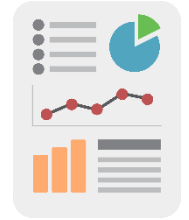


6.1 Information



Nenne fünf unterschiedliche Arten der Informationsdarstellung.

6.1 Information



Text
Tabelle
Grafik
Diagramm
Präsentation
Video
Audio

6.2 Objekte



Erläutere allgemein, was ein Objekt ist und nenne ein Beispiel aus deiner Lebenswelt.

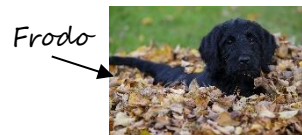
6.2 Objekte



Mit den Sinnen erfahrbare Dinge, Pflanzen, Lebewesen bezeichnet man in der Informatik als Objekte. Sie haben einen eindeutigen Objektnamen.

Der oben abgebildete Jack Russell Terrier ist ein Objekt der Klasse HUND. Sein Objektname ist Loki.

6.3 Attribute



Erläutere den Begriff Attribut.

Nenne vier Attribute mit zugehörigen Attributwerten des Hundes Frodo.

6.3 Attribute



Die Eigenschaften eines Objekts nennt man Attribut.

Frodo.Fellfarbe = schwarz
Frodo.Fellmuster = uni
Frodo.Körperhöhe = 78cm
Frodo.Augenfarbe = braun

6.4 Methoden



Erläutere den Begriff Methode.

Max zieht sich für den Sportunterricht um. Beschreibe in der Punktschreibweise, wie er dabei vorgeht. Gehe dabei in einer sinnvollen Reihenfolge vor.

6.4 Methoden

Objekte können Handlungen ausführen. Diese bezeichnet man als Methoden.

Max.ausziehen(Schuhe)
Max.ausziehen(Jeans)
Max.anziehen(Turnhose)
Max.anziehen(Turnschuhe)
Max.ausziehen(Hemd)
Max.anziehen(T-Shirt)

6.5 Klassen

HUND
Name
Rasse
Fellfarbe
Gewicht
Alter
Geimpft
bellen()
laufen(Tempo, Strecke)
sitzMachen()

Erläutere, was eine Klasse ist. Nenne dabei die Bestandteile einer Klasse und erkläre, wie man eine Klasse grafisch darstellt.

6.5 Klassen

Klassen beschreiben die Eigenschaften (Attribute) und möglichen Handlungen (Methoden) von Objekten allgemein. Sie sind eine Art Bauplan für Objekte.

Der Name, die Attribute und die Methoden einer Klasse werden in einer Klassenkarte grafisch dargestellt. Diese hat spitze Ecken.

6.6 Objektkarten



Erläutere, wie man die Objekte einer Klasse beschreibt. Beschreibe beispielhaft den Labradoodle Frodo.

HUND
Name
Rasse
Fellfarbe
Gewicht
Alter
Geimpft
bellen()
laufen(Tempo, Strecke)
sitzMachen()

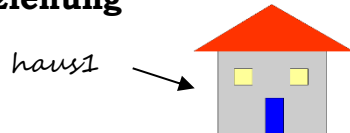
6.6 Objektkarten

Um ein Objekt einer Klasse zu beschreiben, erstellt man eine Objektkarte.

Diese enthält den eindeutigen Objektnamen, den Klassennamen, die Attribute und die konkreten Attributwerte des Objekts.

Frodo : HUND
Name = „Frodo“
Rasse = „Labradoodle“
Fellfarbe = „schwarz“
Gewicht = 12.6
Alter = 1
Geimpft = JA

6.7 Enthält-Beziehung

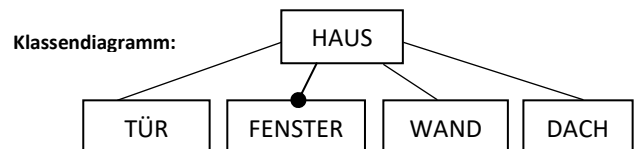
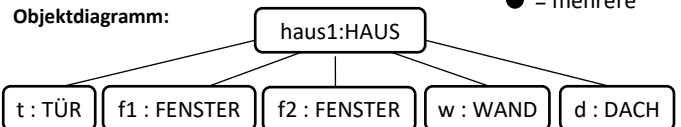


Stelle die Enthält-Beziehung am Beispiel des hier abgebildeten Hauses dar. Zeichne sowohl das Objekt- als auch das Klassendiagramm.

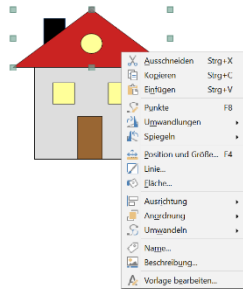
6.7 Enthält-Beziehung

enthält >

● = mehrere



6.8 Kontextmenü



Erläutere, wie man die Farbe des Objekts durch in einem Grafikprogramm mit Hilfe des Kontextmenüs ändern kann. Wende dabei die Fachbegriffe an.

6.8 Kontextmenü

Klickt man mit der rechten Maustaste auf ein Objekt wie zum Beispiel das Dach in einem Grafikprogramm, so erscheinen die wichtigsten Methoden, um Attributwerte des Objekts zu verändern. So kann die Farbe des Dachs angepasst werden.

6.9 Softwareanwendung (1)

Nenne jeweils das Programm, mit dem du die folgenden Dokumente erstellen würdest:

- Beschwerdebrief
- Referat über einen Vulkanausbruch

6.9 Softwareanwendung (1)

Beschwerdebrief: Textverarbeitungsprogramm (Word, Libre Office Writer)

Referat über einen Vulkanausbruch: Präsentationssoftware (MS Powerpoint, Libre Office Impress) und evtl. Textverarbeitungsprogramm für das Handout

6.10 Softwareanwendung (2)

Um welche Art von Computergrafik handelt es sich bei den folgenden Dokumenten:

- Foto von dir zum Muttertag
- Tischplan für den Weihnachtsbasar

6.10 Softwareanwendung (2)

Foto: Pixelgrafik

Tischplan für den Weihnachtsbasar: Vektorgrafik

Bildquellen:

<https://pixabay.com/de/illustrations/info-infografik-design-908889/>

<https://pixabay.com/de/photos/hund-welpen-labrador-2806996/>

<https://pixabay.com/de/photos/hund-jack-russell-terrier-haustier-2029214/>

<https://pixabay.com/de/vectors/toilette-bad-badezimmer-anmelden-304987/>