

Informatik

Pixelbilder

Spiel: Verflixt verpixelt



- Drei Runden



Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



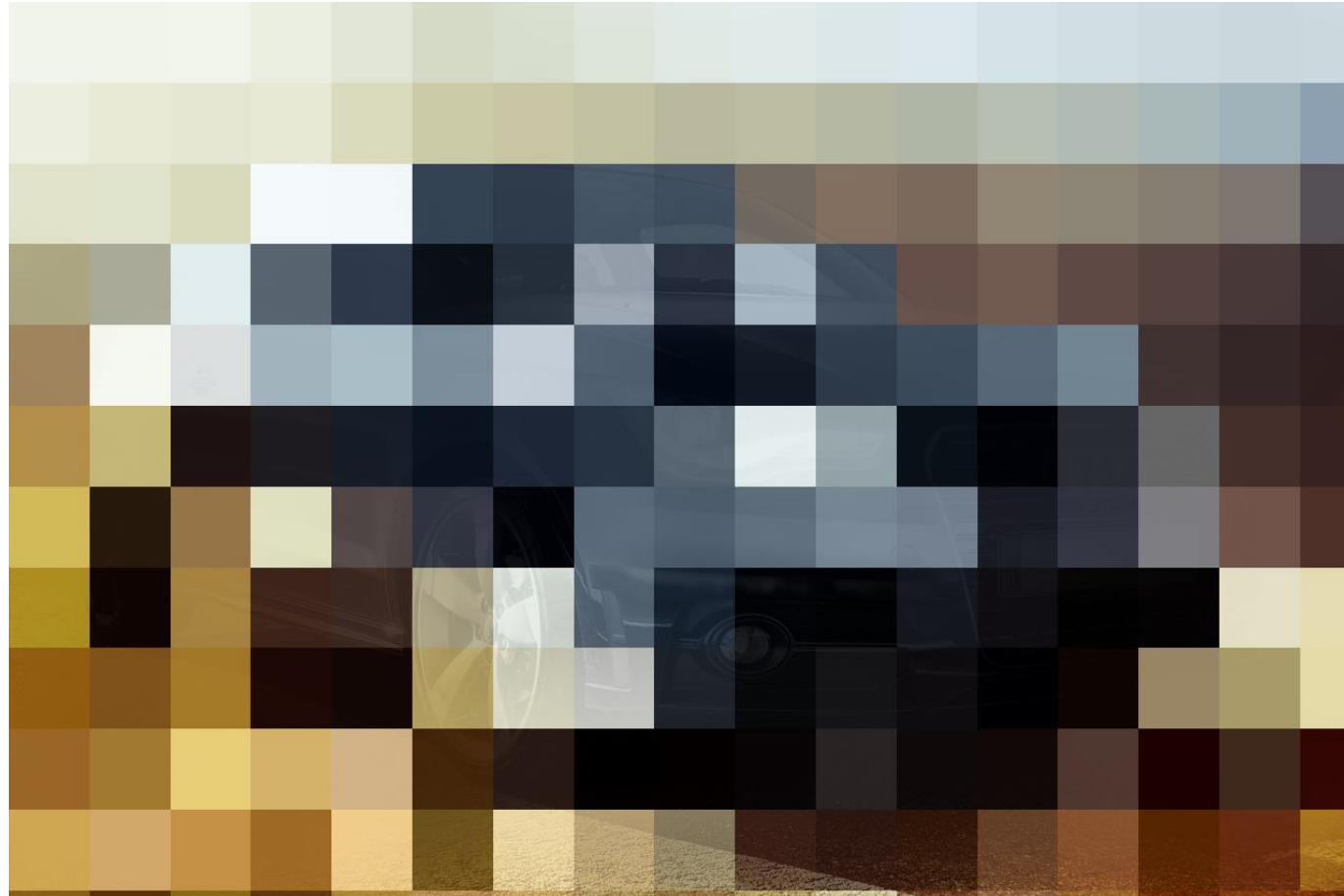
Verflixt verpixelt



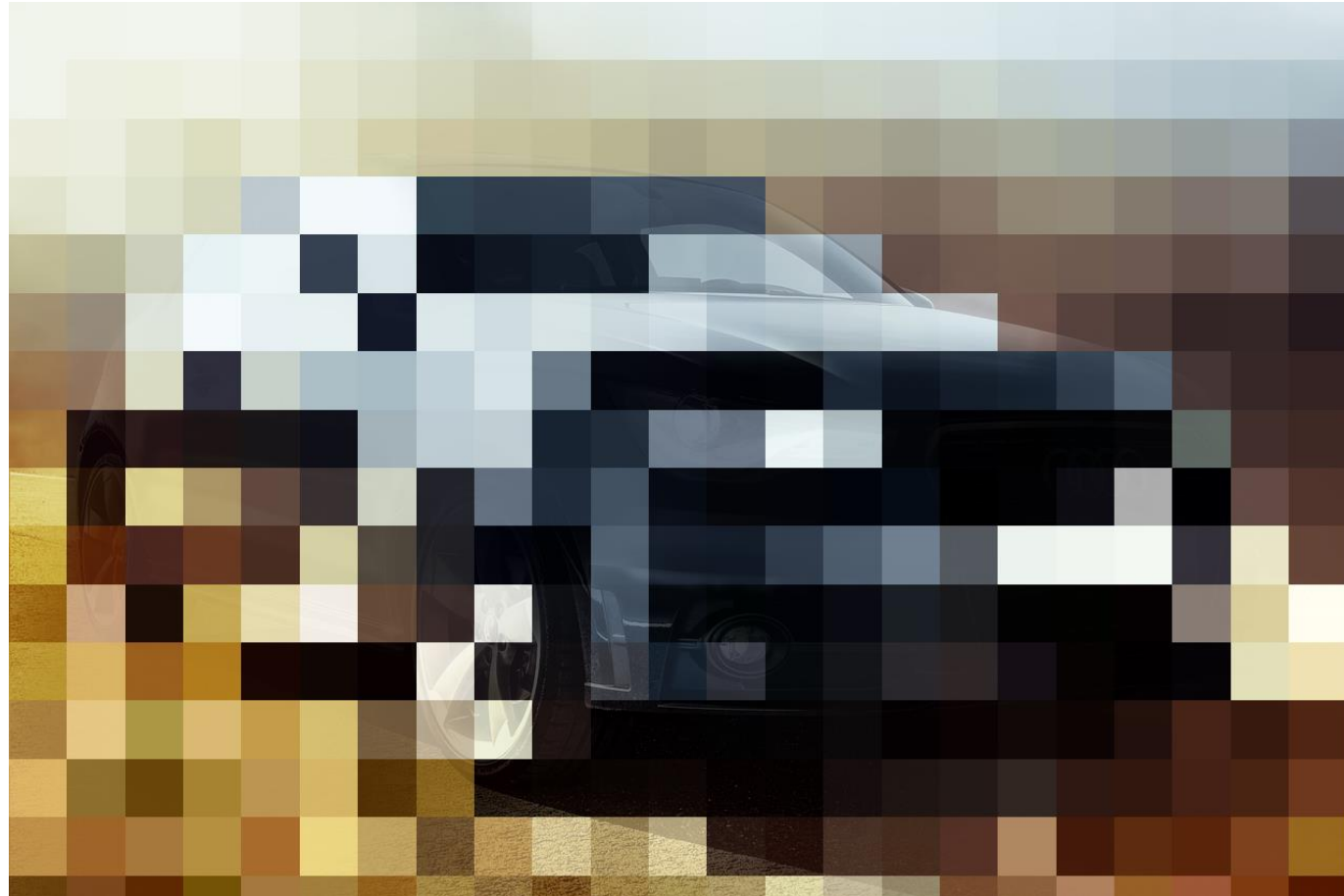
Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



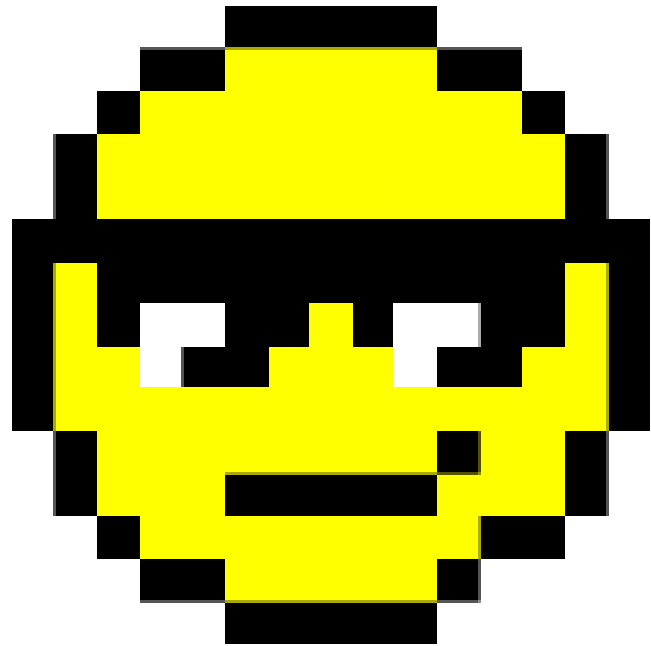
Verflixt verpixelt



Verflixt verpixelt



Farbige Bilder



Mein Informatik-Ziel

Mein Informatik-Ziel

Ich melde mich mindestens 2x
in der Stunde.

