

Übungsaufgaben zum Kapitel "Wie funktioniert eigentlich die Textformatierung?" mit Hilfe des Lernprogramms Zeichen Objekter

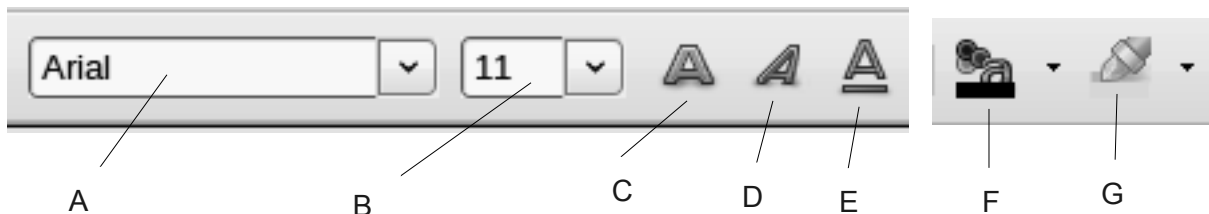
Tipp: Vergleiche auf der KGA-Natur und Technik mit Informatik-Unterrichtsmaterialeseite mit dem Arbeitsheft Informatik 6. Jahrgangsstufe

Hinweis: Diese Übungsaufgaben werden meist nicht als Kopie ausgeteilt, sie können aber jederzeit heruntergeladen werden.
Daher müssen ***nur die Lösungen*** zu jeder Aufgabe ***ins Schulheft mitgeschrieben*** werden.

Vorbereitung: Lade das Programmarchiv zeichen_objekter.zip herunter, entpacke es und starte in dem erscheinenden Verzeichnis zeichen_objekter die ausführbare Datei zeichen_objekter.pyw

Zusatzinformation zur Punktschreibweise: Aufruf der Methode eines Objekts:
Objektname.Methode(evtl. neuer Wert)

1. Fähigkeit: Zuordnen typischer Schaltflächen in Textverarbeitungsprogrammen zu bestimmten Methoden.



- a) Übernehme die folgende Liste vollständig ins Heft und ordne jeder Schaltfläche die entsprechende Methode zum Bearbeiten von Zeichen zu:

Schaltfläche	Methode in der Punktschreibweise (s.o.)
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	zeichen1.setze_hintergrundfarbe()

- b) Starte das Programm Zeichen Objekter neu und gib die acht Eigenschaften eines Zeichenobjekts jeweils mit den hier beim Start direkt zugewiesenen Werten an:

Schriftart:

:
:
:

Schriftgröße:

:
:
:

Übungsaufgaben zum Kapitel "Wie funktioniert eigentlich die Textformatierung?" mit Hilfe des Lernprogramms Zeichen Objekte

2. Fähigkeit: Erkennen, dass bei Textverarbeitungsprogrammen mit Hilfe einer Grafischen Benutzeroberfläche (GUI) verschiedene Methoden aufgerufen werden, wodurch dann die Werte von Eigenschaften der Zeichenobjekte geändert werden.

Verändere im Programm die Werte der angegebenen sieben Eigenschaften wie folgt:

Schriftart: Arial ; Schriftgröße: 72 ; Schriftgewicht: Fett ; Schriftstil: Kursiv ;
Textdekoration: Unterstrichen ; Textfarbe: Dunkelblau (gib im Farbauswahldialog darkblue ein) ; Inhalt: U

Notiere bzw. ergänze die dazu nacheinander notwendigen Methodenaufrufe in der Punktschreibweise:

für Aufgabe 3:

- | | | |
|---|------------------------------------|-------|
| 1 | zeichen1.setze_schriftart(_____) | _____ |
| 2 | _____ (72) | _____ |
| 3 | _____ (Fett) | _____ |
| 4 | _____ (_____) | _____ |
| 5 | _____ (_____) | _____ |
| 6 | _____ (_____) | _____ |
| 7 | _____ (_____) | _____ |

3. Fähigkeit: Erkennen, dass neben der Bearbeitung durch die Grafische Benutzeroberfläche auch eine weitere Ebene in der direkten Bearbeitung des Quelltexts besteht (hier der Formatvorlagensprache CSS, die in Kombination mit der Auszeichnungssprache HTML eingesetzt wird).

Starte das Programm Zeichen Objekte neu und führe erneut die Veränderungen aus der Aufgabe 2 aus.

Konzentriere Dich diesmal auf die im CSS-Quelltext-Fenster sichtbaren Veränderungen und gib im Hefteintrag zu Aufgabe 2 an, welche Eigenschaft der CSS Klasse zeichenvorlage durch den jeweiligen Methodenaufruf verändert wird.

4. Fähigkeit: Kenntnis der Auszeichnungssprache HTML auch für Textdokumente.

Starte das Programm Zeichen Objekte neu und gestalte ein Zeichen, wie es Dir gefällt. Exportiere anschließend das fertige Rechteck in eine HTML-Datei.

Gib an, welches Programm auf Deinem Rechner standardmäßig versucht, dieses Dateiformat zu öffnen: _____

5. Fähigkeit: Bearbeiten einfacher Zeichenfolgen in einem Office-Textverarbeitungsprogramm

- Starte (z.B.) das Programm OpenOffice Writer
- Aktiviere unter "Ansicht-Symbolleisten" die Symbolleisten "Format" und "Standard"
- Schreibe etwas Beispieltext und formatiere ihn zunächst mit Hilfe der Formatierungsschaltflächen
- Markiere anschließend den gesamten Text (Strg+A) und gehe auf "Formatierung löschen"
- Öffnen nun unter "Format-Formatvorlagen" das extra Formatvorlagenfenster.
- Wähle dort die Zeichenvorlagen aus und erstelle eine neue, die sich von der mit dem Namen "Standard" ableitet und benenne sie "meine Vorlage".
- Verändere diese neue Zeichenvorlage so, dass sie wie Deine Formatierung zu Beginn dieser Aufgabe 5 noch vor dem Löschen der gesamten Formatierung aussieht!