

# Die QS!X - „Expedition“

[litzkendorf.net](http://litzkendorf.net)

Eine spannende und erfolgversprechende Forschungsreise in das Land der blühenden digitalen „Orangenbäume“

## Inhalt:

- A) [QS!X](#)
- B) [Der Markt](#)
- C) [Die Konkurrenz](#)
- D) [Die Qualifikation](#)
- E) [Die Kosten](#)
- F) [Der Gewinn](#)
- G) [Das Netzwerk](#)
- H) [Die Vorschau](#)
- I) [Das Glossar](#)



...der Flügelschlag des Schmetterlings!

Ich verrate Dir ein Geheimnis: Wir werden Zukunft haben...

Die kaufmännisch wichtigen Artikel sind mit einem grünen 👍 Daumen markiert

Die eher IT-bezogenen und kaufmännisch nicht so wichtigen Texte sind mit einem ? gelben Fragezeichen markiert



**Uwe Litzkendorf**

Bestsellerautor und BASIC-Guru mit viel Erfahrung und Praxis aus 40 Jahren beruflicher Software-Entwicklung auch im industriellen HighEnd und 130.000 verkauften IT-Büchern in ganz Europa!



A) QS!X ist...  **living AGI** (Artificial General Intelligence)



**Manchmal braucht es nur eine Handvoll Dollar und den Flügelschlag eines Schmetterlings, um eine Revolution auszulösen ...**

**Microsoft** begann mit 50.000 Dollar, die Bill Gates von Steve Jobs geliehen hatte, um ein **BASIC** für DOS zu kaufen, oder **Google** mit 100.000 Dollar, die sich Brin und Page von Andy Bechtolsheim für einen **BASIC**-Algorithmus geliehen hatten, um ihre Noname-Firma zu starten! Oder das **BASIC** „ABAP“, durch das **SAP** begründet wurde?

**Also: wir brauchen wieder mehr BASICs!**

**BASIC ist der geniale Stoff, aus dem Erfolgsgeschichten gemacht sind!**

**Und es beginnt immer wieder von vorn! Die künstliche Intelligenz braucht einen Griff zum Anfassen: „QS!X“**

**Den digital Sprachlosen eine klare und leicht erlernbare Stimme geben...**

**QS!X** (ganz modern als „NFT“)

**Wir machen alle BASIC-Fans auf dem gesamten Planeten durch diese kostenlose Open Source-Software wieder aktiv und fit. Mit neuester und schnellster multimedialer Onlinetechnik und prozeduralem BASIC sind Sie weltweit auf jedem Standardbrowser plötzlich wieder hochmodern im Spiel! Garantiert und einfach so...**

**Warum war die Google-Seite von Anfang an simple und klar? Ohne den kleinsten Schnickschnack??** Und warum ist sie es heute nach über 20 Jahren immer noch? Und warum wurde sie die erfolgreichste Firma der Welt?

**Ganz einfach:** weil sie eine extreme **Usability** (Nützlichkeit) bei größtmöglicher **Simplicity** (Einfachheit) und **Velocity** (Geschwindigkeit) bei höchstmöglicher **Transparency** (Klarheit) gewährleistet!

Google hatte eine Idee, die sonst keiner hatte: schnelle Effizienz in der unkomplizierten Bereitstellung von möglichst wichtigen Informationen vollständig, weltweit, schnell und kostenlos!

Es gäbe noch ein paar andere wichtige Fakten, aber die würden hier zu weit führen und nicht zu wesentlich wichtigeren Erkenntnissen führen (Crawler, Robots, Rating etc.)!!

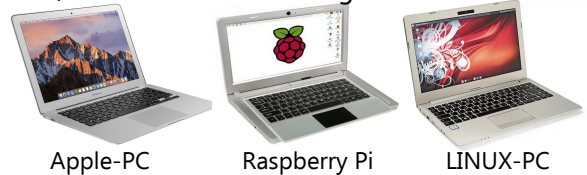
Dieses neue **multimediale Web-BASIC „QS!X(c)“** (gesprochen "kjuussix") für **vollfunktionale, erweiterbare & responsive WebApps** verfährt nach demselben Schema!



**QS!X** reagiert auf Textkommandos und auf Maus- & Touchsteuerung

- [EDIT] - startet die Programmation
- [RUN] - startet das aktuelle Programm
- [MENU] - startet das Bedienungsmenü
- [COM] - startet eine Befehlsauflistung
- [HELP] - startet eine Hilfe mit Demos

PC-Oberflächen - es können parallel beliebig PCs/Monitore o. Beamer angeschlossen werden



Stellen Sie sich vor, Ihr Rechner kann (ähnlich wie beim Google-Aufruf) einfach optisch leer mit dem Schriftzug „**QS!X**“ gestartet werden!

Alle PCs lassen sich simpel so konfigurieren, dass sie sofort mit einem leeren Browserfenster und der QS!X-Oberfläche gestartet werden und Sie mit der **[ESC]**-Taste (oben links) oder bei Touchsystemen mit einem simplen Touch in die obere linke Bildschirmcke zwischen Normal-PC-Oberfläche und QS!X-Fenster hin- und herschalten können.

Auch wenn der Computer normal gestartet wird (s.o. rechts), kann man die Tastatur bzw. die Touchsteuerung so einstellen, dass automatisch die **[ESC]**-Taste oder ein Linksoben-Touch zum QS!X-Browserfenster wechselt und ggfls. umgekehrt! Auch mit **[Alt-Tab]** kann zwischen den aktuell aktiven Windowsprozessen beliebig gewechselt werden.

Sodass man also immer über die **[ESC]**-Taste bzw. einen einfachen Linksoben-Touch die komplette Kontrolle über den gewünschten Arbeitsort und den eigenen PC hat.

Ist man nun im QS!X-Fenster, stehen Ihnen dort sämtliche wunderbaren QS!X-Fähigkeiten sofort vollständig zur Verfügung. Ähnlich wie beim C64 landen Sie ohne weitere Umstände direkt in der BASIC-Ebene (QS!X) und können hier (fast) alles tun, was Sie wollen bzw. was Ihr Herz begehrt. Nur eben modern, multimedial, schnell und nützlich!

**Im Endeffekt brauchen Sie nur einen simplen Raspberry-Pi für 50 Dollar mit einem Standard-HTML5/Canvas-Browser um das OpenSource-„QS!X“ laufenlassen zu können!**

Durch die einfache Text-Eingabe von **<EDIT>** startet dann z.B. die QS!X-Editingsumgebung oder durch ein einfaches **<RUN>** wird das aktuelle QS!X-Programm ausgeführt! Durch **<MENU>** steht Ihnen sofort das gesamte SAA-Menü (SAA=globale Standardmenüführung) von QS!X komfortabel zur Verfügung! **<LIST>** listet das aktuelle QS!X-Programmlisting im Fenster auf, **<HELP>** liefert eine umfassende Programmhilfe mitsamt Demos und **<COM>** zeigt eine vollständige Befehlsliste mitsamt den dafür typischen Ein- und Ausgaben an!

