TU Berlin, Institut für Mathematik MA 4-5
Thomas Slawig, Uwe Prüfert

Informationen – Scheinkriterien

Alle aktuellen Informationen und Materialien zur Veranstaltung finden Sie auf der Webseite

`www.math.tu-berlin.de/Vorlesungen/WS06/ProgMa`

Zum Erlangen eines Übungsscheines müssen **alle** folgenden Kriterien erfüllt sein:

- 50 % der insgesamt auf allen Übungsblättern erreichbaren Punkte der theoretischen Aufgaben. Die bearbeiteten Aufgaben müssen bis zu dem auf dem Blatt genannten Termin in der Vorlesung abgegeben werden. **Bei späterer Abgabe werden die erreichten Punkte nur zu 50 % angerechnet.**
- Die erfolgreiche Bearbeitung und das Vorführen aller Programmieraufgaben. Beim Vorführen müssen beide Gruppenmitglieder anwesend sein.
- Eine erfolgreiche Teilnahme an beiden Teilen (schriftlicher Teil am 6.2.2007 14-16 Uhr und Übungsteil am 7.2.2007 14-16 Uhr) des Tests.

Die Abgabe der Übungsaufgaben erfolgt in – für das Semester – festen Zweiergruppen. Die Accountkennung im Unix-Pool für diese Veranstaltung ist `coe-1**`. Bitte geben Sie diese Gruppennummer und Ihre Namen auf den Lösungen an, auch wenn Sie Ihren persönlichen Unix-Pool-Account benutzen.

1. Übungsblatt

Theoretische Aufgaben: Abgabe in der Vorlesung am 31.10.2006

1. Aufgabe (4 Punkte)

- Was ist das Besondere und Revolutionäre am Computer? Was kann er gut und unter welchen Voraussetzungen?
- Was ist Hardware, was ist Software?
- In welche wesentlichen Gruppen würden Sie die Hardware eines Computers einordnen? Geben Sie für jede Gruppe ein Beispiel.
- In welche Gruppen würden Sie Software unterteilen? Geben Sie für jede Gruppe ein Beispiel.

2. Aufgabe (4 Punkte)

- Erklären Sie kurz die Begriffe *Algorithmus – Prozess – Prozessor*.
- Was sind die wesentlichen Kennzeichen eines Algorithmus'?
- Was ist notwendig, damit ein Algorithmus von einem Prozessor ausgeführt werden kann?
- Schreiben Sie einen Algorithmus für die Aufgabe: "Erstmalige Anmeldung eines Studierenden im Unix-Pool".

3. Aufgabe (3 Punkte)

- Beschreiben Sie kurz den Weg vom Algorithmus zu einem lauffähigen Programm.
- Was ist der Unterschied zwischen Programmier- und Skriptsprachen?

4. Aufgabe (bei Beantwortung 4 Punkte)

- Was erwarten oder wünschen Sie sich von dieser Lehrveranstaltung?
- Über welches Thema würden Sie gerne mehr lernen?
- Mit welchem Ziel besuchen Sie diese Veranstaltung? Was möchten Sie am Ende der Veranstaltung können?