# programmierung und datenbanken

Joern Ploennigs

Computerhardware

MIDJOURNEY: MAN COMPUTER, REF. FRITZ KALIN

## **A**BLAUF

# Motivation Computer und Architekturen Programmierung und Datentypen MODELLIERUNG Fehler und Debugging Objektorientierung u. Softwareentwurf Programmierung Verzweigungen und Schleifen MODELLIERUNG Funktionen und Rekursion

## DEFINITION: COMPUTER

Computer sind heutzutage allgegenwärtig und erfüllen in unserem Alltag viele Aufgaben. Sie sind formal definiert als



## **Definition:** Computer

Ein Computer ist ein Gerät, das mittels programmierbarer Rechenvorschriften Daten verarbeitet

# HÖRSAALFRAGE

Welche Computer-Arten gibt es?



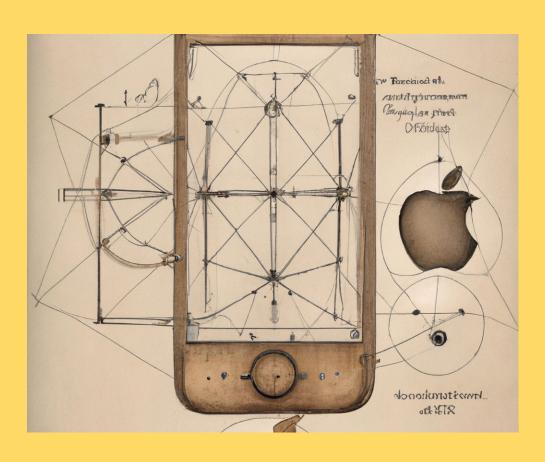
Midjourney: A Mona Lisa-style painting with a goat taking a photo with an iPad

#### Computerarten

- Supercomputer Spezielle Computer mit sehr vielen CPUs und GPUs zur hochparallelen Verarbeitung komplexer Probleme (z.B. Wettersimulation)
- Mainframe Spezielle Großrechner mit sehr hoher Zuverlässigkeit z.B. in Banken
- Server Computer in Rechenzentren ohne Bildschirm für das Internet oder Cloud-Computing
- Personal Computer (PC) Desktop Computer in Büros oder daheim für Arbeit, Spielen, etc.
- Laptops Mobile Computer unterwegs fürs arbeiten, spielen, studieren
- Smartphones Mobiler Rechner mit Touchscreen und wenig Telefonfunktion
- Tablets Mobiler Computer mit viel Touchscreen und ohne Telefonfunktion
- Eingebettete Computer kleine Rechner in Autos, Robotern und Smart-Homes

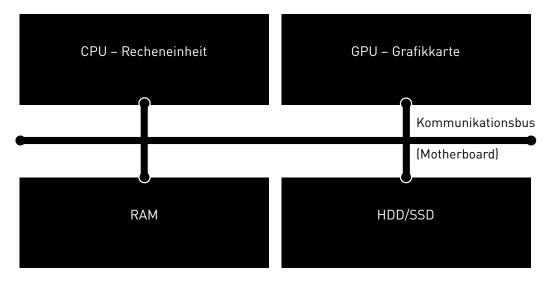
## HÖRSAALFRAGE

Aus welcher Hardware besteht ein Computer?



DALL-E 2: Early designs of the iPhone by Leonardo da Vinci

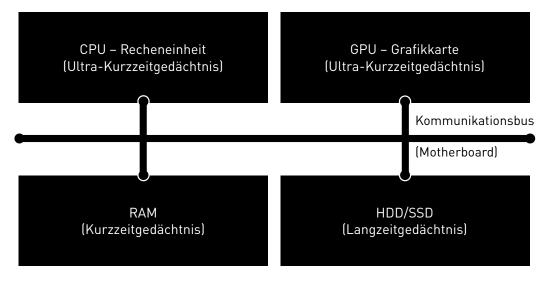
## COMPUTER AUFBAU



Die Kernmodule eines Computers sind:

- die CPU als zentrale Recheneinheit,
- die GPU für graphische Anwendungen,
- der RAM als Arbeitsspeicher und
- ein Harddrive (HDD) oder Solid State Drive (SSD)