Durch **[ESC]**-Druck oder einen Linksoben-Touch wechseln sie ohne Komplikationen direkt auf die „normale“ Computer-Oberfläche und können dort Ihren Computer so bedienen, wie Sie es gewöhnt sind, während Ihre QS!X-Umgebung schadlos gesichert wird und jederzeit spontan wie beschrieben wieder aufgerufen werden kann!

Sie werden also mit QS!X als Computerbesitzer nicht weiter unmündig und abhängig, sondern Sie haben durch diese gesunde „Digitalisierung“ wieder das klare Gefühl, dass der Rechner Ihnen persönlich „gehört“ - und gehorcht - und dass nicht ständig irgendwelche ominösen Dinge passieren, auf die Sie keinen Einfluß haben! Und auch ohne ständig aufdringliche, unsympathische und gefährliche Cookies wehrlos akzeptieren zu müssen!

Grundsätzlich ist es ab hier wichtig zu wissen, dass die meisten folgenden Informationen fast ausschliesslich für Insider gedacht und geschrieben sind. Sie sind nur dann wirklich interessant, wenn sich der Leser fachorientiert informieren lassen will. Für rein kaufmännisch oder privat orientierte IT- und Software-Laien wäre es ab hier überwiegend ermüdend und recht langweilig!

Deshalb sind die verwendeten wichtigen IT-Schlüsselbegriffe zum Zweck der Leseflüssigkeit mit Zahlen markiert und zum Schluß werden unten in einem Glossar gemäß dieser Zahlen die Begriffe genauer erklärt!

Aber: es gibt aber auch hier eine ganz einfache **Lösung**: Einfach **spontan investieren**, ohne alles hinterfragen zu müssen. Einfach **vertrauen** und den Dingen ihren Lauf lassen! 75.000 USD sind nicht die Welt und für manche auch wirklich nur „Kaffeekasse“!

## **Der Spaziergang durch das erstaunliche Wunderland der bezaubernden Software beginnt genau hier und jetzt:**

**QS!X ist Usability**: Das bedeutet eine einzigartig hohe Dichte von äusserst nützlichen Funktionen (z.B. GPS) und starken Befehlen (z.B. Online-Metasuche) in einer „**4GL-Logik**“ [01].

**QS!X ist Simplicity**: Bedeutet eine möglichst große Nähe zur beliebtesten und gleichzeitig einfachsten und transparentesten Programmiersprache der Welt: dem „**prozeduralen Standard-BASIC**“ [02]! Einfachste Anwendung selbst hochkomplexer und/oder auch wissenschaftlicher oder technischer Funktionalität mit möglichst wenigen, streng prozessorientierten Powerbefehlen.

**QS!X ist Velocity**: Das Prinzip der „**Agilen Software-Entwicklung**“ [03] wird angewandt.

**QS!X ist Transparency**: Hier ist die „Durchschaubarkeit“ gemeint! Die tollsten Funktionen und Fähigkeiten nützen nur wenig bis gar nichts, wenn man sie nicht anwenden kann! Wer kennt das mittlerweile nicht? Ich möchte eine Software anwenden, aber sie ist dermaßen kompliziert oder mir unbekannt, dass ich an ihren Nutzen erst gar nicht herankomme. Manchmal muss ich Stunden und Tage (oder sogar Wochen) damit verbringen, die Bedienung der Software umständlich zu erlernen. Diese Erfahrung macht heutzutage eigentlich jeder, der einen Computer hat oder/und im Internet unterwegs ist! Es gibt keine „**Traditionen**“ [04] oder „Ahnungen“, weil alles immer wieder neu und anders ist.

**QS!X ist Efficiency:** Ein System ist nur dann wirklich effizient, wenn es möglichst viele Menschen/Mitarbeiter auf einfache Weise zu verwertbarer Leistung bewegen und verbinden kann! Gigantische „**Overheadsysteme**“ [05] nützen nicht viel bzw. laufen ins Leere, wenn der Anwender vor lauter Komplexität nicht zum schnellen, effizienten Arbeiten kommt bzw. dazu exorbitantes und aufwendiges (und auch teures) Spezialwissen und Fachausbildungen anhäufen muss! --> Simplify!

Es gibt aber anscheinend doch noch viele Entwickler, die ihr altes Basic-Wissen „renovieren“, da die vorherrschende absolute Dominanz der „**objektorientierten Programmierung**“ [06] mit ihrer maßlos überbordenden Kompliziertheit und Abstraktion anscheinend nicht für jeden "Hobbyisten" (und auch nicht für jeden Semiprofi) ohne einschlägige IT-Ausbildung simpel und schnell anwendbar ist.

Man sollte aber auf keinen Fall die unglaubliche Kreativität und Effizienz der sog. "Hobbyisten" und Autodidakten unterschätzen! Ich weiß als „Basic-Guru“ sehr genau, wovon ich spreche, denn 130.000 verkaufte **GFA-Basic**[07]-Bücher in Europa (**ebook.pixas.de**) sprechen eine eigene Sprache! Ich kenne also meine „Leute“!

So wird QS!X z.B. mit sehr modernen „**Basic-Features**“ [08] (z.B. mit „**Auto-Funnels**“ und **leicht zu implementierende Vorlagen für den Vertriebsvorgang**) ausgestattet sein.

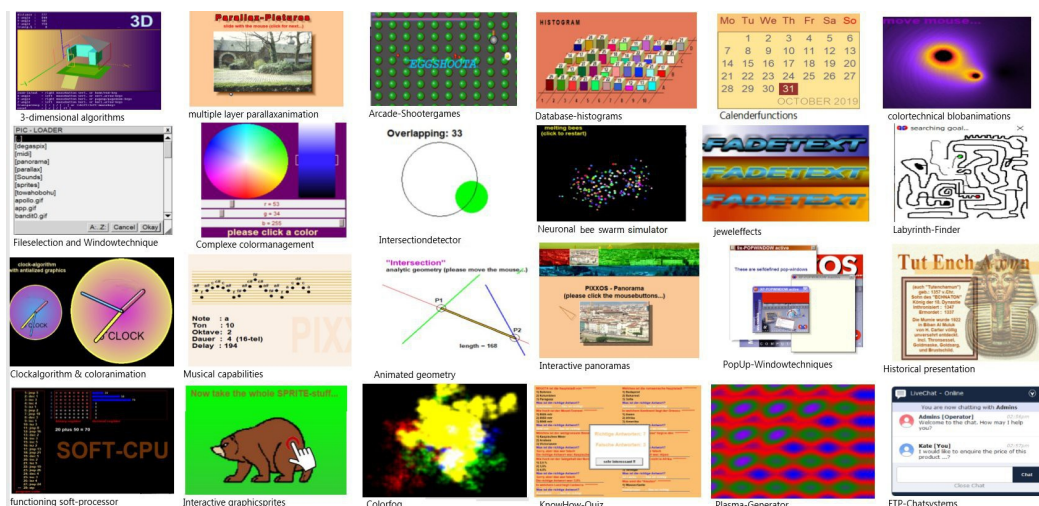
Sowie auch mit einer Quanten-"**QASM**"[09]-Schnittstelle (deshalb das "Q" im Namen) und mit freien, permalink-basierten Cloudmodulen namens "**Chains**" [10] )!

