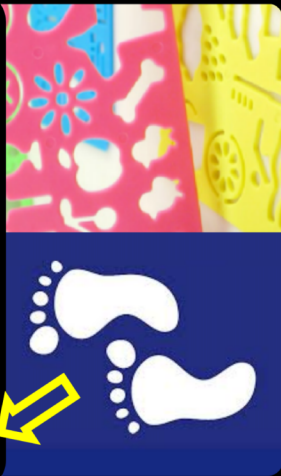
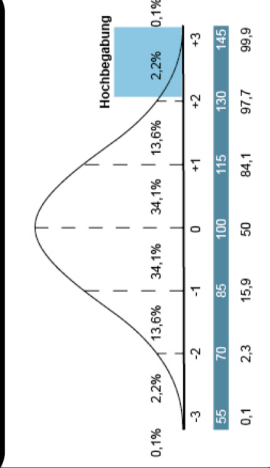


OOP::KLASSE (SCHABLONE)



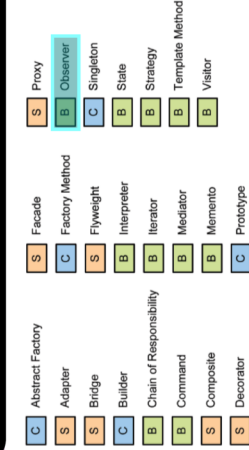
Erfinder Alan Kay **Jahr** ~1993
 der Erfinder der Programmiersprache Smalltalk benutzte als erster den Begriff **Objekt Orientierte Programmierung** „object oriented“, Schablonen gibt es schon länger, z.B. Gutenberg und die Buchstaben seiner Druckmaschinen. Eine Klasse (Class) ist eine einzelne Vorlage für einen Teil einer kompletten Software, also z.B. **Name, Adresse, Wohnort, Tel...** wäre eine Vorlage für eine einzelne **Person** in einer Adress-Software
Anwendungsfälle
 Vereinfachung / Standardisierung durch "vordruckte" Vorlagen / (Software-) Schablonen

NORMAL-VERTEILUNG



Erfinder Carl Friedrich Gauß **Jahr** ~1801
 Hier am Beispiel der Verteilung der Intelligenz in der Gesellschaft, aber man könnte auch die Größe von Menschen nehmen, oder z.B. die Anzahl von Haushalten mit Küchen-Mixer... aber da müßte man dann rausfinden, ob es wirklich normalverteilt ist
Anwendungsfälle
 Statistik, Plausibilitäten von z.B. Aussagen abschätzen, oder z.B. den wahrscheinlichsten Aufenthaltsort von Personen berechnen

DESIGN PATTERN(S)



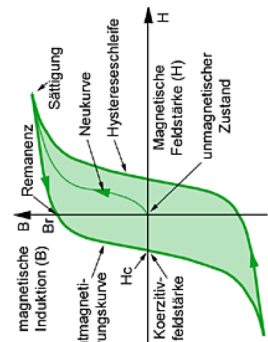
Erfinder Architekt Christopher Alexander **Jahr** ~1977
Entwurfsmuster (engl.: design patterns) sind bewährte Lösungsschablonen für wiederkehrende Probleme, sowohl in der Architektur als auch z.B. in der Softwareentwicklung. Ein **Software Design Pattern** enthält meist mehrere **Klassen** (Schablonen). Ein einzelnes Design Pattern ist somit eine Sammlung von verschiedenen Schablonen. Also z.B. eine Gussform einer einzelnen Treppe (Beton) UND das Gelände (Stahlfachwerk, Holzfachwerk)
Anwendungsfälle
 Architektur, Softwareentwicklung, Psychologie & Soziologie (z.B. Archetypen-Kombinationen)

BATCH / ERCHIEVEMENT



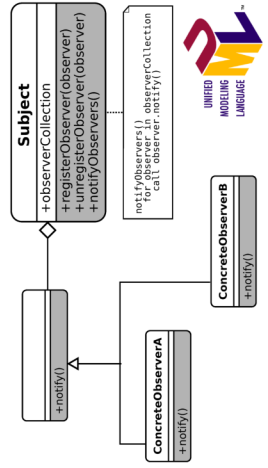
Finder Trevor Paglen **Jahr** ~2010
 Jede (Sub-) Kultur hat ihre Helden, Feinde, Riten und Symbole.
 Trevor Paglen hat solche Symbole von US Diensten "gesammelt" und ein Buch geschrieben: **I Could Tell You But Then You Would Have to Be Destroyed By Me: Emblems from the Pentagon's Black World**
Anwendungsfälle
 Kainsmal, Gruppenzugehörigkeit symbolisieren oder suggerieren, Computerspiele, Angebote

HYSTERESE / REMANENZ



Erfinder James Alfred Ewing **Jahr** ~1890
 Bezeichnet das Bestehenbleiben einer Wirkung, nachdem die verursachende Kraft aufhört z.B. im (Elektro)Magnetismus nachvollziehbar z.B. alte Röhrenfernseher tendierten dazu mit der Zeit magnetisch zu werden was ein schlechtes Bild zur Folge hatte, also hat man sie "entmagnetisiert" was hieß eine Spule mit 50Hz Wechselstrom an die Röhre halten und langsam von der Röhre entfernen
Anwendungsfälle
 so könnte man z.B. versuchen, ein vorsätzlich falsch aufgespieltes Verhaltensmuster wieder zu löschen

Observer Pattern



Erfinder Erich Gamma, Richard Helm ... **Jahr** ~1994
 Das **Beobachter-Muster** (englisch observer pattern / listener pattern) ist ein Software Entwurfsmuster. Es gehört zur Kategorie der Verhaltensmuster (englisch behavioural patterns). In der Programmiersprache Java wäre es **public interface Observer** und verwendet wird es mit "implements Observer" (Verwendung braucht ein wenig Übung & einen guten Tutor)
Anwendungsfälle
 dient der Weitergabe von Änderungen an Objekte die von diesem Objekt abhängen.

Militärischer Rang/Grad



Erfinder Satan **Jahr** ~0
 Menschen tendieren dazu andere Menschen zu unterjochen und "nutzbar" zu machen. So können die von institutioneller Diskriminierung bis Sklaverei alles mit einem Militärischen Grad rechtfertigen Das Miligram Experiment oder Stanford Prison Experiment erklärt einerseits einen Sachverhalt, andererseits würden diese von der Täterschaft als Ausrede verwendet
Anwendungsfälle
 Games, Firmen, Militär, Subkulturen, Terror-Netzwerke, Autopoiesis, institutionell, siehe dazu auch **Institutionelle Diskriminierung**

PATTERN-RECOGNITION



Erfinder Norman Joseph Woodland **Jahr** ~1949
 und Bernard Silver
Anwendungsfälle