

---

# Wahlpflichtfach Informatik

# Was ist Informatik?

aufbereiten

sortieren

verschlüsseln

strukturieren

## INFOR-mationen

## Auto-MATIK

verarbeiten

darstellen

codieren

komprimieren

speichern




# Informatik in der Schule

## EDV-Grundwissen

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

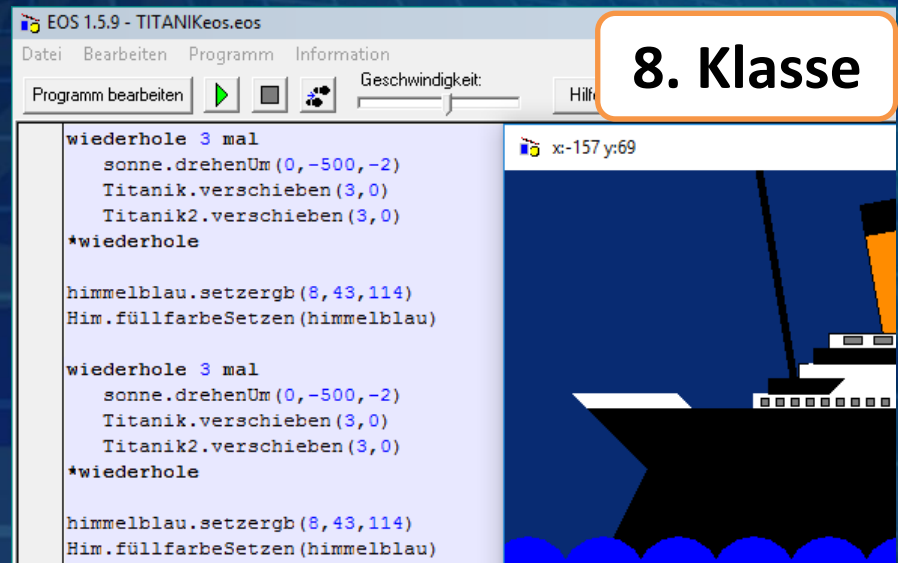
HTML und CSS

