



**INFORMATIK-BIBER SCHWEIZ
CASTOR INFORMATIQUE SUISSE
CASTORO INFORMATICO SVIZZERA**

Aufgaben und Lösungen 2014 Schuljahre 9/10

<http://www.informatik-biber.ch/>

Herausgeber

Ivo Blöchliger (SVIA), Christian Datzko (SVIA)
Hanspeter Erni (SVIA), Jacqueline Peter (SVIA)

010100110101011001001001
010000010010110101010011
010100110100100101000101
001011010101001101010011
010010010100100100100001

SV!A

www.svia-ssie-ssii.ch
schweizerischervereinfürinformatikind
erausbildung//sociétésuissedel'inform
atiquedansl'enseignement//societàsviz
zeraperl'informaticanell'insegnamento



Mitarbeit Informatik-Biber 2014

Andrea Adamoli, Ivo Blöchliger, Caroline Bösinger, Brice Canvel, Christian Datzko, Hanspeter Erni, Jacqueline Peter, Julien Ragot, Beat Trachsler

Herzlichen Dank an:

Valentina Dagiene: Bebras.org

Hans-Werner Hein, Wolfgang Pohl: Bundeswettbewerb Informatik DE

Eljakim Schrijvers, Paul Hooijenga: Eljakim Information Technology b.v

Roman Hartmann (hartmannGestaltung: Flyer Informatik-Biber Schweiz)

Christoph Frei (Chragokyberneticks: Logo Informatik-Biber Schweiz)

Pamela Aeschlimann, Andreas Hieber, Aram Loosmann (Lernetz.ch: neue Webseite)

Andrea Leu, Maggie Winter und Brigitte Maurer, Senarclens Leu + Partner

Die deutschsprachige Fassung der Aufgaben wurde auch in Deutschland und Österreich verwendet.

Die französische Übersetzung wurde von Sabine König und die italienische Übersetzung von Salvatore Coviello im Auftrag des SVIA erstellt.



INFORMATIK-BIBER SCHWEIZ
CASTOR INFORMATIQUE SUISSE
CASTORO INFORMATICO SVIZZERA

Der Informatik-Biber 2014 wurde vom Schweizerischen Verein für Informatik in der Ausbildung SVIA durchgeführt.

HASLERSTIFTUNG

Der Informatik-Biber ist ein Projekt des SVIA mit freundlicher Unterstützung der Hasler Stiftung.

Dieses Aufgabenheft wurde am 13. November 2014 mit dem Textsatzsystem \LaTeX erstellt.
<http://de.wikipedia.org/wiki/LaTeX>

Hinweis: Alle Links wurden am 8.11.14 geprüft.



Vorwort

Der Wettbewerb “Informatik-Biber”, der in verschiedenen europäischen Ländern schon seit mehreren Jahren bestens etabliert ist, will das Interesse von Kindern und Jugendlichen an der Informatik wecken. Der Wettbewerb wird in der Schweiz in Deutsch, Französisch und Italienisch vom SVIA Schweizerischer Verein für Informatik in der Ausbildung durchgeführt und von der Hasler Stiftung im Rahmen des Förderprogramms FIT in IT unterstützt.

Der Informatik-Biber ist der Schweizer Partner der Wettbewerbs-Initiative “Bebras International Contest on Informatics and Computer Fluency” (<http://www.bebas.org/>), die in Litauen ins Leben gerufen wurde.

Der Wettbewerb wurde 2010 zum ersten Mal in der Schweiz durchgeführt. 2012 wurde zum ersten Mal der „Kleine Biber“ (Stufen 3 und 4) angeboten.

Der “Informatik-Biber” regt Schülerinnen und Schüler an, sich aktiv mit Themen der Informatik auseinander zu setzen. Er will Berührungspunkte mit dem Schulfach Informatik abbauen und das Interesse an Fragenstellungen dieses Fachs wecken. Der Wettbewerb setzt keine Anwen-derkenntnisse im Umgang mit dem Computer voraus – ausser dem ‘Surfen’ auf dem Internet, denn der Wettbewerb findet online am Computer statt. Für die 18 Fragen im Multiple-Choice-Format ist strukturiertes und logisches Denken, aber auch Phantasie notwendig. Die Aufgaben sind bewusst für eine weiterführende Beschäftigung mit Informatik über den Wettbewerb hinaus angelegt.

Der Informatik-Biber 2014 wurde in fünf Altersgruppen durchgeführt:

- Stufen 3 und 4 (Kleiner Biber)
- Stufen 5 und 6
- Stufen 7 und 8
- Stufen 9 und 10
- Stufen 11 bis 13

Die Stufen 3 und 4 hatten 10 Aufgaben zu lösen (zwei leicht, je vier mittel und schwer).

Jede der anderen Altersgruppen hatte 18 Aufgaben zu lösen, jeweils sechs davon aus den drei Schwierigkeitsstufen leicht, mittel und schwer.

Für jede richtige Antwort wurden Punkte gutgeschrieben, für jede falsche Antwort wurden Punkte abgezogen. Wurde die Frage nicht beantwortet, blieb das Punktekonto unverändert. Je nach Schwierigkeitsgrad wurden unterschiedlich viele Punkte gutgeschrieben bzw. abgezogen:

	leicht	mittel	schwer
richtige Antwort	6 Punkte	9 Punkte	12 Punkte
falsche Antwort	−2 Punkte	−3 Punkte	−4 Punkte



Das international angewandte System zur Punkteverteilung soll ein erfolgreiches Erraten der richtigen Lösung durch die Teilnehmenden einschränken.

Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer hatte zu Beginn 54 Punkte (Kleiner Biber 32) auf dem Punktekonto.

Damit waren maximal 216 (Kleiner Biber: 125) Punkte zu erreichen, das minimale Ergebnis betrug 0 Punkte.

Bei vielen Aufgaben wurden die Antwortalternativen am Bildschirm in zufälliger Reihenfolge angezeigt. Manche Aufgaben wurden in mehreren Altersgruppen gestellt.

Für weitere Informationen:


SVIA-SSIE-SSII Schweiz. Verein für Informatik in der Ausbildung

Informatik-Biber

Hanspeter Erni

biber@informatik-biber.ch

<http://www.informatik-biber.ch/>

 <https://www.facebook.com/informatikbiberch>



Inhaltsverzeichnis

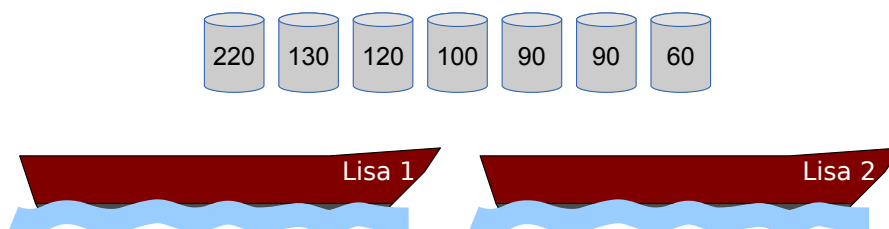
Mitarbeit Informatik-Biber 2014	ii
Vorwort	iii
Inhaltsverzeichnis	v
Aufgaben	1
1 Lisas laden 5/6 schwierig, 7/8 mittel, 9/10 mittel	1
2 Weltraumlabyrinth 7/8 mittel, 9/10 leicht, 11-13 leicht	3
3 Hotel Comfort 7/8 mittel, 9/10 leicht	5
4 Fang das Monster 7/8 mittel, 9/10 leicht	7
5 Teure Brücken 7/8 schwierig, 9/10 mittel, 11-13 leicht	9
6 Baumstammbilder 7/8 schwierig, 9/10 mittel, 11-13 leicht	11
7 Falsche Kachel 7/8 schwierig, 9/10 mittel, 11-13 leicht	13
8 Zeremonie 7/8 schwierig, 9/10 mittel, 11-13 leicht	15
9 Bretzel 7/8 schwierig, 9/10 mittel, 11-13 leicht	17
10 Biber in der Grube 7/8 schwierig, 9/10 mittel, 11-13 mittel	19
11 Sturmsicheres Netzwerk 7/8 schwierig, 9/10 schwierig, 11-13 mittel	21
12 Gruppenarbeit 9/10 leicht	23
13 Pfützenspringen 9/10 schwierig, 11-13 mittel	25
14 Fussspuren 9/10 schwierig, 11-13 mittel	28
15 Treffpunkt 9/10 schwierig, 11-13 mittel	30
16 Beste Übersetzung 9/10 schwierig, 11-13 schwierig	32
17 Wahr oder falsch 9/10 schwierig, 11-13 schwierig	35
Aufgabenautoren	37
Sponsoring: Wettbewerb 2014	38
Weiterführende Angebote	41



1 Lisas laden

Falke und Folke, den beiden Fischern, gehören die Boote „Lisa 1“ und „Lisa 2“ – die beiden Lisas. Jedes der Boote kann mit höchstens 300 Kilogramm beladen werden.

Falke und Folke sollen mit den beiden Lisas einige Fässer mit verschiedenen Sorten Fisch transportieren. Die Fischer werden nach dem transportierten Gewicht bezahlt.

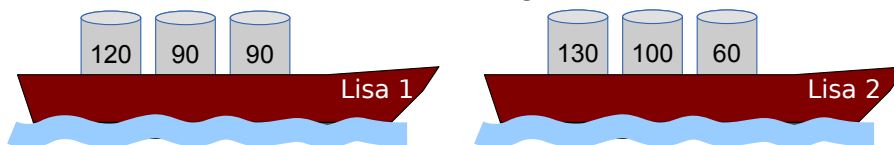


Belade die beiden Lisas mit so viel Kilogramm Fisch wie möglich!

Über den Booten siehst du die Fässer, die zur Verfügung stehen. Jedes Fass ist mit seinem Gewicht (in Kilogramm) beschriftet.

Lösung

Insgesamt können die Boote mit 590 Kilogramm Fisch beladen werden: $120+90+90=300$ Kilogramm auf dem einen Boot, $130+100+60=290$ Kilogramm auf dem anderen.



Achtung, nicht gierig werden! Wenn man die schwersten Fässer zuerst nimmt, um die beiden Lisas zu beladen, kann man die Boote höchstens mit $220+60=280$ Kilogramm bzw. $130+120=250$ Kilogramm beladen. Das macht nur 530 Kilogramm insgesamt.

Mit mehr als 590 Kilogramm können die Lisas nicht beladen werden. Denn dazu müssten beide Boote mit 300 Kilogramm beladen werden. Es gibt aber nur eine Möglichkeit, Fässer zu einem Gesamtgewicht von 300 Kilogramm zu kombinieren, nämlich $120+90+90=300$ Kilogramm.

Dies ist Informatik!

Viele Menschen sind fasziniert davon, Dinge zu optimieren – häufig übrigens, um Kosten zu sparen und ihren Profit zu maximieren. Bei nicht ganz einfachen Problemen werden meist Computerprogramme zum Optimieren verwendet: um kürzeste Routen, optimale Beladungen, ideale



Stundenpläne usw. zu finden. Manche Optimierungsprobleme lassen sich mit einem „gierigen“ (engl.: greedy) Algorithmus lösen. Dabei wird jeder Schritt zur Lösung (hier: die Auswahl eines Fasses) so gewählt, dass er so viel Profit (hier: so viel Gewicht) wie möglich bringt – das ist gierig.

Das Schöne an der Informatik: In den meisten Fällen hilft Gier nicht weiter, und komplexere Algorithmen werden benötigt, um optimale Lösungen zu finden. Für einige Probleme lässt sich sogar nachweisen, dass diejenigen Algorithmen, die garantiert optimale Lösungen finden, selbst von Computern nur mit unverträglich hohem Aufwand ausgeführt werden können. Für viele solcher schwierigen Optimierungsprobleme hat die Informatik effiziente Algorithmen entwickelt, die zwar keine optimalen Lösungen, aber nachweisbar sehr gute, fast optimale Lösungen finden.

