

# Inhaltsverzeichnis

Geleitwort: Geschichte oder Geschichten? <i>Ute und Wilfried Brauer</i> .....	V
Überblick und Danksagung Sichtweisen der Informatikgeschichte: Eine Einführung <i>Hans Dieter Hellige</i> .....	1

## Teil 1 Konrad Zuse als Pionier des „allgemeinen Rechnens“: Visionen, Konzepte, Umsetzungsprobleme

1.1 Frühe Gedanken zur Auswirkung des Computers auf die Gesellschaft <i>Konrad Zuse</i> .....	31
1.2 Konrad Zuse und das Konzept des Universalrechners <i>Fritz-Rudolf Güntsch</i> .....	43
1.3 Konrad Zuses Visionen und Konzepte für die Anwendung seiner Rechenmaschinen <i>Horst Zuse</i> .....	61
1.4 Hardwaretechnologische Alternativen bei Konrad Zuse <i>Hartmut Petzold</i> .....	79

## Teil 2 Konrad Zuses Erbe: Frühe Computerarchitekturen und Konstruktionsstile im Vergleich

2.1 Konrad Zuse und die Systemarchitektur, das Mailüfterl und der Turmbau zu Babel.	
2.2 Ein Essay <i>Heinz Zemanek</i> .....	141
2.3 Konrad Zuses Z4 und die ERMETH: Ein weltweiter Architektur-Vergleich <i>Ambros P. Speiser</i> .....	171
2.4 Tischrechenautomat contra Rechenfabrik. Ein Kleinstrechenautomat 1959 in Dresden <i>N. Joachim Lehmann</i> .....	195

## Teil 3 Leitideen und Paradigmen in der Entwicklung der Programmiersprachen und der Programmierung

3.1	Konrad Zuses Plankalkül – Seine Genese und eine moderne Implementierung <i>Raúl Rojas, Cüneyt Göktekin, Gerald Friedland, Mike Krüger, Ludmila Scharf, Denis Kuniß, Olaf Langmack</i> . . . . .	215
3.2	Die Algol-Verschwörung <i>Friedrich L. Bauer</i> . . . . .	237
3.3	ALGOL im Ostblock und der Weg zu Systemen von Programmiersprachen <i>N. Joachim Lehmann</i> . . . . .	255
3.4	Writing, Building, Growing: Leitvorstellungen der Programmiergeschichte <i>Jörg Pflüger</i> . . . . .	275

## Teil 4 Interaktion und Kommunikation mit dem Computer: Zur Leitbildgeschichte der Mensch-Computer-Beziehung

4.1	Produktionsmaschine oder Kommunikationsmedium? Carl Adam Petri und sein Vorschlag für eine einheitliche Theorie der Computertechnologie <i>Heidi Schelhowe</i> . . . . .	323
4.2	The Display as a Looking-Glass: Zu Ivan E. Sutherlands früher Vision der grafischen Datenverarbeitung <i>Frieder Nake</i> . . . . .	339
4.3	Konversation, Manipulation, Delegation: Zur Ideengeschichte der Interaktivität <i>Jörg Pflüger</i> . . . . .	367

## Teil 5 Wandel der Leitkonzepte in der Wissenschaftsdisziplin Informatik

5.1	Die Genese von Wissenschaftskonzepten der Computerarchitektur: Vom „system of organs“ zum Schichtenmodell des Designraums <i>Hans Dieter Hellige</i> . . . . .	411
5.2	Was ist Informatik? Zur Entstehung des Faches an den deutschen Universitäten <i>Wolfgang Coy</i> . . . . .	473
	Personen- und Stichwortverzeichnis . . . . .	499