

Einführung in die Informatik

Einleitung

Organisatorisches, Motivation, Herangehensweise

Wolfram Burgard

Vorlesung

Zeit und Ort:

Dienstags 10:00 - 12:00 Uhr

Donnerstags 10:00 - 12:00 Uhr

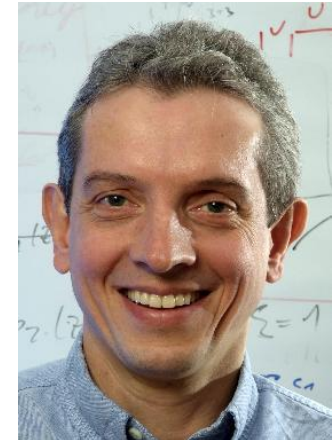
Gebäude 101 HS 00-036

Informationen zur Vorlesung, Aufzeichnungen, Übungszettel:

<http://ais.informatik.uni-freiburg.de/teaching/>

Dozenten

- Prof. Dr. Wolfram Burgard
Gebäude 079, Raum 1010
Sprechstunden: n.V.
Email: burgard@informatik.uni-freiburg.de
Tel: 0761 203-8006/8026
<http://www.informatik.uni-freiburg.de/~burgard/>



Übungen

Organisation der Übungen:

- Markus Kuderer
Email: kudererm@informatik.uni-freiburg.de
<http://www.informatik.uni-freiburg.de/~kudererm/>
- Jörg Röwekämper
Email: roewekae@informatik.uni-freiburg.de
<http://www.informatik.uni-freiburg.de/~roewekae/>
- Henrik Kretzschmar
Email: kretzsch@informatik.uni-freiburg.de
<http://www.informatik.uni-freiburg.de/~kretzsch/>



Übungsgruppen

Tutoren:

- Daniel Leinfelder
- David Zügel
- Thorsten Engesser
- Markus Grützner
- Johanna Goetz
- Diana Vogel
- Tim Schulte

Zeit und Ort:

- Eine zweistündige Übung pro Woche
- Übungsbeginn: 2. Semesterwoche
- Termine: Siehe Homepage der Vorlesung
- Anmeldung über das Internet (Vorlesungsportal)

Von Studenten zu erbringende Leistungen

- Voraussetzung für die Zulassung zur Klausur sind 50% bearbeitete Übungsaufgaben: Es wird pro Aufgabe ein grünes Label vergeben, wenn die Aufgabe sinnvoll bearbeitet wurde. Am Ende des Semesters müssen 50% der Aufgaben grün sein.
- Die aktive Teilnahme an den Übungen ist nicht verpflichtend, aber empfohlen.
- **Benotete Klausur am Ende des Semesters**
- Nachklausur oder zweite mündliche Prüfung

Übungszettel

- Ausgabe immer dienstags
- **Abgabe immer freitags bis 12:00 Uhr** in der folgenden Woche
- Bearbeitungszeit: **9 Tage**

Ziele dieser Vorlesung

Sie sollen in dieser Vorlesung Grundkenntnisse erlernen über

- Programmierung
- Modellierung
- Entwicklung
- Analyse
- Java
- Haskell
- ...

Was ist Informatik?

Informatik Duden:

„Wissenschaft von der systematischen Verarbeitung von Informationen, besonders der automatischen Verarbeitung mit Hilfe von Digitalrechnern (Computern).“

Association of Computing Machinery (ACM):

“Computer science is the systematic study of algorithms and data structures, specifically

1. their formal properties,
2. their mechanical and linguistic realizations, and
3. their applications.”

Aspekte der Informatik?

- Technische Realisierung
- Effiziente Verfahren
- Theorie
- Programmiersprachen
- Techniken zur Programmentwicklung
- ...

Computer ...

- Was ist ein **Computer**?
- Kann man diesen Begriff **präzise definieren**?
- In welcher Form tauchen Computer im **täglichen Leben** auf?



Computer ...

Was ist ein Computer?

Informatik Duden: „(engl.: to compute = rechnen, berechnen; ursprünglich aus dem lat. computare = berechnen ...): *Universell einsetzbares Gerät zur automatischen Verarbeitung von Daten.*“

Im täglichen Leben: Maschinen, die für uns Werte berechnen (z.B. Steuern), die uns helfen, Briefe zu schreiben, die unsere Autos kontrollieren, mit deren Hilfe Daten analysiert werden ...

... und Programme

Was eigentlich ist ein Programm?

... und Programme

Was ist ein Programm?

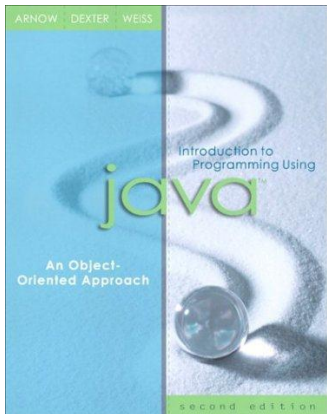
Zunächst: *Verarbeitungsvorschrift, die so präzise ist, dass sie von einem Computer ausgeführt werden kann.*

- Programme werden in speziellen Sprachen, so genannten *Programmiersprachen* formuliert.
- Der Inhalt eines Programms ist der *Code*.
- Computer führen Programme aus.

In diesem Kurs: Grundlagen der Informatik und Methodik der Programmierung am Beispiel von Java und Haskell



Buch zur Vorlesung



Introduction to Programming Using Java: An Object-Oriented Approach, 2. Auflage, David Arnow, Scott Dexter, Gerald Weiss, ISBN 0-321-20006-3

Weitere Literatur auf der Vorlesungsseite oder unter

<http://ais.informatik.uni-freiburg.de/teaching/ws12/info/java.php>

und auf den Java Seiten von Oracle

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/index.html>

Java Tutorials Online

Java Tutorials auf den Java Seiten von Oracle

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/>



The Java™ Tutorials

Search
Feedback

The Java Tutorials are practical guides for programmers who want to use the Java programming language to create applications. They include hundreds of complete, working examples, and dozens of lessons. Groups of related lessons are organized into "trails".