Webseiten und Stichwörter

Rucksackproblem, Algorithmen, Optimierung

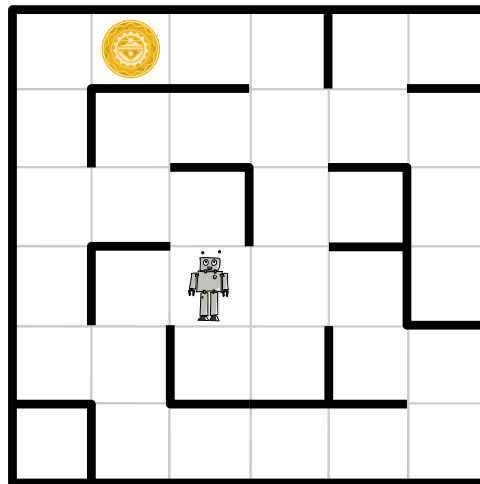
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Rucksackproblem>



2 Weltraumlabyrinth

Raumfahrer sind auf einem verlassenen Planeten gelandet. Auf ihren Tele-Brillen sehen sie rätselhafte Bilder. Sie folgen den Signalen und machen als Quelle einen Roboter aus. Er steht in einem Labyrinth, das die Raumfahrer von ihrer erhöhten Position gut überblicken und sendet offensichtlich Nahaufnahmen seiner Umgebung.

Das Labyrinth ist in Quadrate eingeteilt. In einem davon befindet sich der Roboter. In einem anderen Quadrat befindet sich ein unbekanntes Objekt. Die Raumfahrer würden den Roboter gerne zum Objekt steuern, um Nahaufnahmen davon zu sehen.



Plötzlich flimmern vier kryptische Textzeilen mit insgesamt vier verschiedenen Wörtern über die Tele-Brillen. Auch der Roboter und das Objekt sind zu erkennen. Nach einigem Grübeln vermuten die Raumfahrer: Die vier Wörter sind Befehle, die den Roboter jeweils in ein benachbartes Quadrat steuern; für jede der vier möglichen Richtungen gibt es einen eigenen Befehl. Ausserdem sind die Raumfahrer sicher, dass eine der Textzeilen eine Befehlsfolge ist, die den Roboter zum Objekt steuert.

Welche der vier Textzeilen steuert den Roboter zum unbekanntem Objekt?

- A) Ha' poS poS Ha' Ha' nIH
- B) Ha' Ha' poS Ha'
- C) Ha' poS poS Ha' nIH Ha'
- D) Ha' poS nIH vI'ogh Ha' poS

Lösung



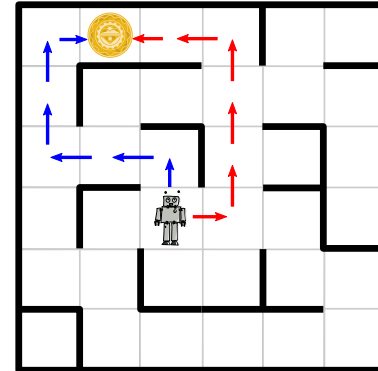
Antwort A ist richtig:

Keine der durch die Textzeilen gegebenen Befehlsfolgen enthält mehr als sechs Befehle. Mit jedem Befehl kann der Roboter einen Schritt in ein benachbartes Quadrat machen. Das Bild zeigt die beiden Wege, die den Roboter in sechs Schritten zum Objekt führen.

Die Befehlsfolge muss also den Roboter entweder so steuern (rote Pfeile):

rechts, vor, vor, vor, links, links. Dazu passt keine der vier Textzeilen. Oder die Befehlsfolge muss den Roboter so steuern (blaue Pfeile):

vor, links, links, vor, vor, rechts. Dazu passt nur Textzeile A) mit Ha' = vor, poS = links und nIH = rechts.



Dies ist Informatik!

Kryptoanalyse ist die Wissenschaft des Lesens verschlüsselter Botschaften. Seit der Antike versuchen Kryptoanalytiker geheime Nachrichten zu entschlüsseln. Dabei wird auch das Wissen über die mögliche Bedeutung der verschlüsselten Botschaften verwendet. Als im Zweiten Weltkrieg versucht wurde, die von der Enigma-Maschine verschlüsselten Botschaften zu entschlüsseln, suchte man gezielt nach deutschen Städtenamen und nach Wörtern, die in Wetterberichten vorkommen. Denn wichtige Nachrichten begannen oft mit einer Wettervorhersage.

Bei dieser Biber-Aufgabe konntest du dich als Kryptoanalytikerin oder Kryptoanalytiker betätigen. Die Entschlüsselung ist übrigens wesentlich einfacher, wenn man klingonisch spricht. ;)

Webseiten und Stichwörter

Kryptoanalyse, Kryptologie

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Kryptoanalyse>

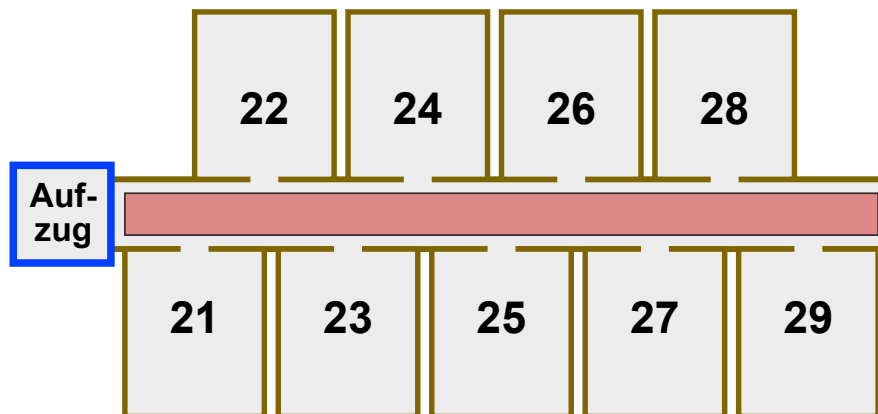


3 Hotel Comfort

Im Hotel Comfort sind die Zimmernummern zweistellig:

- Die erste Ziffer gibt das Stockwerk an, in welchem das Zimmer liegt.
- Die zweite Ziffer gibt an, wie weit das Zimmer vom Aufzug entfernt ist.

Die Zimmer sind also in jedem Stockwerk so angeordnet wie hier für den zweiten Stock gezeigt:



Die Gäste im Hotel Comfort sollen sich nur wenig anstrengen. Je näher ein Zimmer am Aufzug ist, desto komfortabler liegt es. Sind zwei Zimmer in verschiedenen Stockwerken gleich weit vom Aufzug entfernt, liegt das Zimmer im niedrigeren Stockwerk komfortabler. Zimmer 32 liegt also komfortabler als Zimmer 15, und Zimmer 22 liegt komfortabler als Zimmer 32.

Im Hotel Comfort gilt die Vorschrift: Ein neuer Gast bekommt stets dasjenige freie Zimmer, das am komfortabelsten liegt.

Folgende zehn Zimmer sind derzeit frei: **12, 25, 11, 43, 22, 15, 18, 31, 44, 52**

Nun kommen nach und nach zehn neue Gäste.

In welcher Reihenfolge müssen die freien Zimmer vergeben werden?

- A 18, 15, 12, 11, 25, 22, 31, 44, 43, 52
- B 52, 43, 44, 31, 22, 25, 11, 12, 15, 18
- C 11, 31, 12, 22, 52, 43, 44, 15, 25, 18
- D 11, 12, 15, 18, 22, 25, 31, 43, 44, 52

Lösung

Antwort C ist richtig:



Die Vorschrift des Hotels zur Zimmervergabe bedeutet, dass die Zimmernummern zuerst nach der zweiten Ziffer und dann nach der ersten Ziffer sortiert werden müssen. Um die Zimmer in der richtigen Reihenfolge zu vergeben, kann man die einzelnen Zimmernummern also von rechts nach links lesen und dann wie üblich nach kleinerem Wert sortieren. Beispiel: aus 32 wird 23, aus 15 wird 51, und weil $23 < 51$, muss Zimmer 32 vor Zimmer 15 vergeben werden.

Liest man die Nummern auf diese Weise, so liefert nur Antwort C eine aufsteigende Zahlenfolge (11, 13, 21, ..., 52, 81).

Antwort A ist falsch: Die Reihenfolge der ersten beiden Nummern (18, 15) gehorcht nicht der Vergabevorschrift ($81 > 51$).

Antwort B ist falsch: Die Reihenfolge der dritten und vierten Nummer (44, 31) gehorcht nicht der Vergabevorschrift ($44 > 13$).

Antwort D ist falsch: Die Reihenfolge der vierten und fünften Nummer (18, 22) gehorcht nicht der Vergabevorschrift ($81 > 22$). Hier wurde erst nach Stockwerken und dann nach Abstand vom Aufzug sortiert.

Dies ist Informatik!

Die Sortierung der im Hotel Comfort zu vergebenden Zimmernummern ist speziell. Aber sie hat eine besondere Eigenschaft: Wenn normal sortierte Zimmernummern – z.B. 11, 12, 18, 22, 25 – für das Hotel Comfort umsortiert werden, bleiben die Zimmernummern eines Stockwerks untereinander weiterhin sortiert: 11, 12, 22, 25, 18. Der Grund: Die Reihenfolge zweier Nummern wird nur geändert, wenn es nach dem neuen vorrangigen Sortierkriterium (also der zweiten Ziffer, die die Entfernung vom Aufzug angibt) nötig ist.

Sortierverfahren, die beim Umsortieren die Reihenfolge nach der bisherigen Sortierpriorität beibehalten, heißen in der Informatik „stabile Sortierverfahren“. Die sind in der Praxis recht nützlich, z.B. in einem E-Mail-Programm: Dort können die E-Mails etwa nach Datum, Absender oder Betreff sortiert werden. Sind die E-Mails erst nach Datum sortiert, und ordnet man sie dann nach Betreff an, so bleiben die E-Mails mit demselben Betreff untereinander immer noch nach Datum sortiert. Das scheint selbstverständlich, funktioniert aber nur mit einem stabilen Sortierverfahren.

Webseiten und Stichwörter

Sortierverfahren, Algorithmen

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Sortierverfahren>

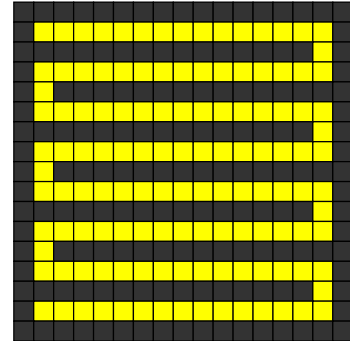


4 Fang das Monster

Im Keller der Biberburg lebt ein Monster. Es versteckt sich irgendwo in den gelben Zellen. Wo graue Zellen sind, kann das Monster nicht sein.

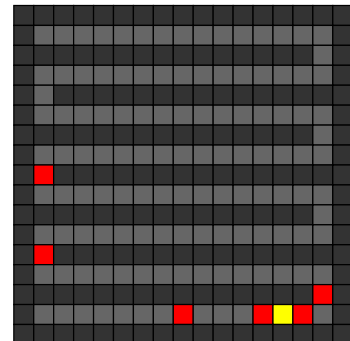
Du willst das Monster fangen. Klicke auf eine gelbe Zelle. Die gelben Zellen werden weniger. Klicke wieder auf eine gelbe Zelle. Und so weiter.

Wenn nur noch eine gelbe Zelle übrig ist, hast du das Monster darin gefangen.



Lösung

Die 127 gelben Zellen bilden eine lange Reihe. Die beste Fang-Strategie ist es, immer auf die mittlere gelbe Zelle zu klicken. Nach dem ersten Klick bleiben dann 63 Zellen übrig. Nach dem zweiten Klick bleiben 31, dann 15, 7 und 3 Zellen. Nach dem sechsten Klick bleibt nur eine gelbe Zelle übrig. Mit weniger als 6 Klicks kann man das Monster nicht fangen, weil sich das Monster immer im grösseren der übrigbleibenden Bereiche versteckt.



Dies ist Informatik!

Bei jedem Trennschritt den Suchbereich zu halbieren, nennt die Informatik „Binäres Suchen“. Binäres Suchen ist möglich, wenn man genau weiss, wo im Suchraum die Mitte ist. Programme können das leicht berechnen.

Binäres Suchen ist möglich, wenn die Objekte im Suchraum passend geordnet sind, zum Beispiel als Liste oder als balancierter Binärbaum. Bei dieser Biber-Aufgabe stellt die Nachbarschaftsbeziehung der Kellerzellen die Ordnung her.

Menschen „halbieren“ in zwei ungleiche Teile, wenn sie zum Beispiel im Lexikon einen Begriff oder in einem Buch eine bestimmte Seitennummer suchen – falls diese Bücher noch aus Papier sind.

