

## Universität Würzburg

**Prof. Wolf von Gudenberg**

**Prof. Rainer Kolla**

**Prof. Frank Puppe**

**Prof. Dietmar Seipel**

Dipl.-Inform. Martin Atzmüller; [atzmueller@informatik.uni-wuerzburg.de](mailto:atzmueller@informatik.uni-wuerzburg.de)

Lehrstuhl für Informatik VI

Prof. Dr. Frank Puppe

Am Hubland, 97074 Würzburg

[puppe@informatik.uni-wuerzburg.de](mailto:puppe@informatik.uni-wuerzburg.de)

## Einführung in die Informatik für Hörer aller Fakultäten (WS 03/04)

### ÜBUNGSBLATT NR. 3

**Ausgabe: Do. 06.11.2003**

**Abgabe: Do. 13.11.2003 (bis 10.00 Uhr)**

**VORBEMERKUNGEN:** s. Übungsblatt 1

Abgabe an: [infohaf@ki.informatik.uni-wuerzburg.de](mailto:infohaf@ki.informatik.uni-wuerzburg.de)

*Wichtig:* Bitte geben Sie in der E-Mail neben Ihren Lösungen auch Name, Vorname und Matrikelnummer sowie zu jeder Teilaufgabe die Aufgabennummer an.

### ÜBUNG 3.1 (1 Punkt)

Suchen Sie nach folgenden Daten im Internet – geben Sie sowohl die URL als auch den Anfangstext.

- Eine Adresse mit dem Wortlaut der 95 Thesen von Martin Luther
- Eine Adresse mit den 3 Roboterregeln von Asimov

### ÜBUNG 3.2 (2 Punkte)

Geben Sie den Suchindex (inverted file) für folgende Dokumente an (im Suchindex werden so genannte Stoppwörter, d.h. unspezifische Wörter wie Artikel, Präpositionen usw., weggelassen:

1. Gumm und Sommer: Einführung in die Informatik
2. Wagner: Einführung in die Theoretische Informatik
3. Wolff von Gudenberg: Software Entwurf mit UML
4. Balzert: Lehrbuch Grundlagen der Informatik
5. Balzert: Lehrbuch der Software Technik
6. Sommer Akademie: Informatik und Gesellschaft

### ÜBUNG 3.3 (3 Punkte)

Sie sind beauftrag, die Institutsweihnachtsfeier zu organisieren, wobei jeder ein Spiel mitbringen soll. Nachdem sich jeder in eine Liste mit Name, Vorname und dem Spiel eingetragen hat, wollen Sie eine Email generieren, um alle Beteiligten persönlich anzusprechen („Lieber / Liebe <Vorname>“; bei den Dozenten „Lieber Herr/Frau <Name>“) und sie daran zu erinnern, das Spiel mitzubringen (... und vergiss nicht, Dein Super-Spiel <Spiel> mitzubringen!). Schreiben Sie dazu einen Serienbrief mit Haupttext und Datenquelle mit mindestens 5 Personen.

### ÜBUNG 3.4 (4 Punkte)

Anbei finden Sie einen Auszug aus dem elektronischen Vorlesungsverzeichnis des Informatik-Grundstudiums. Die Daten sollen jedoch mehrfach verwendet werden, u.a. auch in das kommentierte elektronische Vorlesungsverzeichnis importiert werden. Daher wollen Sie die Daten in XML beschreiben. Geben Sie eine passende DTD sowie für die ersten beiden Vorlesungen die zugehörigen XML-Dokumente an.

10601	<b>Algorithmen und Datenstrukturen (Praktische Informatik I)</b> [HaF], 4 St., Di, Do 10.00-11.30, Zuse-HS	<i>Wolff von Gudenberg J.</i>
10602	<b>Übungen zu Algorithmen und Datenstrukturen (Praktische Informatik I)</b> [HaF], in Gruppen, 2 St., Fr 13.15-14.45, 15.00-16.30, 16.45-18.15, SE II, SE III	<i>Wolff von Gudenberg J., Eichelberger H.</i>
10603	<b>Theoretische Informatik</b> , 4 St., Mo, Fr 10.00-11.30, Zuse-HS	<i>Wagner K.W.</i>
10604	<b>Übungen zur Theoretischen Informatik</b> , in Gruppen, 2 St., Do 13.15-14.45, 15.00-16.30, 16.45-18.15, SE II, SE III	<i>Wagner K.W., Böhler E., Meister D., Schwarz B.</i>
10605	<b>Informationsübertragung (Technische Informatik II)</b> , 3 St., Mi 10.00-11.30, Do 8-10, Zuse-HS	<i>Tran-Gia P.</i>
10606	<b>Übungen zu Informationsübertragung (Technische Informatik II)</b> , in Gruppen, 1 St., Mi 12-13, 13-14, 14-15, Zuse-HS	<i>Tran-Gia P., Mäder A.</i>
10641	<b>Hardware-Praktikum</b> , Anmeldung erforderlich, 6 St.	<i>Tran-Gia P., Binzenhöfer A., Martin R.</i>