Das "X" im Namen steht folgerichtig für "eXtensionable" und das extravagante Ausrufungszeichen steht für das genannte "intuitive" 4GL-Programming! Das "S" ist dagegen nur eine romantische Hommage an die Ba"S"ic-Schreibweise.

QS!X wird im Wesentlichen als „**Permalink-Library**“ [11] auf der am weitesten verbreiteten (und auch weitest verbreitenden) **OS-unabhängigen Cross-Cloudplattform** [12] basieren, die es gibt: in „**Javascript**“ [13] auf den weltweit frei verfügbaren W3C-Standard-Browsern mit „**HTML5/Canvas**“ [14] (Edge, Chrome, Safari, Firefox etc.)!

Für den schulischen Bereich in den unteren Klassen wird es auch wieder „**Logo**“[15] - und „**Goto**“[16] -Programmierung geben.

Hier sind einige Screenshots von Multimedia-Programmierungen mit spezifischen Algorithmen, die so auch mit QS!X machbar sein werden.



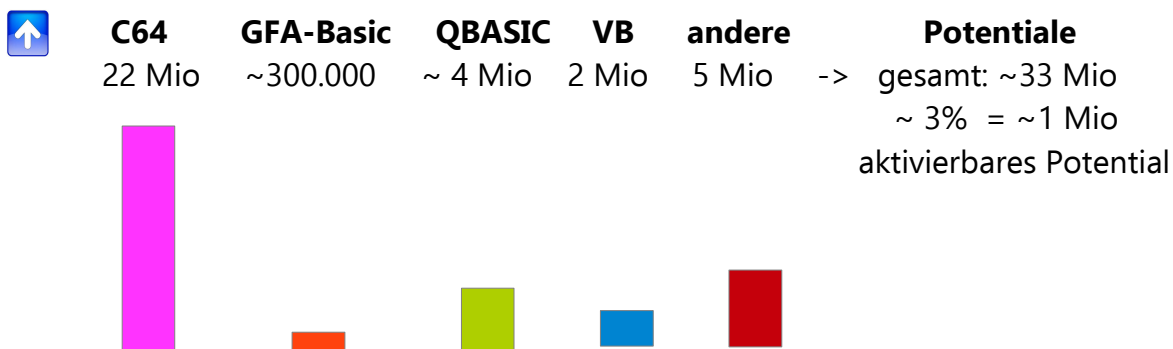


Das komplexe Wissen - auch aus der „**PIXXOS**“-Entwicklung [17], aus vielen GFA-Basic-Büchern und fast vierzig Jahren Praxis mit allen wichtigen **Zertifikaten**[18] - ist uns dabei sehr hilfreich!

Wir begreifen QSI:X als neutral. QSI:X ist nicht „politisch“. Es ist quasi wie ein Messer. Jeder kann es besitzen, aber was er dann damit macht, steht in seinen persönlichen Sternen. Der eine operiert und heilt damit andere Menschen, der andere schmiert sich ein Bötchen damit und der nächste benutzt es für un gute Absichten. So könnte man ALLES missbrauchen! Das kann der „Messerhersteller“ nicht wirksam kontrollieren!

Auch hier würde in Allem eine weitere Beschreibung für Nicht-Entwickler eindeutig zu weit führen! Interessierte System-Entwickler können gerne alles hinterfragen! Ich habe auf alles eine schlüssige und professionelle Antwort!

## B) Der Markt... 🍌



Man kann hier nur Schätzungen anstellen, da es keine gesicherten und repräsentativen Analysen zu diesem Thema gibt. Es ist bekannt, dass Commodore von seinem C64-Heim-PC insgesamt 22 Millionen Stück verkauft hat! Da also jeder C64-Besitzer automatisch mit dem integrierten unausweichlichen BASIC in Berührung kam, existieren schon mal mindestens 22 Millionen Menschen, denen die BASIC-Syntax nicht ganz unbekannt ist.

Manche mögen das C64-BASIC für irrelevant halten, aber die damaligen C64-Nutzer sind heute zwischen 50 und 60 Jahre alt und somit auch in wichtigen Entscheiderpositionen! Ähnlich ist es bei GFA-BASIC. Gerade hier findet man noch sehr viele bewußte und überzeugte BASIC-Nutzer, die heute z.T. in wichtigen IT-Positionen sitzen.

Das ist aber nicht der wirklich wichtige Faktor. Vielmehr werden an allen IT-Ausbildungsplätzen weltweit die verschiedensten prozeduralen BASIC-Dialekte eingesetzt (Qbasic, QuickBasic, VisualBasic). Eine konkrete Zahl möglicher Interessenten und geneigter Anwender ließe sich also nur blind schätzen

In den deutschsprachigen Ländern (D/A/CH) alleine habe ich ca. 50.000 Bücher von einer einzelnen Auflage zum Thema GFA-BASIC verkauft. Ich schätze, dass es ca. mindestens die doppelte Zahl an GFA-BASIC-Programmierern in Deutschland gab. Nach meinen Erfahrungen und privaten Erhebungen kann man diese Zahl auf den Weltmarkt bezogen ca.

mit dem Faktor 10 multiplizieren. Da aber QS!X mit jedem Browser weltweit ohne Installationsaufwand sofort und kostenlos als OpenSource verfügbar wäre, würde ich diese Zahl nochmal optimistisch verdoppeln.

Das ergäbe also potentiell eine Zahl von ca. **2 Million möglichen QS!X-Anwendern** weltweit (sehr wahrscheinlich aber viel mehr).

Da „QS!X“ kostenlose OpenSource-Software ist, kann man also damit selbst kein Geld verdienen! Allerdings wird, wie auch schon bei allen offenen OpenSource-Versionen von LINUX, der Bedarf an Handbüchern und Projektgeschäften ausgesprochen groß sein.

### **C) Die Konkurrenz...**

Es gibt sehr viele verschiedene BASIC-Dialekte. Mir ist jedoch keine Variante bekannt, die wie QS!X als OpenSource-System weltweit kostenlos verfügbar sein würde und zudem auf der browserinternen Canvas-Technik basiert.