Hier ist es eine menschliche Strategie, bei jedem Trennschritt möglichst nahe an die gesuchte Stelle zu kommen. Man weiss ja ungefähr, wo das „D“ im Lexikon oder die Seite 550 in einem 600-seitigen Schmöker positioniert ist.



Webseiten und Stichwörter

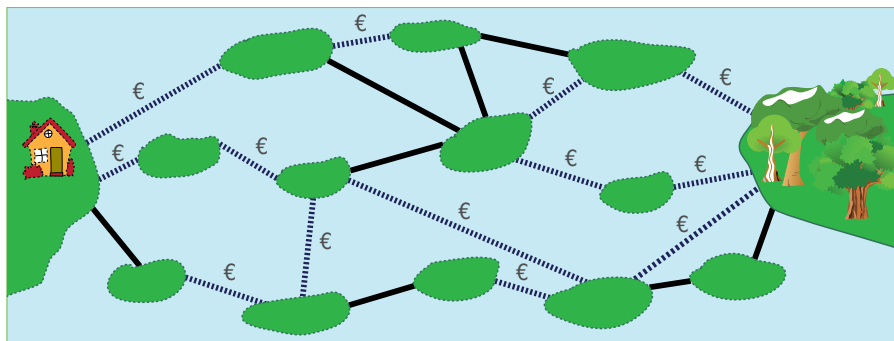
Binäre Suche, Algorithmen, Rekursion

- http://de.wikipedia.org/wiki/Bin%C3%A4re_Suche



5 Teure Brücken

Die Inseln im See sind über öffentliche und private Brücken verbunden. Über eine private Brücke (gestrichelte Linie) zu gehen kostet eine Gebühr. Über eine öffentliche Brücke (durchgezogene Linie) zu gehen kostet nichts.



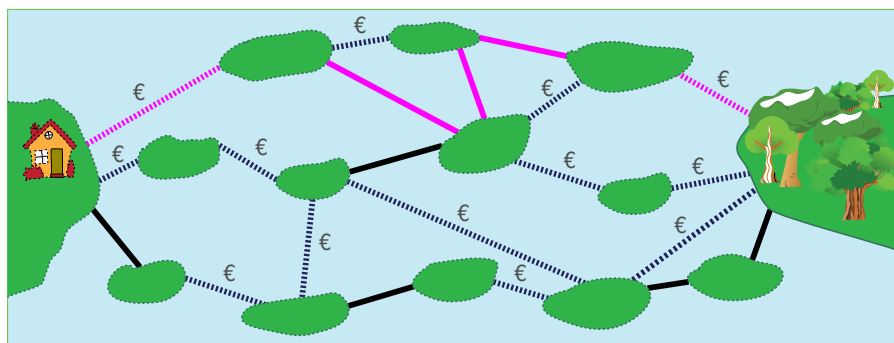
Sandy möchte von ihrem Haus zum Wald gehen. Sandy sucht einen Weg mit möglichst wenigen Brücken. Aber sie ist knapp bei Kasse und kann sich nur Wege mit höchstens zwei privaten Brücken leisten.

Finde unter den Wegen mit höchstens zwei privaten Brücken den mit den insgesamt wenigsten Brücken.

Wie viele Brücken hat dieser Weg?

Lösung

5 ist richtig: Es gibt keinen Weg von Sandys Haus zum Wald mit weniger als vier Brücken. Alle Wege mit vier Brücken enthalten drei oder mehr private Brücken; diese Wege kann Sandy sich nicht leisten. Das Bild zeigt einen Weg mit fünf Brücken, von denen zwei privat sind. Das ist der kürzeste Weg, den Sandy sich leisten kann.





Dies ist Informatik!

Brücken zwischen Inseln, Strassen zwischen Orten, Netzwerkverbindungen zwischen Rechnern, Leiterbahnen zwischen den Lötstellen einer Platine: Es gibt viele, scheinbar ganz verschiedene Lebensbereiche, in denen Objekte untereinander auf irgendeine Art und Weise verbunden sind. Um Systeme zu bauen, die in solchen Bereichen nützlich sind, greift die Informatik sehr häufig auf ein Modell aus der Mathematik zurück: den Graph. Als Ursprung der Graphentheorie gilt die Arbeit des Schweizer Universalgenies Leonhard Euler über das „Königsberger Brückenproblem“. Euler zeigte im Jahr 1736, dass es einen Rundweg über die damals existierenden Brücken der Stadt Königsberg (das heutige Kaliningrad) nicht geben kann. Er hätte sicher auch den Weg für Sandy schnell gefunden.

Webseiten und Stichwörter

Kürzester Weg, Graphentheorie, Optimierung

- http://de.wikipedia.org/wiki/K%C3%BCrzester_Pfad
- http://de.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6nigsberger_Br%C3%BCckenproblem



6 Baumstambilder

Wenn Biber Baumstämme zerlegen, legen sie diese auf eine besonders kunstvolle Art hin. Am Anfang liegt ein einfacher grosser Baumstamm, der dann auf eine bestimmte Art durch kürzere Baumstämme ersetzt wird. Diese kürzeren Baumstämme wiederum werden auf dieselbe Art und Weise durch noch kürzere Baumstämme ersetzt.

Anfang			
Erstes Ersetzen			
Zweites Ersetzen			

Wenn das Ergebnis nach dem zweiten Ersetzen so aussieht wie hier rechts, **wie sah es nach dem ersten Ersetzen aus?**



A	B	C	D

Lösung

Die Antwort A ist korrekt. Die anderen Antworten würden jeweils andere Ergebnisse bringen, wie die Ersetzungen unten zeigen:

A	B	C	D



Dies ist Informatik!

Die Ergebnisse von Ersetzungen dieser Art werden Fraktale genannt. Die besondere Eigenschaft ist, dass die Gebilde sich selbst ähnlich sind, und zwar auf verschiedenen Grössenstufen. Im Gegensatz zu den Beispielen in dieser Aufgabe werden die Ersetzungen jedoch unendlich häufig durchgeführt, bis das Endergebnis erreicht ist.

So kann mit einfachen Regeln ein erstaunlich komplexes Ergebnis entstehen. In der Informatik wird dieses Prinzip gerne angewendet, weil man so mit sehr wenig Programmieraufwand recht viel erreichen kann. Das zweite Beispiel im Aufgabentext ist ein besonders bekanntes Fraktal, es heisst nach ihrem Erfinder Koch-Kurve.

Webseiten und Stichwörter

L-Systeme, Fraktale, Rekursion

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Fraktal>
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Koch-Kurve>
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Lindenmayer-System>
- <http://www.kevs3d.co.uk/dev/lsystems/> *Live-Demo for L-Systems (english)*



7 Falsche Kachel

Der Platz vor dem Computer-Clubhaus soll einen neuen Belag aus 9 mal 9 schwarzen und weissen Kacheln bekommen.

Ein Designer entwirft den Plan. Er fügt dem Plan rechts und unten je einen Streifen von Kontrollfeldern hinzu.

Wenn die Anzahl der schwarzen Kacheln in einer Zeile gerade ist, dann ist das Kontrollfeld rechts daneben schwarz. Sonst ist es weiss.

Wenn die Anzahl der schwarzen Kacheln in einer Spalte gerade ist, dann ist das Kontrollfeld darunter schwarz. Sonst ist es weiss.

	■		■	■		■			<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr><td>■</td></tr> <tr><td>□</td></tr> <tr><td>■</td></tr> <tr><td>■</td></tr> <tr><td>□</td></tr> <tr><td>■</td></tr> <tr><td>□</td></tr> <tr><td>■</td></tr> <tr><td>□</td></tr> </table>	■	□	■	■	□	■	□	■	□
■																		
□																		
■																		
■																		
□																		
■																		
□																		
■																		
□																		
■		■		□		■	■	■										
	A		■	■														
	■		■		B			■										
■	■			■	■	■												
		■	■			■	■											
	C			■		■		D										
■		■		■			■											
	■																	
	■	■			■	■												

Leider hat sich ein Fehler eingeschlichen. Die Kontrollfelder sind in Ordnung, aber eine Kachel ist falsch. **Welche?**

Lösung



Die richtige Antwort ist C:

Die Kachel C muss weiss sein.

Die siebte Zeile von oben hat eine gerade Anzahl (4) schwarze Kacheln, aber ein weisses Kontrollfeld. Also muss irgend eine Kachel in der siebten Zeile falsch sein. Die Kontrollfelder der anderen Zeilen sind richtig.

Die zweite Spalte von links hat eine ungerade Anzahl (5) schwarze Kacheln, aber ein schwarzes Kontrollfeld. Also muss irgend eine Kachel in der zweiten Spalte falsch sein. Die Kontrollfelder der anderen Spalten sind richtig.

Die Kachel C ist in der siebten Zeile und in der zweiten Spalte. Also muss sie die falsche Kachel sein.

Dies ist Informatik!

Diese Biber-Aufgabe ist ein einfaches Beispiel für einen fehlertoleranten Code. In diesem Fall werden werden Bits gespeichert, die jeweils entweder Wahr oder Falsch sein können. Diese Information wird in der Graphik in Schwarz und Weiss dargestellt.

Zusammen mit den Kontrollfeldern muss die Anzahl schwarzer Bits in jeder Zeile und jeder Spalte ungerade sein. Es wird auch davon ausgegangen, dass nicht viele Bits gleichzeitig falsch sind. Die Fehlertoleranz jedes Codes hat ihre Grenzen.

Die Prüfung der Zeilen oder der Spalten allein ergibt hier nur den Hinweis, dass ein Bitfehler existiert. Die Prüfung der Zeilen und der Spalten gemeinsam erlaubt die Lokalisierung und Reparatur eines einzelnen Bitfehlers. Mehrere Bitfehler gleichzeitig können nicht mehr repariert werden, möglicherweise können sie sogar dazu führen, dass man sie gar nicht erkennt.

Die Informatik kennt zum Speichern und Übertragen von Informationen viele Codes mit unterschiedlicher Fehlertoleranz. Manche Anwendungen brauchen eine höhere Datensicherheit (zum Beispiel beim Einkaufen oder für E-Banking) als andere (zum Beispiel das Anschauen lustiger Katzenvideos).

Webseiten und Stichwörter

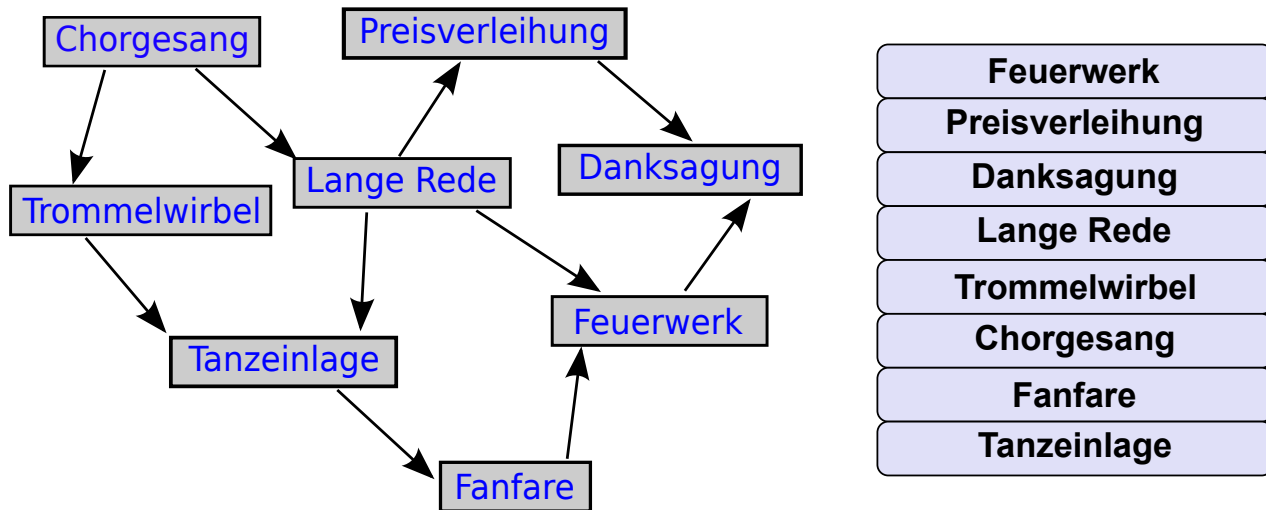
Fehlerkorrekturverfahren, Informationsdarstellung

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Fehlerkorrekturverfahren>



8 Zeremonie

Eine feierliche Zeremonie besteht aus einzelnen Aktionen, die unbedingt in der richtigen Reihenfolge durchzuführen sind. Links siehst du die Bestandteile einer Zeremonie. Ein Pfeil von einer ersten Aktion zu einer zweiten bedeutet, dass die erste vor der zweiten stattfinden muss. Zum Beispiel muss der Chorgesang vor dem Trommelwirbel und der langen Rede stattfinden. **Plane eine Zeremonie!**



Lösung

Eine Zeremonie kann nach der folgenden Vorschrift geplant werden: *Solange es eine Aktion gibt, zu der Pfeile nur von bereits durchgeführten Aktionen zeigen, führe sie durch.*

Nach dieser Vorschrift ergibt sich der Chorgesang als einzig mögliche erste Aktion. Dann folgt wahlweise der Trommelwirbel oder die lange Rede. So geht es weiter, bis als letzte Aktion die Danksagung stattfindet.



