

# 706.088 INFORMATIK 1

# LEHRVERANSTALTUNGSLEITUNG

DI Florian Klien

DI Patrick Kasper



---

Vorlesung, Organisation

Übungen

# INFORMATIONSSQUELLEN

- › Folien:  <https://gitlab.com/flowolf/Info1BM-Folien>
- › Wikiseite:  <https://palme.iicm.tugraz.at/wiki/Info1BM>
- › Newsgroup: [tu-graz.lv.info-bm](mailto:tu-graz.lv.info-bm@iicm.tugraz.at) 
- › Tutorien: Hilfe für Fragen, Übungen zum Programmieren
- › E-Mail an Tutoren
- › Sprechstunde

 In dieser Reihenfolge!

# KONTAKT



**DI Florian Klien**

---

Vorlesung, Organisation

---

**DI Patrick Kasper**

---

Übungen

---



Institute of Interactive Systems and  
Data Science (ISDS)

---



Inffeldgasse 16c/I

---

Petersgasse 116-118/E

---



[klien@tugraz.at](mailto:klien@tugraz.at)

---

[patrick.kasper@tugraz.at](mailto:patrick.kasper@tugraz.at)

---



Sprechstunde nach Vereinbarung

Sprechstunde nach Vereinbarung

# ÜBUNGS-TUTOREN

- › Yasmine Heyer
- › Florian Hofer
- › Maximilian Riedel
- › Omar Saracevic

# BENOTUNG

2 . 1

# BENOTUNG

- › **Vorlesung** (50%)
  - » Prüfung am Ende des Semesters
- › **Übung** (50%)
  - » 3 Programmierabgaben im Laufe des Semesters  
(0: 0%, 1: 10%, 2: 15%, 3: 25%)
  - » Einzelarbeit
  - » Abgabegespräche

- › Jeder Teil > 25% um positiv zu sein.
- › Bsp:

VO Prüfung	Übung	Gesamt	Note
24%	49%	73%	5
25.5%	25.5%	51%	4
26%	49%	75%	3
45%	39%	84%	2

- › Mögliche Wiederholung der VO-Prüfung Ende Jänner

# BEWERTUNGS-SCHLÜSSEL

%	Note
95.5 - 107%*	1
82.5 - 95%	2
65.5 - 82%	3
51 - 65%	4
0 - 50.5%	5

\* 5 mögliche Bonuspunkte in Übung 3, 2 in der VO

# PLAGIATE

- ›  Null Toleranz!
- › Wer plagiert kann die Lehrveranstaltung **nicht positiv abschliessen**.
- › Das gilt für **Quelle und Senke** eines Plagiats!
- › Ein Plagiat wird als 'Täuschung' dem Studiendekan gemeldet und vermerkt.



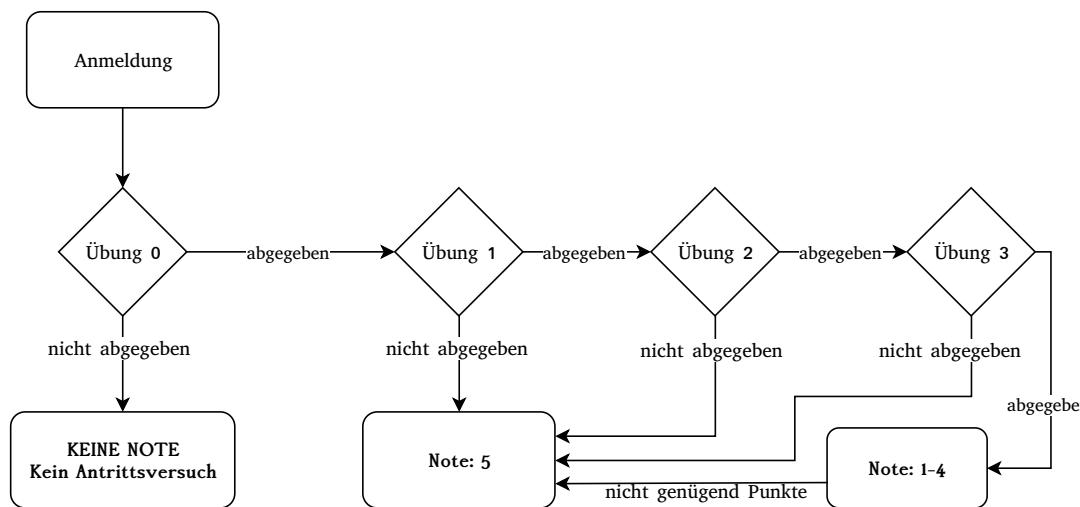
- › Python 3.5
- › gut lesbar, klar strukturiert
- › interpretiert
- › seit 1991
- › läuft auf allen gängigen Betriebssystemen

