



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

MIN-Fakultät
Fachbereich Informatik



Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

64-040 Vorlesung RSB
Kapitel 2: Information

Norman Hendrich



Universität Hamburg
Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften
Fachbereich Informatik
Technische Aspekte Multimodaler Systeme

Wintersemester 2025/2026

Informationsverarbeitung

Semantic Gap

Abstraktionsebenen

Beispiel: HelloWorld

Semantic Gap vs. KI

Definitionen und Begriffe

Informationsübertragung

Zeichen

Literatur

Tanenbaum, Austin: *Rechnerarchitektur* [1]

*Ein Computer oder Digitalrechner ist eine Maschine, die Probleme für den Menschen lösen kann, indem sie die ihr gegebenen Befehle ausführt. Eine Befehlssequenz, die beschreibt, wie eine bestimmte Aufgabe auszuführen ist, nennt man **Programm**.*

Die elektronischen Schaltungen eines Computers verstehen eine begrenzte Menge einfacher Befehle, in die alle Programme konvertiert werden müssen, bevor sie sich ausführen lassen. . . .

- ▶ Probleme lösen: durch Abarbeiten einfacher **Befehle**
- ▶ Abfolge solcher Befehle ist ein **Programm**
- ▶ Maschine versteht nur ihre eigene **Maschinensprache**

Typische Beispiele für solche einfachen Befehle:

- ▶ addiere die zwei Zahlen in Register R1 und R2
 - ▶ überprüfe, ob das Resultat Null ist
 - ▶ kopiere ein Datenwort von Adresse 13 ins Register R4
- ⇒ extrem niedriges Abstraktionsniveau

- ▶ natürliche Sprache immer mit Kontextwissen

Beispiel: “Vereinbaren Sie einen Besprechungstermin” ⇒ Wo? Wer? Thema?

- ▶ **Semantic gap**: Diskrepanz zwischen natürlicher Sprache (mit Kontext) und einfachen elementaren Anweisungen
- ▶ Vermittlung zwischen Mensch und Computer erfordert zusätzliche Abstraktionsebenen und Software

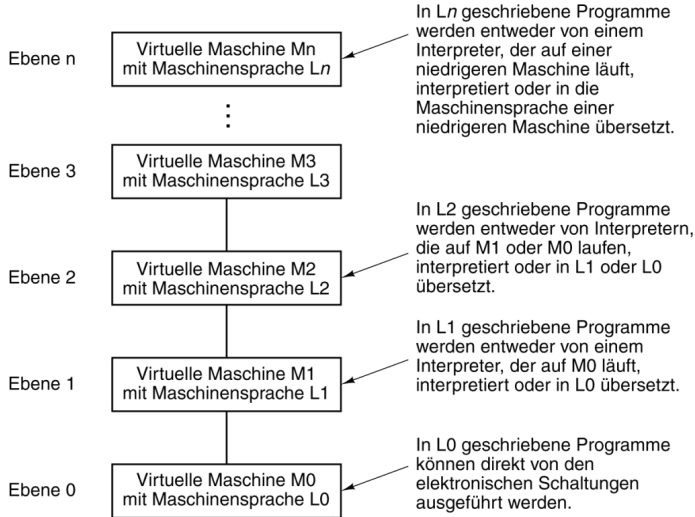
- ▶ Definition solcher Abstraktionsebenen bzw. Schichten
- ▶ mit möglichst einfachen und sauberen Schnittstellen
- ▶ jede Ebene definiert eine neue (mächtigere) **Sprache**

- ▶ diverse Optimierungs-Kriterien/Möglichkeiten:
 - ▶ Performanz, Größe, Leistungsaufnahme ...
 - ▶ Kosten: Hardware, Software, Entwicklung ...
 - ▶ Zuverlässigkeit, Wartungsfreundlichkeit, Sicherheit ...

