegen den Eisberg fahren, kippen und anschließend auseinander brechen.

2.2 Der Entwurf der Grafik

So soll die Titanic aussehen:



Was brauchst du für Informatik?

- **solide Mathematikleistungen** (sehr gut, gut, befriedigend)
- **Interesse an kniffligen Aufgaben**
(z.B. Mathe-Textaufgaben)
- **(alter) Windows-PC zu Hause für die Hausaufgaben**
- **Bereitschaft, Mappe sorgfältig zu führen**
- **USB-Stick**
(für Daten/portable Software)