Dies ist eine Lösung:

Chorgesang
Trommelwirbel
Lange Rede
Tanzeinlage
Fanfare
Preisverleihung
Feuerwerk
Danksagung

Dies ist eine andere Lösung:

Chorgesang
Lange Rede
Trommelwirbel
Preisverleihung
Tanzeinlage
Fanfare
Feuerwerk
Danksagung

Es gibt noch weitere Lösungen.

Dies ist Informatik!

Auch in ganz alltäglichen Situationen gibt es Vorrangbeziehungen zwischen Handlungen: Beim Anziehen sind die Socken vor den Schuhen und die Unterhose vor der Hose an der Reihe. Die Hose sollte wiederum vor den Schuhen angezogen werden. Aber ob zuerst die Socken oder die Unterhose dran sind, ist egal. Wenn beim Anziehen alles klappt, ist die Reihenfolge der Aktionen topologisch sortiert.

In der Informatik sind topologische Sortierungen wichtig: Zum Beispiel müssen Programmteile, die Ergebnisse von anderen Programmteilen benötigen, so hintereinander ausgeführt werden, dass die Ergebnisse immer rechtzeitig vorliegen. Ein weiteres Beispiel: Damit ein Eintrag in der Tabelle einer Datenbank gelöscht werden kann, müssen vorher alle Datensätze gelöscht sein, die auf ihn verweisen.

Wenn eine topologische Sortierung gefunden wird, dann ist sichergestellt, dass es in den Vorrangbeziehungen keine wechselseitigen Abhängigkeiten gibt. Solche „Zyklen“ können Abläufe komplett blockieren.

Webseiten und Stichwörter

Topologische Sortierung, Algorithmen, Graphentheorie

- http://de.wikipedia.org/wiki/Topologische_Sortierung



9 Bretzel

Zwei Biber arbeiten in einer Bäckerei. Susanna ist die Bäckerin. Sie holt immer drei Bretzel gleichzeitig aus dem Ofen und hängt sie von rechts an die Stange: zuerst einen A-Bretzel, dann einen B-Bretzel und zum Schluss einen O-Bretzel. Peter ist der Verkäufer. Er verkauft immer den Bretzel, der ganz rechts an der Stange hängt. Susanna backt schneller als Peter die Bretzel verkaufen kann.



Wie viele Bretzel hat Peter mindestens verkauft, wenn die Stange wie im Bild behängt ist?

- A) 5
- B) 7
- C) 9
- D) 11

Lösung

Die Antwort C ist richtig:

Susanna muss mindestens sechsmal 3 Bretzel (das sind 18 Stück) an die Stange hängen, damit 6 A-Bretzel übrigbleiben können. Insgesamt 9 Bretzel sind noch da, also hat Peter mindestens 9 Stück verkauft: 4 B-Bretzel und 5 O-Bretzel.



Wie viele komplette ABO-Bretzel-Tripel Peter darüber hinaus noch verkauft hat, bleibt unbekannt.

Dies ist Informatik!

Die Stange verbildlicht einen Kellerspeicher (stack). Das ist in der Informatik ein Speicher-konzept, bei dem eine neue Information nur auf die „zuoberst“ liegende Information abgelegt werden kann (push) und immer nur die „zuoberst“ liegende Information entnommen werden kann (pop).

An der Stange können neue Bretzel nur zuvorderst aufgehängt und weggenommen werden. Hier ist das „zuoberst“ des Kellerspeicher-Konzepts als „zuvorderst“ implementiert.

Die Zugriffsweise auf Kellerspeicher wird LIFO (Last In First Out) genannt.

Webseiten und Stichwörter

Stapelspeicher (oder Kellerspeicher), Datenstrukturen, Last In – First Out (LIFO, englisch für zuletzt herein – zuerst hinaus)

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Stapelspeicher>

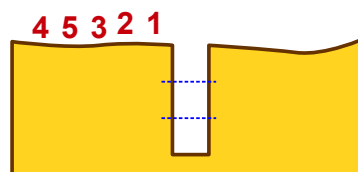
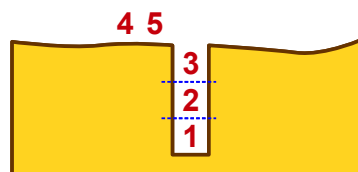
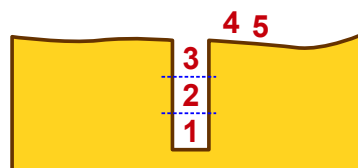
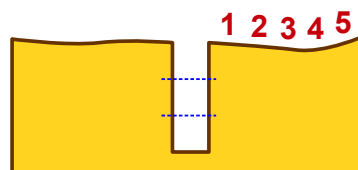


10 Biber in der Grube

Die Biber gehen häufig in Gruppen durch den dunklen Wald. Im Wald sind die Pfade sehr schmal. Deshalb gehen sie dort immer in einer Reihe, ohne sich zu überholen.

Auf den Pfaden im Wald gibt es viele Gruben. Die Biber überwinden eine Grube so:

- Zuerst springen so viele Biber in die Grube, wie dort hinein passen.
- Danach gehen die anderen aus der Gruppe über die volle Grube.
- Schliesslich klettern die Biber in der Grube der Reihe nach aus der Grube hinaus.

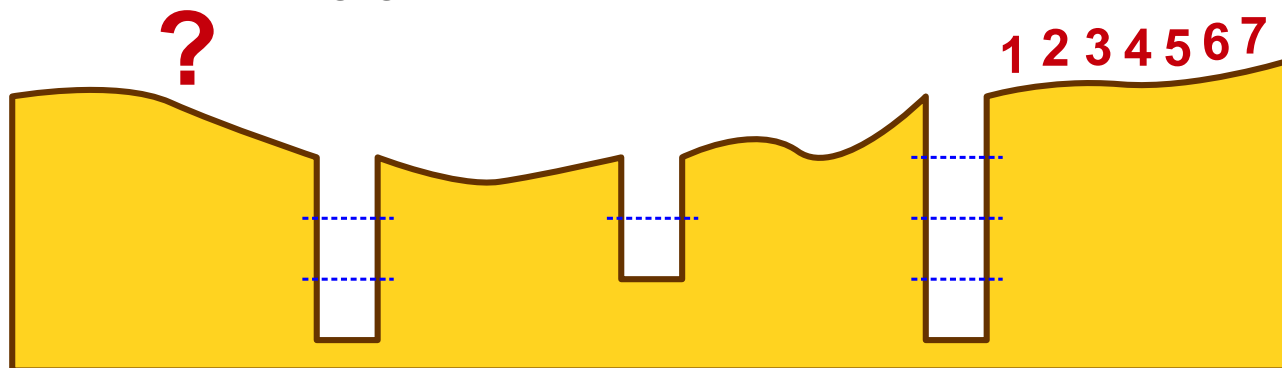


Dann kann die Gruppe weitergehen.

Die Bilder zeigen, wie 5 Biber eine Grube überwinden. In diese Grube passen 3 Biber hinein.

Eine Gruppe von 7 Bibern geht durch den dunklen Wald. Die Biber müssen drei Gruben überwinden. In die erste Grube passen 4 Biber, in die zweite passen 2 Biber, und in die dritte passen 3 Biber.

In welcher Reihenfolge gehen die Biber nach der dritten Grube weiter?



- A) 4 7 5 6 1 2 3
- B) 2 1 6 5 3 4 7
- C) 6 5 7 4 3 2 1
- D) 5 7 6 1 4 3 2



Lösung

Antwort B ist richtig:

Zu Beginn ist die Reihenfolge:	1 2 3 4 5 6 7
Nach der ersten Grube (in die 4 Biber passen):	5 6 7 4 3 2 1
Nach der zweiten Grube (in die 2 Biber passen):	7 4 3 2 1 6 5
Nach der dritten Grube (in die 3 Biber passen):	2 1 6 5 3 4 7

Dies ist Informatik!

Die strukturierte Speicherung von Daten ist in der Informatik sehr wichtig. Daten zu speichern ist nämlich nur dann sinnvoll, wenn man jederzeit auf die gewünschten Daten zugreifen kann. Was „gewünscht“ ist, hängt von der Nutzung der Daten ab.

Ein Datenspeicher, der wie die Gruben in der Aufgabe funktioniert, heisst in der Informatik Stapel (englisch: stack). Wie bei einem Stapel kann man nämlich nur auf ein einziges Datenobjekt am einen Ende des Speichers zugreifen. Das ist eine grosse Einschränkung, aber dafür kann ein Stapelspeicher sehr einfach realisiert werden – auch als Hardware. In anderen Speicherstrukturen kann auf alle enthaltenen Daten sehr schnell zugegriffen werden. Aber dafür sind sie schwierig zu realisieren.

Wenn es genügt, in einem Speicher auf das Datenobjekt zuzugreifen, das am kürzesten dort gespeichert ist, dann ist der Stapel genau das Richtige.

Webseiten und Stichwörter

Stapelspeicher (oder Kellerspeicher), Datenstrukturen, Last In – First Out (LIFO, englisch für zuletzt herein – zuerst hinaus)

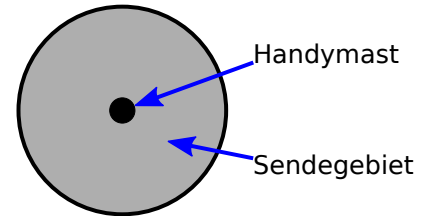
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Stapelspeicher>



11 Sturmsicheres Netzwerk

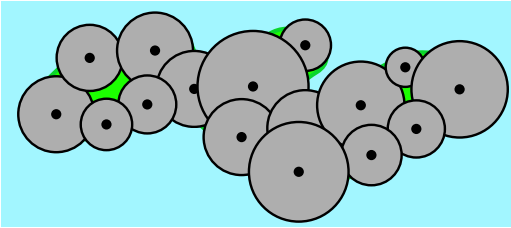
Auf einer sturmumrauteten Insel sollen Handymasten aufgestellt werden. Jeder Handymast deckt ein kreisförmiges Sendegebiet ab.

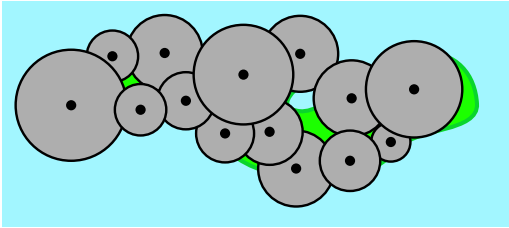
Wenn sich ihre Sendegebiete überlappen, dann sind zwei Handymasten direkt über Funk verbunden. Ein Handymast kann mit einem anderen auch indirekt verbunden sein; über eine Kette direkt miteinander verbundener Handymasten.

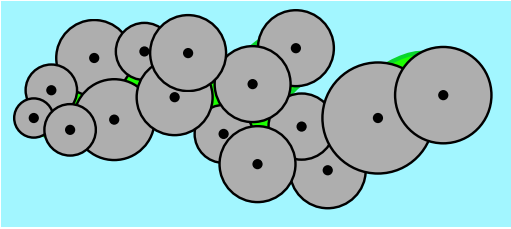


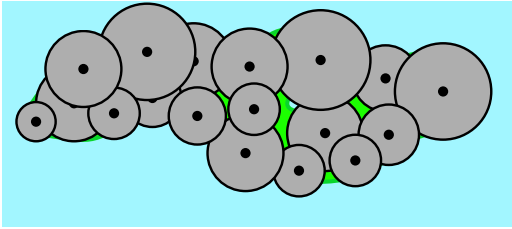
Wegen des ständigen Sturmes sollen die Handymasten so aufgestellt werden, dass der Ausfall eines einzelnen Handymastes verkraftet werden kann. Fällt ein Handymast um, dann sollen alle anderen trotzdem noch immer verbunden sein.

