

Test: (Karol) - Klasse 8

Abgabe nur als Email-Anhang an: schueler55ms@infomil.de !!!

Benenne die Datei beim Speichern nach deinem Namen (z.B. Mustermann_Maxi.pdf).

Name: Klasse:

1. Welche Eigenschaften haben Algorithmen?

- A) Endlichkeit und Einmaligkeit
- B) Wiederholbarkeit und Ausführbarkeit
- C) Allgemeingültigkeit und Formbarkeit

2. Welche Aussage ist richtig?

- A) Jedes Programm ist auch ein Algorithmus.
- B) Algorithmus und Programm ist dasselbe.
- C) Jeder Algorithmus ist auch ein Programm.

3. Was weißt du über „Maschinensprachen“?

- A) Sie sind stets in englischer Sprache.
- B) Sie bestehen in der Regel aus aussagekräftigen Wort-Befehlen.
- C) Sie sind stets sehr laut.

4. Was ist ein Struktogramm?

- A) ein kurzes Programm
- B) eine grafische Darstellung
- C) eine alte Einheit für die Masse

5. Was versteht die Informatik unter dem Begriff „Automat“?

- A) eine Maschine, die auf Knopfdruck“ reagiert und bestimmte Dinge auswirft.
- B) ein „gedachtes“ (virtuelles) Modell einer Maschine
- C) eine Maschine, die von allein funktioniert

6. Folgendes Programm startet nicht (Fehlermeldung). Weshalb?

```
wiederhole 15 mal Schritt LinksDrehen
      wiederhole 10 mal Schritt LinksDrehen
*wiederhole
```

- A) die Welt ist zu klein oder der Parameter zu groß
- B) die Bedingung fehlt
- C) es fehlt das Ende der Kontrollstruktur „wiederhole“

7. Wie funktioniert folgendes Programm?

solange NichtIstWand tue Schritt Linksdrehen
**solange*

- A) gar nicht
- B) Karol läuft einmal bis zur nächsten Wand und dreht sich dann nach links
- C) das Programm wird nie beendet

8. Wie funktioniert nebenstehendes Programm? („normale“ Startposition)

Hauptprogramm

- A) Karol läuft eine Runde und legt auf alle Felder die er betritt, gelbe Marken.
- B) Karol legt in alle Ecken seiner Welt gelbe Marken.
- C) Das Programm funktioniert nicht.

wiederhole 4 mal	
solange NichtIstWand	
	Schritt
MarkeSetzen	
Linksdrehen	

9. Karol soll auf alle vor ihm liegenden Felder bis zur gegenüberliegenden Wand gelbe Marken setzen („normale“ Startposition). Welches Programm ist richtig?

- A) *wiederhole solange NichtIstWand Schritt MarkeSetzen*
**wiederhole*
- B) *wenn NichtIstWand dann MarkeSetzen Schritt*
**wenn*
- C) *solange NichtIstWand tue MarkeSetzen Schritt*
**solange*

10. Karol soll auf seinem Weg bis zur gegenüber liegenden Wand alle Ziegel wegräumen (Startposition „normal“; d. Programmierer kennt weder die Weltgröße noch die Position von Ziegeln). Welche Behauptung ist richtig?

- A) Das kann man nur mit der WENN-Anweisung umsetzen.
- B) Es geht auch ohne WENN-Anweisung; mit Wiederholungen.
- C) Das geht gar nicht zu programmieren.