



Protokoll

Kommunikationstechnik Praktikum

Müller Korbinian

22.09.2021 KW 38

AIK26

Schulhalbjahr 1

Leiter: Herr Maulhardt

Gruppe: B

Praktikums Einheit: 2

Thema: Definition

Grundlegender Wörter



Inhaltsverzeichnis

1. Die Aufgabe	3
2. Die Definitionen.....	3
2.1 Protokoll	3
2.2 Protokollieren.....	3
2.3 Informatik.....	4
2.4 EDV	4
2.5 IT	4
2.6 Kommunikationstechnik.....	4
2.7 Hardware.....	4
2.8 Software	5
2.9 Peripherie	5
2.10 Internet.....	5
2.11 WWW	5
2.12 ISP	5
2.13 HTML	5
2.14 http	6
2.15 https	6
2.16 W3C	6
2.17 ASCII.....	6



1. Die Aufgabe

Zu den Folgenden Begriffen soll nach einer Internet Recherche Eine Definition gefunden werden. Hierbei soll die Definition zwischen Zwei und Vier Sätzen lang sein.

Die Begriffe sind :

- Protokoll
- Protokollieren
- Informatik
- EDV
- IT
- Kommunikationstechnik
- Hardware
- Software
- Peripherie
- Internet
- WWW
- ISP
- HTML
- http
- https
- W3C
- ASCII

2. Die Definitionen

2.1 Protokoll

Ein Protokoll beschreibt die schriftliche Aufzeichnung einer Beratung, einer Sitzung oder eines Gespräches. Ferner auch die Aufzeichnung und Dokumentierung eines Wissenschaftlichen Versuches. Es gibt verschiedene Formen von Protokollen, z.B das wörtliche Protokoll, das Verlaufs Protokoll, das Kurzprotokoll, das Ergebnisprotokoll,

2.2 Protokollieren

Protokollieren ist die Aktion ein Protokoll zu erstellen. Es wird kein Unterschied zwischen Physisch und Digital gemacht.



2.3 Informatik

Unter Informatik versteht man die Wissenschaft der systematischen Speicherung, Darstellung und Verarbeitung von Informationen. Dabei ist die Informatik in Teildisziplinen Aufgeteilt:

In der theoretische Informatik wird sich mit Fragestellungen sowie der Modellbildung und Abstraktion der Verarbeitung und Struktur von Informationen befasst.

Die praktische Informatik entwickeln Methoden, Verfahren und Lösungen zu Probleme mit Informatischen Hintergrund.

Die Technische Informatik entwirft, realisiert und bewertet Rechner-, Kommunikations- und eingebetteten Systemen

2.4 EDV

Ist ein Akronym und steht für Elektronische Datenverarbeitung. Der Begriff wurde in den 80ern geprägt. Gemeint ist dadurch die Bedienung, Verwaltung und Wartung von elektronischen Rechenmaschinen und Computersystemen.

2.5 IT

Abkürzung für Informationstechnologie. Oberbegriff für alle mit der elektronischen Datenverarbeitung in Berührung stehenden Techniken. Unter IT fallen sowohl Netzwerkanwendungen, Datenbankanwendungen, Anwendungen der Bürokommunikation als auch die klassischen Tätigkeiten des Software Engineering.

2.6 Kommunikationstechnik

Als Kommunikationstechnik bezeichnet man zusammenfassend Techniken für die technisch gestützte Kommunikation. Dabei ist Kommunikation als Austausch und Übertragung von Informationen. Beispiel sind Nachrichtentechnik, Übertragungstechnik, der Übergang zur Technischen Informatik ist fließend.

2.7 Hardware

Hardware sind die Technischen Bestandteile eines Computers. Dabei zählen auch Maus, Tastatur, Bildschirm und alle Ausgabegeräte dazu.



2.8 Software

Software bezeichnet all nicht Physischen Komponenten eines Computers. Dies Bezeichnet Programme als auch Betriebssysteme

2.9 Peripherie

Peripheriegeräte sind Eingabe und Ausgabegeräte die an eine PC angeschlossen werden können. Sie sind in erster Linie gedacht Daten Ein-/Auszugeben.

2.10 Internet

Das Internet ist das Weltumspannende Netz an miteinander Kommunizierender Computer. Dies Ermöglicht es Daten auszutauschen.

2.11 WWW

Das World Wide Web wird was Synonym zu Internet verwendet. Genauer gesagt ist es nur ein Service das Internets. Es ist das Netz der Webseiten.

2.12 ISP

ISP Steht für Internet Service Provider. Damit sind Firmen gemeint, die Anderen Firmen und Privat Personen einen Zugang zum Internet ermöglichen.

2.13 HTML

Hypertext Markup ist eine textbasierte Auszeichnungssprache zur Strukturierung elektronischer Dokumente wie Texte mit Hyperlinks, Bildern und anderen Inhalten. HTML Dokumente sind die Grundlage des World Wide Web und werden von Webbrowsern dargestellt.



2.14 http

Das Hypertext Transfer Protocol ist ein Protokoll zur Übertragung von Daten auf in Rechnernetz. Es wird hauptsächlich eingesetzt, um Webseiten aus dem World Wide Web (WWW) in einen Webbrowser zu laden

2.15 https

Https steht für Hypertext Transfer Protocol Secure. Liefert die Gleiche Funktionalität als http, mit dem Unterschied das die Übertragung verschlüsselt wird.

2.16 W3C

Das W3C ist ein Gremium zur Standardisierung der Techniken im World Wide Web. Beispiele für durch das W3C standardisierte Technologie sind HTML, XHTML, XML, RDF, OWL, CSS, SVG und WCAG.

2.17 ASCII

ASCII steht für American Standard Code for Information Interchange und dient zur Codierung der Zeichen im englischen Alphabet. Mit dem ASCII-Code lassen sich mit 8 Bit 128 Zeichen definieren.