Programmiersprachen

# Java

Java ist eine der populärsten und bekanntesten Programmiersprache. Es ist ebenfalls ein von Sun Microsystems entwickeltes Computerprogramm, welches am 23. Januar 1996 erstmals veröffentlicht wurde. Dieses Programm definiert zum einen die Programmiersprache Java und zum anderen verschiedene Laufzeitumgebungen für Computerprogramme.

Abbildung 1

Innerhalb der Java-Technologie dient Java vor allem dem Formulieren von Programmen.

Ein sogenannter *Quellcode,* ein reiner, menschenverständlicher Text wird von dem Java-Compiler in den maschinenverständlichen Java-Bytecode übersetzt. Dieser wird meist durch die Software auf der Zielplattform statt durch die Hardware ausgeführt. Der Gedanke dahinter ist, dass das Programm ohne weitere Änderung auf jeder Rechnerarchitektur laufen können soll, sofern dort eine passende Laufzeitumgebung vorhanden ist. „Der weitreichende Anwendungsbereich ermöglicht es Ihnen, Software für mobile Geräte, Bezahlterminals, Geldautomaten, IoT (Internet der Dinge) und Websites zu erstellen.“[[1]](#footnote-1)

# JaveScript

1995 wurde die Programmiersprache JavaScript von Netscape veröffentlicht, und ursprünglich genutzt, um Benutzerinteraktionen auszuwerten und Inhalte zu verändern, nachzuladen oder zu generieren, um die Möglichkeiten von HTML und CSS zu erweitern.

JavaScript lässt sich je nach Wunsch objektorientiert, prozedural oder funktional programmieren.

JavaScript wird für Webanwendungen, Server, mobile Anwendungen, und vieles mehr verwendet. Selbst die Entwicklung von Videospielen spielt hier eine wichtige Rolle.

# Python

Python gehört ebenfalls zu den meist verwendeten Programmiersprachen, da seine Schreibweise Benutzerfreundlich und übersichtlich ist. Wer das Programmieren erlernen möchte ist bei dieser Programmiersprache gut aufgehoben.

Abbildung 2

Python lässt mehrere Anwendungsbereiche zu. Man kann damit z.B. Websites erstellen.

# C

Dennis Ritchie entwickelte die Programmiersprache C, eine der verbreitetsten Programmiersprachen weltweit. Diese wurde im Jahr1972 veröffentlicht.

Verwendet wird sie für die System- und Anwendungsprogrammierung. Viele Betriebssysteme wurden in C programmiert und Programme, wie z.B. C++, C--, C#, Objective-C, D, Go, Java, JavaScript, PHP, Perl und Python orientierten sich an den Eigenschaften von C.

# C#

2001 veröffentlichte Microsoft die Programmiersprache C# (englisch c sharp). Es ist eine ist eine Allzweck-Programmiersprache, die ebenfalls objektorientiert ist. Ursprünglich wurde C# fast exklusiv für Windows entwickelt, ist inzwischen aber auch für macOS, iOS und Android zu benutzen.

C# wird in Bereichen wie Videospielentwicklung, IoT, Websites oder mobile Anwendungen eingesetzt. Wer Videospiele programmieren möchte sollte C# beherrschen können.

# PHP

Am 8. Juni 1995 erschien die von Rasmus Lerdorf entwickelte Programmiersprache PHP. PHP zeichnet sich durch Datenbankunterstützung, Internet-Protokolleinbindung und die Verfügbarkeit vieler Funktionsbibliotheken aus. 

Abbildung

Es wird in den meisten Fällen zur Erstellung von Webseiten oder Werbeanwendungen benutzt.

**Quellen**

Abbildung 1: <https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.aMgBPXo-et6rK3yB40Qf_gHaDt&pid=Api&rs=1> [31.01.2020]

Abbildung 2: <http://cloudpassage.github.io/halo-toolbox/images/python_icon.png> [31.01.2020]

Abbildung 3: <https://i.ytimg.com/vi/wCZ5TJCBWMg/maxresdefault.jpg> [01.02.2020]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Java_(Programmiersprache)> [25.01.2020]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Java-Technologie> [25.01.2020]

<https://de.yeeply.com/blog/weltweit-meist-verwendete-programmiersprachen-ueberblick/> [25.01.2020]

<https://de.wikipedia.org/wiki/JavaScript> [25.01.2020]

<https://de.wikipedia.org/wiki/C_(Programmiersprache)> [25.01.2020]

<https://de.wikipedia.org/wiki/C-Sharp> [25.01.2020]

<https://de.wikipedia.org/wiki/PHP> [25.01.2020]

[zurück](https://osinnenstadt.goerlitz.de/wissensbasis/klasse_10a/programmiersprachen.html)

1. <https://de.yeeply.com/blog/weltweit-meist-verwendete-programmiersprachen-ueberblick/> [25.01.2020] [↑](#footnote-ref-1)