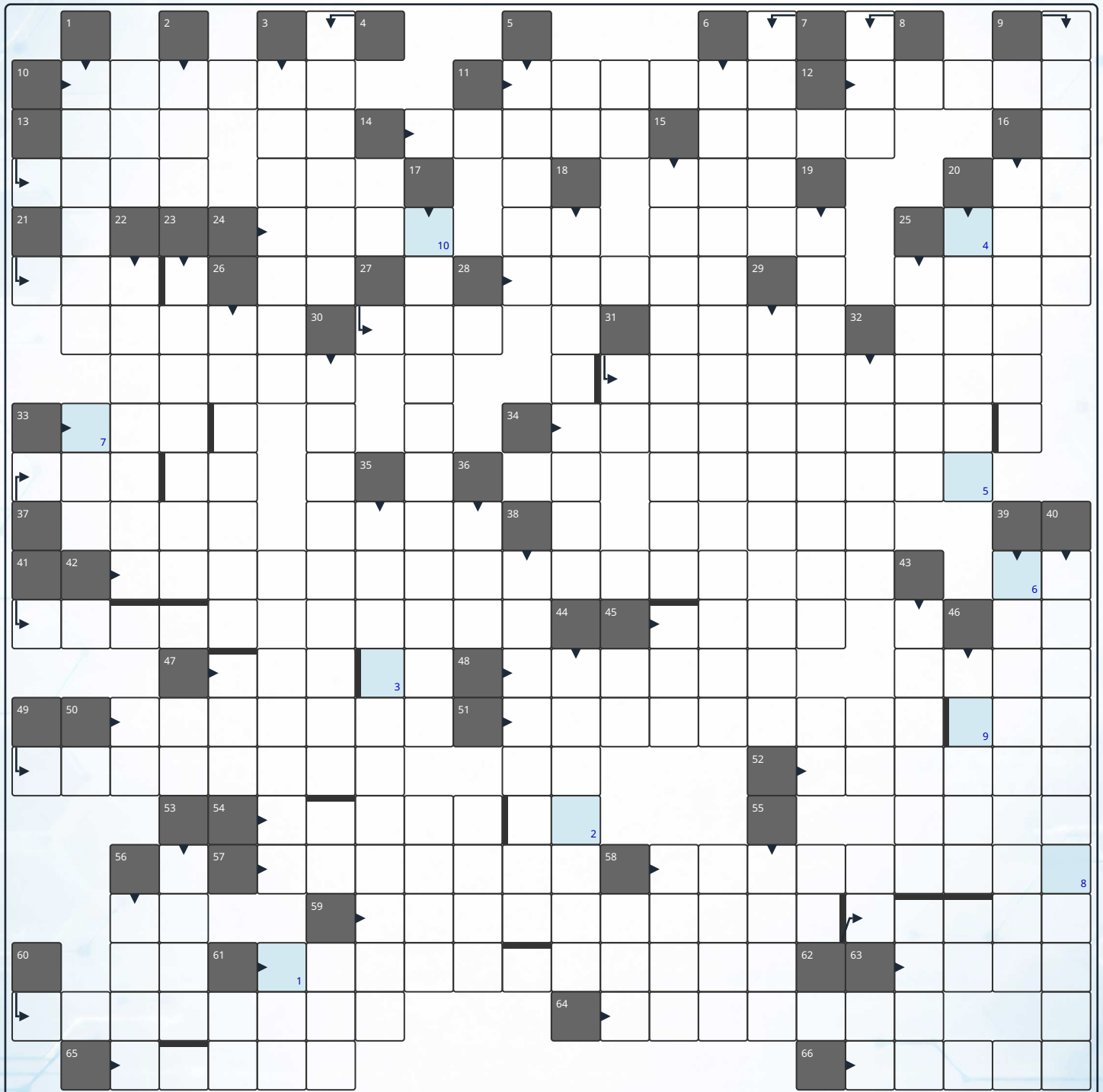


Fachbegriffe der Informatik – Kreuzworträtsel

Dieses Kreuzworträtsel enthält zentrale Fachbegriffe aus der Informatik.

Es eignet sich ideal zur Wiederholung, Vertiefung oder Lernkontrolle im Unterricht, im Studium oder in der Einarbeitung technischer Themenbereiche.

Lesen Sie die Hinweise auf der nächsten Seite und tragen Sie die passenden Begriffe in das Rätselgitter ein.



