

Informatik

von
Irene Rothe

Zi. B 241
irene.rothe@h-brs.de
Instagram: irenerothesdesign



Was interessiert Sie?

- Java
- (Webdesign)/Webprogrammierung/HTML
- Künstliche Intelligenz
- (C# oder C++)→Programmiersprachen?
- Netzwerke → leider nicht
- (Linux)
- Apps →freiwillig
- Excel und Datenverarbeitung
- Search Engine Optimisation ???
- Würmer, Sicherheit...
- Blockchains/Kryptos
- Algorithmen (soziale Medien)
- SQL injection (Eindringen in Datenbanken)
- **Data Analysis!!**
- Softwareengineering

Alle reden über Digitalisierung...

Was ist das eigentlich?



Alle reden über Digitalisierung...

Was ist das eigentlich?

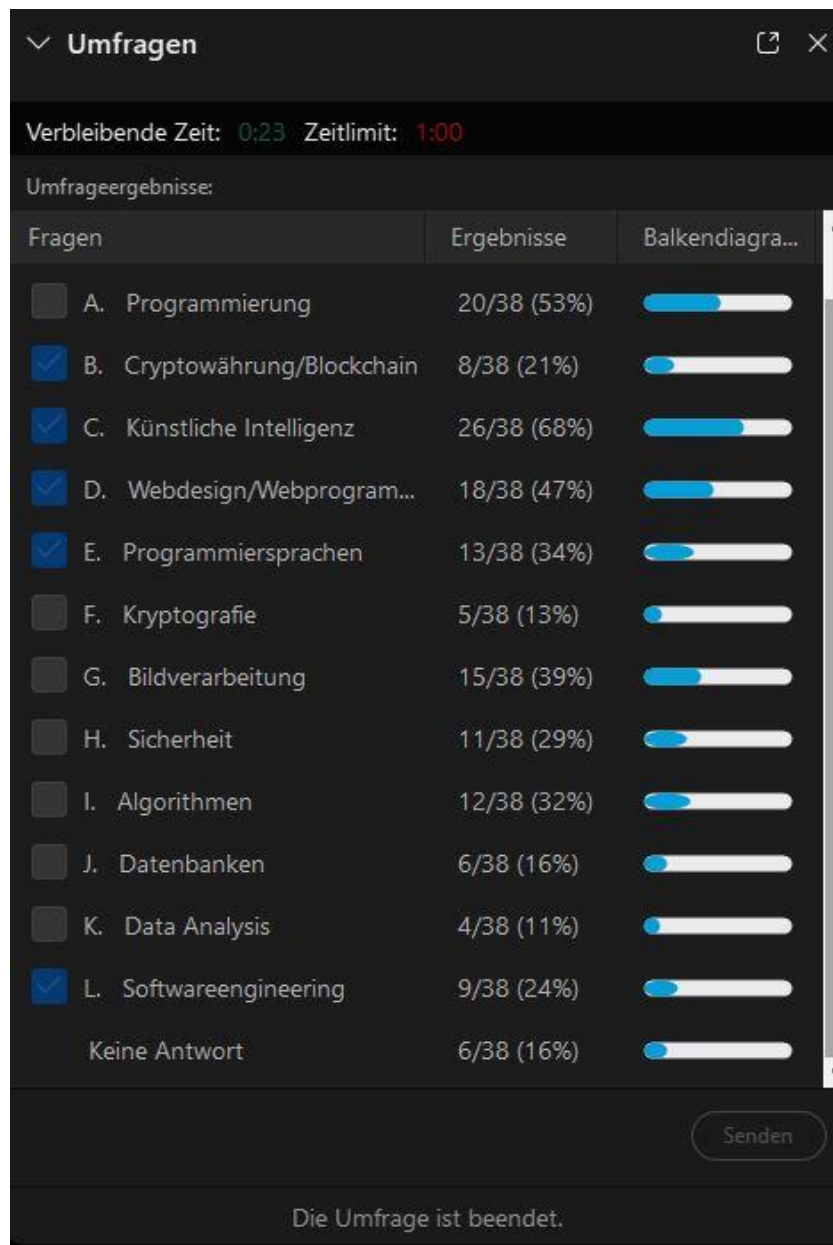
1. Informationsaustausch, Vernetzung, Automatisierung, Cloud-Computing
2. Transformation: von analogen Abläufen zu digitalisierten
3. Home-Office
4. KI, VR, AR, Zukunft
5. Soziale Medien
6. Deep Fakes (Bildverarbeitung), Bilderkennung, Streaming, Datenformate
7. RFID, Scans
8. Internet
9. Crypto Währung
10. Smart Home
11. Trend Algorithmen?
12. Konvergenz der Medien
13. Datenschutz
14. Deep Web
15. App-Programmierung (mitinventor)
16. Cyberkriminalität
17. Quantencomputer
18. Webentwicklung
19. Programmierung Java C