Es gibt auch schon viele fähige Canvas-Entwickler im Netz und damit auch viele frei verfügbare Einzelalgorithmen, aber niemand hat bisher anscheinend das komplexe Wissen, die umfassende Erfahrung, die immensen Mengen an Demos und Algorithmen und dazu auch die „weltbewegenden“ Ambitionen unter einem Dach, um dieses über Jahrzehnte aufwendig gesammelte Potential zu einer machtvollen Programmiersprache wie QS!X kombinieren zu wollen (oder zu können)!

Im Moment sieht es also ernsthaft danach aus, dass QS!X tatsächlich das Potential und die Fähigkeiten zum marktführenden Weltmeister unter den neuen Canvas-BASICs hat! Meine Begeisterung und mein „visionäres“ KnowHow werden das Ihre wirksam dazu beitragen!

### **D) Die Qualifikation...**

<b>IHK Hildesheim:</b>	"Einzelhandelskaufmann"	<b>(Abschlussnote 2)</b>
<b>Selbst</b>	"Fachbuchautor GFA-Basic" - Bestseller & Marktführer	<b>(130.000 Bücher)</b>
<b>ComputerMediaDesign</b>	"CEO" seit Januar 1993	<b>(schuldenfrei)</b>
<b>ComputerMediaDesign</b>	"PIXXOS-Co-Entwickler", Handbuch-Autor + 200 Demos	<b>(220.000 Downld.)</b>
<b>Oracle OCP :</b>	"Oracle Certified Professional"-Datenbank-Administrator	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>Oracle OCA :</b>	"Oracle Certified Associate" – Datenbank-Entwickler	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>Microsoft MCP:</b>	"Microsoft Certified Professional" Datenbank-Entwickler	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>IHK Hannover:</b>	"Zertifizierter Software-Engineer & Webentwickler"	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>GMC-Developer:</b>	"Certified PrintNet/PrintNetA-Specialist"	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>SAP-Consultant:</b>	"SAP-zertifizierter Business Intelligence'-Consultant"	<b>(Abschlussnote 2)</b>
<b>SwissPost:</b>	„Automations- und Robotik-Entwickler“, Data-Manager	<b>(Arbeitsnote 1,7)</b>
<b>AFT:</b>	„Academy Of Financial Trading, Dublin/London	<b>(Note: Excellent)</b>

## E) Die Kosten...

Ich schätze einen Kostenaufwand über die ersten 6 Monate von gesamt 75.000 USD entweder sofort oder 6 mal sichere 12.500 USD mit 12 zertifizierten indischen Entwicklern bis zur ersten voll verwendbaren Alphaversion. Anschliessend rechne ich mit einem weiteren Bedarf von 25.000 USD für den kompletten „Feinschliff“ inkl. Demomaterial, Public Relation, Redaktion, ersten Druckkosten etc.

Allerdings dürfte sich nach einem halben Jahr mit einer funktionablen „selbstredenden“ Alphaversion eine weitere Investment-Akquise oder ein „Nachschub“ erheblich einfacher gestalten. Eine Gesamtinvestition vom Start an in Höhe von ca. 100.000 USD würde die Durchführung und das „Finishing“ natürlich erheblich vereinfachen.

Ich werde die Entwicklung in Bengaluru (Indien) mit 12 handverlesenen Entwicklern selbst führen. Dazu arbeite ich mit der dortigen und gut befreundeten Software-Firma LOGIDOTS intensiv und eng zusammen. Sie werden die Entwicklerzusammenstellung mit mir koordinieren und mir bei der Organisation (Räume, Pressearbeit, Marketing, Unterkunft, Verpflegung etc.) kostenlos behilflich sein!

Reisekosten UL (Flug hin und zurück etc.)			1.500 USD		
Gehalt UL in Deutschland	6 Monate	1.200 USD =	7.200 USD		
Gehalt 12 indische Entwickler	6 Monate	700 USD =	50.400 USD		
Unterkunft UL & Entw.in Indien	6 Monate	600 USD =	3.600 USD		
Raumkosten in Indien	6 Monate	300 USD =	1.800 USD		
Verpflegung	-"-	6 Monate	800 USD =	4.800 USD	
Energie	-"-	6 Monate	100 USD =	600 USD	
Material	-"-		300 USD		
Geräte	-"-		2.400 USD		
Sonstige administrative oder organisatorische Kosten			1.400 USD		
Reserve			1.000 USD		
			-----		
			75.000 USD		
			=====		

\*) das UL-Gehalt ist höher wegen seiner europäischen Lebenshaltungskosten

Ich habe ein sehr starkes Interesse daran, die Finanzierung der weiteren Arbeit und das Leben meiner Entwickler auch anschliessend nachhaltig durch weitere Gewinne aus Projektaufträgen und Merchandising zu sichern!

## F) Der Gewinn...

Da es sich bei QS!X um ein kostenloses OpenSource-BASIC handelt, ist nicht mit direkten Gewinnen aus dieser Software zu rechnen.

Allerdings ist es umso mehr die Aufgabe eines intelligenten und kreativen Managements, die vielfältigen Möglichkeiten, die sich aus den breitgefächerten Kontakten und sonstige Beziehungen zu QS!X-Nutzern (globale Emailadressen, Online-Networking und Merchandising etc.) ergeben, profitabel zu nutzen und zu verwerten.



Nach üblichen Marketing-Gesichtspunkten werden bei einigermaßen offensiver Werbung ca. 3 Prozent dieser unter B) ermittelten 2 Mio. Anwender auch ein Handbuch bestellen (online als PDF oder als Hardcover-Buch). **3%** davon sind demnach

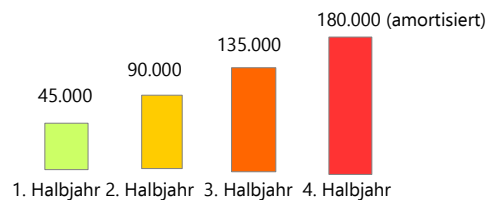
**60.000 Handbuchkäufer** á 12,00 USD min. VK

Bei einem durchschnittlichen Netto-Profit von grob geschätzten

**3 USD pro Exemplar**

ergäbe sich also ein **Nettogewinn** aus diesen Büchern von

ca. **180.000 USD.**



Das bedeutet also einen

**Rohgewinn von ca. 80%** der Investitionssumme (\$80.000) auf zwei Jahre.

Den Fokus auf die reine Gewinnerwirtschaftung darf man hier nicht zu hoch ansetzen, da es sich im Kern ja eher um eine soziale und karitative „**Public Domain**“-Initiative handelt.

Meiner Ansicht nach sind diese Zahlen jedoch noch sehr vorsichtig und konservativ geschätzt, zumal aus diversen Zuverkäufen wie Tools oder anderes Merchandising sich noch viele zusätzliche Umsätze leicht generieren lassen werden.

Bei einer Investitionsgröße von **100.000 USDollar** (ca. 90.000 Euro) wäre ein **ROI** für professionelle Manager m.E. also im Verlauf von einem Jahr ohne weiteres machbar!

