

Gliederung zur Plenarübung

1. Computer-Hardware

- 1.1. Einführung in Rechnersysteme
- 1.2. Datendarstellung
- 1.3. Von-Neumann-Architektur
- 1.4. Busrechnersystem
- 1.5. Hardwarekomponenten

2. System- und Anwendungssoftware

- 2.1. Einführung und Klassifikation
- 2.2. Systemsoftware
- 2.3. Anwendungssoftware
- 2.4. Anpassung von Standardsoftware
- 2.5. Entwicklung von Individualsoftware

3. Datenbanksysteme

- 3.1. Einführung in Datenbanksysteme
- 3.2. Drei-Ebenen-Architektur
- 3.3. Datenbankverwaltungssysteme
- 3.4. Datenbankmodelle

4. Internet und Internettechnologien

- 4.1. Architektur des Internets
- 4.2. Datentransport im Internet
- 4.3. Internetdienste
- 4.4. Anwendungssoftware für Clients
- 4.5. Webtechnologien
- 4.6. Informationssicherheit

5. Anwendungssoftware zur Textverarbeitung

- 5.1. Grundlagen der Textverarbeitung
- 5.2. Textverarbeitung am Beispiel „Word 2016“
- 5.3. Dokumenten-Layout
- 5.4. Verweise und Feldfunktionen
- 5.5. Funktionen zur Zusammenarbeit

6. Anwendungssoftware zur Präsentation

- 6.1. Grundlagen der Präsentation
- 6.2. Präsentation am Beispiel „PowerPoint 2016“
- 6.3. Folien-Layout
- 6.4. Grafische Darstellung und Interaktion

7. Anwendungssoftware zur Tabellenkalkulation

- 7.1. Grundlagen der Tabellenkalkulation
- 7.2. Tabellenkalkulation am Beispiel „Excel 2016“
- 7.3. Import und Darstellung von Daten
- 7.4. Berechnungen
- 7.5. Visualisierung von Ergebnissen
- 7.6. Datenverwaltung

8. Einführung in die Programmierung

- 8.1. Programme und Programmiersprachen
- 8.2. Strukturmodelle von Programmen
- 8.3. Programmierung mit Top-Down-Struktogrammen
- 8.4. Entwicklungsumgebung
- 8.5. Dokumentation

9. Imperative Programmierung

- 9.1. Einführung
- 9.2. Programmierung am Beispiel „Visual Basic for Applications (VBA)“
- 9.3. Variablen und Datentypen
- 9.4. Operatoren
- 9.5. Prozeduren
- 9.6. Kontrollstrukturen
- 9.7. Benutzer-Interaktion
- 9.8. Fehlerbehandlung