

Inhalt

1	Einleitung	9
2	Grund für dieses Buch.....	13
2.1	Infos zum Autor	13
2.2	Das Hauptziel.....	18
3	Voraussetzungen	21
4	Meine Theorie.....	24
5	Krankheit	27
5.1	Definition.....	27
5.2	Realität	29
5.3	Therapierung.....	30
5.4	Gefahren	32
6	Die Schulmedizin.....	33
6.1	Die Idealaufgabe	35
7	Epilepsie	35
7.1	Die Definition von Epilepsie	35
7.2	Bekannte Ursachen für Epilepsie	39
7.3	Reaktion auf die Ursachen.....	49
7.4	Allgemeine Möglichkeiten	59
8	Das menschliche Immunsystem.....	67

9	Ähnlichkeiten diverser "Krankheiten"	71
10	Gedankenspiel mit der Natur	76
11	Zusammenfassung.....	78
12	Objekt - Orientierung	82
12.1	Der Begriff Objekt – Orientierung	82
12.2	Objekt – Orientierung in der Programmierung	88
12.3	Der Klassenaufbau des Menschen	91
13	Spiegelung des Menschen in ein objekt-orientiertes Objekt.....	95
13.1	Anfang.....	97
13.2	Die Klasse LEBEWESEN	98
13.3	Die Main()-Funktion LEBEN	100
13.4	Das Interface MENSCH	101
13.5	Instanziierung von Objekten	103
13.6	Die Exception-Klasse.....	103
13.7	MissingRessourceException	105
13.8	Exception-Handling durch das Immunsystem	107
13.9	Debugging	109
13.10	Das Absence-Event	111
13.11	Multithreading.....	113
13.12	Viren.....	114
13.13	Methoden und ihre Modifizierer	115
13.14	IntelliTrace.....	116

13.15 Die Stress-Collection	118
13.16 Die Methode Denken()	119
13.17 Die Methode Epilepsie()	123
13.18 Vererbung	124
13.19 Eigenschaften von Visual-Studio	126
14 Ressourcen-Management.....	127
15 Unterschiede zwischen dem Mensch und der Computer Klasse	130
16 Fehlersuche (Debugging)	135
17 Programmierlogik mit der Sprache C#	139
18 Verbildlichung mit einem Computer.....	146
19 Zusammenfassung	152
20 Fachbegriffe.....	157
✓ ALGEBRA	158
✓ ALU.....	158
✓ BIBLIOTHEK	158
✓ COLLECTION	159
✓ DEBUGGING.....	159
✓ DESTRUKTOR	159
✓ EVENT	160
✓ EXCEPTION	160

✓ GARBAGE-COLLECTOR	160
✓ INTELLITRACE	160
✓ INTERFACE	161
✓ KLASSE	161
✓ MAIN	161
✓ MULTI-THREADING.....	162
✓ MISSINGRESSOURCE-EXC.....	162
✓ OBJEKT	162
✓ PARADIGMA	163
✓ POLYMORHIE	163
✓ REKURSIV	163
✓ RETURN	163
✓ TRY...CATCH.....	164
✓ VISUAL STUDIO	164