Gliederung

1. Einleitung
2. Geschichte der Prozessoren

2. Aufbau eines Prozessors:

- Fetcher

- Decoder

- ALU

- Register

- Cache?

2.1. Beispiel Instuction-Set eines Prozessors

3. Maschinennahe Sprache, Beispiel: Lochkarten

3.1 Beispiel Assembly

Berechnung Fibonacci-Folge

5. Anfänge der Höheren Programmiersprachen

5.1. Beispiel Funktionale Programmierung anhand von Lisp (Fibonacci)

5.2. Beispiel Objekt-Orientierte Programmierung anhand von ? (Fibonacci)

5.3 Unterschiede beider Paradigmen darstellen

8. Vor-Nachteile Maschinencode gegenüber Bytecode am Beispiel .Net Core

9. Schluss

Warum lohnt es sich Programmieren zu lernen bzw. sich mehr mit Computern auseinander zu setzen?