Achtung / Vorsicht:

- ▶ Gesamtverständnis erfordert Kenntnisse auf allen Ebenen
- ▶ häufig Rückwirkung von unteren auf obere Ebenen

Maschine mit mehreren Ebenen



- ▶ jede Ebene definiert eine neue (mächtigere) Sprache
- ▶ Abstraktionsebene $\Longleftrightarrow$ Sprache
- ▶ $L0 < L1 < L2 < L3 < \dots$

Software zur Übersetzung zwischen den Ebenen

- ▶ **Compiler:** Erzeugen eines neuen Programms, in dem jeder L1 Befehl durch eine zugehörige Folge von L0 Befehlen ersetzt wird
- ▶ **Interpreter:** direkte Ausführung der L0 Befehlsfolgen zu jedem L1 Befehl

- ▶ für einen Interpreter sind L1 Befehle einfach nur Daten
- ▶ die dann in die zugehörigen L0 Befehle umgesetzt werden

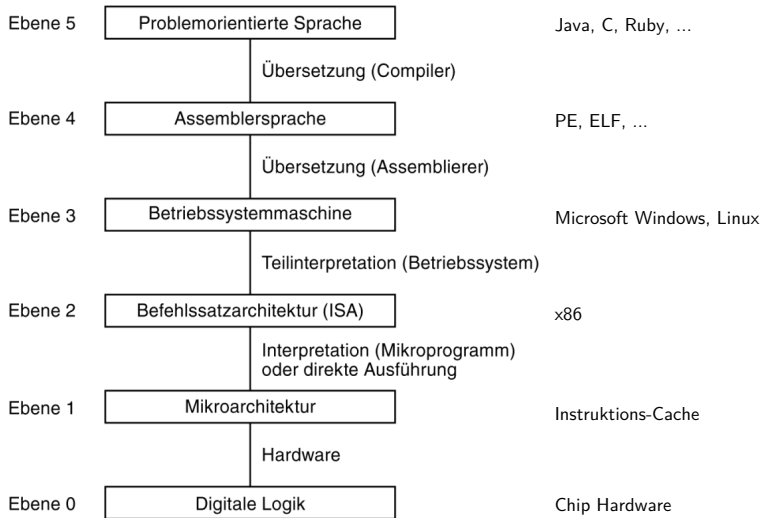
⇒ dies ist gleichwertig mit einer
virtuellen Maschine M1 für die Sprache L1

- ▶ ein Interpreter erlaubt es, jede beliebige Maschine zu simulieren
- ▶ und zwar auf jeder beliebigen (einfacheren) Maschine M0
- ▶ Programmierer muss sich nicht um untere Schichten kümmern
- ▶ Nachteil: die virtuelle Maschine ist meistens langsamer als die echte Maschine M1
- ▶ Maschine M0 kann wiederum eine virtuelle Maschine sein!
- ▶ unterste Schicht ist jeweils die Hardware

Übliche Einteilung der Ebenen

Anwendungsebene	Hochsprachen (Java, C, Ruby, ...)
Assemblerebene	low-level Anwendungsprogrammierung
Betriebssystemebene	Betriebssystem, Systemprogrammierung
Rechnerarchitektur	Schnittstelle zwischen SW und HW: Befehlssatz, Datentypen
Mikroarchitektur	Steuerwerk, Operationswerk: Register, ALU, Speicher, Busse ...
Logikebene	Grundsaltungen: Gatter, Flipflops ...
Transistorebene	Elektrotechnik: Transistoren, Widerstände, Kapazitäten ...
Physische Ebene	Chip-Layout: Geometrien für die IC-Fertigung

Beispiel: Sechs Ebenen



Hinweis: Ebenen vs. Vorlesungen im BSc-Studiengang

Anwendungsebene: SE1+SE2, AD ...

Assemblerebene: RSB

Betriebssystemebene: RSB, MB

Rechnerarchitektur: RSB

Mikroarchitektur: RSB

Logikebene: RSB

Device-Level: –

```
/* HelloWorld.c - print a welcome message */  
  
#include <stdio.h>  
  
int main( int argc, char ** argv )  
{ printf( "Hello, world!\n" );  
  return 0;  
}
```

