

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	MissingResourceException	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