

Lektion 1

Programmieren mit dem X1 Arduino Roboter

Inhaltsverzeichnis

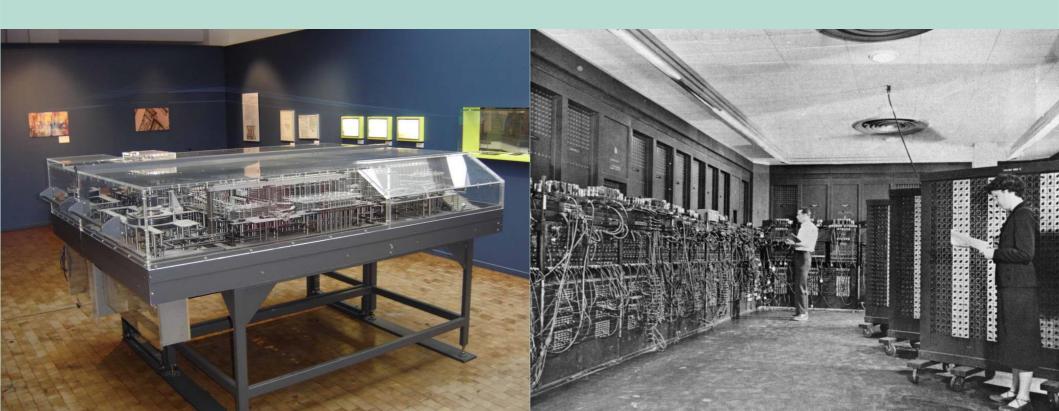
- Organisatorisches
- O Was ist Programmieren?
- O Was ist Digitaltechnik?
- O Was ist 3D Druck?

Was ist Programmieren

- Vom Problem zum Programm
- Webstuhl 1805
 - Jacquard-Maschine
 - Ada Lovelace
- Lambda-Kalkül 1930er
 - Universelle Programmiersprache
 - Alonzo Church & Stephen Kleene



Was ist Programmieren



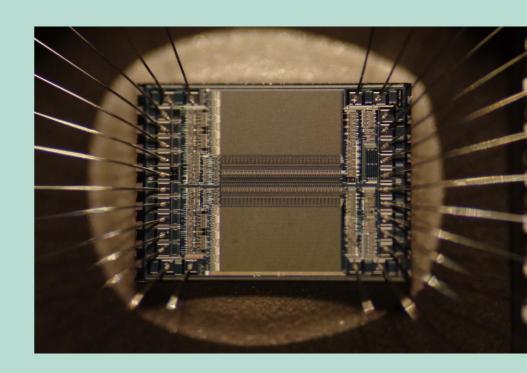
Was ist Programmieren

- Maschinen Sprache
 - 0010101110010
- Assembler Sprache
 - MOV A1, 61H
- Höhere Programmiersprache
 - Delay(500);



Was ist Digitaltechnik

- IC (Integrated Circuit)
 - Integrierte Schaltung
- Logische Schaltung
 - AND OR INVERT
 - MINECRAFT Redstone
- o IC 1958
 - U.S. Airforce
 - Texas Instruments



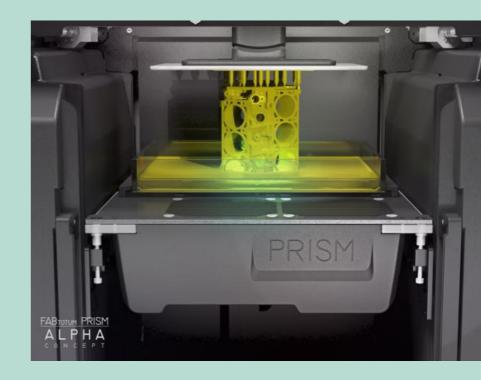
Was ist Digitaltechnik

- Taschenrechner 1967
 - Texas Instruments
- Nintendo Entertainment System 1980
 - Masayuki Uemura
- o Arduino 2005
 - Massimo Banzi & David Cuartielles
 - Atmel-Mega AVR Serie



Was ist 3D Druck

- Das SLA Verfahren 1981
 - Charles W. Hull
- O Das FDM Verfahren 1991
 - S. Scott Crump & seiner Frau Lisa
- o Heim 3D Druck 2006
 - z.B. RepRep
 - Zortrax



Quellen

- https://3druck.com/wp-content/uploads/2015/08/Fabtotum_prism_3d_drucker_3d_printer_sla_fff.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/EPROM Microchip SuperMacro.jpg
- o http://static.arduino.org/media/k2/galleries/90/A000066-Arduino-Uno-TH-1front.jpg
- o https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/69/IBM PC 5150.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Eniac.jpg
- o https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e5/Zuse_Z1-2.jpg
- http://www.kalteis.de/Digitaltechnik/Geschichte_der_Rechenmaschinen/Web1.jpg