

## Einführung

### Anwendersoftware

- 1 Ergänze die Übersicht durch die Angabe von Beispielen für die einzelnen Anwenderprogramme!

Textverarbeitung: \_\_\_\_\_

Tabellenkalkulation: \_\_\_\_\_

Datenverarbeitung: \_\_\_\_\_

Präsentationen: \_\_\_\_\_

Grafik: \_\_\_\_\_

Unterhaltung: \_\_\_\_\_

### INFO

Das **Urheberrecht**, also die Gesetze und Verordnungen zum Schutz geistigen Eigentums in den unterschiedlichen Gebieten des menschlichen Schaffens, gilt auch für die Software.

Softwarebenutzer und Softwarehersteller schließen einen Lizenzvertrag ab, worin die Rechte des Benutzers genau festgelegt sind. Der Nutzer der Software erhält eine **Lizenz** zur Nutzung.

Mit CD-ROMs in Zeitschriften oder in Büchern sowie aus dem Internet erhält man oft kleinere Programme kostenlos oder zu einem geringen Entgelt. Man fasst diese Programme unter dem Fachbegriff **Public Domain** (für den öffentlichen Gebrauch) zusammen.

Man unterscheidet hier:

**Freeware:** Diese Software ist urheberrechtlich geschützt, darf aber privat kopiert und weitergegeben werden.

**Shareware:** Dies sind meist Demo-Versionen von Programmen, die man beliebig austesten und auch weitergeben kann.

- 2 Endlich ist es da, das lang ersehnte Computerspiel. Du gehst sofort zum Händler und kaufst dir für viel Geld ein Exemplar. Studiere die beiliegenden Lizenzvereinbarungen. Entscheide und begründe:

Ist es erlaubt,

- wenn du deiner Freundin oder deinem Freund eine Kopie des Spiels borgst?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- wenn du mit deiner Freundin oder deinem Freund dieses Spiel auf deinem Computer spielst?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### MERKE!

Software ist die Zusammenfassung aller Programme und Daten, die der Computer für seine Arbeit benötigt.