

## Inhaltsverzeichnis

□

□

Vorwort	5
1. Einschätzung und Bewertung von Klausuraufgaben	7
1.1 Aufgabentypen, Anforderungsbereiche	8
1.2 Probleme der Bewertung von Klausuraufgaben	9
1.2.1 Beispiele aus dem algorithmischen Bereich:	10
- Computer als Stimmzählmaschine	
- Notendurchschnitt	
1.2.2 Beispiele aus dem gesellschaftlichen Bereich:	14
- Computer hilft beim Verfassen einer Predigt	
- Umweltplanung mit dem Computer	
2. Vollständige Klausuren	21
Aufgaben - Hinweise - Lösungsansätze - Bewertung	
K1 (1.Halbjahr)	22
A1: Geschichte der DVA (Gesell)	
A2: Elementarer Algorithmus (Schleifenarten) (Algo)	
A3: Fragen zum Editor (Techn)	
A4: Sekretariat führt Textverarbeitungssystem ein (Gesell)	
A5: Einlesen einer Realzahl aus [-1;1], Programm (Algo)	
A6: Programmanalyse, EVA-Prinzip (Algo)	
K2 (1.Halbjahr)	26
A1: Prozedur "eingabe_zeichen" als Tool (Algo)	
A2: Namen eingeben, Struktogramm -> Programm (Algo)	
A3: von Neumann-Rechner (Techn)	
A4: Zahlensysteme, Dualzahl -> Hexa-Zahl (Algo)	
K3 (2.Halbjahr)	32
A1: Funktion "bildwert", Grafikbildschirm (Algo)	
A2: Rechnernetz (Techn)	
A3: Kreise, Programm (Algo)	
A4: Speicherung einer Tabelle, Struktogramm (Algo)	
A5: ASCII-Code (Techn)	
K4 (3.Halbjahr)	37
A1: Druckbild, Prozedur, Programmmodifikation (Algo)	
A2: Physiksammlung/Datenstruktur (Record) (Algo)	
A3: Suche in Datei, Entwurf-> Programm (Algo)	
K5 (5.Halbjahr)	42
Projektarbeit / Softwareentwicklung (Proj)	
A1: Datenaustausch zwischen Modulen	
A2: Datenstruktur "Renntag initialisieren"	
A3: Kennzeichen von Datenbanksystemen	
A4: Softwareanalyse, Begriff, Bedeutung in Praxis	
A5: procedure textlesen, Struktogramm, Programm, Zweck	
K6 (6.Halbjahr):	49
Projektarbeit / Softwareentwicklung (Proj)	
A1: Testumgebung, Systemintegration	
A2: Demonstration, Prozedur programmieren	
A3: Paßwort, programmiertechnische Realisierung	

A4: Zerlegung eines Moduls in Prozeduren	
3. Einzelaufgaben	53
□	
3.1 Algorithmischer Bereich	
□	
Algo-1: Felder, repeat-until, while-do / Trockentest	54
Algo-2: Gleichung $ax=b$ lösen	55
Algo-3: Simulation des Crap-Spiels	56
Algo-4: Abstände von n Punkten	61
Algo-5: Tageszeit	63
Algo-6: Zufallszahlen / Simulation Flächenberechnung	64
Algo-7: Felder / Kunden, Auswertung von Konten	66
Algo-8: Boolesche Variable, Programmmodifikation	67
Algo-9: Dateiverarbeitung, globale/lokale Variable, Parameter	71
Algo-10: Eingabe eines Paßworts	76
Algo-11: Programmierung durch Aufruf von Prozeduren aus einem Modul	78
Algo-12: Programm Stundenplanerstellung, speichern in Datei	83
3.2 Anwendungsbereich / Gesellschaftlicher Bereich	87
Anw-1: Textverarbeitung	87
Anw-2: Computereinsatz beim Arzt	88
Anw-3: Datensicherheit	90
Anw-4: Fragen zu einem CAD-Programm	90
Anw-5: Dialog am Bildschirm	92
Anw-6: Auswertung eines Textes: Mit Computer in die Antike	93
Anw-7: Kundenberatung in einer Bank	94
Anw-8: Bildschirmarbeit, Ergonomie	95
Anw-9: Risiken der Datenverarbeitung	96
4. KLAUSURAUFGABEN ZUR SOFTWARE-ANALYSE	99
□	
4.1 Aufgabenarten	100
□	
4.2 Aufgabenbeispiel	101
□	
5. KLAUSURAUFGABEN ZUR PROJEKTARBEIT / Softwareentwicklung	103
5.1 Allgemeine Bemerkungen zur Projektarbeit und Softwareentwicklung	104
5.2 Aufgabenarten	106
5.3 Aufgaben	107
Proj-1: Schallplattensammlung: Datenstruktur, Dateiaktualisierung	107
Proj-2: Trainingsprogramm zur Prozentrechnung: Gliederung in Teilprobleme, Benutzeroberfläche	108
Proj-3: Kosten von Hardware und Software	111
Proj-4: Modulbeschreibung, Formblatt	112
Proj-5: Konstruktion eines Moduls (einer Unit)	113
Proj-6: Arbeitsformen in der Projektarbeit	114
ANHANG: AUSFÜHRUNGSVORSCHRIFTEN ÜBER DIE ABITURPRÜFUNG	116