

Klasse 7

1. Computer verstehen: Daten und Strukturen

1.1. Prinzipieller Aufbau eines Computers

1.1.1. Das EVA-Prinzip

1.1.2. Hardware und Software

1.1.3. Daten und Speicher

1.2. Blockschaltbild eines PC

1.3. Entwicklung der Rechentechnik aus historischer Sicht

1.3.1. Rechentechnik des Mittelalters

1.3.2. Entwicklung elektronischer Rechentechnik

1.4. Verzeichnisstrukturen eines Computers

1.4.1. Dateien und Verzeichnisse

1.4.2. Dateiverwaltung

1.4.3. Speichern in Verzeichnisstrukturen

2. Computer nutzen und anwenden: Objekte - Attribute - Operationen

2.1. Das Objekt

2.1.1. Begriff

2.1.2. Beispiele

2.2. Zuordnung von konkreten Objekten an informatischen Beispielen

2.2.1. Darstellungsformen

2.2.2. Anwendung in anderen Programmen

3. Verschlüsselung von Informationen

3.1. Codierung und Verschlüsselung

3.2. Codierung und Decodierung von Botschaften