

SCHAU NOCH EINMAL SCHNELL ALLE TEXTSCHILDER DURCH!

Wie viele Male findest du das Hashtagsymbol („#“) ausgedruckt in der Informatikinsel? (schwarz-gelbe Wände und rote Bildschirmfläche)

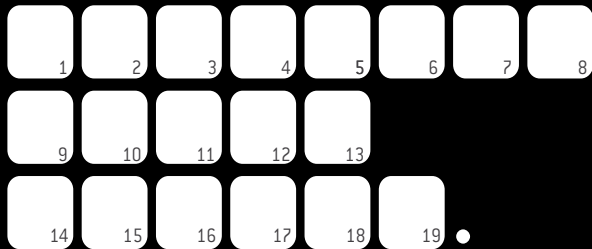
- Zwischen 15 und 35 [10, 11, 17 = M]
- Mehr als 35 [10, 11, 17 = L]
- Weniger als 15 [10, 11, 17 = S]

Der **8. Buchstabe** ist derselbe wie der **8. Buchstabe des Namens der Insel, von der der ganze Wissenspfad handelt.**



Pinky, das pinke Gespenst, greift Pacman Auge in Auge an, denn es geht immer dahin, wohin Pacman wahrscheinlich gehen wird. Inky, das hellblaue, bewegt sich sehr chaotisch, denn sein Ziel rechnet es sich aus der Position von Pacman und dem roten Gespenst aus. Clyde, das orange, folgt Pacmac, aber wenn er schon zu nah ist, geht es in die Richtung der linken Ecke unten weiter.

WIE VERHÄLT SICH BLINKY, DAS ROTE GESPENST, WENN ES IM ANGRIFF-MODUS IST?



Jetzt geht's wieder mit Pacman los! Du weißt schon, wie sich die Gespenster bewegen, also kannst du auch besser fliehen. Stellst du einen neuen Rekord auf?

Wissenspfad zur

7. - 13. Schulstufe

INFORMATIK-INSEL

Name:

Datum:

Kennst du das Spiel Pacman aus dem Jahr 1980? Das ist das Spiel, in dem 4 Gespenster eine gelbe Figur (die Pacman heißt und wie eine Pizza aussieht) jagen. Spiele auf jeden Fall während deines Besuchs eine Runde Pacman. Das Spiel findest du in der Mitte der Informatikinsel beim Arcade Games – Automaten. Anscheinend bewegen sich die Gespenster zufällig. Das ist aber nicht so.

Wusstest du, dass sie, als das Spiel neu war, schon verschiedene Charaktere im Angriff-Modus gehabt haben?

Beantworte die nachstehenden Fragen zu verschiedenen Stationen zur Informatikinsel und erhalte die Information über ihr Verhalten auf der Rückseite und im Lösungssatz! Viel Spaß!

SUCHE ROBOLINOS UND ROBOLINAS WILLKOMMENSTEXT!

Was machen künstliche Intelligenzen?

- Sie erschaffen von Generation zu Generation bessere und bessere Kunstwerke. [5 = B, 16 = D]
- Sie verbessern sich selbst von Generation zu Generation. [5 = O, 16 = C]
- Sie enthalten von Generation zu Generation immer mehr Kunststoff. [5 = K, 16 = Ö]

GEHE ZUM EXPONAT #BINÄRSYSTEM!

Was ist die Zahl 10 im Binärsystem?

- 1001 [7 = H]
- 1011 [7 = I]
- 1010 [7 = G]

GEHE ZUM EXPONAT #BINÄREUHR!

Wie viele rote Lämpchen leuchten an der Binäruhr, wenn der Sekundenzähler „31“ zeigt?

- 2 [13 = K, 2 = N]
- 6 [13 = P, 2 = A]
- 5 [13 = R, 2 = S]

GEHE ZUM EXPONAT #AFFENPUZZLE!

Wie viel Zeit würde ein Computer brauchen, um ein 7x7 Affenpuzzle zu lösen?

- 9 Millionen Jahre [14 = K]
- 51 Millionen Jahre [14 = P]
- 107 Millionen Jahre [14 = E]

GEHE ZUM EXPONAT #KOPFMAUS!

Was ist ein Mausklick?

- Zwei Sekunden auf einer Stelle bleiben [9 = I]
- Kopf kippen [9 = Z]
- Zweimal mit dem rechten Auge zwinkern [9 = S]

Öffne das Programm „Staggered Speech“, dann öffne die Buchstabengruppe „EFGH“. Welcher Buchstabe ist links oben zu sehen?

Dieser ist der 1. und der 12. Buchstabe im Lösungssatz.



GEHE ZUM EXPONAT #SORTIEREN MIT METHODE!

Wofür steht das Zeichen #Hashtag?

- Wenn wir darauf klicken, wird der Tag schön. [19 = B]
- Wenn wir darauf klicken, bleibt unser Bild oder Text für immer sichtbar. [19 = Ä]
- Wenn wir darauf klicken, sucht und findet der Computer die Daten, die den gleichen #Hashtag haben. [19 = N]

Gehe zum Bildschirm „RoboBee“! Wenn links oben das Haussymbol da ist, drücke es. Wähle den Modus „Einstieg“ im linken oberen Feld und „Figuren - Mittel“ im Feld darunter aus.

Mit welchem Programmier-Code zeichnet der Bienenroboter RoboBee auf dem Bildschirm einen Sessel?

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| [6 = L] | [6 = Ö] | [6 = Ü] |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FD 3 | FD | FD 3 |
| LT | LT | RT |
| FD 3 | FD | FD 3 |
| LT | LT | RT |
| FD 3 | FD 2 | FD 3 |
| BK 6 | LT | RT |
| | FD | FD 3 |
| | LT | |
| | FD | |
| | LT | |
| | FD | |

Mit welchem Code zeichnet das Programm ein Quadrat?

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| [15, 18 = 0] | [15, 18 = E] | [15, 18 = A] |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FD 3 | FD | FD 3 |
| LT | LT | RT |
| FD 3 | FD | FD 3 |
| LT | LT | RT |
| FD 3 | FD 2 | FD 3 |
| BK 6 | LT | RT |
| | FD | FD 3 |
| | LT | |
| | FD | |
| | LT | |
| | FD | |

Was macht der Code, der keinen Sessel und kein Quadrat zeichnet?

- Eine Treppe [4 = H]
- Eine „8“ [4 = F]
- Eine Flagge [4 = Z]