Übersetzung

```
gcc -S HelloWorld.c  
gcc -c HelloWorld.c  
gcc -o HelloWorld.exe HelloWorld.c
```

```
.file "HelloWorld.c"
.text
.section .rodata
.LC0:
.string "Hello, world!"
.text
.globl main
.type main, @function
main:
.LFB0:
.cfi_startproc
pushq %rbp
.cfi_def_cfa_offset 16
.cfi_offset 6, -16
movq %rsp, %rbp
.cfi_def_cfa_register 6
subq $16, %rsp
movl %edi, -4(%rbp)
movq %rsi, -16(%rbp)
leaq .LC0(%rip), %rax
movq %rax, %rdi
call puts@PLT
movl $0, %eax
leave
.cfi_def_cfa 7, 8
ret
.cfi_endproc
.LFE0:
.size main, .-main
.ident "GCC: (Debian 12.2.0-14) 12.2.0"
.section .note.GNU-stack,"",@progbits
```

```
00000000 457f 464c 0102 0001 0000 0000 0000 0000
00000020 0001 003e 0001 0000 0000 0000 0000 0000
00000040 0000 0000 0000 0000 0228 0000 0000 0000
00000060 0000 0000 0040 0000 0000 0040 000d 000c
00000100 4855 e589 8348 10ec 7d89 48fc 7589 48f0
00000120 058d 0000 0000 8948 e8c7 0000 0000 00b8
00000140 0000 c900 48c3 6c65 6f6c 202c 6f77 6c72
00000160 2164 0000 4347 3a43 2820 6544 6962 6e61
00000200 3120 2e32 2e32 2d30 3431 2029 3231 322e
00000220 302e 0000 0000 0000 0014 0000 0000 0000
00000240 7a01 0052 7801 0110 0c1b 0807 0190 0000
00000260 001c 0000 001c 0000 0000 0000 0025 0000
00000300 4100 100e 0286 0d43 6006 070c 0008 0000
00000320 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000340 0000 0000 0000 0000 0001 0000 0004 fff1
00000360 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000400 0000 0000 0003 0001 0000 0000 0000 0000
...
```

```
HelloWorld.o:      file format elf64-x86-64
```

```
Disassembly of section .text:
```

```
0000000000000000 <main>:
```

0:	55	push	%rbp	
1:	48 89 e5	mov	%rsp,%rbp	
4:	48 83 ec 10	sub	\$0x10,%rsp	
8:	89 7d fc	mov	%edi,-0x4(%rbp)	
b:	48 89 75 f0	mov	%rsi,-0x10(%rbp)	
f:	48 8d 05 00 00 00 00	lea	0x0(%rip),%rax	# 16 <main+0x16>
16:	48 89 c7	mov	%rax,%rdi	
19:	e8 00 00 00 00	call	1e <main+0x1e>	
1e:	b8 00 00 00 00	mov	\$0x0,%eax	
23:	c9	leave		
24:	c3	ret		

```
00000000 457f 464c 0102 0001 0000 0000 0000 0000
00000020 0003 003e 0001 0000 1050 0000 0000 0000
00000040 0040 0000 0000 0000 3698 0000 0000 0000
00000060 0000 0000 0040 0038 000d 0040 001f 001e
00000100 0006 0000 0004 0000 0040 0000 0000 0000
00000120 0040 0000 0000 0000 0040 0000 0000 0000
00000140 02d8 0000 0000 0000 02d8 0000 0000 0000
00000160 0008 0000 0000 0000 0003 0000 0004 0000
00000200 0318 0000 0000 0000 0318 0000 0000 0000
00000220 0318 0000 0000 0000 001c 0000 0000 0000
00000240 001c 0000 0000 0000 0001 0000 0000 0000
00000260 0001 0000 0004 0000 0000 0000 0000 0000
00000300 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000320 0618 0000 0000 0000 0618 0000 0000 0000
00000340 1000 0000 0000 0000 0001 0000 0005 0000
00000360 1000 0000 0000 0000 1000 0000 0000 0000
00000400 1000 0000 0000 0000 0169 0000 0000 0000
```

. . .

- ▶ eine virtuelle Maschine führt L1 Software aus
 - ▶ und wird mit Software oder Hardware realisiert
- ⇒ Software und Hardware sind logisch äquivalent
„Hardware is just petrified Software“
...jedenfalls in Bezug auf L1 Programmausführung

Karen Panetta Lentz

Entscheidung für Software- oder Hardwarerealisierung?

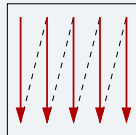
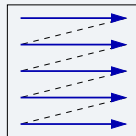
- ▶ abhängig von vielen Faktoren, u.a.
- ▶ Kosten, Performanz, Zuverlässigkeit
- ▶ Anzahl der (vermuteten) Änderungen und Updates
- ▶ Sicherheit gegen Kopieren ...
- ▶ Beispiele: Virtualisierung im RZ ⇒ Software
(High-Level Synthese+IP+) FPGAs ⇒ Hardware

