



[bwinf.de/jugendwettbewerb](http://bwinf.de/jugendwettbewerb)

# JUGENDWETTBEWERB INFORMATIK

## 2020: Logonauten



Zum Einstieg ins Programmieren  
für Schülerinnen und Schüler  
der Jahrgangsstufen 5 bis 13.

**1. Runde:**  
**24. Februar bis 8. März**

**2. Runde:**  
**23. März bis 5. April**

Teilnehmen auf: [wettbewerb.jwinf.de](http://wettbewerb.jwinf.de)

Hier kannst du dich auch auf den Wettbewerb  
vorbereiten, selbst wenn du keine Vorkenntnisse  
hast, zum Beispiel beim Probewettbewerb:  
20. Januar bis 20. Februar

3. Runde für die Besten der beiden Online-Runden:  
1. September bis 23. November

Kontakt: [jwinf@bwinf.de](mailto:jwinf@bwinf.de)



Bundesweite  
Informatikwettbewerbe

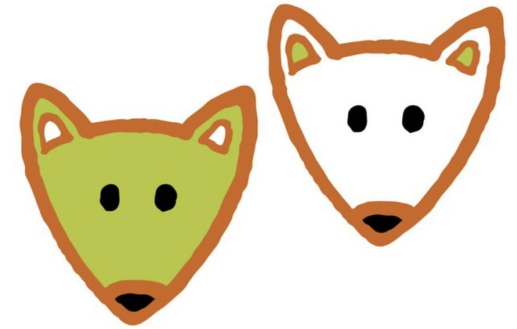


InfoLabSaar



# Ablauf

- 15:10 Uhr **Einloggen** beim JwInf [wettbewerb.jwinf.de](http://wettbewerb.jwinf.de)
- 15:20 Uhr **Trainieren** Teil I
  - a. [Einführung](#) (mit Murmeln)
  - b. Übung Roboter -> [Murmeln verschieben](#)
  - c. Bonus: Labyrinth, Zick-Zack
- 16:00 Uhr **Pause**
- 16:15 Uhr **Trainieren** Teil II
  - a. [Kisten schieben \(Sokoban\)](#)
  - b. [Juna und Juno](#) (Textverarbeitung)
  - c. Bonus: Übung Ein-/Ausgabe (Textverarbeitung)
  - d. Weitere Übungsaufgaben: Schildkröte, ...
- 17:00 Uhr **Pause**
- 17:15 Uhr Start **Probewettbewerb**



- Einloggen -

- Startseite
- Entdecken
- Trainieren
- Wettbewerb

## Die dritte Runde des JwInf 2019 ist beendet

Alle Einsendungen wurden bewertet, die Ergebnisse werden in Kürze im [PMS](#) veröffentlicht.

## JwInf 2020 kurz vor dem Start

Am **13. Januar** beginnt offiziell die **Anmeldung** von TeilnehmerInnen für den JwInf 2020. Vom **20. Januar bis 20. Februar** können angemeldete SchülerInnen die Wettbewerbsplattform in einem **Probewettbewerb** ausprobieren.

Die Termine der Online-Runden lauten:

- 1. Runde: 24. Februar. bis 8. März 2020;**
- 2. Runde: 23. März bis 5. April 2020**

Weitere Einzelheiten finden sich unter [bwinf.de/jugendwettbewerb/2020/](http://bwinf.de/jugendwettbewerb/2020/).

Den Probewettbewerb finden Sie unter „Wettbewerb“ -> „Jugendwettbewerb Informatik“.

# Der Jugendwettbewerb Informatik

## Was ist der Jugendwettbewerb Informatik?



Deutsch ▾

Badges

English

Français

Русский

Anmelden

Wähle eine der folgenden Authentifizierungsmethoden aus:

Login, Email or Participation code ▲

**Login, Email or Participation code**

Eingeloggt bleiben

Login

[Account anlegen](#)

PMS



Anmelden

**Benutzername oder E-Mail-Adresse**

jw\_ils\_dbe

**Passwort**

.....

Eingeloggt bleiben

Login

[Passwort vergessen?](#)

[Select another authentication method](#)



## Profil

Nur benötigte oder empfohlene Felder anzeigen

**Vorname (\*)** ?

**Nachname (\*)** ?

**Grade for the school year 2019-2020**

12 (13 bei G9)

**Geschlecht (\*)** ?

männlich

weiblich

Speichern

Profil

Nur benötigte oder empfohlene Felder anzeigen



**Vorname (\*)** ?

Kerstin

**Nachname (\*)** ?

Reese

**Grade for the school year 2019-2020**

7

**Geschlecht (\*)** ?

männlich

weiblich

Speichern



JwInf &gt; Startseite

Startseite

Ankündigungen

Entdecken

Trainieren

Wettbewerb

## Die dritte Runde des JwInf 2019 ist beendet

Alle Einsendungen wurden bewertet, die Ergebnisse sind nun veröffentlicht.

