

java, C#

Compile once, run everywhere  
lauf auf jeder Maschine und jedem Prozessor

Interpreter

Compiler

+

+

-

-

Compiliere den Code in einen Zwischencode  
(Bytecode)

Interpretiere diesen Bytecode auf der Zielplattform  
Innerhalb einer virtuellen Laufzeitumgebung  
(java runtime environment, jre) auf der jeweiligen  
Zielplattform

Durch just-in-time-Compiler bzw HotSpot-Compiler  
Wird der ByteCode schnell gemacht

-

-

+

+