Rückwirkung von unteren Ebenen: Arithmetik

```
public class Overflow {  
    ...  
    public static void main( String[] args ) {  
        printInt( 0 );           // 0  
        printInt( 1 );           // 1  
        printInt( -1 );          // -1  
        printInt( 2+(3*4) );      // 14  
        printInt( 100*200*300 );  // 6000000  
        printInt( 100*200*300*400 ); // -1894967296  
  
        printDouble( 1.0 );       // 1.0  
        printDouble( 0.3 );       // 0.3  
        printDouble( 0.1 + 0.1 + 0.1 ); // 0.30000000000000004  
        printDouble( (0.3) - (0.1+0.1+0.1) ); // -5.5E-17  
    }  
}
```

Rückwirkung von unteren Ebenen: Performanz

```
public static double sumRowCol( double[][] matrix ) {  
    int rows = matrix.length;  
    int cols = matrix[0].length;  
    double sum = 0.0;  
    for( int r = 0; r < rows; r++ ) {  
        for( int c = 0; c < cols; c++ ) {  
            sum += matrix[r][c];  
        }  
    }  
    return sum;  
}
```



Matrix creation (5000×5000 random) 2105 ms

Matrix row-col summation 75 ms

Matrix col-row summation 383 ms ⇒ 5 × langsamer

Sum = 600,8473695346258 / 600,8473695342268 ⇒ andere Werte

- ▶ „Vereinbaren Sie einen Besprechungstermin“
- ▶ „Schreibe mir eine App ähnlich wie Tetris, aber mit Früchten als Icons.“

- ▶ . . . so ein Befehl war bis 2023 reine Utopie
- ▶ . . . aber ChatGPT & Co. bedeuten eine Revolution
- ▶ . . . und KI übernimmt zunehmend die Code-Generierung

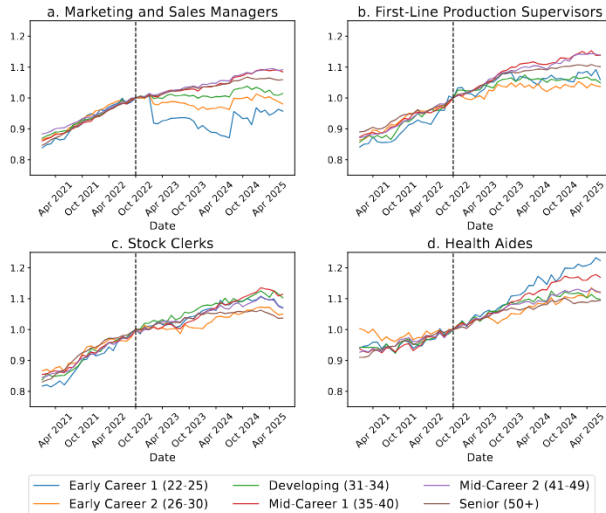
- ▶ Programmierer deutlich produktiver als früher
- ▶ weitere Auswirkungen sind bislang komplett unklar
 - ▶ entsprechend mehr und bessere Software?
 - ▶ oder Verlust aller „low-level“ Software-Jobs?

8+ **Killt die KI meinen Job?**



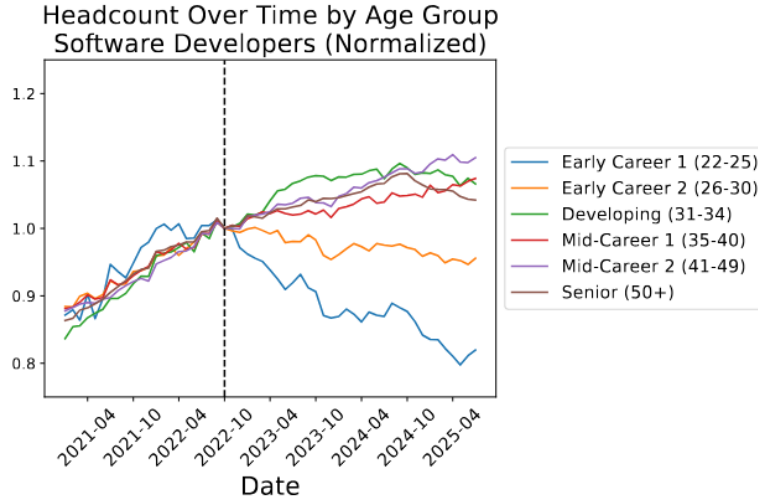
Künstliche Intelligenz wird vom Spielzeug zum festen Bestandteil der Arbeitswelt, das Silicon Valley sieht den Beginn eines neuen Zeitalters. Viele Menschen haben Angst, bald ganz ersetzt zu werden. Doch die deutsche Wirtschaft ist vergleichsweise gut gerüstet. Die SPIEGEL-Titelstory.

