**Begriffe**

**Klasse (oop)**

Klassen sind Gruppen von Dingen die Gemeinsame Merkmale haben.  
Sie dienen als Bauplan für Datenstrukturen

zB Klasse „Auto“

haben zB eine Mare und eine Farbe also legt man eine Klasse Auto an welche diese Werte als Variablen hat.

**Objekt (oop)**

Objekt oder auch Instanz ist von zB eine von einer Klasse erstellte Datenstruktur welche aber eigene Eigenschaften und Werte hat.

Sie müssen erstellt (instanziiert) werden und eventuell nach Verwendung auch wieder zerstört.

zB Objekt „e30“ von der Klasse „Auto“

hat eine Marke: BMW und eine Farbe: zB Schwarz

**Klassenbibliothek (oop)**

Sammlung verschiedenster Klassen und Programmierelemente welche völlig selbstständig sind und sich super wiederverwenden lassen.

**Framework, .Net Framework**

ist eine Plattform welche viele Grundlagen und Regeln zur Programmierung und Entwicklung in den C Sprachen zur Verfügung stellt.

Schnittstellen, IDE sowie Klassenbibliotheken gehören dazu.

**Plattform**

Ist eine einheitliche Grundlage auf der Anwendungen ausgeführ und Entwickelt werden.

**Programm**

Ein Programm besteht aus bestimmte Operationen welche ein Computer ausführen soll. Also eine Folge von Anweisungen an die CPU.

**Prozess**

Prozess bzw. Task ist ein Computerprogramm zur Laufzeit.   
Prozesse sind mehrere Aneinandergereihte Aktionen welche ein Programm ausführen soll.   
  
Sie sind abgekapselt und ein Programm kann auch mehrere Prozesse haben.

**Thread**

Ein Thread ist Teil eines Prozesses er ist abgekapselt und es können mehrere Threads gleichzeitig in einem Prozess laufen und miteinander kommunizieren.

**Native Code**

Ist der Code welcher native also standartmäßig auf einem Betriebssystem läuft.

Im gleichen Sinne gibt es Virtuelle Maschinen welche nicht standartmäßigen Maschinencode umwandelt.   
  
Somit können Programme auf mehreren Verschiedenen Prozessoren laufen.