

Fachbereichsarbeiten - Informatik

Schule	Schuljahr	Themenvorschlag	BetreuungslehrerIn
201016	2009/10	Grundkonzept des digitalen Videos	Jochum Gerhard,
201026		Vergleich der verschiedenen Virtualisierungstechniken	Furtschegger Franz
201066		Facebook - Kommunikation im Internet	Leopold Smolej
202016		Modernes Webdesign	Franz Petautschnig
203016		Der Siegeszug des Mp3-Formats	Armin Kohlweis
208016		Fun und Ernst mit dem Software-Werkzeugen PHUN	Peter Micheuz
		Zufall in der Informatik und zufallsgesteuerte Algorithmen	Peter Micheuz
201056	2008/09	Webdesign eines Local Network	Wulz Sabine
201076		Ethernet – lechnologien und Protokolle	Schmidhofer Wolfgang
202026		Einführung in die Computergrafik	Michenthaler Günther
208016		Projekt Bildungscluster Süd	Truschner Siegfried
206026	2007/08	Start new game – wie Computerrollenspiele entstehen	Fritz Katharina
		Photoshop Workshop für Fortgeschrittene	Hofer Egon
		Videoschnitt in Theorie und Praxis anhand eigenen Beispielen	Hofer Egon
		Computer als superschnelle Bildverarbeitung	Micheuz Peter
		Objektorientiertes Programmieren in Actionscript 2.0	Micheuz Peter
209016	Lebenszyklus von Webinhalten – in Theorie und Praxis	Unterluggauer Peter	
203016	2006/07	Sicherheit in Webangelegenheiten	Jochum Elisabeth
205016		An Introduction to nowadays computer Security landscape	Zelsacher Franz
208016		„FDIS“ – eine Feuerwehr wird interaktiv	Truschner Siegfried
201026 203016 206036 208016	2005/06	Physik- Engines in Computerspielen	Fanz Furtschegger
		Erstellen und Rendern einer Heightmappe mit Shader	Franz Furtschegger
		OS Fingerprinting & Das Ausspionieren von Systemen	Franz Furtschegger
		WebContent Management System Die Schulhomepage als benutzerfreundliches Medium	Armin Kohlweiss
		Digitale Videoproduktion	Arnold Kern
		Die Entstehung eines Computerspiels – von der Idee bis zum fertigen Produkt	Arnold Kern
		Muss es immer Windows sein?	Siegfried Truschner
		Pervasive und Ubiquitous Computing	Siegfried Truschner
		Die BASIC- Sprachfamilie – Geschichtliche Entwicklung, Praxis und Perspektiven	Siegfried Truschner
		Entwicklung und Betrieb einer Internet-Community	Siegfried Truschner
		Präsentieren mit Flash	Peter Micheuz
		Projekt E-Wall – von der Projektidee zum Informationsmanagementsystem	Peter Micheuz
		Theorie und Praxis von Personal Response Systemen (PRS)	Peter Micheuz
		Digitale Musik	Peter Micheuz

