



h_da

HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

fbi
FACHBEREICH INFORMATIK

RECHNERARCHITEKTUR

WS2012

Termin 1

Laborordnung, Einführung in Konzepte der Informatik

Name, Vorname	Matrikelnummer	Anmerkungen
Datum	Raster (z.B. Mi3x)	Testat/Datum

Legende: V:Vorbereitung, D: Durchführung, P: Protokoll/Dokumentation, T: Testat

Laborordnung

Sinn dieser Laborordnung ist die Festlegung von Regeln für die Benutzung der Labore in D10
Jeder ordentliche Student des Fachbereich wird in den Grundlagenveranstaltungen auf die gültige
Laborordnung hingewiesen.

1. Der Notausschalter des Labors D10/0.32 befindet sich über dem Lichtschalter. Der Notausschalter ist im Notfall zu betätigen, um sämtliche elektrische Geräte stromlos zu schalten. Achten Sie bei der Einführung auf die entsprechenden Hinweise.
2. Im Labor darf maximal Paarweise an den Geräten gearbeitet werden. Das Labor ist für 8 Gruppen ausgelegt.
3. Es ist nicht gestattet sich alleine im Labor aufzuhalten.
4. Der Ersthelfer für das Gebäude D10 ist Herr M. Müller (Raum 0.31 / Tel.: 8430). Wenden Sie sich bitte im Falle einer Verletzung direkt an ihn.
5. Es ist nicht gestattet Kabel zu entfernen, Gehäuse zu öffnen und Hardware (außer USB-Sticks) zu installieren oder Änderungen an der Laborinfrastruktur vorzunehmen. Sollte etwas nicht funktionieren, oder es wird etwas benötigt, welches die vorhandene Infrastruktur nicht abdeckt, so wenden Sie sich an den Betreuer des Labors oder direkt an den zuständigen Laboringenieur Manfred Pester (D10/0.33 / Tel.: 8428).
6. Fahren Sie die von Ihnen benutzten Geräte am Ende Ihres Praktikum/Ihrer Übung herunter und schalten diese aus, es sei denn Sie bekommen vom zuständigen Betreuer andere Anweisungen.
7. Die Einnahme von Speisen und Getränken ist im Labor nicht erlaubt. Offene Speisen und offene Getränke sind im Labor nicht gestattet.
8. Bei der Benutzung des Labordrucker ist Sorgfalt und Sparsamkeit oberstes Gebot.
9. Evtl. ausgestellte Dokumentationen dienen der Laborarbeit und müssen im Raum verbleiben.
10. Die Benutzung von Mobiltelefonen ist untersagt. Schalten Sie vor dem Betreten des Raumes die Geräte ab. In dringenden Fällen können Sie sich über das Labortelefon mit der Nummer 06151 168433 anrufen lassen.
11. Hängen Sie Ihre Kleidung (Mäntel, Jacken, ..) an die dafür vorgesehenen Kleiderständer und nicht über die Stühle.
12. Deponieren Sie Taschen, Laptops u.s.w. nicht in den Gängen, sondern möglichst an den Seiten des Labors oder unter den Tischen.
13. Verlassen Sie Ihren Arbeitsplatz aufgeräumt! Müll gehört in die mehrfach vorhandenen Mülleimer, Altpapier in die dafür vorgesehene blaue Altpapierwanne.
14. Die Fluchtwege sind frei zu halten.

Bei Verstößen gegen die Laborordnung kann die Benutzungsberechtigung versagt werden.

Ziel der folgenden Aufgaben:

Die ersten Aufgaben sollen Ihnen eine Einführung in einige Konzepte der Informatik mit historischen Hilfsmitteln geben. Sie bekommen hierzu ein Aufgabenblatt ausgeteilt. Mit den zur Verfügung gestellten historischen Rechenwerkzeugen, sollten Sie, mit **der richtigen Vorbereitung**, in der Lage sein alle Aufgaben zu lösen. Auch ohne Hilfsmittel sollten wir in der Lage sein, Werte zwischen verschiedenen Zahlensystemen zu wandeln. Hierzu gibt es noch einige Übungen.