Wenn beide Finger angekreuzt
sind, dann hast du dein Ziel
erreicht!



Mein Informatik-Ziel

Ich melde mich leise und rufe
nicht rein.

Wenn ein oder zwei Finger
noch da sind, dann hast du
dein Ziel erreicht!



Ablauf der Stunde



Verflixt verpixelt



PPM-Format



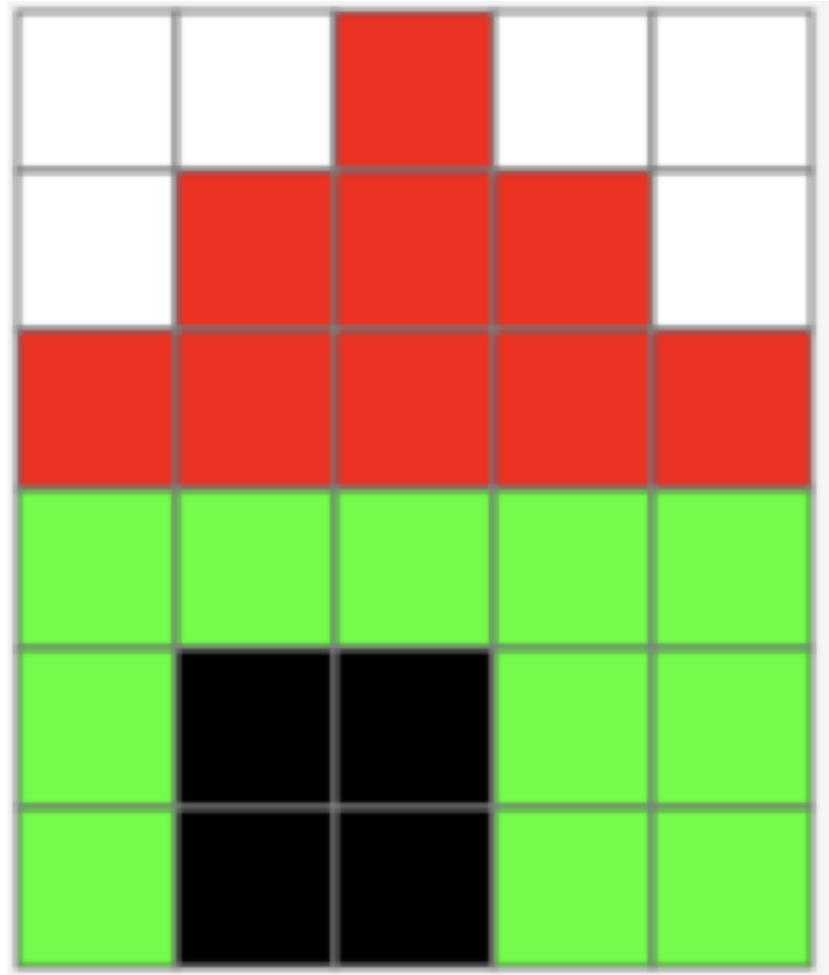
Pixelbilder im PPM-Format erstellen



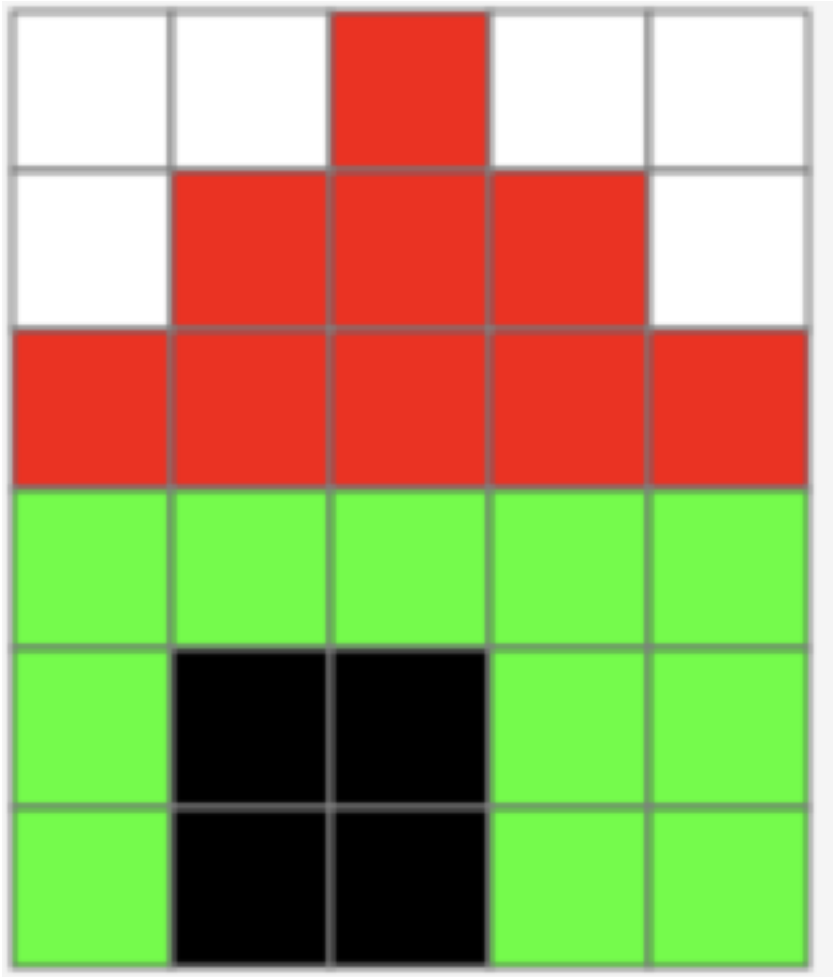
Mein Informatik-Ziel



PPM-Format



PPM-Format



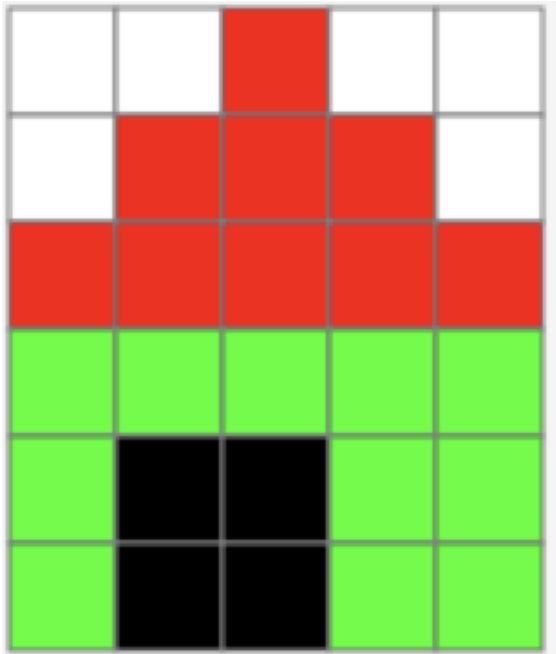
```

1 1 1   1 1 1   1 0 0   1 1 1   1 1 1
1 1 1   1 0 0   1 0 0   1 0 0   1 1 1
1 0 0   1 0 0   1 0 0   1 0 0   1 0 0
0 1 0   0 1 0   0 1 0   0 1 0   0 1 0
0 1 0   0 0 0   0 0 0   0 1 0   0 1 0
0 1 0   0 0 0   0 0 0   0 1 0   0 1 0

```



PPM-Format



1 1 1	1 1 1	1 0 0	1 1 1	1 1 1
1 1 1	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 1 1
1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0
0 1 0	0 1 0	0 1 0	0 1 0	0 1 0
0 1 0	0 0 0	0 0 0	0 1 0	0 1 0
0 1 0	0 0 0	0 0 0	0 1 0	0 1 0