#### COMPUTER AUFBAU SPEICHERDAUER

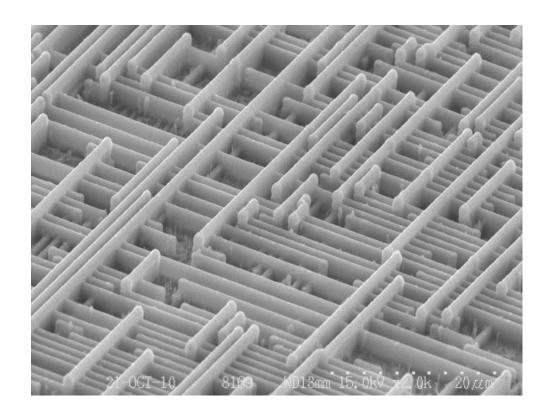


Der Computer hat ähnliche Gedächtnisarten wie der Mensch:

- CPU und GPU haben kleine Register und Cache Speicher (Ultra-Kurzzeitgedächtnis)
- Der RAM ist ein volatiler Speicher, d.h. der Inhalt geht beim ausschalten verloren (Kurzzeitgedächtnis)
- Die HDD/SSD ist ein permanenter Speicher, d.h. der Inhalt bleibt erhalten (Langzeitgedächtnis)

## CPU - CENTRAL PROCESSING UNIT

- Die CPU ist die Recheneinheit des Computers um Daten zu verarbeiten
- Sie bearbeitet eine Sequenz an Befehlen (Ein Programm)
- Eine CPU besteht aus Millionen an Transistoren die nur wenige Nanometer (1000000nm=1cm) groß sind
- Wenige Transistoren können nur eine einzelne logische Operation berechnen



https://www.ial-fa.com/blog/wafer-lot-acceptance-to-mil-std-883

## BINÄREN ZAHLEN

- Computer speichern, verarbeiten & kommunizieren Daten als binären Zahlen, weil Transistoren in einem Gatter nur logische Operationen ausführen können.
- binarius Zweifach, doppelt
- Das kleinste mögliche (nützliche) System von Zeichen
- Mögliche Repräsentationen von Binärcode:
  - · 0/1
  - Falsch / Wahr
  - Aus/An

## ACHTUNG: DER UNTERSCHIED IM COMPUTER

Aufgrund der binären Darstellung werden übliche Einheitenvorsätze wie Kilo-, Mega-, etc. auf Basis von 1024 und nicht auf Basis von 1000 definiert

Einheit	Abkürzung	<b>Dezimal Wert</b>	Binär (IEC)	Abkürzung	Binär (Bytes)
Kilobyte	kB	1.000	Kibibyte	KiB	1.024
Megabyte	MB	1.000.000	Mebibyte	MiB	1.048.576
Gigabyte	GB	$1.000^3$	Gibibyte	GiB	1.024 <sup>3</sup>
Terabyte	TB	1.0004	Tebibyte	TiB	1.024 <sup>4</sup>

# HÖRSAALFRAGE

# Wie Weit kann man mit 10 Fingern Zählen?



Midjourney: Counting with two hands

#### BINÄREN ZAHLEN - GANZE ZAHLEN

- Unsere dezimalen Zahlen lassen sich als Binärzahlen codieren
- Binärzahlen erlauben dieselben bekannten Grundrechenarten wie Dezimalzahlen also Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division
- So kann der Computer mit dezimalen Zahlen rechnen
- Im Computer werden Zahlen auch oft hexagonal (Basis 16) codiert, da sich somit ein Byte (8 Bits) in 2 Zeichen beschreiben lassen

Dezimal	Binär	Hexadezimal
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	В
12	1100	С
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

BINÄREN ZAHLEN – GLEITKOMMAZAHL



PROGRAMMIERUNG UND DATENBANKEN

- Reelle Zahlen können im Computer nicht exakt dargestellt werden, da sie unendlich viele Nachkommastellen haben können (z. B.  $1/3,\pi$ )
- Computer verwenden daher näherungsweise Gleitkommazahlen (floating point) in Exponentialschreibweise:  $\pm m \times 2^e$
- Zerlegung: Vorzeichenbit, Exponent (mit Bias), Mantisse (Binär)

Achtung: Begrenzte Anzahl an Stellen → Rundungsfehler!

