

## 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.