

SS 1985

Programmiersprachen und Übersetzerentwurf II	4 + 2
Entwurf interaktionsfähiger Programme II	2 + 1
Übersetzerentwurf auf Kleinrechnern (Praktikum)	0 + 3
Entscheidungstabellen (Proseminar)	0 + 2
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2

WS 1985/86

Grundzüge der Informatik I	3 + 1
Ergänzung zu Grundzüge der Informatik I als Orientierungs- veranstaltung	1 + 0
Programmiersprachen und Übersetzerentwurf I	4 + 2
Entwurf interaktionsfähiger Programme I	1 + 1
Übersetzerentwurf auf Kleinrechnern (Praktikum)	0 + 3
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2

SS 1986

Grundzüge der Informatik II	3 + 1
Programmiersprachen und Übersetzerentwurf II	4 + 2
Entwurf interaktionsfähiger Programme I	1 + 1
Software-Praktikum (Übersetzerentwurf auf Kleinrechnern, Entwurf interaktionsfähiger Programme)	0 + 3
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2

WS 1986/87

Grundzüge der Informatik I	3 + 1
Ergänzung zu Grundzüge der Informatik I als Orientierungs- veranstaltung	1 + 0
Programmiersprachen und Übersetzerentwurf I	4 + 2
Entwurf interaktionsfähiger Programme II	1 + 1
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2

SS 1987

Grundzüge der Informatik II	3 + 1
Programmiersprachen und Übersetzerentwurf II	4 + 2
Entwurf interaktionsfähiger Programme I	1 + 1
Software-Praktikum (Übersetzerentwurf auf Kleinrechnern, Entwurf interaktionsfähiger Programme, Expertensysteme, Datenübertragung)	0 + 3
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2

WS 1987/88

Programmiersprachen und Übersetzerentwurf I	4 + 2
Entwurf interaktionsfähiger Programme II	2 + 1
Software-Praktikum (Übersetzerentwurf auf Kleinrechnern, Entwurf interaktionsfähiger Programme, Expertensysteme)	0 + 3
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2

SS 1988 (Forschungssemester)

Software-Praktikum (Übersetzerentwurf auf Kleinrechnern, Entwurf interaktionsfähiger Programme, Expertensysteme)	0 + 3
Oberseminar des Fachgebiets Programmiersprachen und Übersetzer	0 + 2
Graphisch-unterstützte Programmierumgebungen (im Rahmen eines Gastaufenthalts an der Universität Zurich)	2 + 0