

Mathematica Grundlagen und Programmieretechniken

In dieser Schulung geht es um den praktischen Umgang mit den Basisfunktionen von Mathematica. Es werden die Grundlagen für die Entwicklung von kundenspezifischen Anwendungen des Systems gelegt.

Kursinhalte

Einleitung

- Schrittweise Anleitung zum Anwenden der Grundoperationen, Aufbauen von Berechnungen und Navigieren durch die Benutzeroberfläche
- Beschreibung zusätzlicher Informationsquellen und ein Gesamtüberblick der Funktionen von Mathematica

Programmieren I

- Einführung in die Mathematica-Programmiersprache mit Schwerpunkt auf geläufigen Programmieraufgaben, einschließlich prozeduraler, funktionaler und regelbasierter Programmierstile

Grafiken

- Zwei- und dreidimensionale grafische Darstellungen, Zeichnen von Daten, Anwenden von Optionen, Beschriften von Grafiken und Bearbeiten von grafischen Ausdrücken

Notebooks und Textsatz

- Einführung in die Notebook-Schnittstelle, in Zellen und Zellstile, Stilvorlagen, Schriftsatz- und Formatierungsfunktionen

Mathematik

- Einblick in die mathematischen Funktionen des Systems, mit einem Schwerpunkt auf symbolischen und numerischen Berechnungen

Programmieren II

- Ein Blick auf die Syntax und die Struktur der Mathematica-Programmiersprache, die funktionale Programmierung, die Entwicklung kleiner Programme

Arbeiten mit Daten

- Importieren und Exportieren von Ausdrücken, Dateien und Daten

Beispiele und Anwendungen

- Eine Reihe umfangreicher Projekten zur praktischen Übung der Kursthemen und zur Entwicklung von Applikationen im Alltag
- Weiterhin ist Zeit eingeplant, um Fragestellungen der Teilnehmer oder spezielle Themen nach Ermessen des Trainers zu vertiefen

Beginn:

Mittwoch, 3. Juli 2024, 09:00 Uhr

Ende:

Donnerstag, 4. Juli 2024, 17:00 Uhr

Veranstaltungsort:

61381 Friedrichsdorf

Deutschland

Website & Anmeldung:

Email academy@additive-net.de

<https://www.additive-net.de/de/training/schulungen/wolfram/mathematica-grundlagen-und-programmiertechniken>