

Programm

Ein Programm ist eine Zusammenstellung von Handlungsanweisungen, welche dem [Computer](#) sagen, wie er auf die Eingaben des Benutzers reagieren und in welcher Weise er die zur Verfügung stehenden Daten verändern soll.

So gibt es Programme, mit denen man Bilder malen und solche, mit denen man Texte schreiben kann, während andere als Spiele der Unterhaltung dienen.

Beispiele sind Word, Excel, AddOne, Unitrade...

Programme kennt man auch bei anderen technischen Geräten: Man programmiert eine Waschmaschine, indem man Temperatur, Schleuderdrehzahl und Vorwäsche einstellt, oder einen Videorecorder (für die U30-Fraktion erkläre ich das in einem gesonderten Artikel), indem man Start- und Stoppzeit sowie den Sender einstellt. Je genauer diese Anweisungen formuliert sind, desto besser funktioniert das Programm.

Ein Programmierer muss also nach Möglichkeit alle Eventualitäten die im Laufe des Alltags auftreten können berücksichtigen. Das können falsche Werte sein, Benutzereingaben und Verhaltensweisen, Updates des [Betriebssystem](#), Treiberprobleme des Druckers, usw.

Dazu muss er sich, bei komplexeren Programmen wie z.B. Word, Excel oder auch AddOne, mit anderen Programmierern abstimmen, die das gleiche Problem haben.

Wenn man davon ausgeht, dass Programmierer auch nur Menschen sind (auch wenn der Volksmund etwas anderes behauptet) und Menschen nicht unfehlbar sind, dann versteht man auch, dass nicht immer alles reibungslos läuft.

Also, wenn ein Programm mal nicht so will, wie ihr es gerne hättet: "Keep calm and drink Coffee"

Revision #1

Created 10 September 2024 09:38:11 by Thomas Fried

Updated 10 September 2024 10:58:24 by Thomas Fried