For the most accurate and up-to-date tutorials, please access the latest version from Sun's official website for the Java SE Tutorials (Last Updated [3/14/2008](#)), which can be found at: <http://java.sun.com/docs/books/tutorial>.

The Java Tutorials describe features that are new for Java SE 6. For best results, [download JDK 6](#).

Please check out the new [Java Tutorials Community Portal](#), the place to discuss the tutorials, and to share your modifications and additions to the tutorials.

Trails Covering the Basics

These trails are available in book form as *The Java Tutorial, Fourth Edition*. To buy this book, refer to the box to the right.

- » [Getting Started](#) — An introduction to Java technology and lessons on installing Java development software and using it to create a simple program.
- » [Learning the Java Language](#) — Lessons describing the essential concepts and features of the Java Programming Language.
- » [Essential Java Classes](#) — Lessons on exceptions, basic input/output, concurrency, regular expressions, and the platform environment.
- » [Collections](#) — Lessons on using and extending the Java Collections Framework.



[License Info](#)

Tutorial Contents

Really Big Index

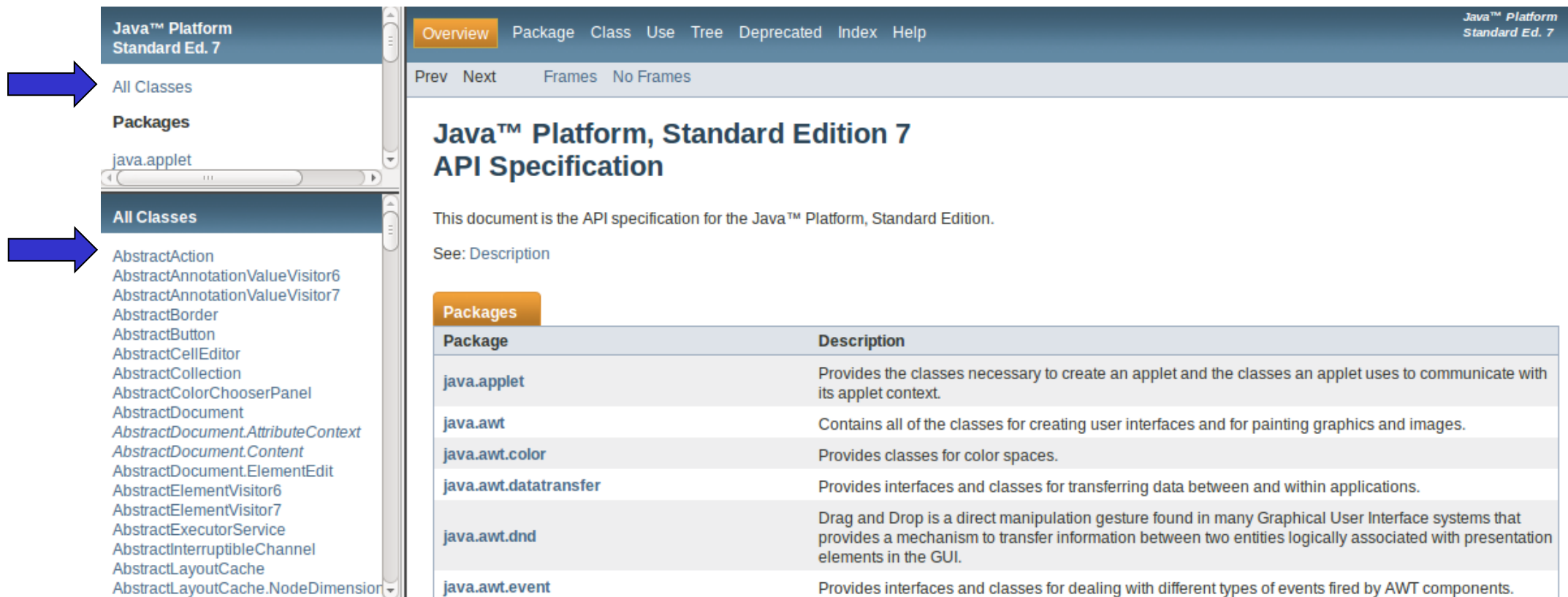
Tutorial Resources

- ▶ [The Java Tutorials' Blog](#) has news and updates about the Java SE tutorials.
- ▶ [The Java Tutorials Community Portal](#) is the place to discuss the tutorials and to share your modifications and extensions to the tutorials.

Java API Dokumentation Online

Weitere Information finden Sie auf den Java Seiten von Oracle

<http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>



The screenshot shows the Java API documentation website for Java Platform, Standard Edition 7. The page is titled "Java™ Platform, Standard Edition 7 API Specification". The navigation menu on the left includes "All Classes" (indicated by a blue arrow) and a list of classes (indicated by another blue arrow). The main content area displays the "Overview" page for the "java.applet" package, including a table of packages and their descriptions.

Package	Description
java.applet	Provides the classes necessary to create an applet and the classes an applet uses to communicate with its applet context.
java.awt	Contains all of the classes for creating user interfaces and for painting graphics and images.
java.awt.color	Provides classes for color spaces.
java.awt.datatransfer	Provides interfaces and classes for transferring data between and within applications.
java.awt.dnd	Drag and Drop is a direct manipulation gesture found in many Graphical User Interface systems that provides a mechanism to transfer information between two entities logically associated with presentation elements in the GUI.
java.awt.event	Provides interfaces and classes for dealing with different types of events fired by AWT components.