

{mysql} use references;

```
package overview;

import java.util.LinkedList;

public class OverviewList {

    public static void main(String[] args) {

        LinkedList<String> refList = new LinkedList<String>();
        int listIndex = 0;

                // TODO :
                // Informatik
                // Fernuniversität Hagen

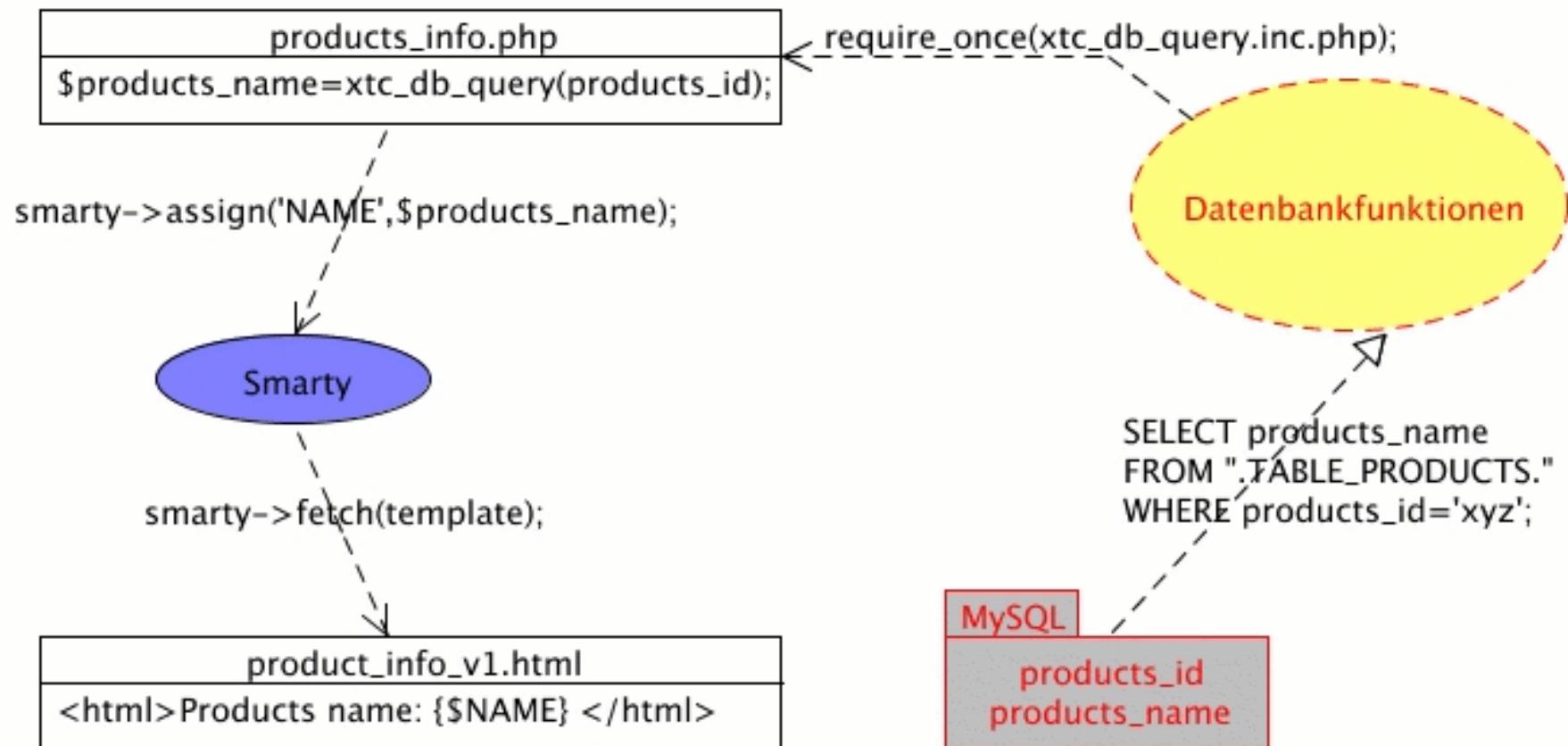
        refList.add(    "0.\tOnlineshop auf Basis von xtCommerce. PHP-Module mit Anbindung an\n" +
                        "\tHTML-Templates über die Smarty-Template-Engine;\n" +
                        "\tMySQL-Datenbank.\n");
        refList.add(    "1.\tMinesOfJava: Ein Klon von Microsofts \"Minesweeper\" implementiert unter\n" +
                        "\tEclipse in JAVA mit objektorientiertem Design.\n");
        refList.add(    "2.\tLinux-Server- und LAN-Netzwerk-Administration.\n");
        refList.add(    "3.\tMusicXML: Eine Einführung in das Format.\n");
        refList.add(    "4.\tLaTeX – Desktop-Publishing.\n");
        refList.add(    "5.\tTab2Frt: Ein Konvertierungstool für ASCII-Tabulaturen implementiert in C.\n");
        refList.add(    "6.\tJavascript\n");
        refList.add(    "7.\tCSS\n");
        refList.add(    "8.\tCCGT - Console Curses Guitar Tuner\n");
        refList.add(    "9.\tMatrixrechner\n");

        do {
            System.out.print(refList.get(listIndex));
            listIndex++;
        } while (listIndex<refList.size());

    }

}
```