			E- Learning im Wahlpflichtfach Chemie	Peter Micheuz Sussitz Manfred
201036	2004/05		"Viren und andere Tiere"	Mirjam Schönlaub
			Grafische Spielerei - Aufbau und Geschichte der Grafikkarte - Spiele und ihre Grafikkartenabhängigkeit	Mirjam Schönlaub
201076			Sicherheit in Netzwerken	Wolfgang Schmidhofer
			Grafikkarten - Gestern und Heute	Wolfgang Schmidhofer
202026			Die sieben Schichten des OSI - Referenzmodells - von der Entstehung einer Datei bis zur Übermittlung	Günther Michenthaler
			Der Mythos des unknackbaren Codes und die moderne Kryptologie	Günther Michenthaler
			Technik in Computerspielen damals und heute	Günther Michenthaler
203016			Drahtlose Kommunikation im 21ten Jahrhundert - Zellulare Funknetze und drahtlose lokale Netze	Günther Michenthaler
206026			3 D Welten mit Direct X und C#	Armin Kohlweis
208016			Programmieren von Steuerelementen in C#	Armin Kohlweis
		Künstliche Intelligenz	Santner Norbert	
		Das Gedächtnis des Computers	Siegfried Truschner	
201036	2003/04		Die Auswirkung der Spieleindustrie auf die Hardware	Schönlaub Miriam
201086			"Das Internet: Geschichte-Funktionsweise-Programmiersprachen-Möglichkeiten-Risiken -Ausblick	Halweg Erwin
202016			Aufsetzen und Konfiguration eines Linux-Routers für den SOHO Bereich.	Enzi Wolf Dietrich
206026			Grundlagen der Netzwerktechnik	Santner Norbert
206036			Internet, Programmiersprachen im Internet	Kern Arnold
			Kommunale Webpräsenz	Micheuz Peter
208016			Palindrome aus informatischer Sicht	Micheuz Peter
		Webbasierte Quizsysteme	Micheuz Peter	
201026	2002/03		VPN - Netze	Furtschegger Franz
			Angriffsmöglichkeiten auf ein Schulnetzwerk	Furtschegger Franz
			Intrusion Detection Systeme	Furtschegger Franz
			Wireless Lan	Furtschegger Franz
		Spam und mögliche Abwehrmaßnahmen	Furtschegger Franz	
201056			Linue und Windows, ein Vergleich unter besonderer Berücksichtigung der Sicherheit in Netzwerken	Alfred Krendl
203016			Binäre Bäume	Gerald Flaschberger
			Dynamisches HTML	Gerald Flaschberger
205016			Informatische Aspekte der Virenprobleme: Grundlagen und Programmierung.	Franz Zelsacher
			Aufgaben und Funktionen einer Personal Firewall	Siegfried Moser
210026		Das Home-Netzwerk- Planung, Konfiguration, Administration	Siegfried Moser	
201016			3D Grafik – Anwendung und Technik	Rauter Carmen
201046			Videoschnitt am PC - Von der theo.Grundlagen zur praktischen Umsetzung mit der Schnittsoftware Adobe Premiere 6.0	Sconco Otto
201056			Die Beurteilung von Fertig-PCs mit Berücksichtigung von hardwaretechnischen Voraussetzungen	Schönlieb Arnulf
201066			Mit Computerviren ins neue Jahrtausend	Millonig-Kupper Maja

		2001/02	Fussel – Ein Computerspiel mit Direct X-Unterstützung, programmiert in C++	Enzi Wolf-Dietrich
	203016		JAVA-Grundlagen	Hohenwarter Hans
	206026		Speichermedien heute und morgen	Rittchen Horst
			3D-Grafiken am Computer	Hofer Egon
	208016		Swinging Java	Micheuz Peter
			Internet-Portale in Theorie und Praxis	Micheuz Peter
	209026		Netzwerke im Umfeld von Linux	Hainscho Gerhard
			Die Evolution von Linux	Hainscho Gerhard
	210026		Der Prozessor	Zill Lieselotte
	201026	2000/01	Sicherheits- und Stabilitätskonzepte von Win NT	Furtschegger Franz
	205016		Neue Aspekte der 3D-Grafik unter Windows	Trink Arno
			Sicherheit im Internet: Firewalls	Neidhard Walter
	206026		Mobile Kommunikationsnetze	Senger Heimo
			HTML für Offlinemedien	Hofer Egon
			Desktop Publishing in der Praxis; Ein Leitfaden für die Erstellung von Druckwerken	Hofer Egon
			Ausgewählte Techniken der interaktiven und datenbankbasierten Programmierung im Internet	Micheuz Peter
	208016		Wer sucht, der findet	Micheuz Peter
			Mehr Pep ins Web mit Flash	Micheuz Peter
	210026		Sicherheitsrisiko Internet	Zill Lieselotte
			3D-Beschleuniger	Moser Siegfried
	201016	1999/00	Dynamisches Webdesign	Jochum Gerhard
	201026		Firewall Architekturen	Furtschegger Franz
	202026		Grafikprogrammierung in C	Sajowitz Stefan
			Theorie und Praxis des Web-Design	Zelsacher Franz
	205016		Vergleich verschiedener Generationen der Microsoft Betriebssysteme unter besonderer Berücksichtigung von Windows NT und zukünftiger Entwicklungen	Stocker Herwig
	205026		Entstehung und Entwicklung des Internets	Hagen Gerhard
			Computerentwicklung – Geschichte, Herstellung und Zukunftsaussichten	Hofer Egon
	206026		Web-Design vom Kundengespräch bis zum fertigen Produkt unter Zuhilfenahme verschiedenster Grafikprogramme und HTML-Editoren	Hofer Egon
	210026		Die Entwicklung der wichtigsten Komponenten eines Computers an Hand von Beispielen	Zill Lieselotte
	210026		HTML & Webdesign mit praktischer Anwendung (Erstellung einer Schulhomepage)	Moser Siegfried
			Grafikkarten	Moser Siegfried
			Grafikkarten	Zill Lieselotte
			Vergleich der wichtigsten Betriebssysteme	Moser Siegfried
	206026		Screendesign oder der Weg, aus verschiedenen Grafikprogrammen eine Oberfläche zu gestalten	Hofer Egon
	205036		Dynamische Technologien im Internet	Grollitsch

