

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorbemerkungen</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Sortieren</b>	<b>9</b>
2.1	Aufgabenstellung	9
2.2	Zielsetzungen	9
2.3	Sortierverfahren	10
2.4	Programme	19
2.5	Effizienz der Verfahren	40
2.6	Verallgemeinerung der Verfahren auf beliebige Prädikate	47
<b>3</b>	<b>Pattern Matching</b>	<b>51</b>
3.1	Problemstellung	51
3.2	Die Verfahren	52
3.3	Gesamtstruktur des Programms	80
3.4	Zusammenstellung der Pattern-Syntax	82
3.5	Erweiterungsmöglichkeiten	83
3.6	Anwendungsmöglichkeiten	84
<b>4</b>	<b>Grammatiken</b>	<b>85</b>
4.1	Aufgabenstellung	85
4.2	Zielsetzungen	85
4.3	Aufbau einer Grammatik im Dialog	86
4.4	Erzeugen von Sätzen in einer vorgegebenen Grammatik	88
4.5	Erweiterungen der Grammatiken: Einbeziehung von Wortklassen (Kategorien)	90
4.6	Einige Anwendungsbeispiele	94
4.7	Analyse von Sätzen	97

<b>5</b>	<b>Grammatiken - Noch einmal</b>	<b>101</b>
5.1	Aufgabenstellung	101
5.2	Zielsetzungen	101
5.3	Was ist eine Grammatik?	101
5.4	Generieren von zufälligen Sätzen einer beliebig zu definierenden Sprache	104
5.5	Erkennen von Sätzen einer Grammatik	110
5.6	Erweiterungsmöglichkeit	118
<b>6</b>	<b>Baumstrukturen: Aufbau eines Lexikons</b>	<b>119</b>
6.1	Aufgabenstellung	119
6.2	Zielsetzungen	120
6.3	Programmaufbau	121
6.4	Erweiterungsmöglichkeiten	128
<b>7</b>	<b>Große Buchstaben - längs und quer</b>	<b>131</b>
7.1	Problemstellung	131
7.2	Große Buchstaben - quer	133
7.3	Große Buchstaben - längs	142
<b>8</b>	<b>Erweiterungen der Sprache LOGO</b>	<b>151</b>
8.1	Vorbemerkungen	151
8.2	Neue Kontrollstrukturen	152
8.3	Ein System zur Darstellung der Aufrufstruktur von Programmen	161
<b>9</b>	<b>Die Simulation einer sich bewegendes Kamera</b>	<b>181</b>
9.1	Problemstellung	181
9.2	Definition von Körpern im dreidimensionalen Raum	182
9.3	Die simulierte Kamera	187
9.4	Bewegung der Kamera in der Welt	190
9.5	Ein Beispiel	198

9.6 "Filme"	200
9.7 Stellenwert eines solchen Projektes	201
9.8 Erweiterungsmöglichkeiten	202
<b>10 Assemblerprogrammierung</b>	<b>203</b>
10.1 Aufgabenstellung und Zielsetzungen	203
10.2 Design-Kriterien	206
10.3 Implementation	218
10.4 Beispiele	223
10.5 Weiterführende Überlegungen	226
10.6 Systembefehle	227
10.7 Datenbasisbefehle	233
10.8 Programmbefehle	236
<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>245</b>