Umfrage



Umfrage



Motivation für die Informatik

- Top 10 der Programmiersprachen (IEEE):
<https://spectrum.ieee.org/computing/software/the-top-programming-languages-2019>
- Linus Torvalds: Ich weiß nicht, wie ich es erklären soll, was mich am Programmieren so fasziniert, aber ich werde es versuchen. Für jemanden, der programmiert, ist es das Interessanteste auf der Welt. Es ist ein Spiel, bei dem du deine eigenen Regeln aufstellen kannst, und bei dem am Ende das herauskommt, was du daraus machst. Der Reiz besteht dann, dass der Computer das tut, was du ihm sagst. Unbeirrbar. Für immer. Ohne ein Wort der Klage. Du kannst den Computer dazu bringen, das er tut, was du willst, aber du musst herausfinden, wie. Programmieren ist eine Übung der Kreativität.
- Alan Turing (Gründer der Informatik): if thoughts (that is, information) can be broken up into simple constructs and algorithmic steps, then machines can add, subtract or rearrange them as our brains do.

Was ist Informatik?

→ Das Problem mit den Problemen

→ Extravorlesung live (wird nicht hochgeladen), ist äquivalent zu den 2 Filmen, siehe nächste Folien



Was ist Informatik? Teil 1



Was ist Informatik?

<https://www.youtube.com/watch?v=y80yQEQENZ0>

Was ist Informatik? Teil 2

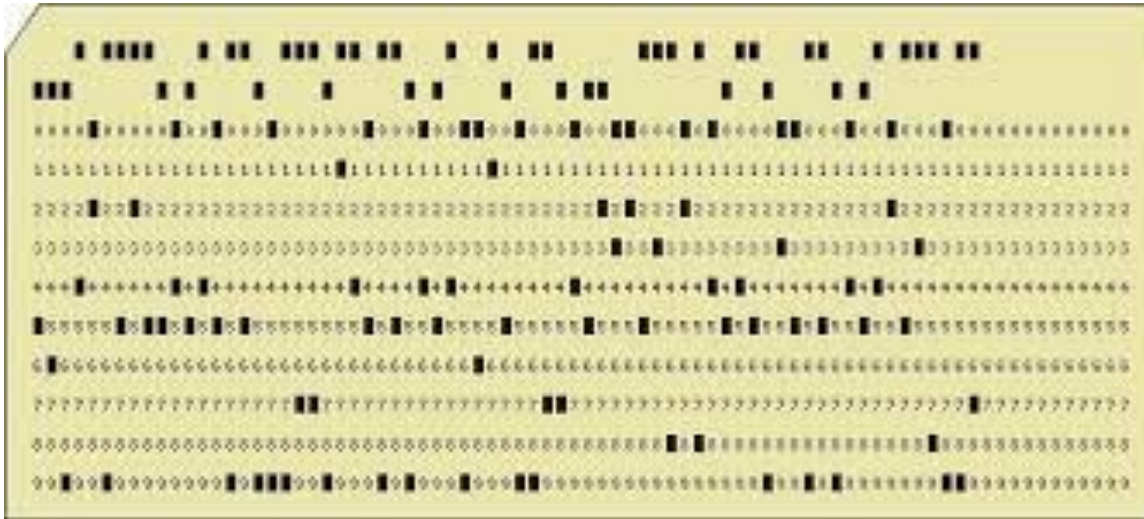


<https://youtu.be/a-sx2FnyUVs>

Über mich



Über mich



Informatik =
Lösen von Problemen mit dem Rechner

Was braucht man dafür?
→ Algorithmus

Ziele

Am Ende des Semesters sind Sie fähig

- einfache Programme zu schreiben,
- für ein einfaches Problem einen Algorithmus zu finden
- und meine Klausur zu bestehen.

