

Klausurwissen Informatik Klasse 9

1 Bedeutung der Begriffe des Arbeitsblattes „Begriffe in der Informatik“, ihre englische Bezeichnung und ihre Realisierung in Scratch

Du sollst zu einer gegebenen Beschreibung oder einem gegebenen BYOB-Symbol den englischen und deutschen Fachbegriff kennen oder umgekehrt.

2 Nachvollziehen eines gegebenen Programms

Es wird ein BYOB-Programm abgedruckt und Du sollst Fragen dazu beantworten, was unter bestimmten Bedingungen passiert.

Beispiel: Welchen Wert hat das vierte Element der Liste, wenn man zwei Mal die Taste „b“ gedrückt hat?

3 Fehlersuche in einem gegebenen Programm & Korrektur

Es wird ein fehlerhaftes BYOB-Programm abgedruckt und dazu eine Beschreibung, was das Programm tun soll. Du sollst dann die fehlerhaften Stellen markieren und eine Korrektur vorschlagen.

4 Ein kurzes Programm schreiben

Du sollst ein BYOB-Programm auf dem Papier schreiben, das eine gegebene Aufgabe erledigt.