SELECT content FROM references WHERE references_id = 'xtCommerce';



SELECT content FROM references WHERE references_id = 'MinesOfJava';

```
Wenn der User auf eine explosives Feld klickt, {
    Markiere das Feld als explosiv;
    Zeige einen modalen Dialog, {
        Sag dem User er ist ein Loser;
        Zeige einen Dialog mit dem Button „Nochmal“;
    }
}
Sonst (der User klickt auf ein nicht-explosives Feld) {
    Wenn das Feld keine explosiven Nachbarn hat,
        decke das Feld und seine Nachbarn auf;
        tue das gleiche für alle Nachbarn ohne explosive Nachbarn;
    Sonst
        zeige die Anzahl explosiver Nachbarn des Feldes im Feld;
}
```

//Das Aufdecken der benachbarten nicht-explosiven Minen ist eine rekursive Funktion:

```
Aufdecken(x-Koordinate, y-Koordinate) {
    So lange die x- und y-Koordinaten nicht das Minenfeld verlassen {
        Wenn die Mine nicht schon aufgedeckt ist UND sie keine explosiven Nachbarn besitzt {
            decke die Mine auf;
            Alle Nachbarn des aktuellen Feldes {
                Wenn das Feld nicht explosiv ist {
                    Wenn das Feld keine explosiven Nachbarn besitzt {
                        Rufe Aufdecken() von diesem Feld aus auf;
                    }
                    Sonst
                    {
                        zeige die Anzahl explosiver Nachbarn des Feldes im Feld;
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

SELECT content FROM references WHERE references_id = 'Linux-Server';

Debian-Linux-Server
Serveradministration mit Webmin
Apache-Webserver Administration
Endian Firewall im virtuellen Xen-Gastsystem
Samba Dateiserver
Crontab – Rechnerzeitgesteuerte Ausführung von Befehlen
CUPS Druckerserver

SELECT content FROM references WHERE references_id = 'MusicXML';

eXtensible Markup Language for Music – erweiterbare Auszeichnungssprache für musikalische Anwendungen
Wie HTML ist MusicXML eine Untermenge von SGML
Daten werden strukturiert und beschrieben durch die Auszeichnung mit „Tags“ und Attributen
Alles was benennbare Strukturen aufweist, läßt sich mit Auszeichnungssprachen beschreiben – auch Musik:

```
1          <note>
2              <pitch>
3                  <step>C</step>
4                  <alter>1</alter>
5                  <octave>6</octave>
6              </pitch>
7              <duration>8</duration>
8              <voice>1</voice>
9              <type>half</type>
10             <stem>up</stem>
11             <staff>1</staff>
12             <notations>
13                 <arpeggiate/>
14             </notations>
15         </note>
```

SELECT content FROM references WHERE references_id = 'LaTeX';

Einfache Textdateien, zu formatierende Elemente werden mit logischen Auszeichnungen versehen
Nicht WYSIWIG (what you see is what you get) sondern WYGIWYM (what you get is what you mean)
Rechnerunabhängige Darstellung, freie Verfügbarkeit für viele Betriebssysteme
Professionelles Aussehen der Dokumente

```
\documentclass{article}
\usepackage[latin1]{inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage[ngerman]{babel}

\title{Ein Testdokument}
\author{Otto Normalverbraucher}
\date{01. Januar 2000}
\begin{document}
```

```
\maketitle
\tableofcontents
\section{Einleitung}
```

Hier kommt die Einleitung.

