

Gossar

Algorithmus

Eine Anleitung, für einen Computer zum Lösen einer Aufgabe, die exakte Handlungsvorschriften enthält.

Array

Ein Datentyp, der mehrere Werte vom gleichen Typ verwalten kann.

Boolean

Ein Datentyp zum Speichern von Wahrheitswerten («wahr» oder «falsch»).

Compiler

Ein Programm, das eine Programmiersprache in Maschinensprache übersetzt.

Data Race

Gleichzeitiger Zugriff von zwei oder mehr Threads auf eine gemeinsame Ressource wie zum Beispiel eine Datei oder Variable, der zu unerwarteten Zuständen führen kann.

Deadlock

Zustand, in dem ein nebenläufiges Programm nicht weiter ausgeführt werden kann, da ein oder mehrere Locks nicht mehr freigegeben werden können.

Endlosschleife

Eine Schleife, die niemals verlassen und somit ständig wiederholt wird.

Exception

Ein Fehler, der von einer Anweisung oder einer Funktion geworfen wird und vom Programm abgefangen und behandelt werden kann.

Funktion

Ein Codeabschnitt, der von anderen Stellen des Programmes aufgerufen und ausgeführt wird, dabei können Variablen als Parameter übergeben und nach vollständiger Ausführung ein Rückgabewert zurückgegeben werden.

GUI

Abkürzung für *Graphical User Interface*, eine grafische Benutzerschnittstelle.

Integer

Ein Datentyp zum Verwalten von Ganzzahlen.

JVM

Abkürzung für *Java Virtual Machine*, ein Programm, das Java Bytecode ausführen kann und dafür sorgt, dass Java-Programme unabhängig von der Plattform auf verschiedensten Systemen lauffähig sind.

Klasse

Konstrukt in sogenannten *objektorientierten Programmiersprachen*, um Abstraktionen von Konzepten zu erstellen, die gemeinsame Eigenschaften (~ Attribute) oder Fähigkeiten (~Funktionen) teilen.

Objekt

Konkrete Instanz einer Klasse mit entsprechenden Werten.

Quelltext

Der Text, aus dem ein Programm besteht, auch *Quellcode* oder englisch *Source Code* genannt.

Rekursion

Verschachtelter, wiederholter Selbstaufruf einer Funktion mit geänderten Parametern.

Schleife

Ein Codeabschnitt, der – meist unter bestimmten Bedingungen – mehrfach wiederholt werden kann.

String

Datentyp zur Verwaltung von Zeichenketten.

Thread

Ein Thread, oder *Ausführungsstrang*, ist ein zusammenhängender Codeabschnitt, der einzeln ausführbar ist. Werden mehrere Threads gleichzeitig ausgeführt, so spricht man von *paralleler Ausführung*.

Variable

Ein Platzhalter zum Speichern von Werten eines festgelegten Datentyps. Jeder Variable wird ein Name zugewiesen, über den dann auf den Wert zugegriffen werden kann, sowohl lesend als auch schreibend.

Vererbung

Die Beziehung zwischen einer Oberklasse und ihren Unterklassen, die die Methoden und Attribute der Oberklasse »erben«.