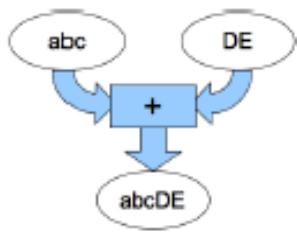


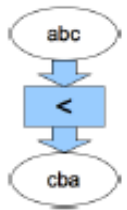
## 18. Textmaschinen (SJ 5/6, 7/8, 9/10, 11/13)

Wir haben hier zwei Arten von Textmaschinen:



Die "+"-Maschinen nehmen zwei Stückchen Text und schreiben sie hintereinander.

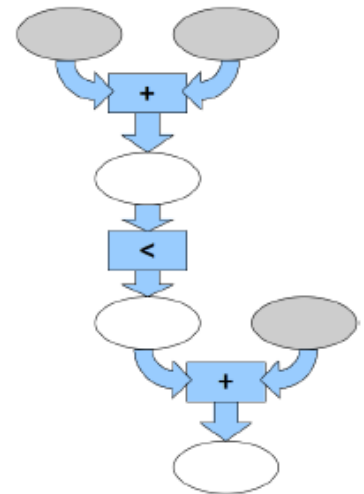
Die "<"-Maschinen nehmen ein Stückchen Text und schreiben es rückwärts.



Mit der Kopplung von zwei "+"-Maschinen und einer "<"-Maschine erhalten wir eine komplexere Textmaschine. Sie braucht drei Textstückchen (in den grauen Ellipsen) und schreibt Texte in die weissen Ellipsen.

Welche drei Textstückchen braucht diese Textmaschine, um den Text INFORMATION - in die unterste Ellipse zu schreiben?

- A) FNI AMRO NOIT
- B) AMR OFNI NOIT
- C) AMR OFNI TION
- D) INF ORMA TION



### Lösung:

Antwort C ist richtig:

Mit Antwort C schreibt die Textmaschine in die oberste weisse Ellipse AMROFNI, in die mittlere weisse Ellipse INFORMA und in die unterste weisse Ellipse INFORMATION.

Antwort A ergibt unten das Wort ORMAINFNOIT

Antwort B ergibt unten das Wort INFORMANOIT

Antwort D ergibt unten das Wort AMROFNITION



Stufen	3-4	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	5-6	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	7-8	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	9-10	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	11-13	Leicht	Mittel	Schwer

### DAS IST INFORMATIK!

Flussdiagramme werden oft verwendet, um Abläufe darzustellen. Sie eignen sich auch hervorragend als übersichtliche Darstellung der Funktionsweise von Computerprogrammen. Es gibt sogar grafische Programmiersprachen, deren Code ein bisschen wie ein Flussdiagramm aussieht, wie z.B. Scratch: <http://scratch.mit.edu/>