**Beispiel:** Wir möchten die Zahl -13,25 als Gleitkommazahl im Format  $\pm m \times 2^e$  darstellen:

- 1. Vorzeichen: Die Zahl ist negativ, also 1.
- 2. Dezimalzahl in Binärform:

$$13,25_{10} = 1101,01_2$$

3. Exponentialverschiebung:

$$1101,01_2=1,10101_2\times 2^3$$

- 4. Zerlegung in Mantisse: 1, 10101<sub>2</sub> und Exponent: 3
- 5. Ergebnis:  $-13,25=-1,10101_2 imes 2^3$

Im IEEE 754 Standard werden die Bits zusätzlich aufgefüllt, so dass sie in die 32 oder 64 Bit passen.

- Vorzeichenbit: 1 (negativ)
- ullet Exponent mit Bias:  $3+127=130_{10}~(10000010_2)$
- Die Binärdarstellung im Speicher lautet also:
  - 1 10000010

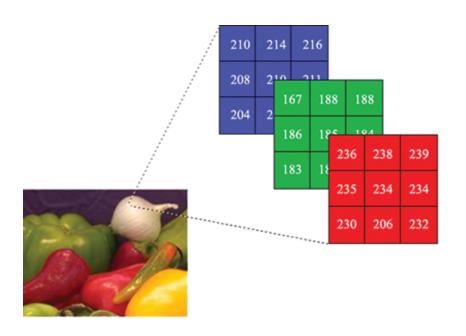
## ABBILDUNG VON ZEICHEN IM COMPUTER

- Buchstaben in Texten werden im Computer binär codiert
- ASCII: Textzeichen gespeichert in 8 Binärwerten (8 Bit = 1 Byte)
- Binäre Codierung zieht sich vom niedrigsten Hardwarelevel bis hoch zur alltäglichen Anwendung

Char	Dezimal	Binär	Char	Dezimal	Binär	Char	Dezimal	Binär
а	97	01100001	А	65	01000001	0	48	00110000
b	98	01100010	В	66	01000010	1	49	00110001
С	99	01100011	С	67	01000011	2	50	00110010
d	100	01100100	D	68	01000100	3	51	00110011
е	101	01100101	Е	69	01000101	4	52	00110100
f	102	01100110	F	70	01000110	5	53	00110101
g	103	01100111	G	71	01000111	6	54	00110110
h	104	01101000	Н	72	01001000	7	55	00110111
į	105	01101001	Ι	73	01001001	8	56	00111000
j	106	01101010	J	74	01001010	9	57	00111001
k	107	01101011	K	75	01001011	!	33	00100001
l	108	01101100	L	76	01001100	?	63	00111111
m	109	01101101	M	77	01001101		46	00101110
Π	110	01101110	Ν	78	01001110	,	44	00101100
0	111	01101111	0	79	01001111	Space	32	00100000

### ABBILDUNG VON BILDERN IM COMPUTER

- Bilder werden im Computer auch binär codiert
- Hierbei wird ein Bild in Pixel eingeteilt (Auflösung)
- Die Farbe in jedem Pixel wird dann als Zahl gespeichert, z.B. True Color RGB (16,777,216 colour variations):
  - Blau 0 ... 256 (= 1 Byte)
  - Grün 0 ... 256 (= 1 Byte)
  - Rot 0 ... 256 (= 1 Byte)
- Die Zahlen werden dann binär codiert, z.B. als 24 Bit (1 Byte = 8 Bit; 3 \* 8 Bit = 24 Bit)



Mahmut Sinecen: Digital Image Processing with MATLAB, 2015

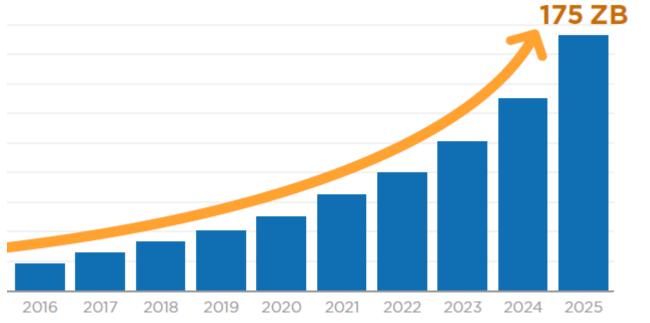
## ACHTUNG: DER UNTERSCHIED IM COMPUTER

Aufgrund der binären Darstellung werden übliche Einheitenvorsätze wie Kilo-, Mega-, etc. auf Basis von 1024 und nicht auf Basis von 1000 definiert