Aus einem Cross-Selling liessen sich noch zusätzliche (aber schwer schätzbare) Gewinne beispielweise aus Toolsverkäufen und Projektgeschäften erzielen. Auf jeden Fall wäre eine Arbeitsbasis von weltweit ca. 2 Million (wahrscheinlich aber erheblich mehr) QS!X-Anwendern bestimmt nicht zu unterschätzen!

In Kombination und gegenseitiger Konsolidierung mit meinen anderen Projekten (87 Seiten)

[„litzkendorf.net/investor-presentation d.pdf“](https://litzkendorf.net/investor-presentation_d.pdf)

bzw. engl.

[„litzkendorf.net/investor-presentation e.pdf“](https://litzkendorf.net/investor-presentation_e.pdf))

halte ich das gesamte Projekt für hochinteressant mit weiteren (auch kommerziell orientierten) vielversprechenden Arbeitsfeldern!

## G) Das Netzwerk...

Das „LITZKENDORF.NET“ - Netzwerk

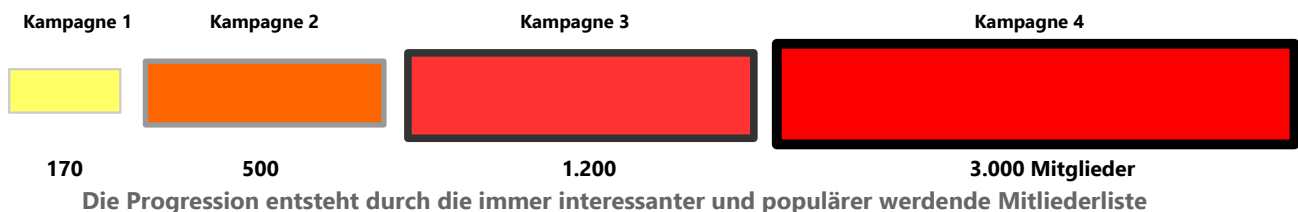
siehe deutsch

[„litzkendorf.net/invitation\\_info d.pdf“](https://litzkendorf.net/invitation_info_d.pdf)

bzw. englisch

[„litzkendorf.net/invitation\\_info e.pdf“](https://litzkendorf.net/invitation_info_e.pdf))

ist in der ersten Form (Mai 2020) innerhalb eines einzigen Monats mit ca. 170 (teils sehr populären) Mitgliedern entstanden.



Wie sie sehen, besteht es überwiegend (auch weltweit) aus sehr berühmten, mächtigen und reichen Menschen mit vielen prominenten Namen! Das sind alles **KEINE FAKES**! Ich habe im Moment aus nachvollziehbaren Gründen relativ wenig Zeit, aber ich plane schon die nächste – noch gezieltere und damit effizientere - Einladungskampagne...

Da auch teils sehr reiche Mitglieder darunter sind, lässt sich auch leicht ein Crowd-Funding für spätere Projekte und Konzepte ableiten. Das reichste Netzwerkmitglied im Moment ist Mitglied der US-Forbesliste und 550 Mio USDollar „schwer“. Es sind allerdings auch zwei Ex-Milliardäre – ehem. weltbekannte Konzernführer – dabei. Je erfolgreicher die ersten Projekte sind, umso eher sind wohlhabende Mitglieder dann wahrscheinlich auch bereit, in neue Konzepte vertrauensvoll zu investieren.

Manche mögen es vielleicht als „Namedropping“ abtun, aber der Bezug zum Mitglied ist echt, qualifiziert bzw. leicht qualifizierbar und konstruktiv ausbaubar. Meistens ist es nur noch eine einfache Frage der menschlichen „Chemie“! Es kommt nur simplerweise – wie immer - darauf an, was der Einzelne daraus macht. Über Kommunikationsautomatismen lassen sich große Teile des Mitgliederpools sukzessive motivieren und sinnstiftend ansprechen und - auch untereinander – synergetisch weiter vernetzen! Es gibt (fast) keine Grenzen!

Man lernt auf diese Art als (Achtung: Wortschöpfung) „Mögemensch“ viele der berühmtesten, reichsten und mächtigsten Leute „einfach so“ spontan aus der Nähe kennen und hat damit mentale Einsichten in eine Sphäre – ich nenne es gerne „über den Wolken“ - die dem „normalen“ Menschen auf Dauer völlig verschlossen bleiben! Wenn Sie z.B. mit Mitgliedern wie Wladimir Klitschko oder Russell Crowe, wichtigen Weltpolitikern oder auch der „sexiest woman alive“ auf Augenhöhe kommunizieren, merken Sie erst, wie sympathisch einfach und „nützlich“ die normalen Menschen (Promis) veranlagt sind. Sie mögen es, gemocht zu werden! Für einen Nicht-Promi eine verblüffende Erfahrung! ;O))

Meine einzigartige – nach internationalem Recht kopiergeschützte - Netzwerk-Technik ist in der Lage, quasi weltweit in kürzester Zeit und nachhaltig beliebige Märkte zu „knacken“!

Sie funktioniert **immer**, völlig unabhängig von Meinungen, Moden und Bedenkenträgern unter **allen** Bedingungen in **allen** sozialen Netzwerken **weltweit** in **allen** Branchen und **allen** Sprachen und Ländern. Die verblüffende Promidichte in meinem Netzwerk ist der Beweis!

Ich habe einfach das Wissen über ein uraltes soziales „Gesetz“ (natural law) wiederentdeckt, das unter allen Menschen (sogar allen Säugetieren) 100%ig wirksam ist und nur anscheinend verlorengegangen war. Es funktioniert aber auch heute noch reibungslos ohne Kostenaufwand und sofort! Es ist eine unaufhaltsame und geniale Marketing-„Maschine“.

Diese „Maschine“ hat einen konkreten Namen, ist wissenschaftlich erforscht, beschrieben und bestätigt! Es ist eine hunderte Jahre alte Strategie und könnte eigentlich jeder nutzen - ich wende es im „Social Networking“ einfach nur erstmalig konsequent an!

Dieses Verfahren habe ich auch von zwei befreundeten Managern testen lassen und sie berichten übereinstimmend ebenfalls von phänomenalen Ergebnissen! Wenn man es nicht selbst erlebt hat, hält man es eigentlich kaum für möglich! Aber es arbeitet tatsächlich kontinuierlich und absolut zuverlässig! Meine Netzwerk-„Ausbeute“ spricht eine eigene, überzeugende und faszinierende Sprache ;O) Und ... was ganz wichtig ist: es lässt sich **skalierbar per QS!X automatisieren!**

Daher werden verblüffende synergetische und kybernetische Funktionen dieser einzigartigen Netzwerktechnik auch als „Social-Robots“ direkt komfortabel anwendbar in QS!X enthalten sein!