Am Ende des Semesters wissen Sie

- sehr viel mehr über die Informatik,
- Einiges über die Tücken von Problemen und
- mehr über bestimmte Gebiete der Informatik.

Mein Teaching Style

- Ich möchte mit Ihnen hier eine gute Zeit haben.
- Ich möchte Sie unterstützen und Ihnen helfen, wo ich kann. Sprechen Sie mich an!
- Ein Lehrender will die Menschen weiterbringen. Das will ich auch.
- Ich wäre gern: Ihr Coach, Ihr Motivator, Ihr Unterstützer
- Meine Methode: learning by doing, Lernen aus Fehlern

Feedback

Bitte melden Sie sich,

- wenn etwas Falsches in meinen Folien steht oder ich etwas Falsches drauf gesprochen habe
- wenn Sie Probleme haben
- wenn Sie eine Idee haben, wie ich etwas besser machen kann

Weitere Hilfen

- Nachdenken über Ordnung auf Rechner oder Stick, z.B. können wenige Unterordner besser sein als viele, Nachdenken über sinnvolle Dateinamen (nicht *Vorlesung1* – diese Info nutzt einem i.R. später wenig, besser *VorlesungMitOrdnungstipps*)
- Backups regelmäßig machen
- *readme.txt* Dateien anlegen mit Infos, die man immer wieder braucht und/oder vergisst
- Emails, bei denen man auf eine Antwort wartet, an sich selbst zur Erinnerung schicken
- Arbeitsplan anlegen
- Benennen von Bottlenecks (www.decodingthedisциплиnes.org), Formulieren von Fragen

Informatik: ein Semester für TJs und VTs

Informatik = Lösen von Problemen mit dem Rechner

- Zum Lösen von Problemen mit dem Rechner braucht man **Programmiertfähigkeiten (nur mit Übung möglich)**: Was ist Programmieren? Kleine Beispiele mit Code und Flussdiagramm → Vorbereitung auf die Projektwoche in Java, mit Javascript und Webprogrammierung, als App
 - Wie löst der Rechner unsere Probleme? → mit **Dualdarstellung** von Zeichen und Zahlen und mit Hilfe von **Algorithmen**
 - Was ist ein Algorithmus? Beispiele von Algorithmen: **Sortieren** und **Suche**
 - Ein Beispiel für ein Problem: **Kryptografie**
 - Noch ein Beispiel für ein Problem: **Bildverarbeitung**
 - Sind Rechner auch Menschen? → **Künstliche Intelligenz**
 - ?Für alle Probleme gibt es viele Algorithmen. Welcher ist der Beste? → **Aufwand** von Algorithmen
 - Cryptowährung: Bitcoin und Blockchain
 - Webprogrammierung
 - Softwareengineering
- Siehe https://ccmjs.github.io/digital-makerspace/app.html?app=app_collection,1646656274722X8296866847017588
- Data Analysis, Data Visualisierung, Datensicherheit, siehe Lea-Kurs **DAViD - Data Literacy**



Organisatorisches: Projektwoche

Programmieren in kleinen Gruppen

- Wahl eines Spiels, dass Sie programmieren wollen und dann sollen oder Programmierung von Lego-Robotern
- Durchgeführt von LBAs
- Quizfrage von jedem im DigitalMakerspace:
<https://ccmjs.github.io/digital-makerspace>

Login: irothe_studi

Passwort: inf-is-fun

„nicht öffentlich“



Extrapunkte für die Klausur

- Für gefundene Fehler in den Unterlagen gibt es zwischen $\frac{1}{2}$ bis 2 Punkte
- Pecha Kucha-Vortrag über ein interessantes Thema: 7 Folien, 6 Minuten

Evaluation

→ Abfrage von Lernzeilen