

Computergeschichte(n)

Nicht nur für Nerds. Eine Zeitreise durch die IT-Geschichte. Mit vielen Beispielen zum Nachprogrammieren. Inkl. neuem Kapitel zur Geschichte der KI

Zuse, IBM, Atari und der Browserkrieg. Wenn Sie bei diesen Worten in Nostalgie schwelgen oder von Entdeckerlust gepackt werden, wird diese Computergeschichte Sie auf eine spannende Reise mitnehmen: Entdecken Sie, wie ein Computer, der damals einen ganzen Raum ausfüllte, heute in Ihre Hosentasche passt, warum der Millennium-Bug die Welt in Hysterie versetzte und wie jahrhundertealte Verschlüsselungstechniken die Programmierwelt noch bis heute beeinflussen. Aber seien Sie dabei nicht nur Zuschauer: Werkeln Sie mit alten Programmiersprachen, emulieren Sie den C64 oder tauchen Sie in die pixelige Welt der Retrogames ein. Aus dem Inhalt: - Wie der Computer in den Haushalt kam - Mobile Computer: vom „Ziegelstein“ zum Smartphone - Unix, Windows und Co. - Geschichte der Betriebssysteme - 8-Bit-Helden: Retrokonsolen und -spiele - Von Plankalkül und anderen Programmiersprachen - Die Geschichte der Künstlichen Intelligenz - Auf einmal ist alles eine App - Der erste Spam und andere Übel des Internets - Als die Browser in den Krieg zogen. - Die junge Geschichte der sozialen Medien

Zuse, IBM, Atari und der Browserkrieg. Wenn Sie bei diesen Worten in Nostalgie schwelgen oder von Entdeckerlust gepackt werden, wird diese Computergeschichte Sie auf eine spannende Reise mitnehmen: Entdecken Sie, wie ein Computer, der damals einen ganzen Raum ausfüllte, heute in Ihre Hosentasche passt, warum der Millennium-Bug die Welt in Hysterie versetzte und wie jahrhundertealte Verschlüsselungstechniken die Programmierwelt noch bis heute beeinflussen. Aber seien Sie dabei nicht nur Zuschauer: Werkeln Sie mit alten Programmiersprachen, emulieren Sie den C64 oder tauchen Sie in die pixelige Welt der Retrogames ein. Aus dem Inhalt: - Wie der Computer in den Haushalt kam - Mobile Computer: vom "Ziegelstein" zum Smartphone - Unix, Windows und Co. - Geschichte der Betriebssysteme - 8-Bit-Helden: Retrokonsolen und -spiele - Von Plankalkül und anderen Programmiersprachen - Die Geschichte der Künstlichen Intelligenz - Auf einmal ist alles eine App - Der erste Spam und andere Übel des Internets - Als die Browser in den Krieg zogen ... - Die junge Geschichte der sozialen Medien



24,90 €

23,27 € (zzgl. MwSt.)

sofort versandfertig, Lieferzeit: 1-3 Werktage

Artikelnummer: 9783367108916

Medium: Buch

ISBN: 978-3-367-10891-6

Verlag: Rheinwerk Verlag GmbH

Erscheinungstermin: 08.04.2025

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2. Auflage 2025

Serie: Rheinwerk Computing

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 840 g

Seiten: 455

Format (B x H): 170 x 225 mm