## H) Die Vorschau... ?

Da ich noch viele nützliche Ideen habe (s. unter „F“), liesse sich der gesamte Umfang hier nicht ausreichend beschreiben! Um es für den IT-unbedarften Leser (s. globales Thema „**Digitalisierung**“) einigermaßen verständlich zu machen, habe ich mich hier in dieser Präsentation hauptsächlich auf die reine „QS!X“-Entwicklung konzentriert.

### **Ich möchte hier nur drei weitere Ideen vorstellen:**

#### **1) „MediaGo“<sup>(c)</sup>**

Dieses **OpenSource-Franchisesystem** ist fertig und startbereit! Es basiert auf dem **OpenSource-Responsivity**-Distributor „MediaLay“ und dem modularen Produktionssystem „MediaSet“. Es ermöglicht jedem Website-Produzenten weltweit kostenlos, Website-Kunden mit erstklassigen Lösungen für jeden Zweck zu versorgen. Das Franchise-Prinzip arbeitet mit einer monatlichen Lizenzgebühr (Royalty) auf die hiermit erzielten Brutto-Gewinne.

#### **2) „Permatic“<sup>(c)</sup>**

Dies ist ein Live-„Software-Shuttlesystem“ („FOS“=FreeOnlineService) für permanent (also ununterbrochen) online laufende SoftwareServices (s. „SaaS“), das ohne Installation und Vorbereitung eine konkrete Dienstleistung auf jedem Online-Rechner kostenlos anbietet: intuitiv, selbsterklärend und bequem!

Als User linkt man sich spontan auf einer Webadresse ein, „schiebt“ ohne Zeitverlust (wie gesagt: keinerlei zeitfressende Installation oder Prozessvorbereitungen) ein zu verarbeitendes Objekt „auf“ bzw. „in“ das Aktionsfenster („drag-and-drop“) und erhält postwendend und intuitiv „logisch“ das folgerichtige und sofort verwertbare Resultat!

z.B. Image-, Animations-, Datenbank-, Konvertierungs- oder Textfunktionen, die eigentlich jeder im Lauf seiner Tätigkeiten oder Interessen irgendwie immer wieder mal braucht.

Die Verarbeitungsfunktionalität in allen Interessenbereichen arbeitet im „**PPTP**“ **[19]**-EVA-Verfahren („E“ingabe, „V“erarbeitung und „A“usgabe) mit ständig wechselnden Schlüsseln als „**VPN**“ **[19]**= „virtuelles privates Networking“, also „flüchtig“, ohne jede persistente Datenhaltung = 100%ige und DSGVO-gerechte Geheimhaltung)

Musik/Sound-Arrangements, Datengenerierung, Grafikkonvertierung, Farbverarbeitung, Druckprozessing, Datenbank-Analyse und Business-Intelligence-Cubes und -Views, Animations- oder Cartoon-Renderings, Text- und Grafik-Kryptisierung, Textsuche, Textformatierung und und und...

### 3) "CheerDrops"<sup>(c)</sup>

Wer häufig in sozialen Netzwerken unterwegs ist, wird die Situation schmerzlich kennen, dass Posts, auch wenn sie eben gerade erstellt wurden, beim nächsten Klick – wie ein Tropfen im unendlichen Datenozean – spurlos verschwinden und nicht (bzw. nur mit sehr großem Aufwand) gesucht und evtl. wiedergefunden werden können.

Kennen Sie das Problem? Sie kennen es sicher! ;O)

„CheerDrops“ dagegen „feiert“, achtet und forciert jeden einzelnen Tropfen in diesem gigantischen Datenweltmeer!

„CheerDrops“ bietet eine zentrale Meta-Ebene (übergeordnete Netzwerk-Instanz), die textuell alle Posts für die einzelnen Netzwerke – unabhängig vom jeweiligen Netzwerk – editierbar macht und dann automatisch in das gewünschte Netzwerk schreibt (push-„postet“). Es werden dazu die gebotenen Push- und Pull-Methoden der integrierten Netzwerke ausgiebig genutzt.

Gespeichert werden dann alle erstellten Nachrichten zentral innerhalb von „CheerDrops“, sodass diese auch dort sauber strukturiert per „pulling“ gesucht, gefunden und ggfls. auch nachträglich gelöscht und/oder editiert werden können!

Das ewige – manchmal unergiebig - Durchforsten der unterschiedlichen Netzwerkstrukturen hat damit ein Ende!

Wir haben noch einige andere spannende Lösungen „in der Pipeline“, aber dazu später mehr!



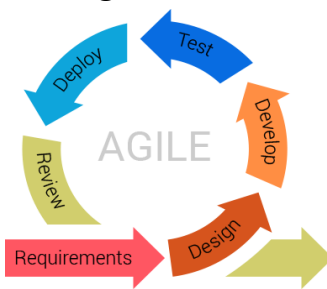
#### I) Das Glossar: ?

**[01] 4GL-Logik:** intuitives, instinktives Programmieren. QS!X „weiß“ bzw. ahnt schon den nächsten erforderlichen Schritt und macht intelligente Vorschläge. Die ganze Programmiersprache richtet sich intuitiv nach logischen Erfordernissen und Arbeitsschritten und liefert dem Entwickler durch die integrierte smarte Struktur genau das an bzw. „unter“ die Hand, was er gerade braucht! Bei Bedarf mitsamt Beispiel-Sources und Demo-Modulen.

**[02] prozedurales Standard-BASIC:** Hierbei handelt es sich um das anerkanntermaßen meistverwendete Programmierverfahren der Welt. Die erste BASIC-Version wurde 1964 veröffentlicht. Der Begriff „BASIC“ steht für „**B**eginner's **A**ll-purpose **S**ymbolic **I**nstruction **C**ode“, was so viel bedeutet wie „symbolische Allzweck-Programmiersprache für Anfänger“. Die Abkürzung als Wort gesehen bedeutet außerdem zugleich auch „**grundlegend**“. Dies zeigt klar das Design-Ziel: eine einfache, auch für Anfänger geeignete Programmiersprache zu schaffen. Das Stadium der reinen Anfängersprache hat BASIC allerdings schon längst (spätestens seit GFA-BASIC 1984) verlassen und wird heute auch von Profis in der objektorientierten Form (z.B. als „Visual BASIC.Net“) immer noch gerne und häufig auch für hochprofessionelle Anwendungen eingesetzt. Ausserdem gibt es sehr spezialisierte Versionen für verschiedene (auch multimediale) Zwecke oder auch für Spiele (BlitzBasic, PureBasic).



### [03] Agile Software-Entwicklung;



heißt, dass wie bei Google: alles, was nicht wirklich wichtig ist und nur bequemlichen „Luxus“ darstellt, von vornherein weggelassen wird. Kein unnützer Overhead, kein Ballast, keine Downkompatibilität bis „Ultimo“, kürzeste Wege, intelligente Loops, Multitasking, transiente Prozesse, kontrollierte Rekursion, keine Überläufe, keine „fatal Errors“, smarte Automatismen, einstellbar getriggerte Schleifen mit indizierten Lookups. Dazu gibt es hochintelligente Verfahren („extreme programming“, Scrum etc.), welche die angewendeten Prinzipien und Abläufe streng delegieren und hochwirksam kontrollierbar werden lassen.

