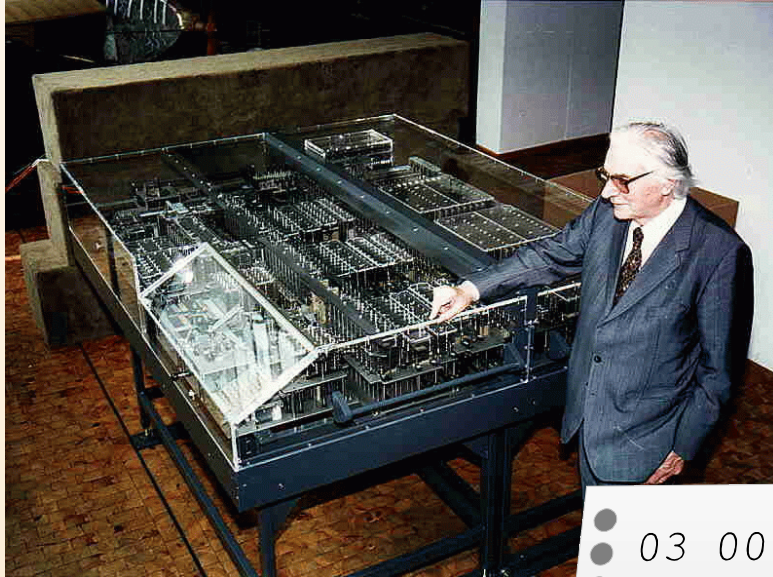


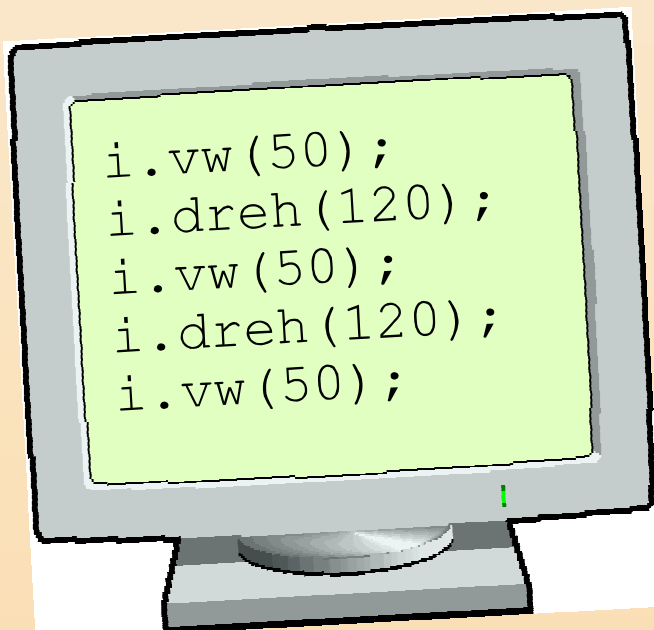
Programmieren



Der erste frei programmierbare Rechner hieß Z1; er bestand noch aus einer riesigen Zahl von elektrischen Schaltern. Wegen mechanischer Probleme funktionierte er nur sehr unzuverlässig.

Die ersten Programme waren Listen von Symbolen; diese Symbole standen für Anweisungen, welche der Rechner nach und nach ausführen sollte. Hier geht es um die Multiplikation von zwei ganzen Zahlen.

```
03 00 28 04 2E 1D
04 2F 01 00 1D 03
02 28 04 30 1D 03
2E 12 0A 03 2F 12
60 04 2F 1D 03 30
12 02 01 40 04 30
1D 69 11 03 2F 12
04 00 2B 00
```



Heutzutage sind die Computerbefehle leichter zu verstehen. Von diesem Programm wird eine geometrische Figur gezeichnet. Kannst du herausfinden, um welche Figur es sich handelt?

In den nächsten Kapiteln lernst du, wie man Programme erstellt und austestet.