Canaries in the Coal Mine? Stellenanzeigen 2025



Brynjofsson et al, Canaries in the Coal Mine? Six facts about the recent employment effects of artificial intelligence, 2025

Canaries in the Coal Mine? Software-Entwicklung

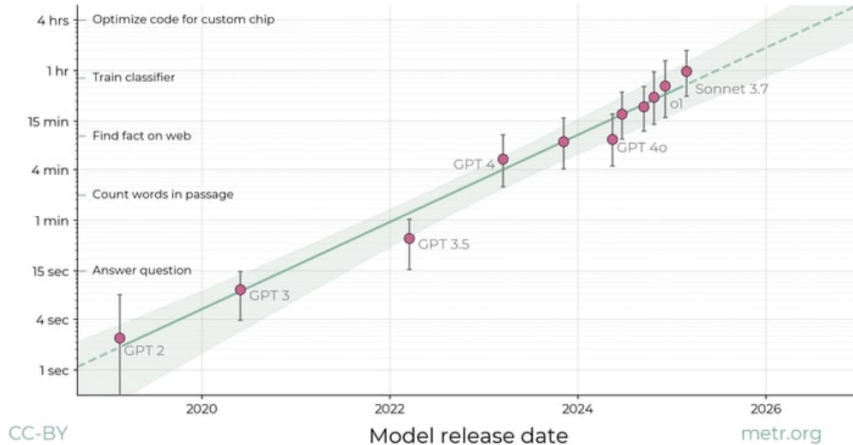


Brynjofsson et al, Canaries in the Coal Mine? Six facts about the recent employment effects of artificial intelligence, 2025

KI Entwicklung seit 2023

The length of tasks AIs can do is doubling every 7 months

Task length (at 50% success rate)



Auswirkungen auf verschiedene Jobs

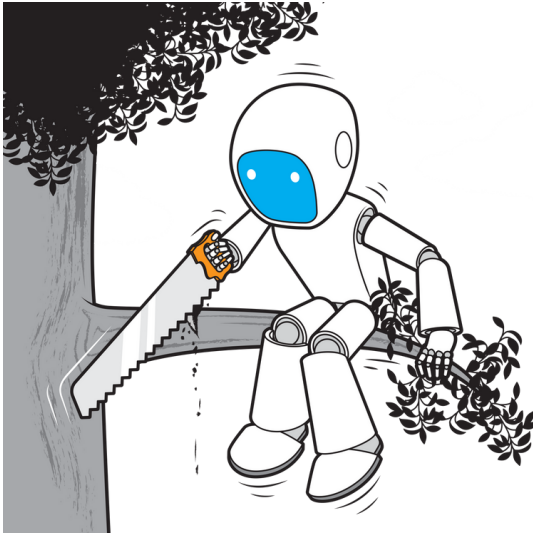
	Job Zone 1	Job Zone 2	Job Zone 3	Job Zone 4	Job Zone 5
Preparation	None or little (0-3 months)	Some (3-12 months)	Medium (1-2 years)	Considerable (2-4 years)	Extensive (4+ years)
Education	High school diploma or GED (optional)	High school diploma	Vocational school, on-the-job training, or associate's degree	Bachelor's degree	Master's degree or higher
Example Occupations	Food prep workers, dishwashers, floor sanders	Orderlies, customer service reps, tellers	Electricians, barbers, medical assistants	Database admins, graphic designers, cost estimators	Pharmacists, lawyers, astronomers
Median Income	\$30,230	\$38,215	\$54,815	\$77,345	\$81,980
Tot Emp (000s)	13,100	73,962	37,881	56,833	21,221
H E1	0.03	0.07	0.11	0.23	0.23
M E1	0.04	0.12	0.14	0.18	0.13
H E1 + 0.5 * E2	0.06	0.16	0.26	0.47	0.43
M E1 + 0.5 * E2	0.06	0.20	0.32	0.51	0.45
H E1 + E2	0.09	0.24	0.41	0.71	0.63
M E1 + E2	0.08	0.27	0.51	0.85	0.76

Table 5: Mean exposure to GPTs by job zone. For each job zone, we also present the median of median annual income for each constituting occupation in USD, and the total number of workers in all occupations for that job zone, in the thousands. "H" and "M" for each exposure type in column 1 refer to whether the exposure ratings were done by humans or the (GPT-4) model, respectively.