205016	1998/99	Theorien der künstlichen Intelligenz	Zelsacher Franz
202026		Office Applikation in der Praxis, eine Datenbank zur Administration eines Abendgymnasiums entsteht	Öchsele
201086		Computerviren und Trojanische Pferde: Geschichte Programmierung und Gegenmaßnahmen	Pischelsberger
201076		Programmiersprache	Pischelsberger
201026		LAN und vrschiedene Netzwerkkomponenten sowie Aufbau	Leitner
201016		Darstellung zwei und dreidimensionaler Objekte am Computer	Kadunz
209016		Programmierung im Internet	Kadunz
201016		Die Programmierung von Active Server Pages	Furtschegger
208016	1997/98	Policy und ihre Programmierung	Furtschegger
206026		Client - Server Programmierung mit VP	Furtschegger
205016		Java Script und seine praktische Anwendung	Jochum
209016		Computeranimation und ihr Einsatz	Unterluggauer Peter
208016		Linux - eine Alternative zu Windows 95	Unerluggauer
206026		Kryptologie - Grundlagen und Anwendug	Unterluggauer Peter
205016		MS EXCEL mehr als nur eine Tabellenkalkulation	Micheutz
202026		Linux-Einführung, Anwendung und Praxis im Internet	Micheutz
201066		Vergleichende Studie MS ACCESS vs.DELPHIE	Micheutz
201056		Digitaler Videoschnitt am Computer anhand eines praktischen Beispiels	Neidhard Walter
201026		Vorläufer und Grundlagen moderner Hardware. Vom Rechner zur elektronischen Datenverarbeitung	Neidhard Walter
201016		Typographie in der Praxis - dargestellt anhand von Beispielen aus Druckwerken	Hofer Egon
210026		Das multimediale Büro - eine Zukunftsvision	Stocker Herwig
209016		Computerviren und ihr Schaden für die Volkswirtschaft	Stocker Herwig
208016	Konzept von vbx und dll Dateien mit Hilfe von Relais 8	Sajowitz Stefan	
206026	CC Sprache und Gebrauch	Urbajs	
205036	MS Access Datenbankprogrammierung anhand eines praktischen Beispiels	Schönlieb Arnulf	
202026	Allgemeine Makroprogrammierung	Schönlieb Arnulf	
201046	Objektorientierte Programmierung am Beispiel von Cäsars Taschenrechner	Furtschegger	
210026	Die Funktionsweise von Computerviren	Rauter Carmen	
209016	1996/97	Computerviren	Moser Siegfried
208016		3D Computer - Grafik	Moser Siegfried
206026		Windows 95 und der Kampf um die Softwarehoheit am PC	Unterluggauer Peter
205036		"Delhi, ein neues, revolutionäres Entwicklungssystem"	Hoffmann
202026		Das Internet - Theorie und Praxisq	Neidhard Walter
201046		Das Betriebssystem "Windows" oder die Entwicklung des Datenaustausches zwischen Anwendungen	Grollitsch
209016		Ergonomie am Bildschirmarbeitsplatz	Grollitsch
208016		Vokabula (Vokabeltrainer)	Sajowitz Stefan
207016	Überwindung von Netzwerkengpässen in LAN und WAN durch ATM	Egger	