# ABLAUF

Datum	Uhrzeit		Datum	Uhrzeit	
2018-10-03	16:00 c.t.		2018-11-21	16:00 s.t.	
2018-10-10	16:00 s.t.	▶	2018-11-28	16:00 s.t.	
2018-10-17	16:00 s.t.	▶	2018-12-05	16:00 s.t.	▶
2018-10-24	16:00 s.t.		2018-12-12	16:00 s.t.	
2018-10-31	16:00 s.t.		2019-01-09	16:00 s.t.	Ersatztermin*
2018-11-07	16:00 s.t.	▶	2019-01-16	16:00 s.t.	Ersatztermin*
2018-11-14	16:00 s.t.		2019-01-23	19:00 s.t.	Prüfung
			2019-01-30	16:00 s.t.	Prüfung*

\* für krankheitsbedingte Ausfälle, \*\* Wiederholungsmöglichkeit (für Antritte vom 2019-01-23)

# KEIN WEG ZURÜCK



# ZIELE DER LV

- › Algorithmisches Denken
- › **Programmieren mit Python**
- › Geschichte und Funktion eines Computers
- › Aufgaben des Betriebssystems
- › Geschichte und Funktion des Internets

# EINFÜHRUNG IN DIE PROGRAMMIERUNG

- › Bestandteile eines Programmes
- › Modelle und Konzepte der Programmierung
- › Analytische Problemlösung

# **WAS IST INFORMATIK?**

Wissenschaft der systematischen oder automatischen  
Verarbeitung von Information.

**Information + Automatik**

# GESCHICHTE DER INFORMATIK

3 Grosse Teilgebiete:

- › Mathematik
- › Mechanik
- › Elektronik

- › Logische Maschinenen bereits im 13. Jahrhundert
- › Wunsch nach Automation von Berechnungen
- › Erstes mechanisches Rechengerät (Rechenuhr) wurde im Jahr 1623 von Wilhelm Schickard gebaut



Von [Herbert Klaeren](#) - Transferred from [1], CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8159979>

# GESCHICHTE DES COMPUTERS

Blaise Pascal und Wilhem Schickard

- › erste mechanische Taschenrechner
- › öffentliche Präsentation 1645
- › Funktionsumfang:
  - » Addition
  - » Subtraktion
  - » von 2 Zahlen

# RECHENMASCHINE HEUTE



# WAS IST EIN COMPUTER?

Oxford Dictionary:

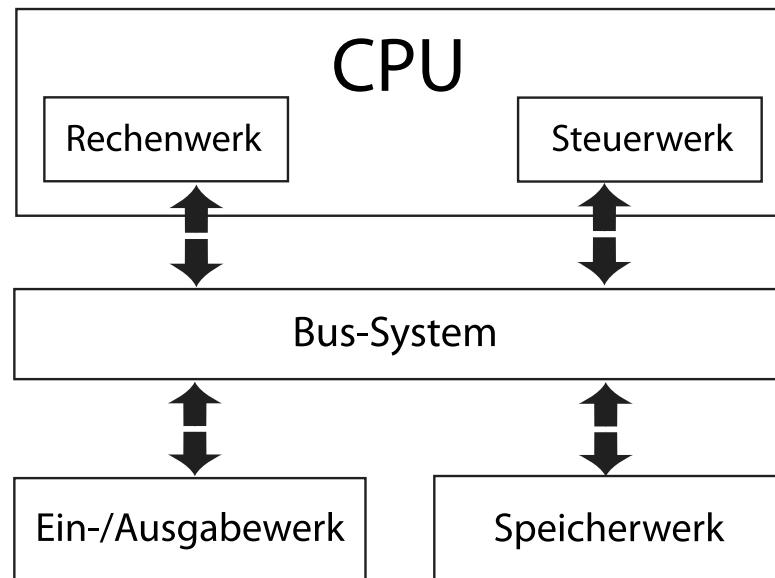
*An electronic device which is capable of receiving information (data) in a particular form and of performing a sequence of operations in accordance with a predetermined but variable set of procedural instructions (program) to produce a result in the form of information or signals.*