**[04] Tradition:** Wir müssen um den Erhalt unserer Traditionen im IT-Bereich regelrecht verbissen kämpfen. Es müssen wieder zuverlässige und dauerhaft wirksame Umgebungen geschaffen werden, die prinzipiell wieder für **jeden** anwendbar sind – und bleiben!

Und wenn die Maus nicht zum Berg kommt, dann kommt eben der Berg zur Maus! QS!X ist ein riesiges Paket (der Berg) an integrierten Chancen und Möglichkeiten, das durch seine weltweite neuartige „Verfügbarkeit“ den kleinen Programmierer (die Maus) ohne Installationsaufwand in die Lage versetzt, seinen Computer auf modernste Art und Weise sinnvoll wieder für sich nutzbar zu machen.

Je mehr eine Software auf altbekannten Prinzipien basiert, umso einfacher, intuitiver und schneller - und damit auch nutzbringender – kann der Mensch sie anwenden! Die Kreiszahl „PI“ z.B. ist nahezu 2.500 Jahre alt und immer noch absolut modern. Unsere gesamte moderne Technik (auch die IT) basiert auf dieser „simplen“ uralten Zahl!

So verhält es sich auch mit prozeduralem BASIC! Das Wissen über die BASIC-Programmierung ist seit über 50 Jahren in vielen Entwicklerköpfen stetig gewachsen (s. C64) und prinzipiell immer noch up-to-date! Es gibt Abermillionen an Menschen weltweit, die Erfahrungen mit Standard-BASICs haben. Die OOP hat die meisten „Wissenden“ allerdings von der Anwendbarkeit ihres mühselig erarbeiteten KnowHows „abgeschnitten“ und so das „alte Wissen“ weitgehend unbrauchbar gemacht. Durch „QS!X“ entsteht sozusagen ein neue Tradition mit alten Wurzeln, die wieder nützlich und kräftig weiterwachsen wird.

**[05] Overheadsyste**m: Wie am Anfang angedeutet, hat Google der Overhead- (Überfluss)-



Mentalität konsequent abgeschworen, indem jene Informationen und Bedienungselemente, die **nicht** zur aktuellen Funktionalität unbedingt nötig sind, einfach nicht angeboten werden!

Es ist nämlich in „modernen“ Softwaresystemen nicht unüblich, unter **allen** Umständen **alle** erdenklichen und evtl. nützlich erscheinenden Funktionen zur Verfügung zu stellen, auch wenn sie für die Ausführung der aktuellen Aufgabe eigentlich überhaupt nicht benötigt werden.

Die Einsparung dieser überflüssigen Funktionen führt so zu einer sehr effizienten Geschwindigkeitssteigerung und einer starken Vereinfachung des Bedienungsaufwandes.

Neue und weitere Bedienungselemente kommen erst dann hinzu, nachdem der Nutzer sich intuitiv für den nächsten sinnvollen Schritt entschieden hat!

**[06] Objektorientierte Programmierung (OOP):** Im Gegensatz zur sog. „strukturierten“ oder auch „prozeduralen“ Entwicklung hat sich in den 1990/2000er Jahren die OOP im Profibereich durchgesetzt. Durch ein spezielles Deklarationsdesign werden zuerst sog. „Objektklassen“ mit typischen Eigenschaften, Parametern und Methoden und (das ist der entscheidende technische Unterschied) mit eigenem Speicher (Variablen, Felder) bestimmt (deklariert). Dieser fixe Speicher wird dem Objekt nötigenfalls „mitgegeben“, sodaß solch ein „Objekt“ speichertechnisch dadurch unabhängig und mobil werden kann. Es ist nicht mehr von seiner „Eltern“-Umgebung abhängig.

Durch die virtuell vernetzbare Permalink-Logik und quasi unbegrenzt verfügbarem Cloud-Speicherplatz können viele dieser Vorteile allerdings auch von der prozeduralen Technik spielend aufgewogen und bereitgestellt werden!

Meiner Ansicht nach wird ein erheblich entscheidender Aspekt durch die moderne OOP auch in seiner BASIC-Variante allerdings nicht mehr genügend berücksichtigt: dem „**B**“ im Namen. Das „**B**“ steht für „**B**eginners“!

Objektorientierte Programmierung ist durch sich selbst bedingt, NICHTS mehr, was man guten Gewissens simplen Anfängern zumuten kann! Es ist, als wenn man einen 10-jährigen Schüler darum bitten würde, 1 Meter hoch zu springen! Es ist einfach lächerlich!

Es ist im philosophischen Denkansatz durch die Objektbezüge dermaßen komplex und abstrakt, das ein relativ „normalbegabter“ Mensch diese inhärenten Assoziationen nicht mehr schlüssig, intuitiv, logisch und spontan nachvollziehen kann!

Es entspricht einfach nicht dem „natürlichen“ sukzessiven und kausalen Denken eines Schülers in den unteren Klassen. Dadurch reißt der intuitive Begriffsfaden zwischen Lehrer und Schüler unausweichlich! Auch in der IT muss erstmal das „kleine 1x1“ vermittelbar sein. Frühestens ab der 10. Klasse sind die Schüler m.E. wieder konzentriert und fokussiert genug, um sich konstruktiv mit moderner Software-entwicklung auseinandersetzen zu können!

So sieht z.B. die allereinfachste Form eines OOP-VisualBasic.NET-Programmes so aus:

```
Imports System
Module HelloWorld
  Sub Main()
    System.Console.WriteLine("Hello world!")
  End Sub
End Module
```

Im Gegensatz dazu sieht die einfachste Variante eines prozeduralen BASICs so aus:

```
Print("Hello world!")
```

**Was für ein Unterschied!** In der OOP besteht ein riesiger Anteil an Code aus implizierten Deklarationen und Verfahren, deren logische Quelle nicht unbedingt offensichtlich ist und also „gewußt“ werden muss - es ist demnach also rational und vernünftig nur schwer vermittelbar!

In der prozeduralen Programmierung dagegen existiert im Hintergrund eine vollständige „Laufzeitumgebung“ (Runtime-Interpreter), die alle erforderlichen Deklarationen und Funktionalitäten bereits als Prozeduren und Befehle fertig und vollständig mit ihrer spezifischen Syntax in sich trägt.

Das ist eindeutig erheblich assoziativer und der Schüler muss nur noch den Befehl (hier z.B. „Print“) und seine Parameter und Resultate kennen. Die gesamte Ausführung und typisierten Bestimmungen hat der Interpreter bereits in sich enthalten! Der Lernende hat damit dann nichts mehr direkt zu tun!

