

Ein Verweis (engl.: link) besteht immer aus einer **Verweisbeschreibung** und einem **Verweisziel** (Zieladresse).

Beispiel: Auszüge aus einem Informatik-Lexikon<sup>1</sup>

**Ausgabe** (engl. *output*): Vorgang, durch den eine Rechenanlage Programme oder errechnete Daten an die Außenwelt abgibt. In welcher Weise die Ausgabewerte von den Eingabewerten (↑Eingabe) abhängen, wird von Programmen bestimmt.  
Die Ausgabe von Daten und Programmen erfolgt über spezielle Ausgabegeräte. Zu den typischen Ausgabegeräten einer Datenverarbeitungsanlage zählen der ↑Bildschirm und der ↑Drucker.  
**ausgeglichener Baum** (*ausgewogener Raum* *höhenbalancierter Raum* AVT -

mit Richtung, so spricht man von unidirektionaler Datenübertragung.  
**Bildschirm** (*Monitor*): Ausgabegerät, welches den Zustand oder die Ausgabe eines Computers sichtbar macht (heute meist mikrocomputergesteuert). Die Anzeige erfolgt elektronisch. Informationen verschwinden durch Ausgabe nachfolgender Informationen oder durch Ausschalten des Gerätes. Man unterscheidet alphanumerische und graphische Bildschirme.  
*Alphanumerische Bildschirme* können meist 24 Zeilen anzeigen, wobei jede

**Eingabe** (engl. *input*): Vorgang, durch den Programme, Programmsysteme oder Datenverarbeitungsanlagen mit Werten (z.B. Daten, Programmen, Kommandos) versorgt werden. Die Eingabewerte, die meist die Arbeitsweise des Datenverarbeitungssystems steuern, werden von anderen Datenverarbeitungsanlagen oder von externen Speichern übertragen oder müssen über spezielle *Eingabegeräte* zur Verfügung gestellt werden. Zu den typischen Eingabegeräten einer Rechenanlage zählten in den 50er und 60er Jahren Lochstreifen- und Lochkartenleser (↑Lochkarte), in den 70er und 80er Jahren die ↑Tastatur und im technischen Bereich ↑Lichtgriffel. In den 90er Jahren sind es Tastatur, Maus und ↑Scanner und in Zukunft vermutlich Spracheingabegeräte.  
**EIA-128** (Abb. für anal. Elementare

**Liste**: siehe ↑lineare Liste.  
**Lochkarte**: Veralteter Datenträger zur Ein- und Ausgabe von Informationen für ↑Computer.  
Eine Lochkarte besteht aus Spezialpapier und ist matrixartig in 12 Zeilen (auch Kanäle genannt) und 80 Spalten eingeteilt. Die ersten Lochkarten wurden zur Auswertung der 11. amerikanischen Volkszählung im Jahre 1890 von dem amerikanischen Ingenieur H. Hollerith (1860–1929) entwickelt und eingesetzt (↑Informatik). Die Abmessungen entsprechen heute noch dem damals im Umlauf befindlichen Ein-Dollar-Schein (82,55 mm × 187,32 mm). Jedes Zeichen wird durch eine bestimmte Lochkombination dargestellt, wobei Ziffern durch ein Loch, Buchstaben und Sonderzeichen durch zwei oder drei Löcher codiert werden. Jede der 80 Spalten einer Lochkarte kann ein Zeichen aufnehmen.  
Lochkarten werden heute kaum noch verwendet. Sie sind durch Tastaturen und ↑Floppy discs verdrängt worden.  
**Lochstreifen**: Datenträger zur Ein- und Ausgabe von Informationen für

### Aufgaben:

1. Lies in deinem Buch die Seiten 82-83 durch.  
Achte dabei auf die Fachbegriffe und die Hinweise am Textende.
2. Bearbeite die Aufgabe S. 84 / 2

<sup>1</sup> H. Engesser (Hrsg.), Duden Informatik, Mannheim 1993<sup>2</sup>

The image contains four separate windows from Mozilla Firefox, each displaying a different HTML page:

- Inhalt - Mozilla Firefox**: A list of animal names: Ente, Fledermaus, Hund, Katze, Pferd, Rind, Storch.
- Die Fledermaus - Mozilla Firefox**: Text about bats: "Fledermäuse sind Säugetiere. Meistens sind sie in der Dämmerung unterwegs. Sie orientieren sich mit Hilfe von Ultraschall." with a link "zum Inhaltsverzeichnis".
- Das Rind - Mozilla Firefox**: Text about cows: "Rinder sind Paarhufer. Über eine Milliarde Rinder leben meist als Haustier auf der Erde." with a link "zum Inhaltsverzeichnis".
- Der Storch - Mozilla Firefox**: Text about storks: "Störche sind Stelzvögel, die häufig schwarz und weiß gefiedert sind. Der Klapperstorch hat einen langen Schnabel, mit dem er klappen kann."

**Aufgaben:**

1. Starte KompoZer
2. Erstelle in deinem Home-Verzeichnis (Z:\) eine HTML-Datei **Inhalt.html** sowie für mindestens 3 Tiere je eine entsprechende HTML-Datei (z.B. **Storch.html**, **Maus.html**, **Ente.html**).  
(*Datei Neu → Speichern unter → Seitentitel eingeben → Ordner aussuchen → Dateiname eingeben*)
  - a) Schreibe zu jedem Tier einige Sätze. Du kannst auch andere Tierarten als im Beispiel wählen.
  - b) Füge in jede Datei einen Verweis zum Inhaltsverzeichnis ein:
    - Schreibe zunächst den Text (z.B. „zum Inhaltsverzeichnis“)
    - Markiere den Text
    - Wähle die Schaltfläche **Link**
    - gib als Zieladresse den genauen Dateinamen an (**Inhalt.html**)
    - Bestätige die Eingabe mit **OK**.
  - c) Füge in der Datei **Inhalt.html** entsprechende Verweise ein, die auf die Seiten des entsprechenden Tiers zeigen!
3. Teste deine Verweise, indem du die Datei **Inhalt.html** im Browser öffnest (z.B. indem du im Programm **KompoZer** auf **Vorschau** klickst.)