OESTERREICHISCHE COMPUTER GESELLSCHAFT ®
AUSTRIAN COMPUTER SOCIETY

Teilnahme am Biber der Informatik

1. Anmeldung

- Gehe auf den Link „Anmelden“.
- Gib **Benutzernamen und Passwort** ein, die du von deiner Lehrkraft bekommen hast.
- Eventuell persönliche Daten eingeben.

---

2. Auswahl der Altersstufe

- Klicke auf „Wettbewerbe“, um die Übersicht aller Wettbewerbe zu sehen.

- Wähle den Wettbewerb, der **für deine Klassenstufe** passend ist.
  ⚠ Achtung: Diese Auswahl kann **nicht mehr rückgängig gemacht werden**.

---

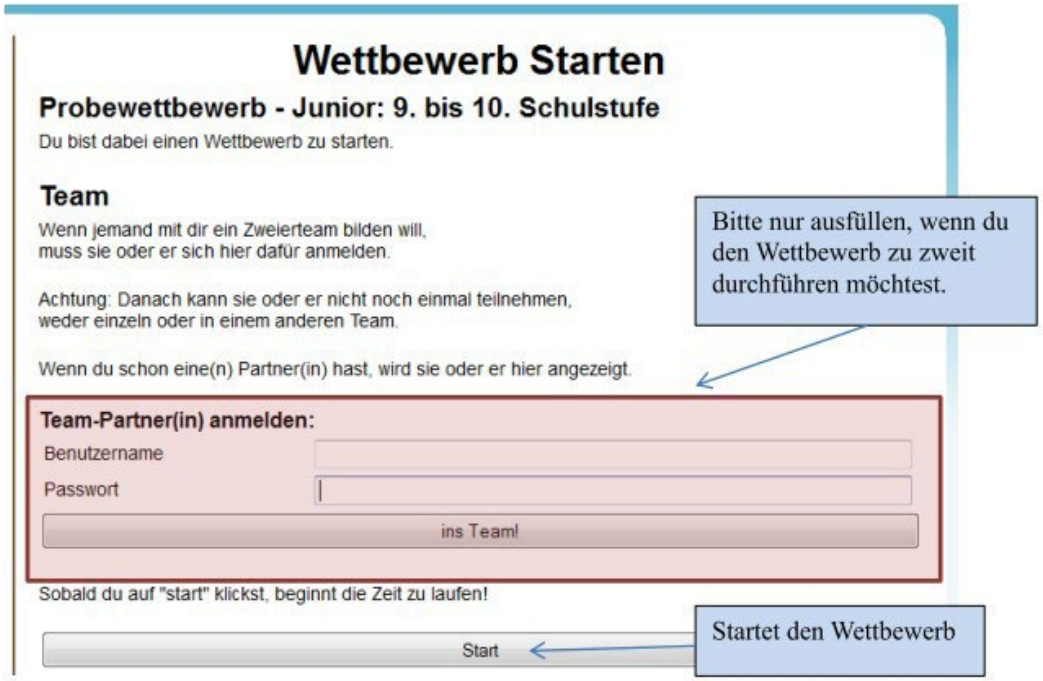
3. Einzel- oder Teammodus

Einzelmodus

- Wenn du alleine teilnehmen willst, lasse das Feld „Team-Partner(in) anmelden“ leer.
- Klicke auf **Start**, um zu beginnen.

