

Eine App für die Schülerzeitung

Die Reporter der Schülerzeitung führen viele Interviews. Dabei sind Aufzeichnungen sinnvoll, damit die Interviews später korrekt abgedruckt werden können. Leider sind die Aufzeichnungsgeräte beim Einbruch vor zwei Wochen gestohlen worden. Die Reporter haben sich mit ihren Smartphones geholfen, allerdings haben die verfügbaren Rekorder-Apps einige Schwächen. So schalten sie etwa die Aufnahme ab, wenn das Display in den Stromsparmodus wechselt. Daher haben die Reporter angefragt, ob der Informatikkurs nicht eine bessere App entwickeln kann.

Aufgaben

Aufgabe 1

Entwickelt zunächst ein Skript, das eine Aufnahme vom Mikrofon ermöglicht, die auf Knopfdruck beendet werden kann.

☞ **Hinweis:** Ermittelt zunächst wieder die benötigten Objekte und überlegt euch dann, wie diese zusammenspielen müssen.

Aufgabe 2

Viele Interviewte wollen gerne noch einmal kontrollieren, was sie gesagt haben, damit sie nicht mit unangenehmen oder peinlichen Aussagen zitiert werden.

Ergänzt eine Nachfrage nach der Beendigung der Aufnahme, die es erlaubt, die Aufnahme direkt anzuhören.

Aufgabe 3

Als Reporter ist es wichtig, dass man das Einverständnis dazu hat, ein Interview aufzunehmen. Damit der Interviewpartner genau weiß, wann eine Aufnahme läuft, soll das Smartphone sowohl beim Starten, als auch beim Stoppen der Aufnahme einen entsprechenden Hinweis über die Lautsprecher ausgeben.

Verwendet die Sprachausgabe, um entsprechende Hinweise auszugeben.

★ Zusatzaufgabe 4

Die Sprachausgabe ist nicht auf allen Smartphones gut zu verstehen, daher soll die Ansage durch eine menschliche Stimme erfolgen. Erstellt die Ansagen und ändert euer Skript so, dass diese verwendet werden.

Stein-Papier-Schere

Die Schülerinnen und Schüler des Informatikkurses spielen gelegentlich Stein-Papier-Schere um festzulegen wer Arbeitsergebnisse vorstellen muss. Nun soll eine App entwickelt werden, um dem digitalen Image des Kurses gerecht zu werden. Beide Spieler sollen dabei ihre Wahl eingeben können und die App soll das Ergebnis ausgeben.

Aufgaben

Aufgabe 1

Überlegt euch zuerst, welche verschiedenen Fälle es bei dem Spiel geben kann und wer jeweils gewinnt.

Modelliert dann ein passendes Struktogramm.

Aufgabe 2

Entwickelt nun ein Skript, das den geplanten Ablauf des Spiels umsetzt.

☞ **Hinweis:** Ermittelt zunächst wieder die benötigten Objekte und überlegt euch dann, wie diese zusammenspielen müssen.

★ Zusatzaufgabe 3

Es wäre schön, wenn die Bekanntgabe der Ergebnisse per Sprachausgabe erfolgen würde. Ändert euer Skript so, dass dies funktioniert.

★ Zusatzaufgabe 4

Ergänzt einen Spielmodus, indem man gegen den Computer spielen kann.