Rot= 1 0 0

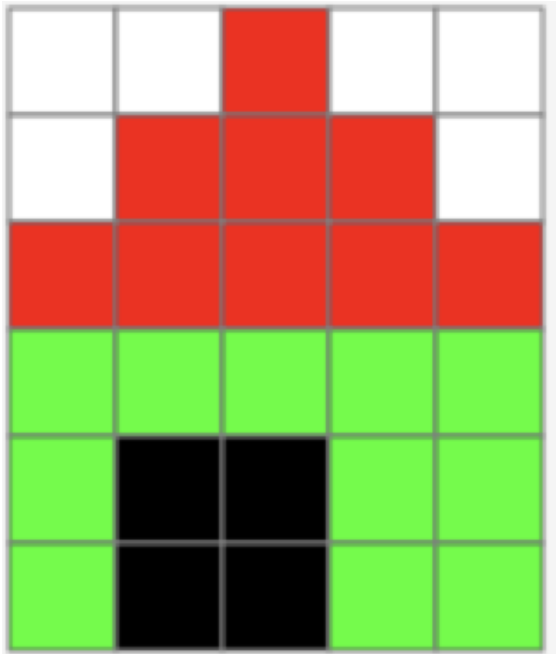
Weiß= 1 1 1

Grün=

Schwarz=



PPM-Format



1 1 1	1 1 1	1 0 0	1 1 1	
1 1 1		1 0 0	1 0 0	1 1 1
1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0
0 1 0	0 1 0	0 1 0	0 1 0	0 1 0
0 1 0	0 0 0	0 0 0	0 1 0	0 1 0
0 1 0	0 0 0	0 0 0	0 1 0	0 1 0

Rot= 1 0 0

Weiß= 1 1 1

Grün= 0 1 0

Schwarz= 0 0 0



PPM-Format

- PPM steht für **Portable Pixmap**.
- PPM ist ein Textdateiformat zur Darstellung von **bunten Bildern**.
- Der Kopf eines PPM-Dokuments beginnt mit **P3**.



Ablauf der Stunde



Verflixt verpixelt



PPM-Format



Pixelbilder im PPM-Format erstellen



Mein Informatik-Ziel



Pixelbilder im PPM-Format erstellen



Aufgabe 1: Erstellt für euer farbiges Pixelbild einen 0-1 Code (AB 1).

Tauscht das AB 1 mit einem anderen Team.

Aufgabe 2: Erstellt für den 0-1 Code des anderen Teams das entsprechende Pixelbild dazu. Male die Kästchen in den entsprechenden Farben an (AB 2).

FERTIG? Bild an die Tafel hängen! + Sternchen-Aufgabe



Pixelbilder im PPM-Format erstellen



Farbige Pixelbilder

Aufgabe 1: Erstellt für euere farbiges Pixelbild einen 0-1 Code.

Benutze folgende Farbcodes:

0 0 0 = Schwarz

1 1 1 = Weiß

0 1 0 = Grün

1 0 0 = Rot

0 0 1 = Blau

1 1 0 = Gelb



1 0 0				

Farbige Pixelbilder

Aufgabe 2: Erstellt für den 0-1 Code des anderen Teams das entsprechende Pixelbild dazu. Male die Kästchen in den entsprechenden Farben an.

Benutze folgende Farbcodes:

0 0 0 = Schwarz

1 1 1 = Weiß

0 1 0 = Grün

1 0 0 = Rot

0 0 1 = Blau

1 1 0 = Gelb





Pixelbilder im PPM-Format erstellen

Team 1: Nebenraum

Team 2: Nebenraum

Team 3: Klassenraum

Team 4: Klassenraum

Team 1 und 3 tauschen ihr Arbeitsblatt.

Team 2 und 4 tauschen ihr Arbeitsblatt.



Pixelbilder im PPM-Format erstellen



Aufgabe 1: Erstellt für euer farbiges Pixelbild einen 0-1 Code (AB 1).

Tauscht das AB 1 mit einem anderen Team.

Aufgabe 2: Erstellt für den 0-1 Code des anderen Teams das entsprechende Pixelbild dazu. Male die Kästchen in den entsprechenden Farben an (AB 2).

FERTIG? Bild an die Tafel hängen! + Sternchen-Aufgabe



Ablauf der Stunde



Verflixt verpixelt



PPM-Format



Pixelbilder im PPM-Format erstellen



Mein Informatik-Ziel



Kontrolle: Mein Informatik-Ziel

Mein Informatik-Ziel

Ich melde mich mindestens 2x
in der Stunde.

Wenn beide Finger angekreuzt
sind, dann hast du dein Ziel
erreicht!



Mein Informatik-Ziel

Ich melde mich leise und rufe
nicht rein.

Wenn ein oder zwei Finger
noch da sind, dann hast du
dein Ziel erreicht!



Ablauf der Stunde



Verflixst verpixelt



PPM-Format



Pixelbilder im PPM-Format erstellen



Mein Informatik-Ziel



Ausblick

Farbige Bilder (digital)

