

Aufgabe 1

Lege für die Lösungen deiner Praxisaufgaben ein Verzeichnis mit deiner Schule und deinem Namen auf dem dir zugewiesenen Laufwerk an. (Muster: *schule_familienname_vorname*) (1)

Aufgabe 2

Im Jahr 2014 wird die 20. Fußballweltmeisterschaft in Brasilien stattfinden.

Fertige dafür mit einem geeigneten Softwarewerkzeug und unter Nutzung des Internets einen Handzettel über die möglichen Spiele der deutschen Nationalmannschaft an.

Speichere in deinem angelegten Verzeichnis mit dem Dateinamen **Handzettel_WM_2014**. (1)

Folgende Mindestanforderungen sollten erfüllt werden.

- Ansprechende Überschrift (2)
- Untertitel mit genauem Termin der Weltmeisterschaft (2)
- Logo der Fußballweltmeisterschaft (2)
- Ausfüllbare Tabelle mit den Gruppengegnern und eventuellen Finalspielen der deutschen Nationalmannschaft (7)
- **Eine** Seite im Seitenformat A5 (2)
- Quellenangaben (2)

So könnte die Lösung aussehen.
Aber das ist nur ein **Vorschlag**.



20. Fußball-Weltmeisterschaft
vom ??? bis zum ??? 2014 in Brasilien



**FIFA WORLD CUP
Brasil**

Spiele der deutschen Nationalmannschaft

Gruppenspiele in der Gruppe ???		
	Gegner	Ergebnis
Deutschland	???	
Deutschland	???	
Deutschland	???	
Achtelfinale		
Deutschland		
Viertelfinale		
Deutschland		
Halbfinale		
Deutschland		
Finale		
Deutschland		

Quellen:
Logo der WM - ...
Informationen - ...

Aufgabe 3

Du möchtest über die Spiele der deutschen Nationalmannschaft bei der Fußballweltmeisterschaft so viel Internetmaterial (Fotos, Spielberichte usw.) wie möglich auf deiner Festplatte sammeln. Dazu ist eine kluge Ordnerstruktur notwendig.

Erstelle in dem dir zugewiesenen Laufwerk aus folgenden durcheinandergeratenen Begriffen eine vernünftige Ordnerstruktur.

Finalspiel, Spiel 1, Gruppenspiele, WM 2014, Halbfinale, Bilder, Spiel 3, Spielbericht, Viertelfinale, Spiel 2, Achtelfinale

(6)

Vorname: _____

Schule: _____

Familienname: _____

Klasse: _____

Aufgabe 4

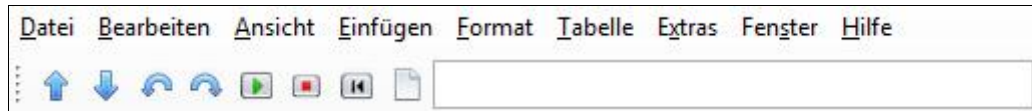
Zum Erzeugen von Turtle-Grafiken kann man das Programm LibreOffice Writer verwenden.

Starte das Programm.

Beachte dazu die Hinweise, welche du durch die Veranstaltungsleiter erhalten hast.

HINWEIS:

*Du musst nach dem Start des Writers über das Menü Ansicht – Symbolleiste **Logo** aktivieren.*



Danach solltest du diese Symbolleiste sehen, welche Programme der Turtle-Grafik startet.

Öffne aus dem Ordner Vorlagen die Datei **fussballfeld.odt**.

Wie du siehst, hat die Schildkröte bereits den größten Teil des Spielfeldes für die Fußballweltmeisterschaft gezeichnet. Es fehlen nur noch zwei Bestandteile, die du ergänzen sollst:

- den Strafraum im rechten Spielfeld
- den Mittelkreis.

Ergänze das vorhandene Programm entsprechend.

Einige Tipps:

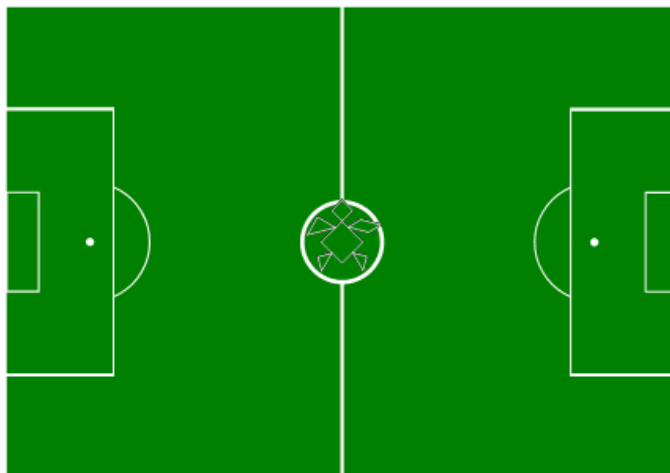
Du brauchst zur Erzeugung des rechten Strafraumes nur den Programmteil für den linken Teil kopieren und einige Spiegelungen vornehmen.

Um den Mittelkreis zu schaffen, müssen zuerst ein weißer und danach ein etwas kleinerer grüner Kreis gezeichnet werden.

Teste dein Programm! Nutze dazu die Schaltfläche  aus der Symbolleiste von oben.

Führe eventuelle Fehlerkorrekturen durch und speichere die Datei in deinem angelegten Verzeichnis mit dem Dateinamen **fussballfeld_fertig**.

(6)



Vorname: _____

Schule: _____

Familienname: _____

Klasse: _____