

# Mathehelfer Bruchrechnen

Ein Hackathon für Kinder und Jugendliche

Norbert Seulberger, Dataport AöR

September 2022

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Die Aufgabenstellung</b>	<b>2</b>
<b>2 Algorithmen</b>	<b>3</b>
<b>3 Funktionen</b>	<b>4</b>
<b>4 MathML</b>	<b>5</b>
<b>5 Aufgabenblatt MathML</b>	<b>6</b>
5.1 Aufgabe: Anzeige der HTML-Datei . . . . .	6
5.2 Aufgabe: Ansicht der HTML-Datei im Editor . . . . .	6
5.3 Aufgabe: Die Beschreibung der beiden Umrechnungen . . . . .	7

# 1 Die Aufgabenstellung

Der Mathehelfer Bruchrechnen kann in der Grundversion Brüche und Kommazahlen ineinander umrechnen. Außerdem können Brüche gekürzt werden.

Die Darstellung der Umrechnungen erfolgt in einem Browser. Dabei werden die Brüche grafisch schön mit Zähler, Nenner und Bruchstrich dargestellt wie in einem Mathematikbuch.

Es sind also beispielsweise folgende Operationen möglich:

$$\frac{6}{8} = \frac{3}{4}$$

$$\frac{3}{4} = 0.75$$

$$0.8 = \frac{4}{5}$$

Dabei geben wir die linke Seite fest vor und berechnen die rechte Seite jeweils mit einem Programm. Wir schreiben jeweils eine eigene Funktion, also drei Funktionen, die

- einen Bruch kürzt,
- einen Bruch in eine Kommazahl umrechnet oder
- eine Kommazahl in einen Bruch umwandelt.

Als Programmiersprache verwenden wir Python.

Die Formelzeile tragen wir automatisch in eine kleine Web-Seite ein, die wir uns im Browser ansehen. Dabei beschreiben wir die Formel in einer speziellen HTML-Sprache für mathematische Formeln: MathML.

Die Sprache MathML ist sehr einfach. Allerdings muss man sehr viel Text eingeben, um eine Formel mit MathML zu beschreiben. Daher schreiben wir ein Programm, das die Formel automatisch in MathML ausdrückt.

## 2 Algorithmen

Ein Algorithmus ist die eindeutige Beschreibung eines Verfahrens, um eine bestimmte Aufgabe zu lösen.

Beispielsweise lautet ein möglicher Algorithmus, um den Mittelwert zweier ganzer Zahlen zu berechnen:

- Nimm zwei Zahlen entgegen.
- Gib den beiden Zahlen Namen, z.B. a und b.
- Bilde die Summe der beiden Zahlen.
- Teile die Summe durch 2.
- Gib das Ergebnis der Division zurück.

## 3 Funktionen

Eine Funktion ist ein kleines Teilprogramm, das eine spezifische Aufgabe löst. Für bestimmte Eingabewerte erhält man immer dasselbe Ergebnis.

### 3.1 Beispiel: Eine Funktion zur Mittelwertberechnung zweier Zahlen

Der Algorithmus lautet:

## 4 MathML

MathML ist eine einfache Markup-Sprache, die in HTML-Dokumenten dazu verwendet werden kann, um mathematische Formeln darzustellen.

## 5 Aufgabenblatt MathML

### 5.1 Aufgabe: Anzeige der HTML-Datei

Schau dir im Firefox-Browser die Datei `manuell.html` an. Die Anzeige sollte etwa so aussehen:

$$\frac{6}{8} = \frac{3}{4}$$

Hier kannst du die Formeln für das Umrechnen eines Bruchs in eine Dezimalzahl und umgekehrt einfügen.

### 5.2 Aufgabe: Ansicht der HTML-Datei im Editor

Schau dir jetzt dieselbe Datei im Editor der Entwicklungsumgebung an. Der Text sieht etwa so aus:

Listing 1: Die Datei `manuell.html`

```
<!doctype html>
<html lang="de">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Bruchrechnen</title>
  </head>
  <body>
    <p>
      <math>
        <mfrac>
          <mi>6</mi>
          <mi>8</mi>
        </mfrac>
        <mo>=</mo>
        <mfrac>
          <mi>3</mi>
          <mi>4</mi>
        </mfrac>
      </math>
    </p>
    <p>
      Hier kannst du die Formeln für das Umrechnen ...
```

```
</p>  
</body>  
</html>
```

Kannst du die Element entdecken, die für die Darstellung des Kürzens der beiden Brüche stehen?

### 5.3 Aufgabe: Die Beschreibung der beiden Umrechnungen

Füge in die Datei `manuell.html` den Text in der MathML-Sprache ein, so dass die beiden Umrechnungen dargestellt werden (zusätzlich zur Formel für das Kürzen). Der Text „Hier kannst du ...“ darf überschrieben werden.

$$\frac{6}{8} = \frac{3}{4}$$

$$\frac{3}{4} = 0.75$$

$$0.8 = \frac{4}{5}$$

Überprüfe das Ergebnis im Firefox-Browser.