```
\subsection{Hauptteil}
```

\LaTeX macht das Setzen wunderschöner Dokumente möglich.

```
\end{document}
```

Ein Testdokument

Otto Normalverbraucher

01. Januar 2000

1 Einleitung

Hier kommt die Einleitung.

1.1 Hauptteil

\LaTeX macht das Setzen wunderschöner Dokumente möglich.

SELECT content FROM references WHERE references_id = 'Tab2Frft';

Basisdaten sind ASCII-Textdateien, welche Gitarren-Notationen enthalten. Diese werden von horizontaler zu vertikaler Repräsentation „kollabiert“ und in ihrer Informationsdichte reduziert. Damit werden sie für das akademische Statistik-Softwarepaket „Humdrum“ kompatibel - welches mit regulären Ausdrücken arbeitet - und waren so Grundlage meiner Forschung zu Jimi Hendrix.

Input:

```
1 Intro
2 Moderately Slow Rock Q=72
3 Badd11/E          C#m#5/E          Badd11/E Bsus2add11/E
4 4/4
5 Gtr I
6  E E E E S S S S E E   E E E E S S S S E E   E E E E Q   Q
7 | -^0-----0----- | -^0-----0----- | -^0-----0----- |
8 | -^7---7-----7- | -^5---5-----5- | -^7---7---12---14-- |
9 | -^8-8-----8--- | -^6-6-----6--- | -^8-8-----9---11-- |
10 | -^9-----9----- | -^7-----7----- | -^9-----11---13-- |
11 | -^6-----6----- | -^4-----4----- | -^6----- |
12 | -^0-----0----- | -^0-----0----- | -^0-----0- (0)----- |
```

Output:

```
1 Erstellt mit tab2frt
2 E      0 6 9 8 7 0
3 E      - - - 8 - -
4 E      - - - - 7 -
5 E      - - 9 - - -
6 S      0 - - - - -
7 S      - 6 - - - -
8 S      - - 9 - - -
9 S      - - - - - 0
10 E     - - - 8 - -
11 E     - - - - 7 -
12 E     0 4 7 6 5 0
```

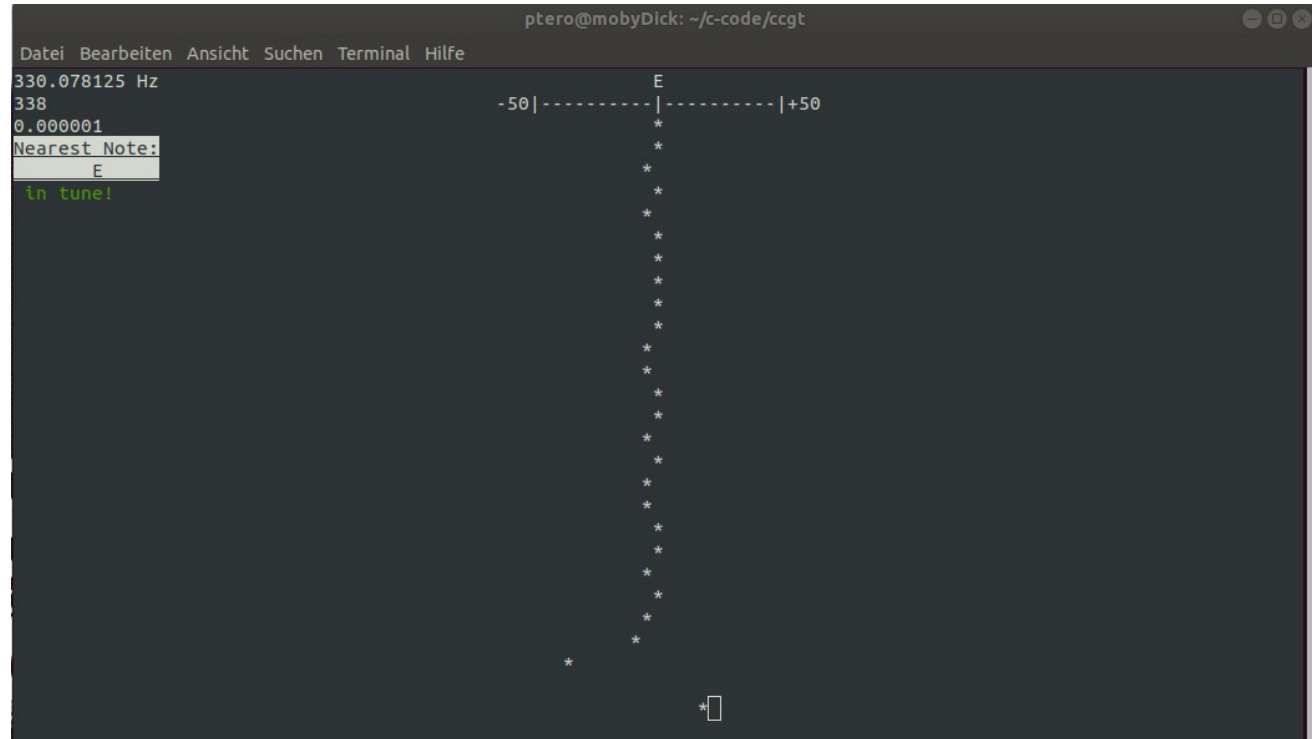
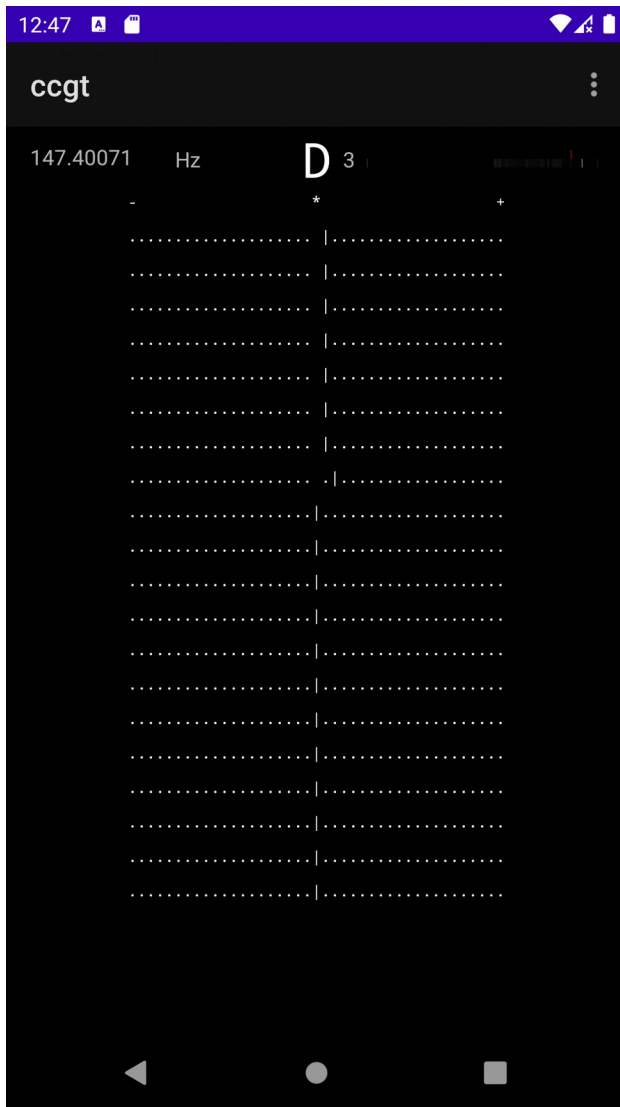
SELECT content FROM references WHERE references_id = 'Javascript';