Zusammenfassung der Situation

1.4 Informationsverarbeitung - Semantic Gap vs. KI

64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme



IEEE Spectrum, 2023

- ▶ **Information** $\sim$ abstrakter Gehalt einer Aussage
- ▶ Die Aussage selbst, mit der die Information dargestellt bzw. übertragen wird, ist eine **Repräsentation** der Information
- ▶ Im Kontext der Informationsverarbeitung / -übertragung: **Nachricht**
- ▶ **Interpretation** ist das Ermitteln der Information aus einer Repräsentation
- ▶ **Verstehen** ist das Verbinden einer Information mit ihrer Bedeutung in der realen Welt

Beispiel: Mit der Information „25“ sei die abstrakte Zahl gemeint, die sich aber nur durch eine Repräsentation angeben lässt

► Text deutsch: fünfundzwanzig

► Text englisch: twentyfive

...

► Zahl römisch: XXV

► Zahl dezimal: 25

$$2 \cdot 10^1 + 5 \cdot 10^0 = 25$$

► Zahl binär: 11001

$$1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^0 = 25$$

► Zahl Dreiersystem: 221

$$2 \cdot 3^2 + 2 \cdot 3^1 + 1 \cdot 3^0 = 25$$

...

► Morse-Code: • • — — — • • • • •

Interpretation: Information vs. Repräsentation

- ▶ Wo auch immer Repräsentationen auftreten, ist eigentlich die Information gemeint, beispielsweise:

$$5 \cdot (2 + 3) = 25$$

- ▶ Die Information selbst kann man überhaupt nicht notieren!
- ▶ Es muss immer Absprachen über die verwendete Repräsentation geben.

Im obigen Beispiel ist implizit die Dezimaldarstellung gemeint, man muss also die Dezimalziffern und das Stellenwertsystem kennen.

- ▶ Repräsentation ist häufig mehrstufig, z.B.

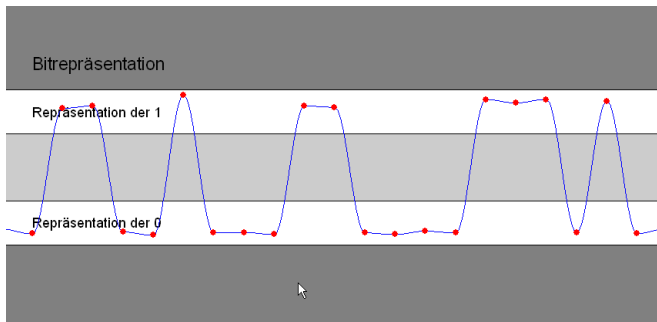
Zahl:	Dezimalzahl	347
Ziffer:	BCD, 4-bit binär	0011 0100 0111
Bit:	elektrische Spannung	0,1V 0,1V 2,5V 2,5V ...

In jeder (Abstraktions-) Ebene gibt es beliebig viele Alternativen der Repräsentation

- ▶ Auswahl der jeweils effizientesten Repräsentation
- ▶ unterschiedliche Repräsentationen je nach Ebene

- ▶ Beispiel: Repräsentation der Zahl $\pi = 3,1415\dots$ im
 - ▶ x86 Prozessor 80-bit Binärdaten, Spannungen
 - ▶ Hauptspeicher 64-bit Binärdaten, Spannungen
 - ▶ Festplatte codierte Zahl, magnetische Bereiche
 - ▶ CD-ROM codierte Zahl, Land/Pits-Bereiche
 - ▶ Papier Text, „3,14159265...“
 - ▶ ...

Repräsentation: digitale und analoge Welt



Beispiel: Binärwerte in
2,5 V CMOS-Technologie

K. von der Heide

Interaktives Skript T1, demobitrep

- ▶ Spannungsverlauf des Signals ist kontinuierlich
- ▶ Abtastung zu bestimmten Zeitpunkten
- ▶ Quantisierung über abgegrenzte Wertebereiche:
 - ▶ $0,0 V \leq V(t) \leq 0,7 V$: Interpretation als 0
 - ▶ $1,7 V \leq V(t) \leq 2,5 V$: Interpretation als 1
 - ▶ außerhalb und innerhalb: ungültige Werte

► Aussagen

N1 Er besucht General Motors

N2 Unwetter am Alpenostrand

N3 Sie nimmt ihren Hut

► Alle Aussagen sind aber doppel/mehrdeutig:

N1 Firma? Militär?

