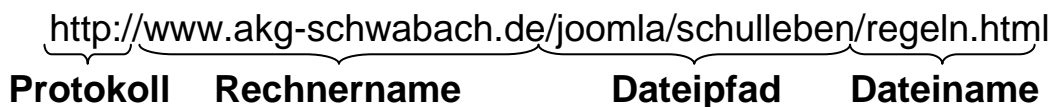


1. Vernetzte Informationsstrukturen

VERWEIS und VERWEISZIEL als Klasse



Aufbau einer URL (Uniform Resource Locator)



2. E-Mail

NACHRICHT und ANHANG als Klasse



Bedeutung der Empfängerangaben

| | |
|--------------------------|---|
| To: | An: direkter Empfänger; alle anderen Empfänger sehen diese Adresse ebenfalls |
| Cc: (Carbon Copy) | Kopie an: nicht der eigentliche Adressat, erhält aber eine Kopie der Email zum mit lesen, weil ihn der Inhalt betrifft; alle anderen Empfänger sehen diese Adresse ebenfalls |
| Bcc: (Blind Carbon Copy) | Blindkopie an: erhält eine Kopie der Email; diese Adresse bleibt aber für alle Empfänger unsichtbar; sinnvoll z.B. für Rundbriefe oder Mailinglisten, bei denen sich die Empfänger untereinander nicht kennen. |

3. Ablaufbeschreibung von Algorithmen

Ein **Algorithmus** ist eine eindeutige Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems oder einer Klasse von Problemen. Algorithmen bestehen aus endlich vielen, wohldefinierten Einzelschritte.

Beispiele: Packen einer Schultasche, Kochrezept, Bauanleitung, Programm

Bausteine für Algorithmen

Anweisung

| |
|-----------|
| Schritt() |
|-----------|

Sequenz

| |
|---------------|
| Schritt() |
| LinksDrehen() |
| Aufheben() |

bedingte Anweisung

| | |
|-------------------------|--------|
| <i>IstZiegel()</i> | |
| wahr | falsch |
| Aufheben() Schritt() | |

einseitig A.

| | |
|--------------------------------|-----------|
| <i>IstWand()</i> | |
| wahr | falsch |
| LinksDrehen() LinksDrehen() | Schritt() |

zweiseitig A.

Wiederholung

| |
|-------------------------|
| Wiederhole 5 mal |
| Hinlegen() Schritt() |

mit fester Anzahl

| |
|--|
| Wiederhole solange <i>NichtIstWand()</i> |
| Hinlegen() Schritt() |

bedingte W.

4. Allgemeine Fähigkeiten

- Beschaffen von relevanten Informationen zu einem Thema aus dem Internet
- Erstellen eigener verlinkter Webseiten zu einem Thema, z.B. mit Kompozer
- Senden und empfangen einer E-Mail ohne und mit Anhang an einen oder mehrere Empfänger
- Zeichnen von Struktogrammen zu einfachen Algorithmen
- Interpretieren von Struktogrammen
- Programmieren einfacher Aufgaben in einem einfachen Programmiersystem wie Scratch oder Robotkarol