201026		Adressenvergabe und die wichtigsten Protokolle im Internet	Furtschegger
		Entwicklungsschritte von der 468er - Architektur zur aktuellen RENTIUM - Struktur	Furtschegger
		Internetprogrammierung mit Visual Basic	Furtschegger
208016	1995/96	Anwendungsprogrammierung in Access 2.0 anhand eines Beispiels aus der betrieblichen Praxis	Micheutz
206026		Internationale Netzwerke Historisch-Gegenwärtig-Zukünftig	Rittchen Horst
205026		Künstliche Intelligenz bei Spielstrategien	Obmann
205016		Grundlagen der Systemprogrammierung	Jerabek
203016		Visual Basic als Kommunikationsschnittstelle mit Windows-Anwendung	Zwick
202016		Die Entwicklung des Personalcomputers	Kriwanek
		Die Entwicklung der Speichermedien - von der Lochkarte zu CD-Rekorder	Kriwanek
201016		Steuerungen mit dem PC (Am Beispiel eines Diaprojektors)	Jochum
202026	1994/95	3-dimensionale "Life"-Simulation auf der Basis von zellulären Automaten	Sajowitz Stefan
201016		Ausgewählte Beispiele aus der Schulmathematik - Lösungen in Pascal	Hirsch
202016		einsatz und Arbeitsweise eines Mikrocontrollers im Computer	Kriwanek
		Aufbau und Funktion eines Netzwerke	Obmann
205026		Betriebssystem	Obmann
209016		Dreidimensionale Computergraphik - CAD und Animation	Unterluggauer Peter
208016		Software Engineering int Theorie und Praxis	Micheuz Peter
		Optische Speichermedien	Rittchen Horst
206026		Netzwerke und neue Übertragungsmedien	Rittchen Horst
201066		"Modemi in telekomunikacije" (Modems und Telekommunikationssystem)	Urbajs
		Aufbau, Funktionsweise und Komponenten lokaler Netzwerke	Furtschegger
201026		Aufbau und Funktion der VBA-Karte und deren Programmiermöglichkeiten	Furtschegger
201036	1993/94	Computerspiele und Verhalten: Aufbau, Verbreitung und spielspsychologische Auswirkungen von Computerspielen	Pribas Zelsacher
209026		Multimedia - Grundlagen und Anwendungsgebiete	Stocker Herwig
		Hardwarenahe Programmierung von EGA - /VGA Graphikkarten	Stocker Herwig
206036		Methoden der Informationsgewinnung mit dem Computer	Micheutz
202016		Ein Spiel entsteht - animierte Bildschirmgrafiken (realisiert unter Turbo Pascal 5.5.)	Öchsele
		Systemorientierte Programmierung des Personal Computer in Turbo Pascal (Mit Programmbeispiel)	Pribas
201036		Projektorientierte Programmierung (Anwendungsbereich: Astronomie)	Benirschke
		Spielerprogrammierung (mit Einsatz von Assembler-routinen)	Benirschke
201026		Methoden der Datenmodellierung und Aspekte der Datenbanksteuerung	Furtschegger
		Prinzipielle Datenbankarchitektur mit Schwerpunkt auf den verschiedenen Datenbankmodellen	Furtschegger
201016	Computerintegrierte fertigungsplanung und Fertigungssteuerung - (CIM)	Jochum	
201036	3	Die Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe pflanzensoziologischer Daten auf DV-Basis	Pribas Franz
206036		KIS - Kärnten Informations-System	Micheuz Peter
206016		Viren, ein Vergleich der elektronischen und biologischen	Neidhart

202026	1992/93	Künstliche Intelligenz - Schachprogrammierung	Hohenwarter Hans
202016		Benutzerfreundliche Dateiverwaltung für DOS basierte Betriebssysteme	Sajowitz Stefan
201086		Maschinennahes Programmieren in der Programmiersprache ASSEMBLER und Einbindung in TURBO PASCAL am Beispiel der DOS - Interrupts und einigen Grafik-Animationen	Kriwanek
201046		Chaostheorie und Fraktale in der Informatik	Sgonc
201026		Dateikompression	Furtschegger