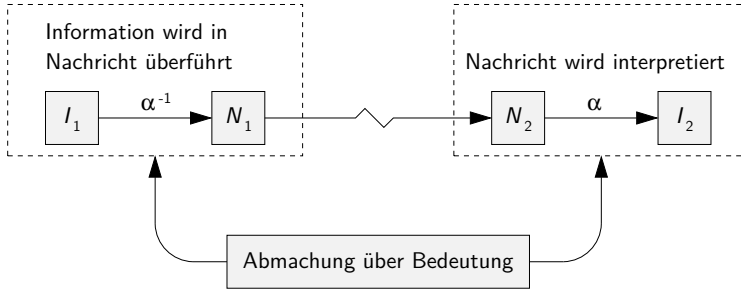
N2 Alpen-Ostrand? Alpeno-Strand?

N3 tatsächlich oder im übertragenen Sinn?

⇒ **Interpretation:** Es handelt sich um drei **Nachrichten**, die jeweils zwei verschiedene **Informationen** enthalten

- ▶ **Information:** Wissen um oder Kenntnis über Sachverhalte und Vorgänge
 - als Begriff nicht informationstheoretisch abgestützt, sondern an umgangssprachlicher Bedeutung orientiert
- ▶ **Nachricht:** Zeichen oder Funktionen, die Informationen zum Zweck der Weitergabe aufgrund bekannter oder unterstellter Abmachungen darstellen (DIN 44 300)
- ▶ Beispiel für eine Nachricht: 21° Temperaturangabe in Grad Celsius oder Fahrenheit
- ▶ Die Nachricht ist also eine Darstellung von Informationen und nicht der Übermittlungsvorgang

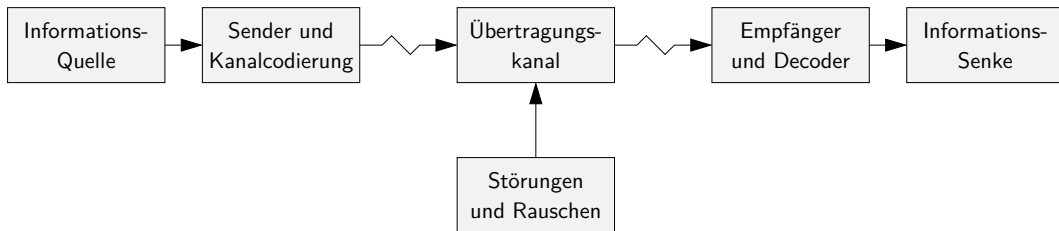
Modell der Informationsübertragung



Beschreibung der **Informationsübermittlung**:

- ▶ Abbildung α^{-1} erzeugt Nachricht N_1 aus Information I_1
- ▶ Übertragung der Nachricht an den Zielort
- ▶ Interpretation α der Nachricht N_2 liefert die Information I_2

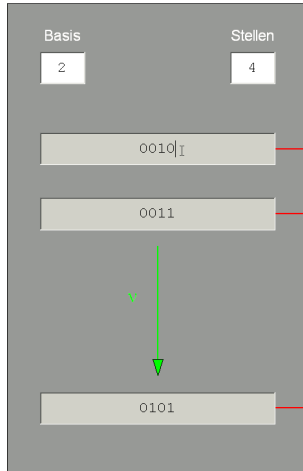
Nachrichtentechnisches Modell: **Störungen** bei der Übertragung



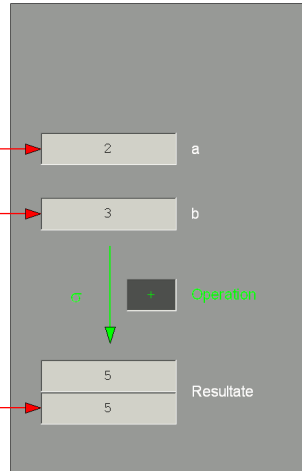
Beispiele

- ▶ Bitfehler beim Speichern
- ▶ Störungen beim Funkverkehr
- ▶ Schmutz oder Kratzer auf einer CD/DVD
- ▶ usw.

