

Multimediale Client-Server-Systeme

Bearbeitet von
Klaus Chantelau, René Brothuhn

1. Auflage 2009. Taschenbuch. x, 357 S. Paperback

ISBN 978 3 540 79748 7

Format (B x L): 15,5 x 23,5 cm

Gewicht: 623 g

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Professionelle Anwendung](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beack-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Vorwort

Das vorliegende Buch richtet sich an Leser, die auf der Basis von Grundkenntnissen der objektorientierten Programmierung (z.B. in den Sprachen Java, C++ oder C#) ihre Fach- und Methodenkenntnisse in der Medieninformatik mit Schwerpunkt auf dem Bereich Webentwicklung vertiefen möchten. Der Leser soll nach der Lektüre die Implementierung der wichtigsten Funktionalitäten multimedialer Internetdienste vornehmen können. Darüber hinaus soll er aber auch in der Lage sein, einen komplexen, multimedial geprägten Dienst konzipieren und hierfür die geeigneten Technologien auswählen zu können. In dieser Hinsicht unterscheidet sich das vorliegende Buch von Werken, die sich dem Themenkreis „Rich-Internet-Applications“ dadurch nähern, dass ausgewählte Technologien, wie z.B. AJAX, Flash oder Java, detailliert und umfassend vorgestellt werden. Die einzelnen miteinander konkurrierenden Technologien weisen unterschiedliche Vorzüge auf, die für die Entwicklung eines multimedialen Client-Server-Systems zu berücksichtigen sind. Andererseits gibt es viele Gemeinsamkeiten, welche auf grundlegende Prozesse bei multimedialen verteilten Systemen zurückzuführen sind. Um die konkurrierenden Technologien vergleichen und bewerten zu können, ist ein umfangreiches Verständnis der theoretischen Grundlagen aus dem Bereich der verteilten Systeme und der Medienverarbeitung erforderlich. Diese werden daher stärker thematisiert, als in Büchern, die eine Technologie detailliert vorstellen. Zentrale Anwendungsfälle werden an Hand von drei Softwarebibliotheken bzw. Programmierschnittstellen mit unterschiedlicher technologischer Ausrichtung bis in die Details ausgearbeitet. Das Buch ist auf der Basis von Vorlesungen in den Studiengängen Informatik und Wirtschaftsinformatik entstanden. Der behandelte Stoff bildet die Grundlage von zwei Vorlesungen in Bachelor-Studiengängen mit einem Umfang von jeweils 4 Semesterwochenstunden. Die weitere Einarbeitung in eine ausgewählte Technologie kann vom Leser auf der Basis dieses Buches unter Zuhilfenahme weiterführender Dokumentationen, z.B. im Internet, leicht selbst vorgenommen werden.

Schmalkalden,
August 2009

*Klaus Chantelau
René Brothuhn*