# Programmieren lernen

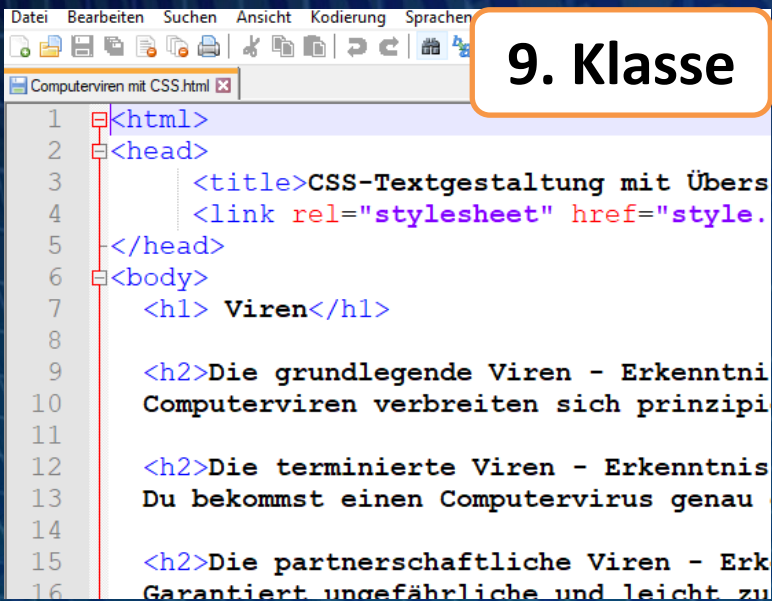
## 7. Klasse



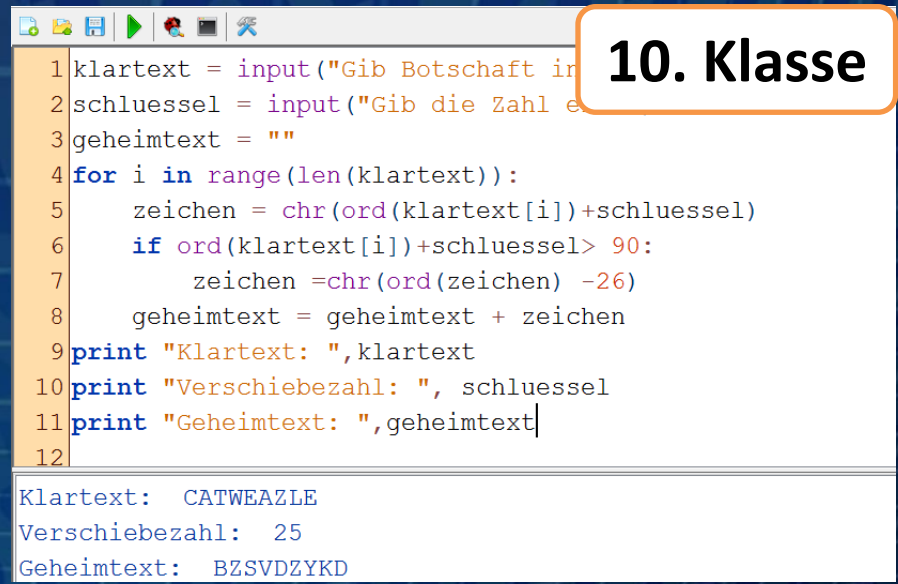
## 8. Klasse



## 9. Klasse



## 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)

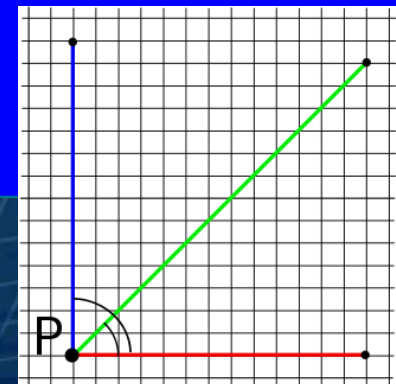
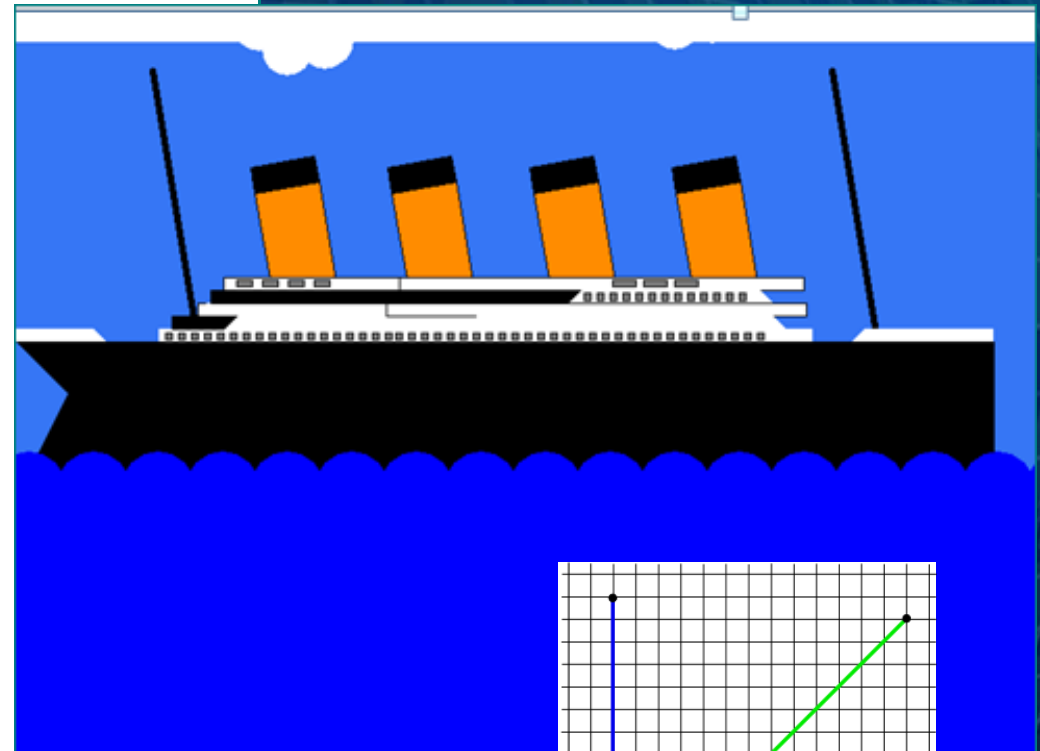
q.eckenSetzen (-20, 240, 30, 260)
q.füllfarbeSetzen (schwarz)