Repräsentation



Information



Repräsentation natürlicher
Zahlen durch Stellenwertsysteme

K. von der Heide, Interaktives Skript T1,
infores

Ergibt α gefolgt von σ dasselbe wie ν gefolgt von α' ,
dann heißt ν **informationstreu** $\sigma(\alpha(r)) = \alpha'(\nu(r))$

- ▶ α' ist die Interpretation des Resultats der Operation ν
häufig sind α und α' gleich, aber nicht immer
- ▶ ist σ injektiv, so nennen wir ν eine **Umschlüsselung**
durch die Verarbeitung σ geht keine Information verloren
- ▶ ist ν injektiv, so nennen wir ν eine **Umcodierung**
- ▶ wenn σ innere Verknüpfung der Menge $\mathcal{J}$ und ν innere Verknüpfung der Menge $\mathcal{R}$,
dann ist α ein **Homomorphismus** der algebraischen Strukturen $(\mathcal{J}, \sigma)$ und $(\mathcal{R}, \nu)$
- ▶ ist σ bijektiv, liegt ein **Isomorphismus** vor

Welche mathematischen Eigenschaften gelten bei der Informationsverarbeitung / in der gewählten Repräsentation?

Beispiele

▶ Gilt $x^2 \geq 0$?

- ▶ float: ja
- ▶ signed integer: nein

▶ Gilt $(x + y) + z = x + (y + z)$?

- ▶ integer: ja
- ▶ float: nein

$$1.0\text{E}20 + (-1.0\text{E}20 + 3.14) = 0$$

Details folgen später

- ▶ **Zeichen:** engl. *character*
Element z aus einer zur Darstellung von Information vereinbarten,
einer Abmachung unterliegenden, endlichen Menge Z von Elementen
- ▶ Die Menge Z heißt **Zeichensatz** oder **Zeichenvorrat** engl. *character set*
Beispiele
 - ▶ $Z_1 = \{0, 1\}$
 - ▶ $Z_2 = \{0, 1, 2, \dots, 9, A, B, C, D, E, F\}$
 - ▶ $Z_3 = \{\alpha, \beta, \gamma, \dots, \omega\}$
 - ▶ $Z_4 = \{CR, LF\}$
- ▶ **Numerischer Zeichensatz:** Zeichenvorrat aus Ziffern und/oder Sonderzeichen zur Darstellung von Zahlen
- ▶ **Alphanumerischer Zeichensatz:** Zeichensatz aus (mindestens) den Dezimalziffern und den Buchstaben des Alphabets, meistens auch mit Sonderzeichen (Leerzeichen, Punkt, Komma usw.)

- **Binärzeichen:** engl. *binary element, binary digit, bit*
Jedes der Zeichen aus einem Vorrat / aus einer Menge von zwei Symbolen

Beispiele

- $\mathcal{Z}_1 = \{0, 1\}$
- $\mathcal{Z}_2 = \{\text{high, low}\}$
- $\mathcal{Z}_3 = \{\text{rot, grün}\}$
- $\mathcal{Z}_4 = \{+, -\}$

- **Alphabet:** engl. *alphabet*
Ein in vereinbarter Reihenfolge geordneter Zeichenvorrat $\mathcal{A} = \mathcal{Z}$

Beispiele

- $\mathcal{A}_1 = \{0, 1, 2, \dots, 9\}$
- $\mathcal{A}_2 = \{\text{Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa, So}\}$
- $\mathcal{A}_3 = \{\text{A, B, C, } \dots, \text{Z}\}$

- ▶ **Zeichenkette:** Eine Folge von Zeichen engl. *string*
- ▶ **Wort:** engl. *word*
Zeichenkette, die in einem gegebenen Zusammenhang als Einheit bezeichnet wird
- ▶ Worte aus 8 Binärzeichen (8 bit) werden als **Byte** bezeichnet
- ▶ **Stelle:** Die Position eines Zeichens in einer Zeichenkette engl. *position*

Beispiele

- ▶ $s_1 = \text{Hello, world!}$
- ▶ $s_2 = \text{das sind vier Worte}$
- ▶ $s_3 = \text{die Zeichenkette hat 32 Stellen!}$

3. Natürliche Zahlen

engl. *integer numbers*

Festkommazahlen

engl. *fixed point numbers*

Gleitkommazahlen

engl. *floating point numbers*

4. Arithmetik

5. Aspekte der Textcodierung

Ad-hoc Codierungen

ASCII und ISO-8859-1

Unicode

13. Pointer (Referenzen, Maschinenadressen)

[1] Andrew S. Tanenbaum and Todd Austin.

Rechnerarchitektur – Von der digitalen Logik zum Parallelrechner.

Pearson Deutschland GmbH, Hallbergmoos, sixth edition, 2014.