

Vorlesung

Grundlagen der Informatik für Ingenieure I

G. Bolch, C.-U. Linster, F.-X. Wurm

Informatik 4

SS 2004

Grundlagen der Informatik für Ingenieure I

1 Inhalt

- Kapitel 1: Einführung 19
- Kapitel 2: Einführung in Java 24
- [Background 1](#): Einführung in UNIX 40
- [Background 2](#): Beispielsitzung 14
- Kapitel 3: OOP-Paradigma 24
- Kapitel 4: Java-Sprachkonstrukte 77
- Kapitel 5: Klassen, Objekte, Methoden 83
- Kapitel 6: Java-Applets 31
- Kapitel 7: Einfache Graphik 26

1 Inhalt

- [Background 3](#): Rechnerarchitektur 18
- Kapitel 8: AWT Abstract Windows Toolkit (Teil 1) 45
- Kapitel 9: Programming in the Large/Small 14
- [Background 5](#): Prozessverwaltung 31
- Kapitel 10: Interaktivität und Ereignisbehandlung (Eventhandling) 26
- Kapitel 11: Threads, Images, Animation and Sound 32
- [Background 4](#): Dateisystem (Betriebsschnittstelle) 43
- Kapitel 12: Ausnahmebehandlung, Fehlersituationen (Exceptionhandling) 23
- Kapitel 13: Streams, I/O (Java-Ein-/Ausgabesystem) 37
- Kapitel 14: Datenstrukturen 43
- Kapitel 15: AWT Abstract Windows Toolkit (Teil 2) 60

1 Inhalt

- [Background 6](#): Speicherverwaltung 31
- [Background 7](#): Rechnernetze 37
- Kapitel 16: Parallele und Verteilte Systeme 37
- Kapitel 17: Vermischtes 7
- Kapitel 18: Programmiersprachen im Vergleich 9
- Kapitel 19: Repetitorium 26