	Einheit	Name Binär	Dezimal (1000er)	Ausgeschrieben Dezimal	Binär (1024er)	Ausgeschriel Binär
ł	Kilobyte	Kibibyte	$1 \text{ KB} = 10^3 \text{ B}$	1.000 B	$1 \text{ KiB} = 2^{10} \text{ B}$	1.024 B
	Megabyte	Mebibyte	$1 MB = 10^6 B$	1.000.000 B	$1 \text{ MiB} = 2^{20} \text{ B}$	1.048.576 B
	Gigabyte	Gibibyte	$1 \text{ GB} = 10^9 \text{ B}$	1.000.000.000 B	$1 \text{ GiB} = 2^{30} \text{ B}$	1.073.741.82
	Terabyte	Tebibyte	$1 TB = 10^{12} B$	1.000.000.000.000 B	$1 \text{ TiB} = 2^{40} \text{ B}$	1.099.511.62 B

## DATEN WACHSTUM

- Die Größe der erzeugten Daten wächst zunehmend
- Sie werden in Zukunft vor sehr vielen Daten konfrontiert werden.
- Der Computer muss Ihnen helfen diese Daten zu analysieren durch Informatik



Worldwide IDC Global
DataSphere Forecast, 2022–
2026

## HÖRSAALFRAGE

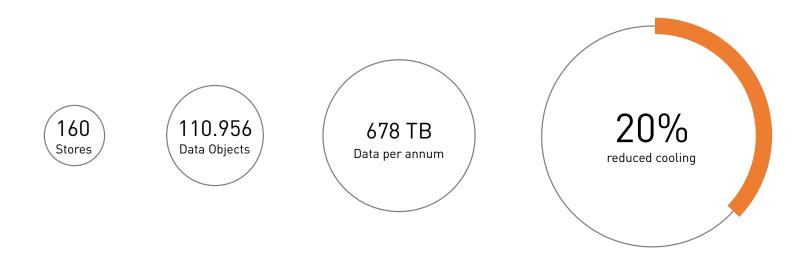
Wie viele Sensoren hat ein Supermarkt?



Midjourney: An alien supermarket filled with exotic food

## Beispiel - Tesco Irland

- Die Supermarktkette Tesco hat sehr früh in Sensoren und Monitoringsysteme der Supermärkte mit dem Ziel Energie einzusparen investiert
- Die gesammelten Daten wurden so schnell so groß, dass niemand sie analysieren konnte
- Durch maschinelle Lernmodelle konnte IBM Research die Daten analysieren und half Ihnen 20% des Kühlbedarfs einzusparen



## LESSONS LEARNED

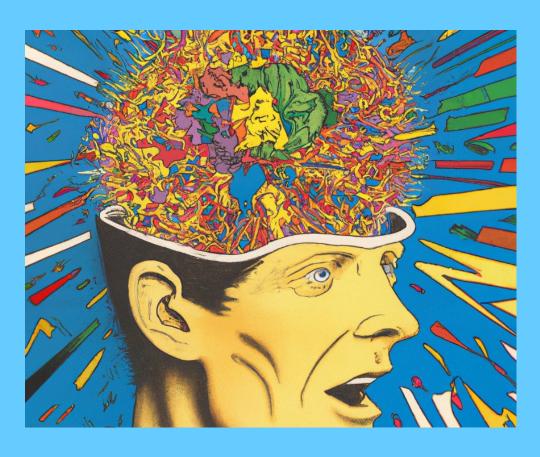
- "Lessons Learned" sind kurze offtopic Themen, von denen ich wünschte irgendjemand hätte mir das als Student gesagt
- Meist in der Mitte der Vorlesung um diese aufzulockern
- Dieses Semester primär Softskill-Themen; Nächstes Semester Survival-Tipps fürs Berufsleben



DALL-E 2: Teddy bears mixing sparkling chemicals as mad scientists, steampunk

# LESSON LEARNED

Welche Gedächtnisarten kennen Sie?



DALL-E 2: 1980s illustration of a face with a visible brain that's exploding

## LESSONS LEARNED - GEDÄCHTNIS

- Wissen braucht Zeit sich zu verfestigen
- Nutzen sie Ihr Unterbewusstsein, d. h. Informationen sammeln und reifen lassen
- Intervalllernen ist, wie im Sport, der effektivste Weg etwas langfristig zu lernen

# fragen?