



3. Aufl. 2012, XII, 436 S. 340 Abb., 300 Abb. in Farbe.



 Druckausgabe

Softcover

Ladenpreis

▶ *34,95 € (D) | 35,93 € (A) | CHF 43.50

J. Gallenbacher

Abenteuer Informatik

IT zum Anfassen - von Routenplaner bis Online-Banking

- ▶ **Das erste Mitmachbuch zur Informatik - ganz ohne Computereinsatz - unterhaltsam und lehrreich**
- ▶ **Das ideale Geschenk für alle Eltern an Ihre Computer-begeisterten Kinder**
- ▶ **Die 3. Auflage enthält zwei zusätzliche Kapitel, in denen fehlerkorrigierende Codes anhand eines Zaubertricks und die Grenzen von Computern anhand von Puzzlespielen vermittelt werden**

Wollten Sie nicht schon immer mal wissen, wie heutige Navigationsgeräte innerhalb von Sekunden ausrechnen, welcher Weg mit dem Auto der günstigste ist und in welche Richtung man dafür fahren muss? Wie werden Millionen von Telefonbesitzern so organisiert, dass der Computer die Nummer eines einzelnen im Augenzwinkern ausspuckt? Wie funktioniert das Internet? Warum kommen meine Eingaben wirklich dort an, wo ich sie hinschicke? Wie sicher ist Internet-Banking und warum? Wie packt man so viel Musik in so einen kleinen MP3-Stick? Wie kann man mit Strom rechnen? In diesem Buch stehen nicht nur die Antworten, sondern Sie können diese selbst auch experimentell nachvollziehen! Und weil man in die grauen Kisten nicht gut hineinschauen kann, um ihnen zuzusehen, werden sie hier auch gar nicht verwendet: Papier und Bleistift, Spielkarten oder andere einfache Hilfsmitteln sorgen für den klaren Durchblick! Bis auf einen Stift und eine Schere sind alle notwendigen Materialien hier im Buch vorhanden – einfach loslegen und die AHA-Erlebnisse genießen... Das Buch ist für alle da, die schon immer mal hinter die Kulissen der Wissenschaft Informatik schauen wollten: Vom Schüler zum Lehrer, vom Studenten zum Professor, vom interessierten Laien zum IT-Experten, der zwar genau weiß, wie er bestimmte Dinge zu tun hat, aber vielleicht nicht, warum sie so funktionieren. Die 3. Auflage enthält zwei zusätzliche Kapitel, in denen fehlerkorrigierende Codes anhand eines Zaubertricks und die Grenzen von Computern anhand von Puzzlespielen vermittelt werden. Beides ist – wie viele andere Erläuterungen des Buches – seit einigen Jahren auch sehr erfolgreich als Mitmach-Ausstellung in den Science-Centern Europas unterwegs. Stimmen zur 1. Auflage: „Wer mit einem Informatikstudium liebäugelt, erhält einen Vorgeschmack auf das, was ihn erwartet - alle anderen können das Buch einfach zum Vergnügen lesen.“ c't – magazin für computertechnik „Lassen Sie sich also ein auf das ‚Abenteuer Informatik‘! Ich bin sicher, dass Sie Spaß daran haben“ LOG IN – Informatische Bildung und Computer in der Schule „Auch wenn es unglaublich klingt: Abenteuer Informatik ist ein Buch über wichtige Prinzipien der modernen informationsverarbeitenden Alltagswelt, das man beim Lesen nicht mehr aus der Hand legen will.“ BIOSpektrum "Mit bester Empfehlung!" PM – Praxis der Mathematik "Bits zum Begreifen" Bild der Wissenschaft



Erhältlich bei Ihrem Buchhändler oder – Springer Customer Service Center GmbH, Haberstrasse 7, 69126 Heidelberg, Germany ▶ Call: + 49 (0) 6221-345-4301 ▶ Fax: +49 (0)6221-345-4229 ▶ Email: customerservice@springer.com ▶ Web: springer.com

* € (D) sind gebundene Ladenpreise in Deutschland und enthalten 7% MwSt; € (A) sind gebundene Ladenpreise in Österreich und enthalten 10% MwSt. CHF und die mit ** gekennzeichneten Preise für elektronische Produkte sind unverbindliche Preisempfehlungen und enthalten die landesübliche MwSt. Programm- und Preisänderungen (auch bei Irrtümern) vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen.

Springer-Verlag GmbH, Handelsregistersitz: Berlin-Charlottenburg, HR B 91022. Geschäftsführung: Haank, Mos, Hendriks