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

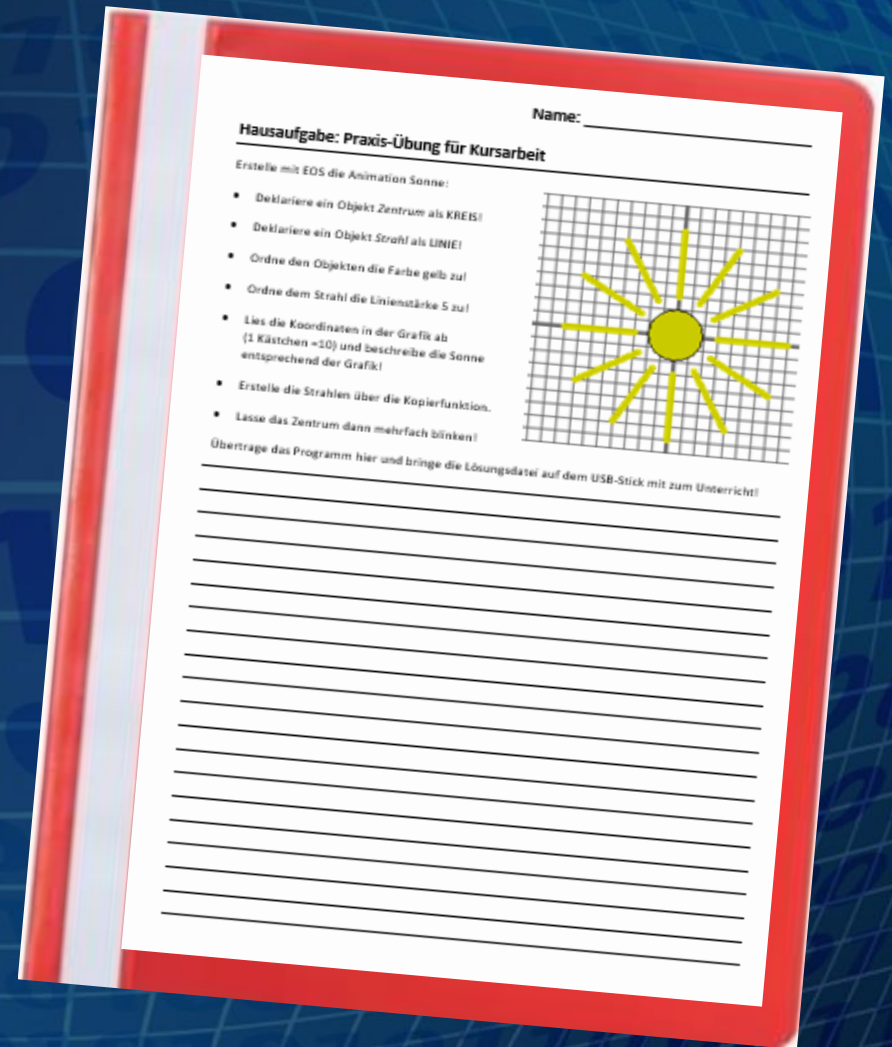
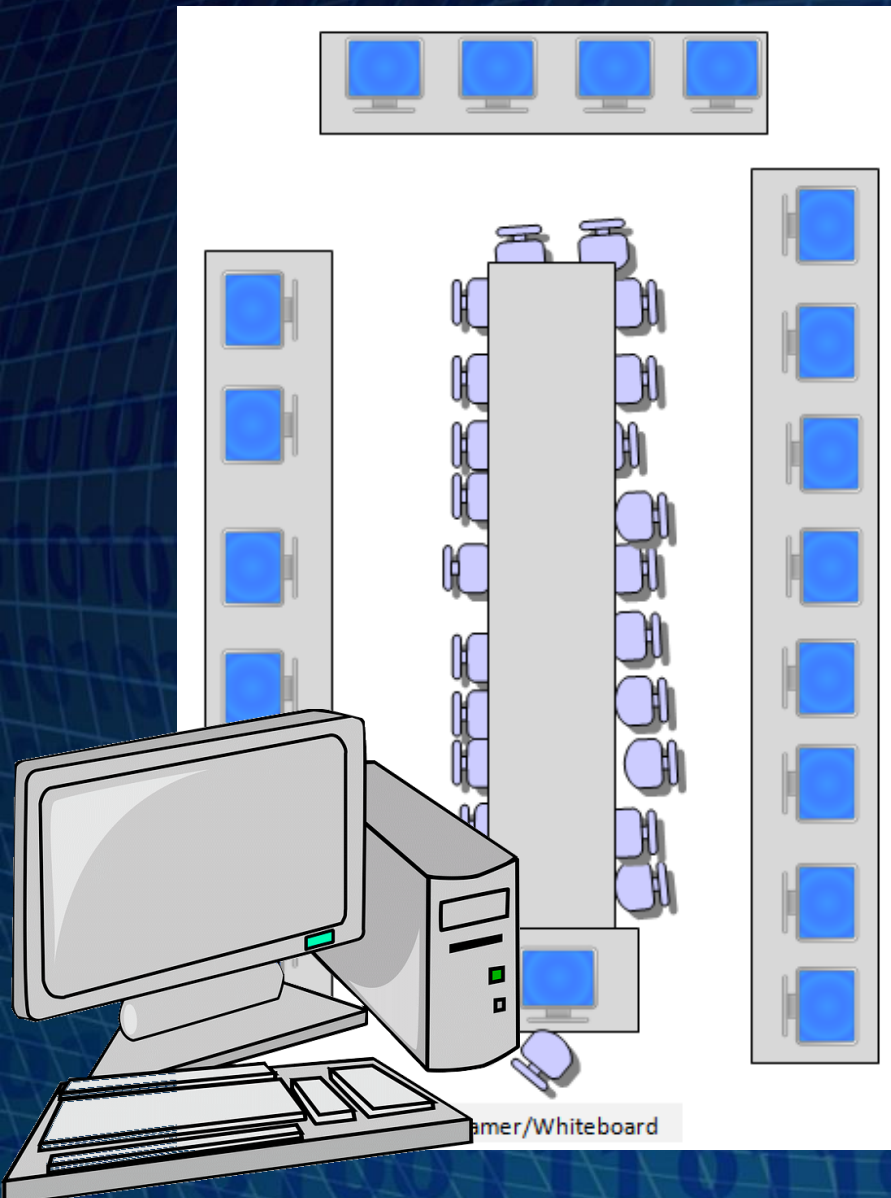
So stellen wir uns unsere Animation vor: Wir entwerfen eine Titanic und lassen sie zunächst zum rechten Rand fahren. Dann soll sie gegen den Eisberg fahren, kippen und anschließend auseinander brechen.

### 2.2 Der Entwurf der Grafik

So soll die Titanic aussehen:



# Unterricht mit PC und Papier



# 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)