## JwInf 2020 kurz vor dem Start

Am 18. Februar 2020 haben wir die TeilnehmerInnen für den JwInf 2020 benachrichtigt. Die gemeldeten SchülerInnen sind nun eingeladen, den Wettbewerb auszuprobieren.

Die Wettbewerbsrunden lauten:  
- 1. Runde: 18. Februar bis 8. März 2020;  
- 2. Runde: 23. März bis 5. April 2020

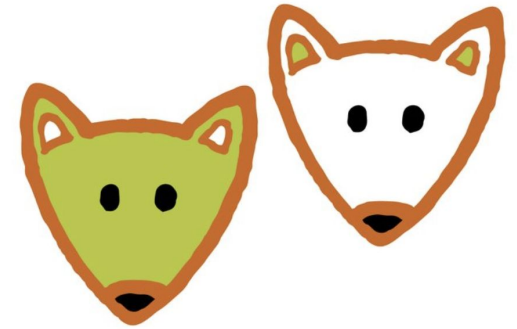
Weitere Einzelheiten finden sich unter [bwinf.de/jugendwettbewerb/2020/](http://bwinf.de/jugendwettbewerb/2020/).

Den Probewettbewerb finden Sie unter „Wettbewerb“ -> „Jugendwettbewerb Informatik“.

**Bitte den Wettbewerb noch nicht starten!  
Wir trainieren erst.**

# Der Jugendwettbewerb Informatik

## Was ist der Jugendwettbewerb Informatik?



- Trainieren -

- Startseite
- Ankündigungen
- Entdecken
- Trainieren**
- Wettbewerb

- Übersicht
- Einführung
- Schildkröte
- Juna und Juno
- Sokoban
- Übung: Roboter
- Übung: Eingabe und Ausgabe
- Beispiele
- Listen und Funktionen
- Freie Programmierumgebungen

- Startseite
- Ankündigungen
- Entdecken
- Trainieren**
- Wettbewerb

- Übersicht
- Einführung**
- Schildkröte
- Juna und Juno
- Sokoban
- Übung: Roboter
- Übung: Eingabe und Ausgabe
- Beispiele
- Listen und Funktionen
- Freie Programmierumgebungen

JwInf &gt; Trainieren &gt; Einführung

- Übersicht
- Einführung**
- Schildkröte
- Juna und Juno
- Sokoban
- Übung: Roboter
- Übung: Eingabe und Ausgabe
- Beispiele
- Listen und Funktionen
- Freie Programmierumgebungen

- Einleitung: Bausteine zusammensetzen
- Befehlsfolgen
- Schleifen
- Mehr Schleifen
- Bedingte Anweisungen
- Abschluss: Haus malen

JwInf > Trainieren > Einführung > Befehlsfolgen

### Befehlsfolgen

AUFGABENSTELLUNG

Version☆☆☆    Version☆☆☆☆    Version☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter so, dass er zur blauen Murmel geht, die Murmel aufhebt, dann zum Loch geht und die Murmel dort ablegt.

Noch 13 von 20 Bausteinen verfügbar.

gehe nach rechts    Roboter-Programm

gehe nach links

hebe Murmel auf

lege Murmel ab

Ausführen und bewerten

Deine beste Antwort wieder laden.

