

# Übung Info A

- Übungsleiter
  - André Schaefer
  - Gudrun Fischer
- Informationen (Sprechstunden, Kontaktdaten):  
<http://www.is.informatik.uni-duisburg.de>

# Ziele der Übung

- Vertiefung der Inhalte der Vorlesung
- Praktische Anwendung der Methoden
- Nachbereitung und Diskussion der Übungszettel
- Probleme und Lösungen diskutieren
- Vorbereitung auf die Klausur
- Bonuspunkteerwerb

# Inhalte

- **Logik**
- **Schaltungen**
- Schaltwerke
- Logik in Schaltungen programmieren, Algorithmen schalten
- Programmiersprachen:
- Pascal, Prolog, Ocaml
- Immer: Verständnisfragen zur Vorlesung

# Inhalte

- Logik
- Schaltungen
- **Schaltwerke**
- **Logik in Schaltungen programmieren, Algorithmen schalten**
- Programiersprachen:
  - Pascal, Prolog, Ocaml
  - Immer: Verständnisfragen zur Vorlesung

# Inhalte

- Logik
- Schaltungen
- Schaltwerke
- Logik in Schaltungen programmieren, Algorithmen schalten
- **Programiersprachen:**
- **Pascal, Prolog, Ocaml**
- Immer: Verständnisfragen zur Vorlesung

# Inhalte

- Logik
- Schaltungen
- Schaltwerke
- Logik in Schaltungen programmieren, Algorithmen schalten
- Programmiersprachen:
- Pascal, Prolog, Ocaml
- **Immer: Verständnisfragen zur Vorlesung**

# Organisatorisches

- Gruppenarbeit mit bis zu 3 Leuten erwünscht  
Vorteile: Aufgaben in Gruppe diskutieren, gemeinsam lernen
- Übungsblätter jeweils Mi–Mi (14:00)
- Abgabe: Briefkasten vor LF 140

# Form der Übungsblätter

- auf Papier
- leserlich
- pro Aufgabe ein neues Blatt
- auf *jedem* Blatt
  - alle **Namen** und **Matrikelnummern**
  - die **Nummer der Übung**, in der die Abgabe **zurückgegeben** werden soll

# Bonuspunkte

- 12 Übungszettel = 380 Punkte
- 20 Punkte für Vorrechnen in Übung
- $400/20 = 20$  Mögliche Klausurpunkte!
- Klausur wird 90 Punkte haben

# Klausur

- Montag, 18. Juli 2005, 18-20 Uhr
- DAI
  - Anmeldung über das Prüfungsamt
  - Termine beachten!
- Andere Fächer
  - Anmeldung per E-Mail
  - `infoa@is.informatik.uni-duisburg.de`
  - Name, Vorname, Matrikelnummer, Fach

# Material

- **Übungsblätter: auf der Webseite**  
`http://www.is.informatik.uni-duisburg.de`
- **Tutoriumsaufgaben: im Tutorium**  
und später auf der Webseite
- **Musterlösungen: Ordner**  
bei den Übungsleitern zu entleihen

# Was kennt Ihr schon?

- Bitte Handzeichen:
  - Wer kennt Logik?
  - Wer kennt Schaltungen und Prozessortechnik?
  - Wer hat schon mal programmiert?
- Schreibe bitte drei **Erwartungen** an die Übung auf  
- wir erstellen daraus eine Webseite

# Was kennt Ihr schon?

- Bitte Handzeichen:
  - Wer kennt Logik?
  - Wer kennt Schaltungen und Prozessortechnik?
  - Wer hat schon mal programmiert?
- Schreibe bitte drei **Erwartungen** an die Übung auf  
- wir erstellen daraus eine Webseite

# Was kennt Ihr schon?

- Bitte Handzeichen:
  - Wer kennt Logik?
  - Wer kennt Schaltungen und Prozessortechnik?
  - Wer hat schon mal programmiert?
- Schreibe bitte drei **Erwartungen** an die Übung auf  
- wir erstellen daraus eine Webseite

# Was kennt Ihr schon?

- Bitte Handzeichen:
  - Wer kennt Logik?
  - Wer kennt Schaltungen und Prozessortechnik?
  - Wer hat schon mal programmiert?
- Schreibe bitte drei **Erwartungen** an die Übung auf  
- wir erstellen daraus eine Webseite

# Brainstorming Logik

- In Gruppen: 3-5 Leute- 15 min
- Sammelt was euch noch aus der Vorlesung in Erinnerung geblieben ist
- 5 min später:  
Reihum: Fragt die nächste Gruppe eine Frage dazu.