Wie müssen die Handymasten aufgestellt werden?

A 

B 

C 

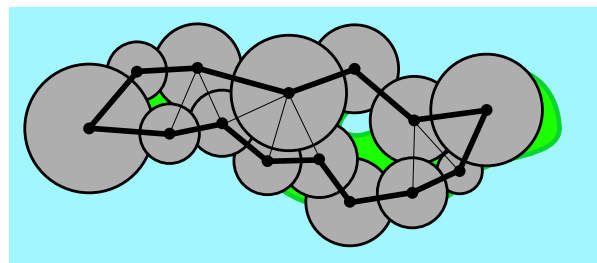
D 

Lösung

Antwort B ist richtig:

Zeichnet man die direkten Verbindungen der Handymasten in den Plan, dann entsteht unter anderem auch eine ringförmige Verbindung aller Handymasten (dicker Linienzug).

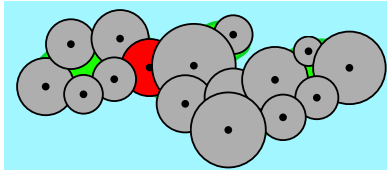
Entfernt man einen beliebigen Handymast, dann bleiben alle übrigen trotzdem noch immer miteinander verbunden.



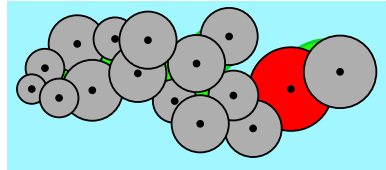


Bei den anderen Plänen gibt es einen solchen Verbindungsring nicht, sondern einen kritischen Handymast (rotes Sendegebiet). Wenn der ausfällt, verbleiben zwei nicht miteinander verbundene Gruppen von Handymasten.

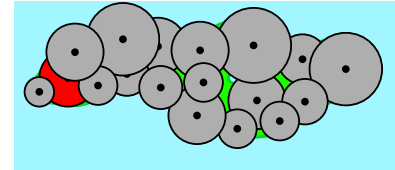
A



C



D



Dies ist Informatik!

Die Masten bilden mit ihren Verbindungen ein Netzwerk. Dort wird ein Mast als Knoten bezeichnet und sich überlappende Verbindungsringe als Verbindung von zwei Knoten werden als Kante bezeichnet.

Viele Netze sind redundant aufgebaut. Wenn ein Knoten ausfällt, funktioniert der Rest des Netzes weiterhin. Ein gutes Beispiel dafür ist das Internet. Im Internet gibt es keine zentrale Knoten, zwischen zwei beliebigen Knoten des Internet gibt es in der Regel viele verschiedene Wege. Wenn ein Weg ausfällt oder überlastet ist, kann man einen anderen nehmen.

In der Aufgabe geht es darum, ein Netz zu identifizieren, dass diese Redundanz bietet.

Bei Handynetzen geht es oft noch um eine andere Art der Redundanz: statt dass nur alle Masten redundant miteinander verbunden sind, sind von jedem Ort aus immer mehrere Masten erreichbar. So bleibt bei einem Ausfall eines Masten nicht nur das Netzwerk funktionsfähig, sondern die Nutzer bemerken diesen Ausfall in der Regel gar nicht, weil die Handys automatisch einen anderen Masten in Reichweite auswählen.

Webseiten und Stichwörter

Netzwerk-Topologie, Single Point of Failure, Graphentheorie, Optimierung

- http://de.wikipedia.org/wiki/Topologie_%28Rechnernetz%29
- http://de.wikipedia.org/wiki/Single_Point_of_Failure

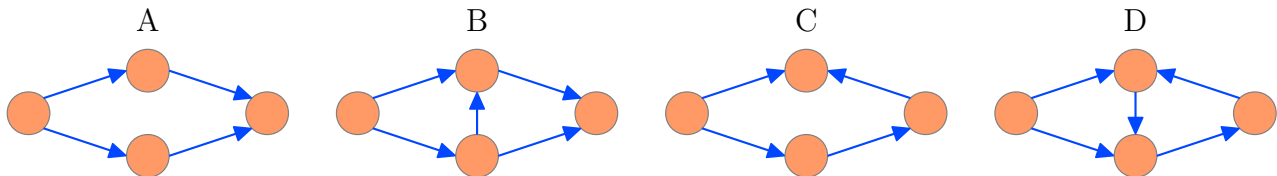


12 Gruppenarbeit

Für eine Gruppenarbeit bildeten die Schüler einer Klasse vier Gruppen. Alle Gruppen teilten ihre Arbeit in einzelne Aufgaben auf. Drei Gruppen konnten alle ihre Aufgaben erledigen, aber eine Gruppe wurde nicht fertig. Was ist passiert?

Die schlauesten Schüler, Ada und Charles, haben die vier Gruppen analysiert. Sie fanden heraus, dass die meisten Gruppenmitglieder auf andere warten mussten, bevor sie mit ihrer eigenen Aufgabe beginnen konnten. Ada und Charles haben für jede Gruppe eine Skizze gezeichnet, die sich auf das Wesentliche konzentriert: Ein Kreis stellt eine Person dar; ein Pfeil von Person 1 nach Person 2 heisst, dass Person 1 ihre Aufgabe erledigen muss, bevor Person 2 mit ihrer Aufgabe beginnen kann.

Welches Bild entspricht der Gruppe, die nicht fertig wurde?



Lösung

Antwort D ist richtig.

Die Skizzen stellen Abhängigkeitsgraphen für die Aufgaben der vier Gruppen dar.

Die Gruppenmitglieder werden blockiert, wenn ein Zyklus (ein Rundgang) vorhanden ist. Dann kann keiner im Zyklus mit der Aufgaben beginnen, weil jeder auf den Vorgänger wartet. Nur der Graph D enthält einen solchen Zyklus.

Dies ist Informatik!

Die meisten Computersysteme erledigen verschiedenste Aufgaben „gleichzeitig“. In Laptop kann gleichzeitig Musik abspielen, E-mails abrufen, die Festplatte auf Viren prüfen etc. Auf einem Smartphone kann man ein Spiel spielen und erhält trotzdem SMS und Anrufe. Alle diese so genannten Prozesse können voneinander abhängen; z.B. wenn ein Dokument geöffnet wird, wartet das Textprogramm, bis das System die entsprechenden Daten von der Festplatte liefert. Systemprogrammierer müssen darauf achten, dass nie zwei oder mehr Prozesse gegenseitig aufeinander warten. Diese Situation nennt man „deadlock“ oder Systemblockade. Die Informatik hat viel theoretische und praktische Forschung dazu betrieben, wie das „deadlock“-Problem vermieden werden kann.



3/4

5/6

7/8

9/10

11-13


-

-

-

leicht

-

Gruppenarbeit 

Webseiten und Stichwörter

Deadlock (Verklemmung), Graphentheorie, Parallele Verarbeitung

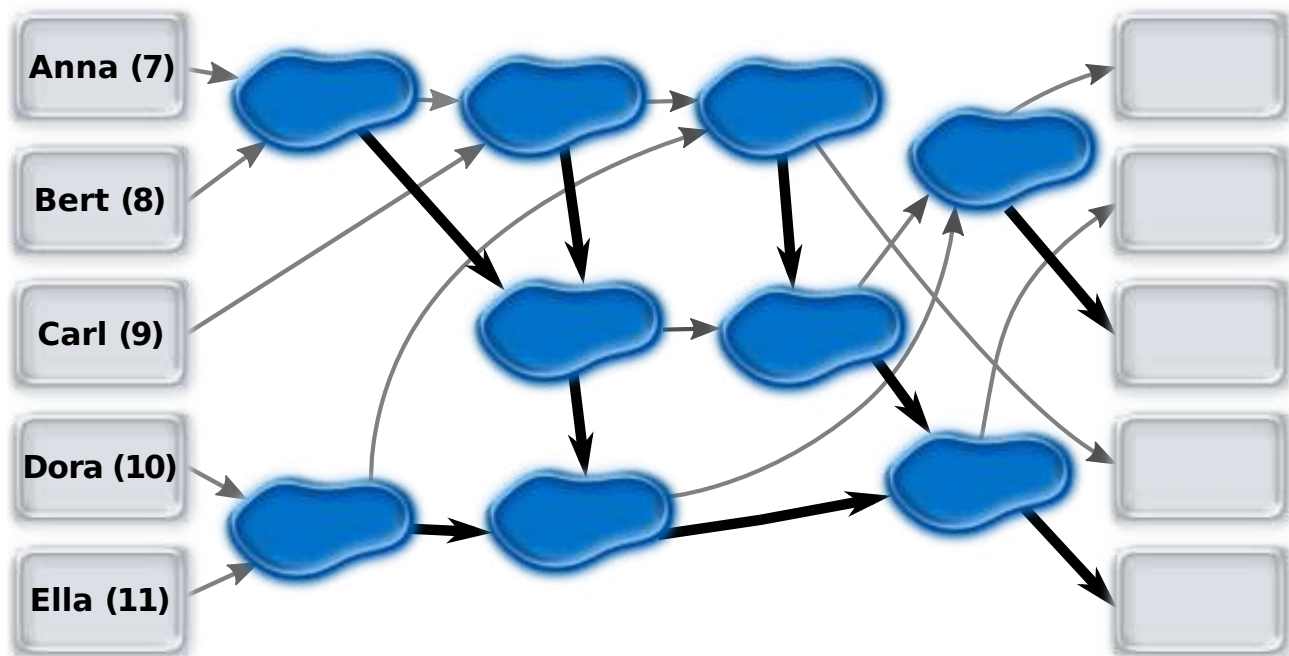
- http://de.wikipedia.org/wiki/Deadlock_%28Informatik%29



13 Pfützenspringen

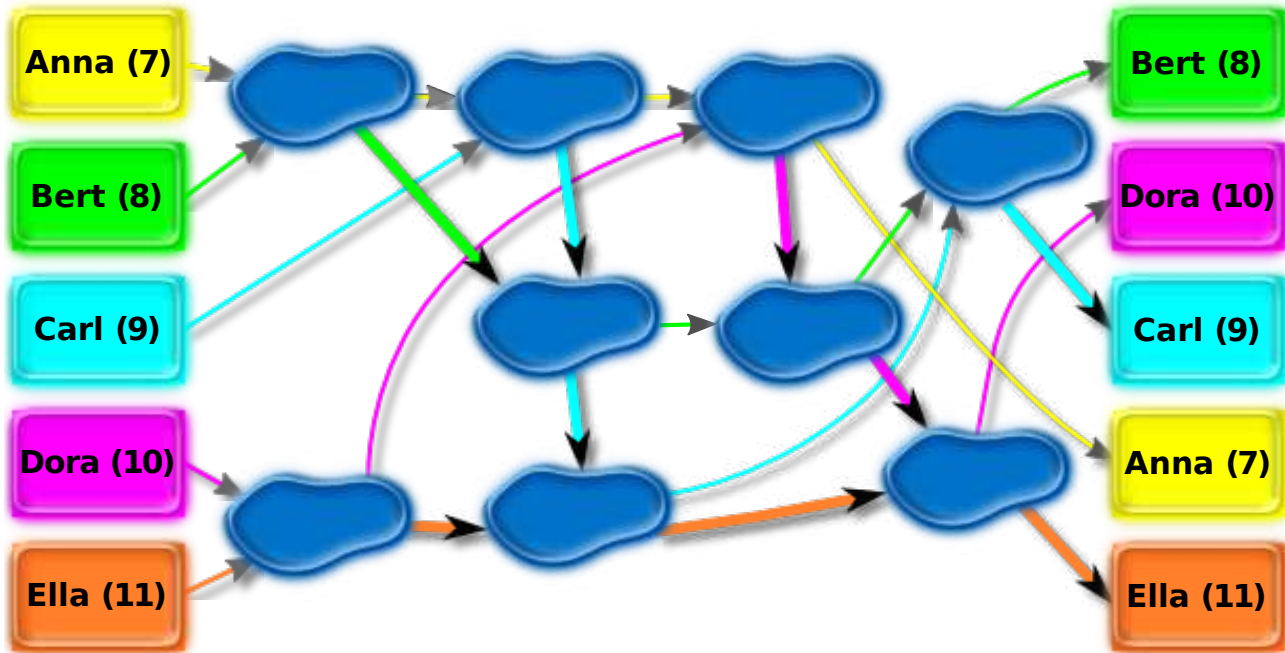
Anna (7 Jahre), Bert (8 Jahre), Carl (9 Jahre), Dora (10 Jahre) und Ella (11 Jahre) spielen ein Spiel, bei dem sie von Pfütze zu Pfütze springen. Dazu haben sie Pfeile auf den Boden gemalt. Am Anfang stehen die Kinder auf den Feldern links und springen entlang der Pfeile jeweils zu einer Pfütze. Ein Kind, das zuerst in einer Pfütze ist, wartet, bis ein zweites dazu kommt. Das ältere Kind springt dann weiter entlang des dicken Pfeiles, das jüngere entlang des dünnen Pfeiles.