JwInf &gt; Trainieren &gt; Übung: Roboter

Übersicht

Einführung

Schildkröte

Juna und Juno

Sokoban

Übung: Roboter

Übung: Eingabe und Ausgabe

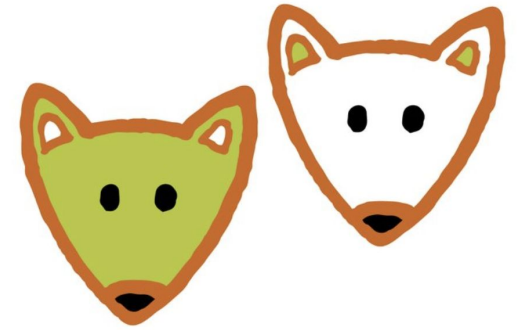
Beispiele

Listen und Funktionen

Freie Programmierumgebungen

## Übung: Roboter

 Labyrinth Murmeln verschieben Zick-Zack



- Pause -

JwInf > Trainieren > Sokoban

Übersicht

Einführung

Schildkröte

Juna und Juno

Sokoban

Übung: Roboter

Übung: Eingabe und Ausgabe

Beispiele

Listen und Funktionen

Freie Programmierumgebungen

Freie Programmierumgebungen -

## Sokoban



Kisten verschieben

Mehr Kisten verschieben



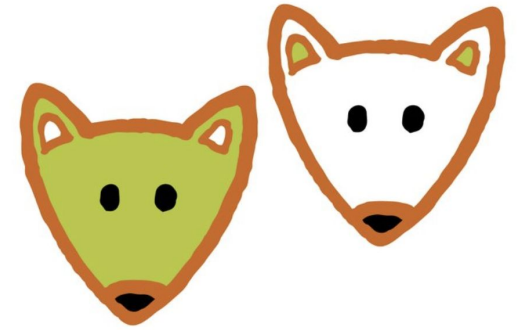
JwInf > Trainieren > Übung: Eingabe und Ausgabe

- Übersicht
- Einführung
- Schildkröte
- Juna und Juno
- Sokoban
- Übung: Roboter
- Übung: Eingabe und Ausgabe**
- Beispiele
- Listen und Funktionen
- Freie Programmierumgebungen

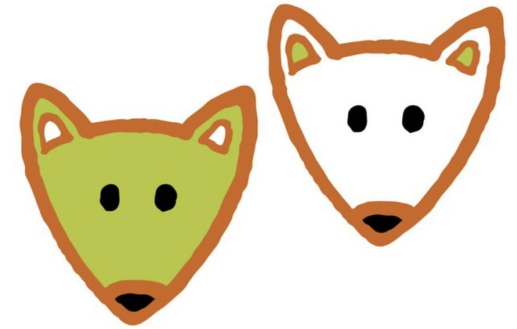
## Übung: Eingabe und Ausgabe



- Text verändern
- Umsortieren
- Text kopieren



- Pause -



- Zum Wettbewerb -

JwInf &gt; Startseite

Startseite

Ankündigungen

Entdecken

Trainieren

Wettbewerb

## Die dritte Runde des JwInf 2019 ist beendet

Alle Einsendungen wurden bewertet, die Ergebnisse werden in Kürze im [PMS](#) veröffentlicht.

## JwInf 2020 kurz vor dem Start

Am **13. Januar** beginnt offiziell die **Anmeldung** von TeilnehmerInnen für den JwInf 2020. Vom **20. Januar bis 20. Februar** können angemeldete SchülerInnen die Wettbewerbsplattform in einem **Probewettbewerb** ausprobieren.

Die Termine der Online-Runden lauten:  
**1. Runde: 24. Februar. bis 8. März 2020;**  
**2. Runde: 23. März bis 5. April 2020**

Weitere Einzelheiten finden sich unter [bwinf.de/jugendwettbewerb/2020/](http://bwinf.de/jugendwettbewerb/2020/).

Den Probewettbewerb finden Sie unter „Wettbewerb“ -> „Jugendwettbewerb Informatik“.

# Der Jugendwettbewerb Informatik

## Was ist der Jugendwettbewerb Informatik?

JwInf > Wettbewerb

Startseite

Ankündigungen

Entdecken

Trainieren

Wettbewerb



## Wettbewerb



Jugendwettbewerb Informatik

Informationen zum Probewettbewerb

Browserunterstützung

FAQ: Häufige Fragen

JwInf > Wettbewerb > Jugendwettbewerb Informatik

Jugendwettbewerb Informatik

## Jugendwettbewerb Informatik



Informationen zum  
Probewettbewerb

Browserunterstützung

FAQ: Häufige Fragen

Probewettbewerb JwInf 2020

## Probewettbewerb JwInf 2020

 Die Aufgaben

**Falls du einen Gruppencode von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer bekommen hast, gib ihn hier ein. Danach wird dir ein Teilnahmecode angezeigt – den musst du dir unbedingt aufschreiben und aufheben!**

JwInf > Wettbewerb > Jugendwettbewerb Informatik > Probewettbewerb JwInf 2020 > Die Aufgaben

Die Aufgaben

# Die Aufgaben





Den Wettbewerb jetzt starten





## Die Aufgaben



-  Murmeln
-  Reflexion
-  Kisten verschieben
-  Wichtiger Text