Lösungswort

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Hinweise und Definitionen

waagerecht

10. Zentraler Teil des Betriebssystems der direkt mit der Hardware kommuniziert
11. Kurzes Programm in einer interpretierten Sprache zur Aufgabenautomatisierung
12. Datenstruktur bei der Elemente in der Reihenfolge ihres Eintreffens abgearbeitet werden
13. Datenstruktur mit genau einem Wurzelknoten und verzweigten Kindknoten
14. Schneller Zwischenspeicher für häufig benötigte Daten
21. Sprache zur Festlegung des visuellen Erscheinungsbilds von Webseiten
24. Anklickbare Verknüpfung die auf eine andere Stelle im Internet zeigt
27. Erweiterbare Auszeichnungssprache zum strukturierten Datenaustausch
28. Gerät das digitale Signale für die Übertragung über Leitungen umwandelt
31. System zur organisierten Speicherung und Abfrage großer Datenmengen
33. Schnittstelle über die Programme untereinander Daten und Funktionen austauschen
34. Definierte Verbindungsstelle für Kommunikation zwischen Systemkomponenten
37. Verbindungsorientiertes Protokoll das zuverlässige Datenübertragung garantiert
41. Zusammenhängende Folge von Elementen gleichen Typs im Speicher
42. Systematisches Besuchen aller Knoten einer Baum- oder Graphenstruktur
45. Informationseinheit aus acht Bit zur Darstellung eines Zeichens
47. Dienst der lesbare Domainnamen in numerische IP-Adressen übersetzt
48. Übertragung von Dateien vom eigenen Computer auf einen entfernten Server
49. Zusammenschluss mehrerer Computer zum gegenseitigen Datenaustausch
50. Dezentrale digitale Währung deren Transaktionen in einer Blockchain gespeichert werden
51. Bezeichnung für den eigenen Computer als Netzwerkadresse
52. Mathematische Struktur zur Darstellung von Daten in neuronalen Netzen
54. Digitaler Berechtigungsnachweis zur Authentifizierung in einem System
57. Programm das menschliche Konversation simuliert und automatisch antwortet
58. Textform mit eingebetteten Verweisen die nichtlineares Lesen ermöglicht
59. Erneutes Testen um sicherzustellen dass bestehende Funktionen weiterhin korrekt arbeiten
60. Benannter Speicherplatz für veränderliche Werte in einem Programm
61. Programm das Quellcode Zeile für Zeile liest und sofort ausführt
62. Nachträglich veröffentlichte Aktualisierung zur Behebung von Softwarefehlern
63. Massenhaft versendete unerwünschte Werbebotschaften per E-Mail
64. Platte aus isolierendem Material mit aufgedruckten Leiterbahnen
65. Sperre die sicherstellt dass nur ein Thread auf eine Ressource zugreift
66. Schadprogramm das sich selbst vervielfältigt und andere Dateien befällt

senkrecht

1. Vorlage für die Erzeugung von Objekten in der Programmierung
2. Flüchtiger Speicher der nur bei eingeschaltetem Computer Daten behält
3. Programm das eine Sicherheitslücke in Software gezielt ausnutzt
4. Zusatzprogramm das die Funktionalität einer Anwendung erweitert
5. Vorgehensmodell mit festen Rollen und kurzen Entwicklungssprints
6. Wert der beim Aufruf an eine Funktion zur Verarbeitung übergeben wird
7. Sprache zur strukturierten Beschreibung von Inhalten im World Wide Web
8. Standardisierte Abfragesprache für relationale Datenbanken
9. Computer der im Netzwerk Dienste für andere Rechner bereitstellt
15. Wiederholte Ausführung einer Anweisung innerhalb einer Programmschleife
16. Konkrete Ausprägung einer Klasse in der objektorientierten Programmierung
17. Verfahren zur Verringerung des Speicherbedarfs von Dateien
18. Programm das Quellcode vollständig in Maschinensprache übersetzt
19. Besonders leistungsstarker Zentralcomputer für umfangreiche Datenverarbeitung
20. Virtuelle Ablage zur hierarchischen Organisation von Dateien
22. Kurzes wiederverwendbares Stück Quellcode für häufige Aufgaben
23. Ausgabegerät zur visuellen Darstellung von Computerdaten
25. Datenstruktur bei der Elemente nach dem Last-in-First-out-Prinzip verwaltet werden
26. Verbindungspunkt zwischen zwei unterschiedlichen Netzwerken
29. Vereinigung zweier Entwicklungszeige zu einer gemeinsamen Codebasis
30. Bauteil das sämtliche Berechnungen und Befehle im Computer ausführt
32. Automatische Abarbeitung mehrerer Aufgaben ohne Benutzereingriff
35. Komponente die Grafikberechnungen durchführt und Bildsignale ausgibt
36. Elementare Informationseinheit mit nur zwei möglichen Zuständen
38. Software die das Verhalten eines anderen Systems originalgetreu nachahmt
39. Aufgezeichnete Befehlsfolge die per Tastendruck wiederholt ausgeführt wird
40. Endliche Folge von Anweisungen zur Lösung eines bestimmten Problems
43. Netzwerk aus infizierten Computern die von Angreifern ferngesteuert werden
44. Variable die als Wert die Adresse eines anderen Datenobjekts enthält
46. Dynamische Datenstruktur deren Elemente durch Zeiger verbunden sind
53. Webseite deren Inhalte von Nutzern gemeinschaftlich bearbeitet werden können
55. Nummerierter logischer Anschlusspunkt für Netzwerkverbindungen
56. Schadprogramm das sich eigenständig über Netzwerke verbreitet

Antwortübersicht

waagerecht

10. KERNEL
11. SKRIPT
12. QUEUE
13. BAUM
14. CACHE
21. CSS
24. LINK
27. XML
28. MODEM
31. DATENBANK
33. API
34. INTERFACE
37. TCP
41. ARRAY
42. TRAVERSIERUNG
45. BYTE
47. DNS
48. UPLOAD
49. NETZWERK
50. BITCOIN
51. LOCALHOST
52. TENSOR
54. TOKEN
57. CHATBOT
58. HYPERTEXT
59. REGRESSION
60. VARIABLE
61. INTERPRETER
62. PATCH
63. SPAM
64. PLATINE
65. MUTEX
66. VIRUS

senkrecht

1. KLASSE
2. RAM
3. EXPLOIT
4. PLUGIN
5. SCRUM
6. PARAMETER
7. HTML
8. SQL
9. SERVER
15. ITERATION
16. OBJEKT
17. KOMPRESSION
18. COMPILER
19. MAINFRAME
20. ORDNER
22. SNIPPET
23. MONITOR
25. STACK
26. GATEWAY
29. MERGE
30. PROZESSOR
32. BATCH
35. GRAFIKKARTE
36. BIT
38. EMULATOR
39. MAKRO
40. ALGORITHMUS
43. BOTNET
44. POINTER
46. LISTE
53. WIKI
55. PORT
56. WURM