Ziehe jeden Namen auf das Feld rechts, auf dem das Kind am Ende ankommt.



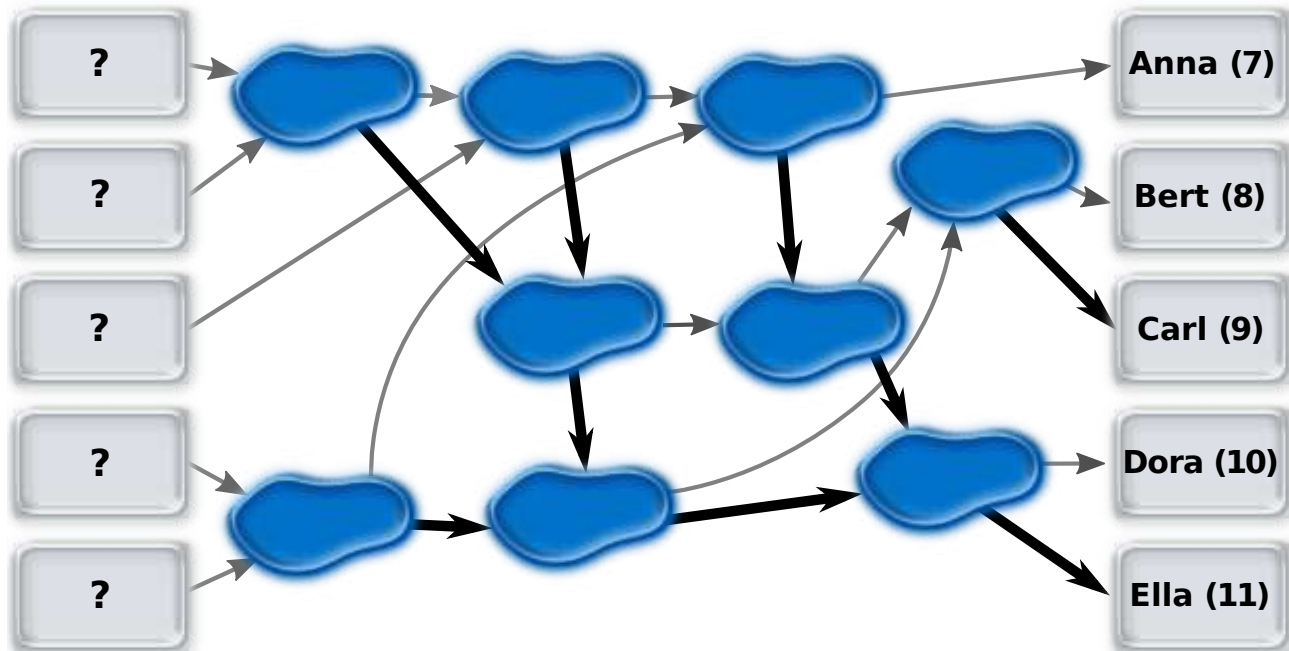
Lösung

Das folgende Bild zeigt die Wege der fünf Kinder.



Dies ist Informatik!

Die Pfützen und Pfeile bilden zusammen ein Netzwerk. Die Pfützen funktionieren wie Vergleichselemente. Wenn die Vergleichselemente richtig verbunden werden, kann das Netzwerk fünf Dinge in beliebiger Reihenfolge sortieren. Ein solches Netzwerk heisst dann Sortiernetz. Da in Sortiernetzen viele Vergleiche parallel ausgeführt werden, können sie sehr effizient sortieren. Das Netz in dieser Aufgabe ist kein Sortiernetz. Die Vergleichselemente sind nicht richtig verbunden. Die folgende Grafik zeigt ein Sortiernetz – mit richtigen Verbindungen:



Webseiten und Stichwörter

Sortiernetzwerke, Parallele Verarbeitung, Algorithmen

- http://de.wikipedia.org/wiki/Sortierverfahren#Beweis_der_unteren_Schranke_f.C3.BCr_vergleichsbasiertes_Sortieren
- http://en.wikipedia.org/wiki/Sorting_network *Sorting networks (english)*




14 Fussspuren

Fusstapfen-Bäume! Die werden nach einem bestimmten Schema gestapft.


Dies ist das Stapfprogramm für einen **1-Baum**:

<p>Gehe 1 Schritt vor, dabei machst du 1 Fusstapfen. Gehe wieder zurück.</p>	 1-Baum
--	---

Kennt man das Stapfprogramm für einen 1-Baum, sieht das Stapfprogramm für einen **2-Baum** so aus:

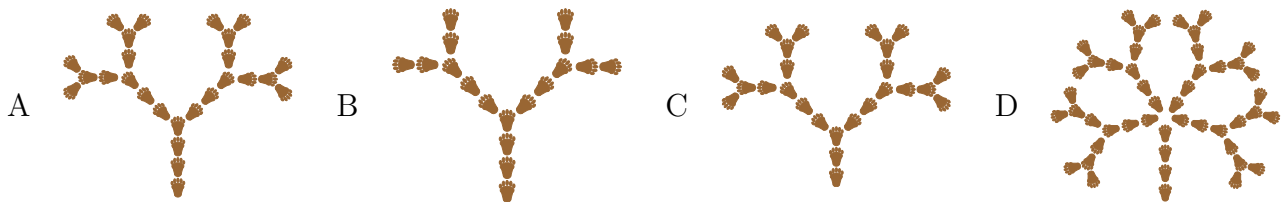
<p>Gehe 2 Schritte vor, dabei machst du 2 Fusstapfen. Wende dich nach rechts und stapfe einen 1-Baum. Wende dich nach links und stapfe einen 1-Baum. Gehe in deiner Spur wieder zurück.</p>	 2-Baum
---	---

Das Stapfprogramm für einen 3-Baum ist nun auch schnell erklärt, denn ein **3-Baum** enthält 2-Bäume:

<p>Gehe 3 Schritte vor, dabei machst du 3 Fusstapfen. Wende dich nach rechts und stapfe einen 2-Baum. Wende dich nach links und stapfe einen 2-Baum. Gehe in deiner Spur wieder zurück.</p>	 3-Baum
---	--

Das Stapfprogramm für einen 4-Baum folgt dem gleichen Schema.

Welcher Baum ist nach diesem Schema ein 4-Baum?



Lösung

Antwort A ist richtig:

Wenn man das Stapfprogramm für einen 2-Baum mit dem für einen 3-Baum vergleicht, erkennt man das Schema und kann das Stapfprogramm für einen 4-Baum aufschreiben:

- Gehe 4 Schritte vor, dabei machst du 4 Fusstapfen.



- Wende dich nach rechts und stapfe einen 3-Baum.
- Wende dich nach links und stapfe einen 3-Baum.
- Gehe in deiner Spur wieder zurück.

Nur die Figur in Antwort A entsteht durch dieses Programm. Sie ist deshalb ein 4-Baum, der aus 4 Fussstapfen und zwei 3-Bäumen besteht.

Die Figur in Antwort B besteht nicht aus 2 korrekten 3-Bäumen.

Die Figur in Antwort C enthält zwar zwei 3-Bäume, beginnt aber mit nur 3 Fussstapfen.

Die Figur in Antwort D beginnt mit 4 Fussstapfen, hat aber vier statt zwei 3-Bäume.

Dies ist Informatik!

Das Schema funktioniert für alle möglichen Zahlen. n -Bäume stapfen heisst n Schritte vorgehen, dabei n Fussstapfen machen, zwei $(n-1)$ -Bäume stapfen und wieder zurückgehen. Ein $(n-1)$ -Baum wiederum besteht aus $n-1$ Fussstapfen und zwei $(n-2)$ -Bäumen, und so weiter, bis man beim 1-Baum ankommt, für den es ein spezielles Programm gibt.

In der Informatik spricht man von Rekursion, wenn eine Aufgabe erledigt wird, indem man einfachere Versionen der gleichen Aufgabe erledigt, so lange bis die einfachste(n) Version(en) der Aufgabe auf spezielle Art und Weise erledigt wird. In vielen Fällen kann mit Rekursion elegant beschrieben werden, wie eine Aufgabe zu erledigen ist.

Aber Achtung: Um einen n -Baum zu stapfen muss man 2 $(n-1)$ -Bäume stapfen, also 4 $(n-2)$ -Bäume stapfen, also 8 $(n-3)$ -Bäume stapfen, \dots , also $2^{(n-1)}$ 1-Bäume stapfen. Für eine grosse Zahl n kann das sehr lange dauern. Rekursion kann also elegant, aber auch mühsam sein.

Webseiten und Stichwörter

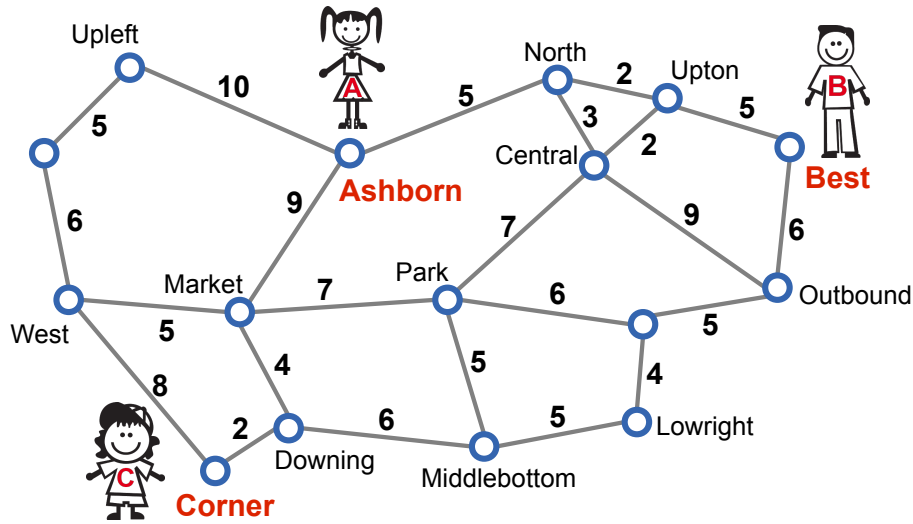
Rekursion, Fraktale, Algorithmen, Computer Grafik

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Rekursion>



15 Treffpunkt

Anne, Bernie und Clara wohnen in einer Stadt mit einem gut ausgebauten U-Bahn-Netz. Der Netzplan (siehe Bild) zeigt Haltestellen und die Strecken zwischen den Haltestellen. Für jede Strecke ist angegeben, wie viele Minuten reine Fahrzeit man für die Strecke benötigt.



Anne wohnt bei der Haltestelle Ashborn, Bernie bei Best und Clara bei Corner. Sie wollen sich an irgendeiner Haltestelle treffen, aber jeder möchte höchstens 15 Minuten reine Fahrzeit benötigen.

