

Kapitel I: Einige nützliche Begriffe

1 Probleme, die dem Computer zugänglich sind

1.1 Der Begriff des Kalküls – Daten und Algorithmen

1.2 Implementierung – Ausführung

2 Funktionsweise eines Computers

2.1 Das Problem

2.2 Der statische Aspekt

2.3 Der dynamische Aspekt

Kapitel II: Algorithmik

1 Kontrollstrukturen

1.1 Einleitung

1.2 Die sukzessive Ausführung von Anweisungen

1.3 Die Verzweigung

1.4 Die Wiederholung

2 Unterprogramme

2.1 Definitionen

2.2 Informationsaustausch zwischen Programmen und Unterprogrammen

2.3 Nützlichkeit von Unterprogrammen

2.4 Ein Beispiel

3 Beweise von Algorithmen – Komplexität

3.1 Beweis eines Algorithmus

3.2 Komplexität

4 Rekursive Programme

4.1 Definition

4.2 Merkmale

4.3 Funktionsweise – Speicherverwaltung