Teammodus

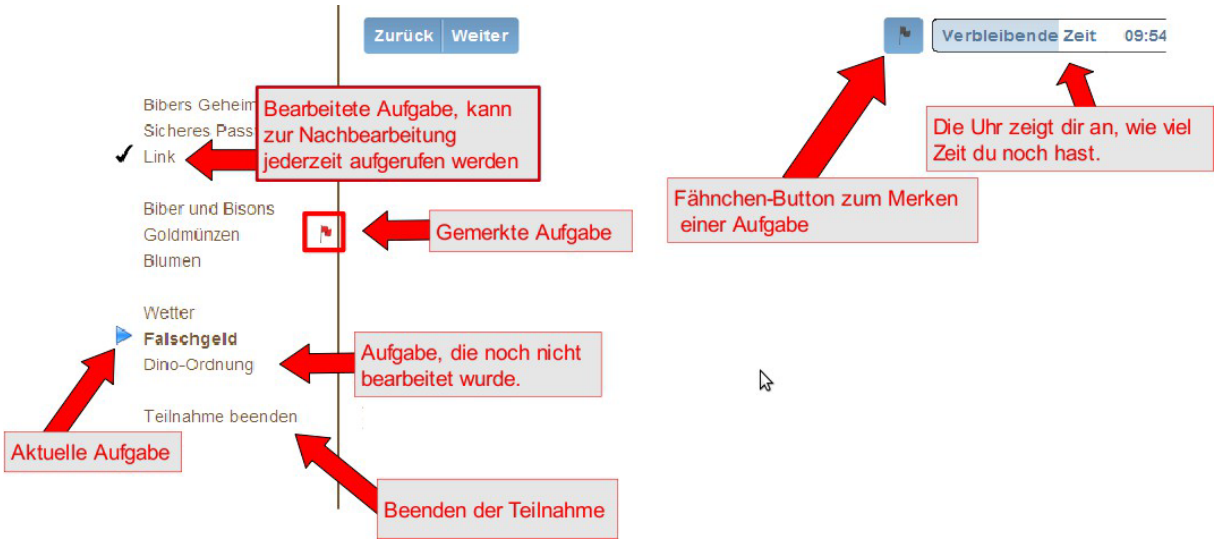
- Wenn du zu zweit teilnehmen willst:
    1. Trage Benutzername und Passwort deines Team-Partners/deiner Team-Partnerin ein.
    2. Klicke auf **ins Team!**.
    3. Danach Starten.



---

4. Bearbeitung der Aufgaben

- **Aufgabentitel** erscheinen am linken Rand. Dort kannst du einzelne Aufgaben auswählen oder mit **Zurück/Weiter** navigieren.
- **Multiple-Choice-Aufgaben**: Eine von vier Antworten ist richtig. Auswahl per Klick.
- **Offene Aufgaben**: Lösung von Hand eingeben.
- **Symbole zur Orientierung**:
  - 🔷 Blaues Dreieck → Aufgabe gerade bearbeiten
  - ✓ Häkchen → Aufgabe bearbeitet
  - ⚑ Fähnchen → Aufgabe markieren, um später darauf zurückzukommen
- **Antworten ändern**: Über „Antwort zurücknehmen“ kannst du Antworten löschen und neue auswählen.
- **Unbeantwortete Aufgaben** werden nicht bewertet.
- **Antworten ändern**: Über **„Antwort zurücknehmen“** kannst du Antworten löschen oder ändern.
- **Zeitkontrolle**: Oben rechts siehst du eine Uhr mit der verbleibenden Zeit.
- **Beenden des Wettbewerbs**: Ganz unten links auf **„Teilnahme beenden“** klicken (Sicherheitsabfrage folgt). ⚠ Achtung: Nach Beendigung kannst du den Wettbewerb **nicht mehr bearbeiten**.



---

5. Punktevergabe

- Jede Altersgruppe hat **18 Aufgaben** (je 6 leicht, mittel, schwer).
- Punkte:
  - Richtige Antwort → Punkte gutgeschrieben
  - Falsche Antwort → Punkte abgezogen
  - Keine Antwort → Punktestand unverändert

Schwierigkeitsstufe	Punktezahl richtig	Punktezahl falsch	Punktezahl keine Antwort
leicht	+6	-2	0
mittel	+9	-3	0
schwer	+12	-4	0

- Wenn du unsicher bist, wähle **„Nicht beantworten“**, statt zu raten.

---

6. Ergebnisse

- Dein Ergebnis erscheint am Ende der Woche unter **„Score“**.
- Schulinterne und österreichweite Platzierung teilt deine Lehrkraft mit.

🎉 **Viel Spaß beim Biber der Informatik!**