```
1 <script type="text/javascript">
2   <!--
3     function Datum() {
4       var Jetzt = new Date();
5       var Tag = Jetzt.getDate();
6       var Monat = Jetzt.getMonth() + 1;
7       var Jahr = Jetzt.getFullYear();
8       var Stunden = Jetzt.getHours();
9       var Minuten = Jetzt.getMinutes();
10      var NachVoll = ((Minuten < 10) ? ":0" : "");
11      if (Jahr < 2000)
12        Jahr = Jahr + 1900;
13      document.write("<h2>Zeit</h2><b>Dieser Rechner datiert den Jetztpunkt auf den " +
14                    Tag + "." + Monat + "." + Jahr + " um " +
15                    Stunden + NachVoll + Minuten + " Uhr.</b>");
16    }
17    function WelcherBrowser() {
18      var BrowserName = navigator.appName;
19      var BrowserVersion = navigator.appVersion;
20      document.write("<p>Ah ja, Sie verwenden also <b>" + BrowserName +
21                    "</b>, und zwar in der Version <b>" + BrowserVersion +
22                    "</b></p>");
23    }
24   -->
25 </script>
...
42 <form name="Formular" action="">
43   <input type="button" value="Datum anzeigen" onclick="Datum()">
44   <input type="button" value="Browser erkennen" onclick="WelcherBrowser()">
45 </form>
```

SELECT content FROM references WHERE references_id = 'CSS';

```
1 <STYLE type="text/css">
2 A:link, A:visited, A:active { color : black; text-decoration: none }
3 A:hover { background : #c6f4ec; text-decoration: none }
4 BODY { background-image:url(tapeterotkl.gif); }
5 .ecke_tl { position:absolute; top:0px; left:0px; }
6 .ecke_tr { position:absolute; top:0px; right:0px; }
7 .ecke_bl { position:absolute; bottom:0px; left:0px; }
8 .ecke_br { position:absolute; bottom:0px; right:0px; }
9 H1,H2 { text-align : center }
10 IMG { }
11 P { color: #1505a5; font-size: 12pt; }
12 P:first-letter { font-size: 133% }
13 P:first-line { font-size: 106% }
14 P.norm { color: #1505a5; font-size: 12pt }
15 P.norm:first-letter { font-size: 100% }
16 P.norm:first-line { font-size: 100% }
17 P.con { color: #1505a5; font-size: 12pt; text-align: justify; margin-left: 40px; margin-right: 40px }
18 P.con:first-letter { font-size: 100% }
19 P.con:first-line { font-size: 100% }
20 P.img { color: #1505a5; font-size: 12pt; text-align: center}
21 P.img:first-letter { font-size: 133% }
22 P.img:first-line { font-size: 106% }
23 TABLE.InnenL { table-layout:fixed; width:20%; height:20%; background: #FFFFFF; z-index:1; border-width:5px;
24 border-style:solid; border-color:#000000;
25 margin:10px 0px 10px 15px; overflow:auto; text-align : center; background-image:url(glas.gif)}
26 TABLE.InnenR { table-layout:fixed; width:70%; height:70%; background: #FFFFFF; z-index:1; border-width:5px;
27 border-style:solid; border-color:#000000;
28 margin:10px 15px 10px 0px; overflow:auto; background-image:url(tapeteweiss.gif)}
29 TABLE.Rahmen { table-layout:fixed; width:100%; height:100%;z-index:10; }
30 </STYLE>
```


SELECT content FROM references WHERE references_id = 'CCGT';



SELECT content FROM references WHERE references_id = 'Matrixrechner';

The image shows a Qt Creator window titled "rationalezahl.cpp @ matrixRechner - Qt Creator". The editor displays the source code for a C++ class named `RationaleZahl`. The code includes a header file `"rationalezahl.h"` and defines several methods: `RationaleZahl()`, `RationaleZahl(int z)`, `RationaleZahl(int z, int n)`, `~RationaleZahl()`, `istPositiv()`, `setVorzeichen(bool v)`, `wuerfeln()`, `getZaehler()`, `getNenner()`, `setZaehler(int zahl)`, and `setNenner(int zahl)`. The `wuerfeln()` method uses `rand()` to generate random numbers and sets the numerator and denominator, with a comment indicating a todo item to randomize the sign.

Overlaid on the code is a window titled "Matrixrechner". The GUI contains several controls: a "Zufalls-generator" button, an "Aufräumen" button, a "Zeilentausch" section with two spinners (values 1 and 2) and a "go" button, a section for row operations with a "+" button, a "* Zeile" spinner, a "zu Zeile" spinner, and a "go" button, a "Zeile" section with a spinner (value 1), a "*" button, a "-" button, and a "go" button, and a "Zeilen" section with two spinners (values 3 and 3). A large black rectangular area is present on the right side of the window, and the text "... Matrixrechner ..." is displayed at the bottom.