# COMPUTER



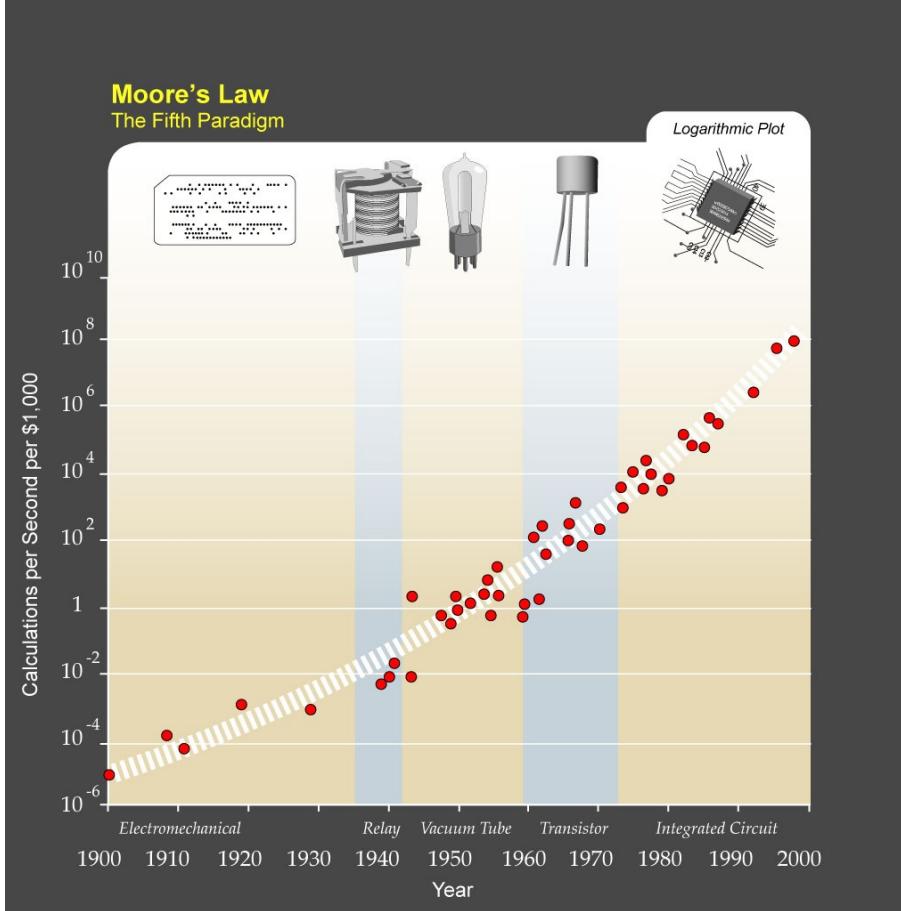
# AUFBAU EINES COMPUTERS

## VON NEUMANN ARCHITEKTUR



# MOORE'S LAW

- › Gordon Moore
  - » Moore's Law 1965:
    - › Anzahl der Transistoren auf ICs verdoppelt sich in regelmäßigen Abständen (alle 2 Jahre)
    - › Leistung verdoppelt sich auch bei MIPS
    - › Schätzungen gehen von einem Ende 2025 aus (7nm, 5nm Transistoren) dzt. etwa 14nm (2014), 10nm (2017)



Von Courtesy of Ray Kurzweil and Kurzweil Technologies, Inc. - en:Image:PPTMoore'sLawai.jpg, CC BY 1.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1273707>

# MOORE'S LAW IN DER PRAXIS

1973, 1989, 2003, 2011



# DAS INTERNET

- › Ein erster Vorläufer des Internets - das ARPANET - entsteht im Jahr 1969.
- › Bis 1971 sind ganze 15 Knoten an das ARPANET angeschlossen.
- › 1987 finanziert die US-Regierung ein neues Backbone für das ARPANET und der Begriff Internet entsteht mit 27,000 angeschlossenen Rechnern.
- › 1989 präsentiert Tim Berners Lee das World Wide Web