1. Rechnen mit einer Walther Rechenmaschine

Mithilfe einer Walther Rechenmaschine sollen sie eine Addition, eine Subtraktion und eine Multiplikation durchführen. Sie lernen dabei das Konzept des Akkumulators kennen und lernen wie man eine Multiplikation auf mehrere Additionen zurückführen kann.

Sehen sie sich als Vorbereitung an, wie eine schriftliche Multiplikation funktioniert.

2. Rechnen mit dem Abakus

Mithilfe eines Abakus werden sie eine Addition und eine Subtraktion durchführen. Sie studieren dabei das Konzept des Übertrags, das für alle arithmetischen Rechnungen von hoher Bedeutung ist.

Sehen sie sich als Vorbereitung die schriftliche Addition und die schriftliche Subtraktion an und überlegen sie sich, wie diese im binären Zahlensystem aussehen könnten. Suchen sie sich eine Anleitung für das Rechnen mit einem Abakus

3. Der Rechenschieber

Mithilfe eines Rechenschiebers führen sie eine Multiplikation und eine Division aus. Diese Aufgabe soll sie in das Rechnen mit Zahlen in Exponentialdarstellung, d. h. Zahlen die eine Mantisse und einen Exponenten besitzen, einführen. Dies ist wichtig zum Verständnis von Gleitpunktzahlen in der Informatik.

Sehen sie sich als Vorbereitung an, wie man mit einem Rechenschieber rechnet. Anleitungen findet man im Internet. Verstehen sie, wie man eine Zahl in Mantisse und Exponent aufspaltet. Verstehen sie die Funktion des Logarithmus und warum damit eine Multiplikation auf eine Addition zurückgeführt werden kann.

4. Der Taschenrechner mit UPN

Die umgekehrte polnische Notation stellt ein wichtiges Konzept in der Informatik dar. Jeder Compiler zerlegt eine komplexe Rechnung in der Form, wie Sie es in der UPN anwenden. Sie sollen in dieser Aufgabe einen ersten Kontakt mit dem Konzept eines Stack und seinen Operationen push und pop bekommen.

Vorbereitung: Die Darstellung eines komplexen algebraischen Ausdrucks mit der UPN. Das Konzept eines Stacks und die Operationen push und pop.

5. Wandlung zwischen Zahlensystemen

Divisionsverfahren zur Umwandlung von Dezimalzahlen in ein anderes Zahlensystem (b = Basis des Zahlensystems)

Division	Rest	binäre Stelle
$71 : b = 35$	1	$1 * b^0$
$35 : b = 17$	1	$1 * b^1$
$17 : b = 8$	1	$1 * b^2$
$8 : b = 4$	0	$0 * b^3$
$4 : b = b$	0	$0 * b^4$
$b : b = 1$	0	$0 * b^5$
$1 : b = 0$	1	$1 * b^6$

am Beispiel 71 von dezimal \rightarrow binär

Division	Rest	binäre Stelle
$71 : 2 = 35$	1	$1 * 2^0$
$35 : 2 = 17$	1	$1 * 2^1$
$17 : 2 = 8$	1	$1 * 2^2$
$8 : 2 = 4$	0	$0 * 2^3$
$4 : 2 = 2$	0	$0 * 2^4$
$2 : 2 = 1$	0	$0 * 2^5$
$1 : 2 = 0$	1	$1 * 2^6$

Das Ergebnis ist $1 * 2^6 + 0 * 2^5 + 0 * 2^4 + 0 * 2^3 + 1 * 2^2 + 1 * 2^1 + 1 * 2^0$ also 10001111

Übung: Umwandlung von Zahlen in andere Zahlensysteme ohne Taschenrechner

1. Dezimal \rightarrow binär
Wandeln sie die Zahl 710_D in eine binäre Zahl mit Hilfe des Divisionsverfahrens
2. Dezimal \rightarrow hexadezimal
Wandeln sie die Zahl 712_D in eine hexadezimale Zahl mit Hilfe des Divisionsverfahrens
3. Hexadezimal \rightarrow dezimal mit Hilfe der Exponentialdarstellung
FFF =
4. Hexadezimal \rightarrow binär
FAB =
5. Binär \rightarrow Hexadezimal
1010 1111 1100 0011 =
6. Binär nach dezimal
1010 1111 1100 0011 =