

Programmier-Test 1

Dein Name: _____

Programmieren mit Python und gtk

Schreibe Schritt für Schritt ein Programm, wie es durch die folgenden „Ausbaustufen“ beschrieben wird.

Du kannst am Ende des Tests nach deiner Wahl entweder nur ein Programm mit der höchsten von dir erreichten Ausbaustufe abgeben oder ein extra Programm für jede Ausbaustufe.

1. Schreibe ein Programm, das beim Start ein leeres Fenster anzeigt. 12P
In der Titelzeile des Fensters soll „Entenprogramm“ stehen.
2. Füge vier Buttons in das Fenster ein: Oben drei nebeneinander, darunter ein einzelner. 35P
Die drei nebeneinander angeordneten Button-Objekte sollen die Namen *Tick*, *Trick* und *Track* haben. Jeder der drei Buttons *Tick*, *Trick* und *Track* soll eine Aufschrift haben, die du beliebig wählen kannst.
3. Wann immer einer der Buttons *Tick*, *Trick* und *Track* angeklickt wird, soll sich ein neues, leeres 13P
Fenster mit dem Titel „Quak!“ öffnen.
4. Wann immer der vierte Button angeklickt wird, soll die Funktion *gtk.main_quit* aufgerufen 6P
werden. Beobachte, was diese Funktion tut und gib dem Button eine sinnvolle Aufschrift!

Hinweise

Einziges zugelassenes Hilfsmittel ist ein einseitig von dir selbst handbeschriebenes Blatt im Format DIN A5. Sonstige Papiere, Geräte etc. müssen vom Tisch entfernt werden.

Am Rechner darf nur ein Texteditor mit deinem Programmcode sowie ein Ordnerfenster mit dem zu Beginn leeren Ordner „Infotest“ geöffnet sein. Bitte speichere dein Programm in diesen Ordner! Von hier aus darfst du es auch mit Python starten, um es zu testen.

Ansonsten dürfen keine weiteren Programme geöffnet werden. Insbesondere gilt auch jede Internetnutzung als Täuschungsversuch.



Königspython
Foto: Holger Krisp, Ulm

Programmier-Test 1

Dein Name: _____

Programmieren mit Python und gtk

Schreibe Schritt für Schritt ein Programm, wie es durch die folgenden „Ausbaustufen“ beschrieben wird.

Du kannst am Ende des Tests nach deiner Wahl entweder nur ein Programm mit der höchsten von dir erreichten Ausbaustufe abgeben oder ein extra Programm für jede Ausbaustufe.

1. Schreibe ein Programm, das beim Start ein leeres Fenster anzeigt. Das Fenster-Objekt soll den Namen *mado* haben. Gib dem Fenster außerdem irgendeinen Titel. 12P
2. Füge vier Buttons in das Fenster ein: Oben ein einzelner, darunter drei nebeneinander. Auf den drei nebeneinander angeordneten Buttons sollen von links nach rechts die Wörter „Schwimmen“, „Tauchen“ und „Baden“ stehen. 35P
3. Wann immer einer der Buttons mit Aufschrift „Schwimmen“, „Tauchen“ und „Baden“ angeklickt wird, soll sich ein neues, leeres Fenster mit dem Titel „Platsch!“ öffnen. 13P
4. Wann immer der vierte Button angeklickt wird, soll die Funktion *gtk.main_quit* aufgerufen werden. Beobachte, was diese Funktion tut und gib dem Button eine sinnvolle Aufschrift! 6P

Hinweise

Einziges zugelassenes Hilfsmittel ist ein einseitig von dir selbst handbeschriebenes Blatt im Format DIN A5. Sonstige Papiere, Geräte etc. müssen vom Tisch entfernt werden.

Am Rechner darf nur ein Texteditor mit deinem Programmcode sowie ein Ordnerfenster mit dem zu Beginn leeren Ordner „Infotest“ geöffnet sein. Bitte speichere dein Programm in diesen Ordner! Von hier aus darfst du es auch mit Python starten, um es zu testen.

Ansonsten dürfen keine weiteren Programme geöffnet werden. Insbesondere gilt auch jede Internetnutzung als Täuschungsversuch.



Königspython
Foto: Holger Krisp, Ulm