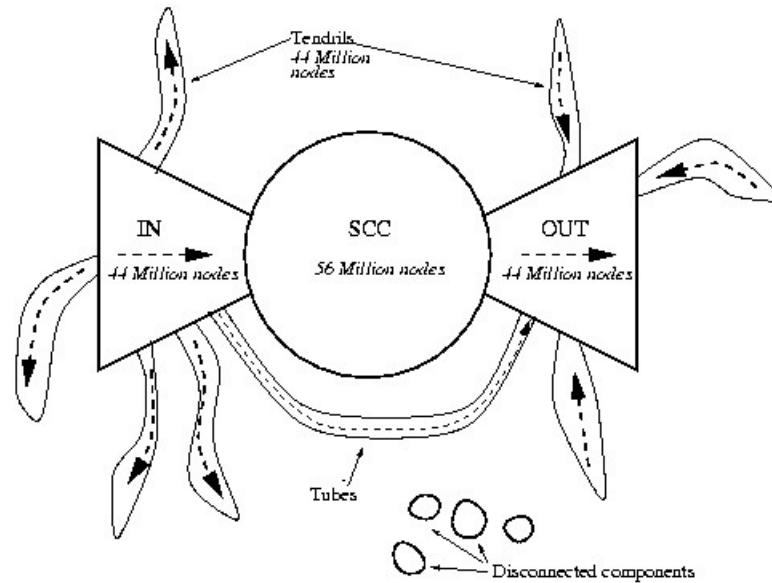
# TECHNIK DES INTERNETS

- › Das Internet besteht aus vielen, miteinander verbundenen Computern die über spezielle Protokolle kommunizieren.
- › Jedes Datenpaket enthält Informationen über Absender und Empfänger.
- › Fällt ein Teilnehmer aus, suchen sich die verschickten Daten automatisch neue Wege um zu ihrem Bestimmungsort zu kommen.
- › Jeder Teilnehmer des Internets ist (mit entsprechendem Aufwand) eindeutig identifizierbar.

# WEB VS INTERNET

- › Das Internet ist die Kommunikations-Plattform für die Anwendung World-Wide-Web (WWW)
- › Port 80 ist der Standardport für das Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)
- › Port 443 ist die verschlüsselte Variante: HTTPS

# STRUKTUR DES WEB



# HYPER-G

## EINE KONKURRENZ AUS GRAZ

- › Ein Link im Web kann 'gebrochen' werden
  - » Wenn eine Seite nicht mehr existiert
  - » Wenn die Seite umzieht
- › Lösung:
  - » Links müssen von beiden Seiten akzeptiert werden
  - » Problem: Grosser Ressourcenbedarf und Arbeitsaufwand

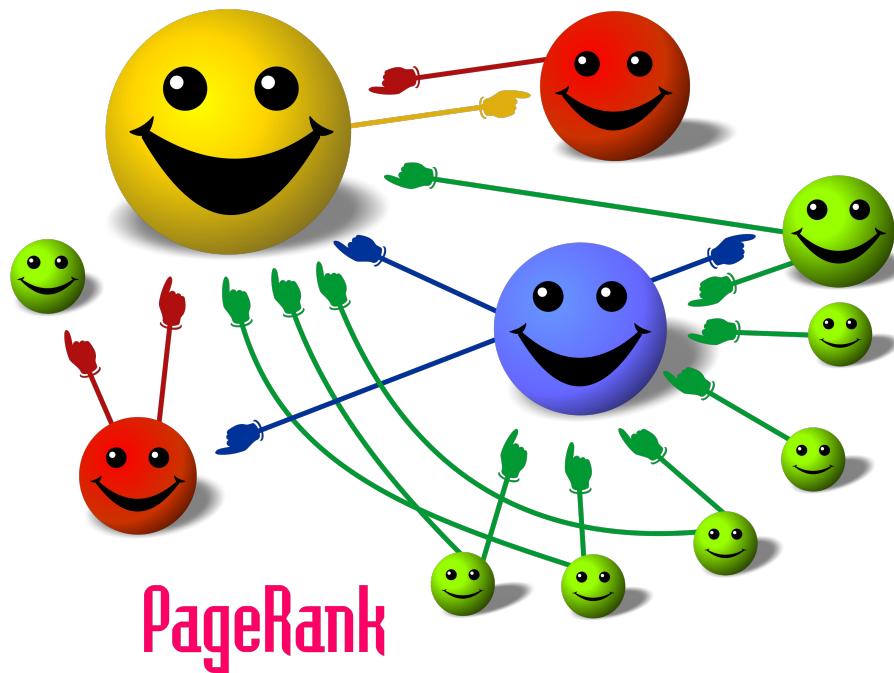
# SUCHINDEX FÜR DAS WEB

Problem: Zuviel (auch falsche) Information ist vorhanden.

Man möchte das Web indizieren und jede verfügbare  
Information auffindbar machen.

- › Wie bewertet man die 'Wichtigkeit' einer Seite?
  - » Inhalt
  - » Aktualität
  - » Betreiber einer Seite
  - » Von Hand bewerten?
  - » Netzwerkstruktur!

# GOOGLE PAGE RANK



CC BY-SA 2.5, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2776582>

# GOOGLE 1998 - 1999

- › 60 Millionen Seiten indiziert
- › 'Kleinraumbüro' in Palo Alto

# GOOGLE 2015

- › 57.000 Mitarbeiter
- › etwa 110 Mrd USD Umsatz
- › 2. wertvollste Marke der Welt

# FRAGEN?

15 . 3