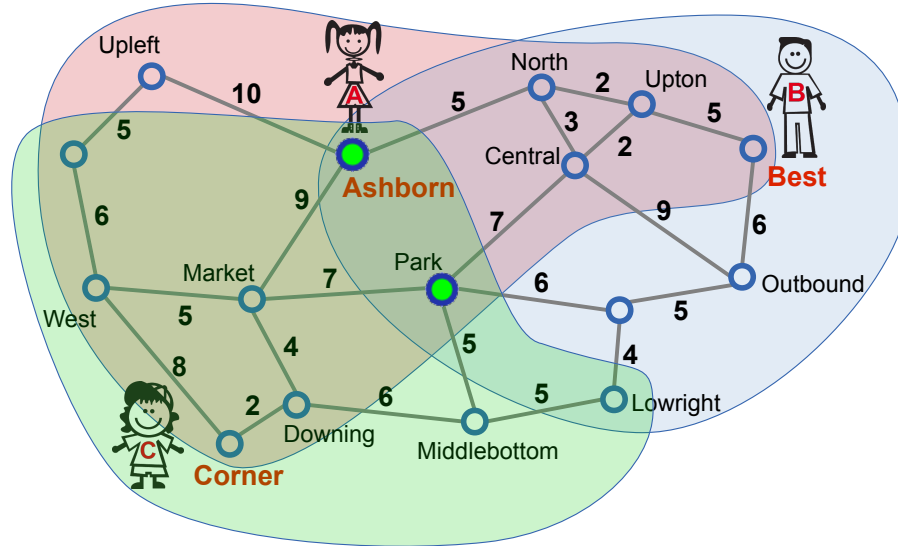
Welche Haltestellen kommen als Treffpunkt in Frage?

Lösung

Park und Ashborn kommen als Treffpunkt in Frage. Zu diesen beiden Haltestellen benötigen alle drei höchstens 15 Minuten reine Fahrzeit, wenn sie die folgenden Strecken benutzen:

- Park: Ashborn-North-Central-Park: 15 Min.; Best-Upton-Central-Park: 14 Min.; Corner-Downing-Market-Park oder Corner-Downing-Middlebottom-Park: 13 Min. (Für den anscheinend direkteren Weg Ashborn-Market-Park würde Anne mehr Zeit benötigen als gewünscht, nämlich 16 Minuten.)
- Ashborn: Ashborn-Ashborn: 0 Min. (Anna muss hier also gar nicht fahren); Best-Upton-North-Ashborn: 12 Min.; Corner-Downing-Market-Ashborn: 15 Min.

Im folgenden Bild zeigen die farbigen Bereiche, welche Haltestellen Anne, Bernie bzw. Clara mit höchstens 15 Minuten reiner Fahrzeit erreichen können. Nur Ashborn und Park liegen im Schnitt der drei Bereiche. Es gibt also keine anderen möglichen Treffpunkte.



Dies ist Informatik!

Beziehungen zwischen Elementen nur einer Menge werden häufig zu „Graphen“ erweitert: Die Elemente heissen dann „Knoten“ und „Kanten“ - das sind Paare von Knoten, die miteinander in Beziehung stehen. In manchen Graphen haben die Kanten eine Richtung: Knoten a steht in Beziehung mit Knoten b, aber nicht umgekehrt. Ausserdem können den Kanten bestimmte Werte als „Gewichte“ zugewiesen werden.

Ein Verkehrsnetz wie das in der Aufgabe kann sehr gut durch einen Graph modelliert werden und zwar mit Kantengewichten, die der reinen Fahrzeit entsprechen. Erfreulicherweise hat die Informatik viele leistungsfähige Algorithmen für Graphen entwickelt; unter anderem solche, die kürzeste Wege (also Folgen von Kanten) zwischen Knoten finden. „Kürzeste-Wege-Algorithmen“ - wie der von Edsger W. Dijkstra - bilden die Grundlage für Systeme zur Routenplanung, z.B. Navigationssysteme für Autos.

Webseiten und Stichwörter

Kürzester Weg, Graphentheorie, Optimierung

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Dijkstra-Algorithmus>



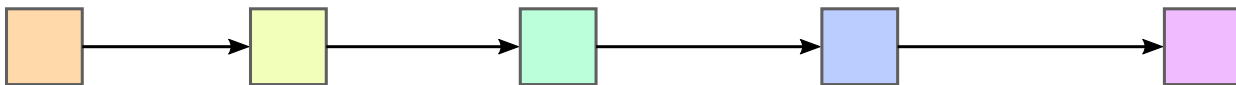
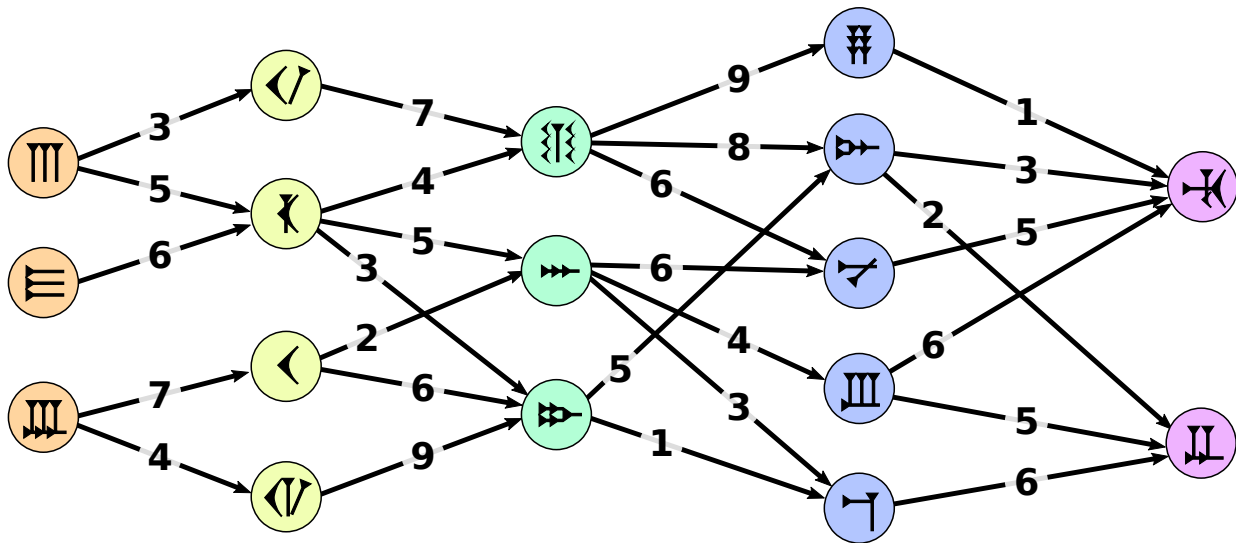
16 Beste Übersetzung

Betty erforscht, wie deutsche Sätze in eine uralte Zeichensprache übersetzt werden. Jedes Wort wird in ein Zeichen übersetzt. Dabei gibt es meist mehrere Möglichkeiten. Deshalb berücksichtigt Betty, welche Zeichen in der Übersetzung aufeinander folgen.

Betty bereitet die Übersetzung eines Satzes gründlich vor: Zunächst malt sie unter jedem Wort auf, in welche Zeichen sie das Wort übersetzen kann. Ausserdem verbindet sie Zeichenpaare, die in der Übersetzung aufeinander folgen können, mit Pfeilen und gibt mit „Passzahlen“ an, wie gut die beiden Zeichen zueinander passen.

Die beste Übersetzung ist nun die Folge von Zeichen, bei der die Summe der Passzahlen aller aufeinander folgenden Zeichenpaare möglichst gross ist.

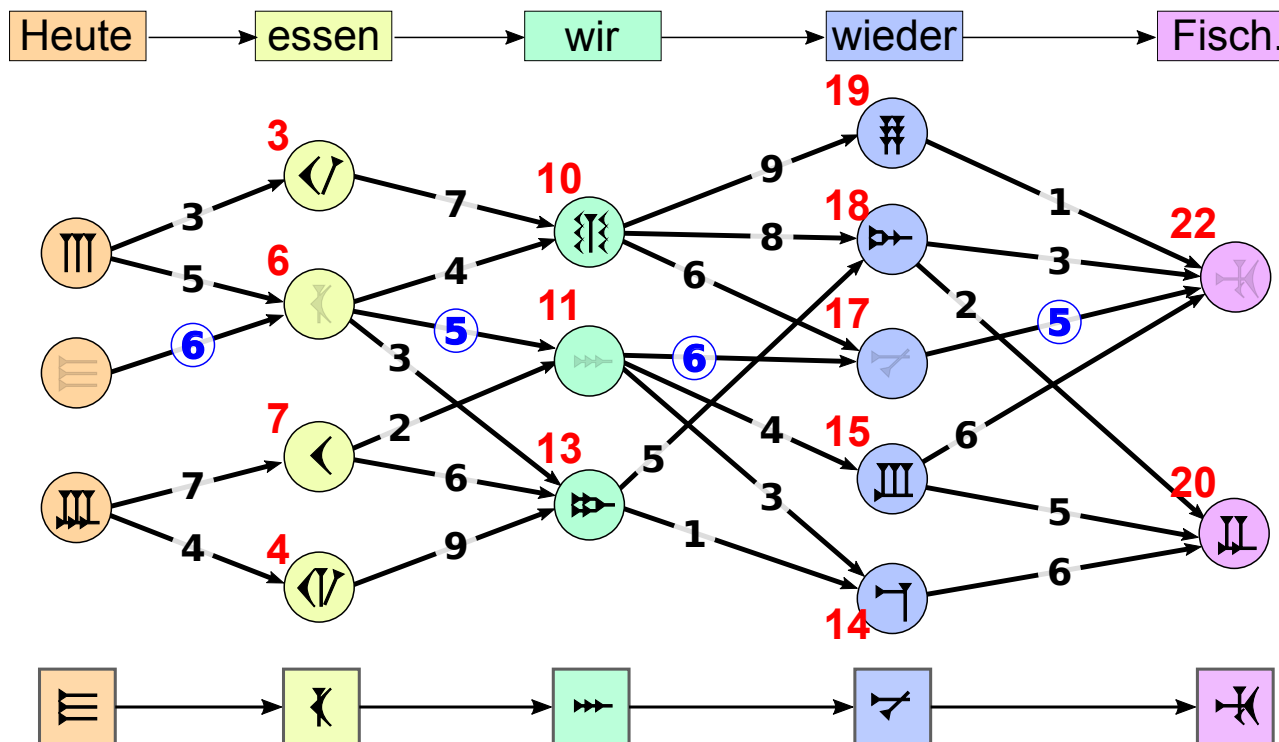
Für die Übersetzung des Satzes „Heute essen wir wieder Fisch.“ hat Betty alles vorbereitet:



Bestimme die beste Übersetzung!

Lösung

So ist es richtig:



Für diese Übersetzung ist die Summe der zugehörigen Passzahlen (blau gefärbt):
 $6 + 5 + 6 + 5 = 22$.

Dies ist die grösstmögliche Summe.

Wie kann man die beste Übersetzung schnell herausfinden, ohne alle Möglichkeiten auszuprobieren? Eine gute Methode ist, von links nach rechts für jedes Zeichen zu bestimmen, wie die grösste Passzahlsummen bis zu diesem Zeichen lautet. Dazu muss man nur die vorher bestimmten besten Wege der Vorgängerzeichen berücksichtigen – und nicht alle Wege. Das Bild zeigt für jedes Zeichen in Rot die so ermittelten Werte. Ganz rechts sieht man, dass 22 wirklich die insgesamt grösste Summe ist. Wenn man sich gemerkt hat, von wo aus man jeweils zur besten Summe gekommen ist, kann man vom besten Gesamtergebnis aus (also 22) rückwärts (entlang der blauen Zahlen) die beste Übersetzung bestimmen.

Die hier verwendete Methode, eine optimale Möglichkeit von links nach rechts schrittweise zu konstruieren, heisst „Dynamische Programmierung“.

Dies ist Informatik!

Das Internet bietet die technischen Möglichkeiten dafür, dass wir uns leicht mit anderen Menschen auf der ganzen Welt austauschen können. Doch die meisten Menschen sprechen eine andere Sprache. Da sind Informatiksysteme hilfreich, die Texte oder sogar gesprochene Sprache automatisch übersetzen können.

Moderne Übersetzungssysteme berücksichtigen – wie Betty –, welche Wörter in der Zielspra-



che der Übersetzung häufig gemeinsam vorkommen. Solche Wortmuster finden die Systeme, indem sie möglichst viele Texte statistisch untersuchen. Die Grammatik der Sprachen wird hingegen nicht so genau beachtet. Das würde die Menge der zu verarbeitenden Informationen zu sehr in die Höhe treiben und die Übersetzung verlangsamen. Deshalb fallen automatische Übersetzungen häufig etwas merkwürdig aus. Beispiel gefällig? „Today we eat fish again.“ → „Heute Fisch essen wir wieder.“¹ Gut möglich, dass es mittlerweile besser funktioniert, denn Übersetzungssysteme entwickeln sich ständig weiter.)

