



Name:

Vorname:

Matr.Nr.:

Studienfächer:

Note:

Punkte:

(max. 50, min. 25)

1. Beschreiben Sie kurz die Turingmaschine und was sie leisten kann.

4 Punkte

2. Durch welche Eigenschaften werden die verschiedenen Generationen der EDV charakterisiert?

1. Generation

2. Generation

3. Generation

4. Generation

5. Generation

6. Generation

6 Punkte

3. Was besagt das Mooresche Gesetz?

2 Punkte

4. Listen Sie einige Wissenschaftler auf, die sich bereits vor Beginn der EDV mit Automaten beschäftigt haben.

3 Punkte

5. Rechnen Sie um:

$$(1) F_{16} = \text{_____}_{15} = \text{_____}_{10} = \text{_____}_{8}$$

$$(2) 123_5 = \text{_____}_{10} = \text{_____}_{8}$$

$$(3) 1111 1010 1101 1110_2 = \text{_____}_{10} = \text{_____}_{16}$$

6 Punkte

6. Zeichnen Sie das Schaltbild eines Halbaddierers.

4 Punkte

7. Was versteht man unter „Social Software“ und unter „folksonomy“?

4 Punkte

Name:

8. Welche Sichtweise hat SGML auf Dokumente (Skizze) ?

4 Punkte

9. Was bezeichnet man als Shannonsche Nachricht?

6 Punkte

10. Welche Kriterien gibt es für das Prozess-Scheduling?

6 Punkte

11. Welche Programmiersprachen werden v.a. im Bereich der KI eingesetzt?

2 Punkte

12. Was unterscheidet diskrete und analoge Daten?

3 Punkte

Viel Erfolg!! (Arbeitszeit 60 min.)