Webseiten und Stichwörter

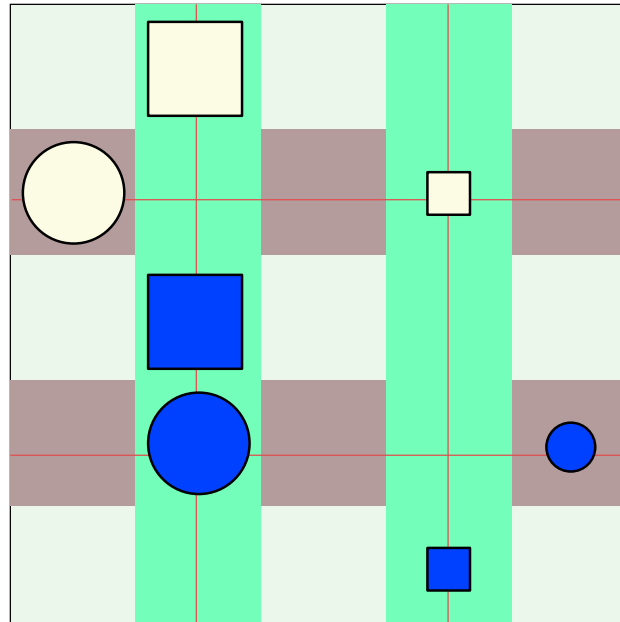
Maschinelle Übersetzung, Längster Weg, Künstliche Intelligenz, Graphentheorie, Optimierung

- http://de.wikipedia.org/wiki/Maschinelle_%C3%9Cbersetzung

¹Übersetzung auf translate.google.com am 28.8.2014.



17 Wahr oder falsch



Alice und Tom spielen „Wahr oder Falsch“ an der Magnettafel im Klassenzimmer. Alice bringt sieben verschiedene Magnete an der Tafel an. Dann stellt sie Behauptungen über Form, Farbe, Gröse und Position der Magnete auf.

Eine Behauptung ist wahr, die anderen Behauptungen sind falsch. Tom muss herausfinden, welche Behauptung wahr ist.

Welche dieser Behauptungen ist wahr?

- A Es gibt zwei Magnete X und Y, so dass X dunkelblau ist und Y hellgelb ist und X sich oberhalb von Y befindet.
- B Für je zwei Magnete X und Y gilt: Falls X ein Quadrat ist und Y ein Kreis ist, dann befindet sich X oberhalb von Y.
- C Für je zwei Magnete X und Y gilt: Falls X klein ist und Y gros ist, dann befindet sich X rechts von Y.
- D Für je zwei Magnete X und Y gilt: Falls X hellgelb ist und Y dunkelblau ist, dann befindet sich X unterhalb von Y.

Lösung



Antwort C ist richtig:

Denn alle kleinen Magnete befinden sich rechts von allen grossen Magneten.

A ist falsch: Es gibt keinen dunkelblauen Magnet, der sich oberhalb eines hellgelben Magneten befindet.

B ist falsch: Es befinden sich nicht alle quadratischen Magnete oberhalb von kreisförmigen Magneten.

D ist falsch: Nicht alle hellgelben Magnete befinden sich unterhalb von dunkelblauen Magneten.

Dies ist Informatik!

Bei dieser Biber-Aufgabe geht es darum, für die Behauptungen festzustellen, ob sie wahr oder falsch sind.

Die Eigenschaften einzelner Magnete können mit den Prädikaten „quadratisch(X)“, „kreisförmig(X)“, „gross(X)“, „klein(X)“, „dunkelblau(X)“ und „hellgelb(X)“ beschrieben werden.

Die Beziehungen zwischen zwei Magneten können mit den Prädikaten „oberhalb-von(X,Y)“, „unterhalb-von(X,Y)“ und „rechts-von(X,Y)“ beschrieben werden.

In der formalen Sprache der Prädikatenlogik sehen die Behauptungen dann so aus:

- A) **exist** X, Y: dunkelblau(X) **and** hellgelb(Y) **and** oberhalb-von(X, Y)
- B) **forall** X, Y: (quadratisch(X) **and** kreisförmig(Y)) **implies** oberhalb-von(X, Y)
- C) **forall** X, Y: (klein(X) **and** gross(Y)) **implies** rechts-von(X,Y)
- D) **forall** X, Y: (hellgelb(X) **and** dunkelblau(Y)) **implies** unterhalb-von(X,Y).

Die Informatik kennt Programmiersprachen, mit denen man direkt in Prädikatenlogik programmiert. Die Programmiersprache Prolog ist ein Beispiel für so eine logikorientierte Programmiersprache.

Webseiten und Stichwörter

Prädikatenlogik

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4dikatenlogik>



 Ahto Truu, Estland	 Alexandre Talon, Frankreich
 Barabara Müllner, Österreich	 Bernd Kurzmann, Österreich
 Caroline Bösinger, Schweiz	 Chris Roffey, Vereinigtes Königreich Großbritannien und Nordirland
 Christian Datzko, Schweiz	 Dan Lessner, Tschechische Republik
 Emil Kelevedjiev, Bulgarien	 Fredrik Heintz, Schweden
 Gerald Futschek, Österreich	 Hans-Werner Hein, Deutschland
 Ieva Jonaityte, Litauen	 Ilya Posov, Russische Föderation
 Ivo Blöchliger, Schweiz	 J.P. Pretti, Kanada
 Janez Demšar, Slowenien	 Juha Vartiainen, Finnland
 Jurate Valatkeviciene, Litauen	 Jürgen Frühwirth, Österreich
 Khairul M. Zaki, Malaysia	 Eljakim Schrijvers, Niederlande
 Kirsten Schlüter, Deutschland	 Linda Mannila, Finnland
 Maciej Syslo, Polen	 Mathias Hiron, Frankreich
 Michael Weigend, Deutschland	 Peter Garscha, Österreich
 Roman Ledinsky, Österreich	 Sergei Pozdniakov, Russische Föderation
 Sher Minn Chong, Malaysia	 Troy Vasiga, Kanada
 Valentina Dagiene, Litauen	 Wolfgang Pohl, Deutschland
 Zoltán Molnár, Ungarn	 Zsuzsa Pluhár, Ungarn



Sponsoring: Wettbewerb 2014

HASLERSTIFTUNG

<http://www.haslerstiftung.ch/>

Stiftungszweck der Hasler Stiftung ist die Förderung der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) zum Wohl und Nutzen des Denk- und Werkplatzes Schweiz. Die Stiftung will aktiv dazu beitragen, dass die Schweiz in Wissenschaft und Technologie auch in Zukunft eine führende Stellung innehat.



<http://www.roborobo.ch/>

Die RoboRobo Produkte fördern logisches Denken, Vorstellungsvermögen, Fähigkeiten Abläufe und Kombinationen auszudenken und diese systematisch aufzuzeichnen.

Diese Produkte gehören in innovative Schulen und fortschrittliche Familien. Kinder und Jugendliche können in einer Lektion geniale Roboter bauen und programmieren. Die Erwachsenen werden durch die Erfolgserlebnisse der „Erbauer“ miteinbezogen.

RoboRobo ist genial und ermöglicht ein gemeinsames Lern-Erlebnis!



[http://www.microsoft.ch/ /](http://www.microsoft.ch/)

<http://www.innovativeschools.ch/>

Ob innovative Unterrichtsideen, kostenlose Software, Weiterbildungsmöglichkeiten für Lehrende, Unterstützung bei der Durchführung von Entwicklungsmassnahmen oder weltweiter Erfahrungsaustausch – das Fachportal von Innovative Schools bietet eine grosse Bandbreite an durchdachten Angeboten, die sich gezielt an die Akteure in der Schule und in Bildungsinstitutionen richten.



<http://www.baerli-biber.ch/>

Schon in der vierten Generation stellt die Familie Bischofberger ihre Appenzeller Köstlichkeiten her. Und die Devise der Bischofbergers ist dabei stets dieselbe geblieben: «Hausgemacht schmeckt's am besten». Es werden nur hochwertige Rohstoffe verwendet: reiner Bienenhonig und Mandeln allererster Güte. Darum ist der Informatik-Biber ein „echtes Biberli“.



<http://www.verkehrshaus.ch/>



i-factory (Verkehrshaus Luzern)

Die i-factory bietet ein anschauliches und interaktives Erproben von vier Grundtechniken der Informatik und ermöglicht damit einen Erstkontakt mit Informatik als Kulturtechnik. Im optischen Zentrum der i-factory stehen Anwendungsbeispiele zur Informatik aus dem Alltag und insbesondere aus der Verkehrswelt in Form von authentischen Bildern, Filmbeiträgen und Computer-Animationen. Diese Beispiele schlagen die Brücke zwischen der spielerischen Auseinandersetzung in der i-factory und der realen Welt.



<http://www.ubs.com/>

Wealth Management IT and UBS Switzerland IT



<http://www.zubler.ch/>

Zubler & Partner AG Informatik

Umfassendes Angebot an Dienstleistungen.



<http://www.presentex.ch/>

Beratung ist keine Nebensache

Wir interessieren uns, warum, wann und wie die Werbeartikel eingesetzt werden sollen - vor allem aber, wer angesprochen werden soll.



<http://www.bbv.ch/>

bbv Software Services AG ist ein Schweizer Software- und Beratungsunternehmen. Wir stehen für Top-Qualität im Software Engineering und für viel Erfahrung in der Umsetzung. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, unsere Expertise in die bedeutendsten Visionen, Projekte und Herausforderungen unserer Kunden einzubringen. Wir sind dabei als Experte oder ganzes Entwicklungsteam im Einsatz und entwickeln individuelle Softwarelösungen.

Im Bereich der Informatik-Nachwuchsförderung engagiert sich die bbv Software Services AG sowohl über Sponsoring als auch über die Ausbildung von Lehrlingen. Wir bieten Schnupperlehrtage an und bilden Informatiklehrlinge in der Richtung Applikationsentwicklung aus. Mehr dazu erfahren Sie auf unserer Website in der Rubrik Nachwuchsförderung.

IBM Schweiz

<http://www.ibm.com/ch/de/>



Weiterführende Angebote

Das Lehrmittel zum Informatik-Biber

Inhalte

1. Verkehr: Optimieren
2. Musik: Komprimieren

<http://informatik-biber.ch/einleitung/>

Das Lehrmittel zum Biber-Wettbewerb ist ein vom SVIA, dem schweizerischen Verein für Informatik in der Ausbildung, initiiertes Projekt und hat die Förderung der Informatik in der Sekundarstufe I zum Ziel.

Das Lehrmittel bringt Jugendlichen auf niederschwellige Weise Konzepte der Informatik näher und zeigt dadurch auf, dass die Informatikbranche vielseitige und spannende Berufsperspektiven bietet.

Lehrpersonen der **Sekundarstufe I** und weiteren interessierten Lehrkräften steht das Lehrmittel als Ressource zur Vor- und Nachbereitung des Wettbewerbs kostenlos zur Verfügung.

Die ersten zwei Unterrichtseinheiten des Lehrmittels wurden im Zeitraum von Juni 2012 bis April 2013 von der LerNetz AG in Zusammenarbeit mit dem Fachdidaktiker und Dozenten Dr. Martin Guggisberg der PH FHNW entwickelt. Nach deren Evaluation sollen bis im März 2014 vier weitere Module dazukommen. Das Angebot wird zweisprachig (Deutsch und Französisch) entwickelt.



I learn it: <http://ilearnit.ch/>

In thematischen Modulen können Kinder und Jugendliche auf dieser Website einen Aspekt der Informatik auf deutsch und französisch selbständig entdecken und damit experimentieren. Derzeit (Stand Oktober 2014) sind drei Module verfügbar.



010100110101011001001001
010000010010110101010011
010100110100100101000101
001011010101001101010011
010010010100100100100001

SV!A

www.svia-ssie-ssii.ch
schweizerischerverein für informatik und
erausbildung // société suisse de l'informa-
tique dans l'enseignement // società sviz-
zera per l'informatica nell'insegnamento

Werden Sie SVIA Mitglied – <http://svia-ssie-ssii.ch/svia/mitgliedschaft> und unterstützen Sie damit den Informatik-Biber.

Ordentliches Mitglied des SVIA kann werden, wer an einer schweizerischen Primarschule, Sekundarschule, Mittelschule, Berufsschule, Hochschule oder in der übrigen beruflichen Aus- und Weiterbildung unterrichtet.

Als Kollektivmitglieder können Schulen, Vereine oder andere Organisationen aufgenommen werden.