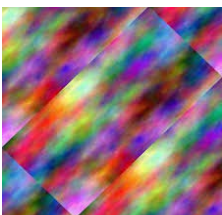
Ein professioneller Entwickler würde heute für komplexe Anwendungen immer die OOP wegen seiner Portabilität bevorzugen!

Aber für riesige Massen an autodidaktischer Hobbyprogrammierung und auch in vielen Non-Profit- oder karitativen Fällen bzw. für einfache „IT-Heimwerker“-Anforderungen ist diese Portabilität und Konformität einfach überhaupt nicht im Geringsten nötig!

Man muss dazu auch wissen, dass bei gelungenen BASICs später selbst professionelle Entwickler die Einfachheit der Sprache für schnelle Prozesse und einfaches Handling intensiv nutzen.

Zudem kann man in QS!X durch das Angebot von permanenten Cloud-Chains eine vollständige „Objekt-“ und Funktionsumgebung weitgehend emulieren, sodaß der QS!X-Anwender auch komplexe Chains mit eigenem Speicher zur Verfügung hat. Welche gigantischen (potenziell endlosen) Erweiterungsmöglichkeiten so denkbar werden, läßt sich eigentlich nur von erfahrenen Entwicklern angemessen abschätzen!

**[07] GFA-Basic** war europaweit eine äusserst beliebte Basic-Programmiersprache auf dem ATARI ST, dem Commodore AMIGA und später auch auf MSDOS. Es hatte das hauseigene ATARI-Basic restlos durch seine Einfachheit, Rasanz und Genialität verdrängt! GFA-BASIC bildete quasi sowohl auf ATARI ST als auch auf dem AMIGA das unumgängliche Standard-Entwicklungssystem und war weltweit vorbildhaft für seine hochintelligente Strukturiertheit (ein Befehl pro Zeile). Es hat die Konzeption von allen Basics, die danach kamen, nachhaltig und maßgeblich beeinflusst.



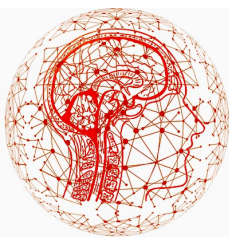
**[08] QS!X-Features:** wie 3D (OpenGL), Video- und Soundstreaming, FTP-Zugriffen, neuronale Technik, Daten-Connectivity (ODBC, CSV, (No)SQL), Autoantialiasing, Auto-doublebuffering, Sprites-Animationsautomatismen, MIDI, extrem schnellen Matrix-Fields, Raycasting-Funktionen, invisible Background-Execution mit TSR und Multitasking, Collision-Detektion, Gaming-Funktionen, raffinierter Farbpalettentechnik, Touch-Algorithmen, „Peer-to-Peer“-Netz mit privaten „OpenStego“-Schlüsseln, GPS, Online-Metasuche, AI-Technik, BI-Cubes und -Views, -Datamining und ETL sowie Trading- & Marketing-Algorithmen, Chartanalyse u. Standard-Indikatoren etc. aufwarten!

Aber auch mit einem fertigen **Funnel-System!** Das bedeutet, dass **automatisierte Vertriebsprozesse** nicht mehr umständlich in HTML mit komplizierten Webseiten-verknüpfungen konstruiert werden müssen, sondern dass der **vollständige Vertriebsweg bis zum Verkaufsabschluss inkl. des Bezahlsystems** direkt in „**QS!X**“ per einfacher BASIC-Syntax entwickelt werden kann, ohne auch nur ein einziges Mal die Webseite (**Landingpage**) verlassen zu müssen! Wer sich mit **Online-Marketing** beschäftigt, wird wohl leicht ermessen können, welche unglaublichen Erleichterungen das für jeden **Vertriebsweg** bedeutet!

Es wird damit das grenzenlose Verbindungsmedium zwischen global dynamisch verteilten (Cloud) Programm-Chains sein und und kann „on-the-fly“ zu selbständig operierenden dynamischen Programmen und autonomen Algorithmen zusammengeführt werden.

**[09] QASM:** ist eine Quantencomputer-Schnittstelle. Prozesse, die als integrierter Assembler-Code auf einen Quantencomputer ausgelagert werden können, sind zum Teil millionenmal(!) schneller als herkömmlicher Code. Aufgrund der extrem komplexen Anwendung kann man nicht sozusagen ALLES auf einem Quanten-PC- laufen lassen, sondern nur einzelne, eng umrissene Funktionen, die sich leicht in diese Notation portieren liessen. So könnten z.B. bestimmte Rendering-Funktionen oder leicht reproduzierbare Analyse-Verfahren „outsourcen“ lassen. Auf Dauer ist es allerdings das Ziel, auch größtmögliche Teile der „normalen“ Basic-Funktionalität sukzessive in die Cloud als QASM-Prozess zu deligieren!

**[10] Chains:** Dies sind autonome, fertig „compilierte“ Module, die als Objektkomponenten mit eigener Funktionalitäten, definierten Ein- und Ausgabe-Parametern und eigenem Objektspeicher ausgestattet sein werden. Sie können auch als „Linkressource“ fertig compiliert und komprimiert in den Code direkt eingebunden werden. "QS!X"-Chains kann man zu freien, virtuellen Funktionsbibliotheken in der Cloud zusammenschliessen und so die komplette Online-Welt als "Open Component Model" (OCM) konzertiert lebendig werden lassen! Die gesamte Netz-Connectivity ist quasi als ein einziger AI-Linkorganismus konzipiert!



**[11] Permalinks:** Es handelt sich hierbei um Verknüpfungen zu weiteren Informationen (Texte, Bilder, Videos, Funktionsmodule, Animationen etc.), die auf bestimmten Servern „permanent“ vorgehalten werden. Wichtig ist dabei die ständige und 100ige Verfügbarkeit dieser gelinkten Ressource. Der Aufrufer (das aufrufende Programm) verlässt sich in diesem Fall ABSOLUT auf die garantierte Verfügbarkeit dieses Moduls, ohne die das Aufruferprogramm „hängenbleiben“ würde. Um das auf jeden Fall zu unterbinden, werden solche Module auf entsprechenden (mind.) RAID4-Spiegelservern gedoppelt und gesichert.

**[12] OS-unabhängige Cross-Cloudplattform:** das bedeutet, dass diese Software



unabhängig vom Betriebssystem (OS=operating system) auf jedem Standardbrowser „crosskompatibel“ lauffähig ist. Cross heisst hier „quer“ über und durch alle Betriebssysteme, sodass nur noch allein der HTML5-Browser und seine Oberfläche (das Fenster) entscheidend ist! Egal, auf welchem Betriebssystem (Windows, Apple, Linux, Android etc.) dieser heutzutage 99,9% übliche Standardbrowser gerade laufen sollte. Er entspricht unter **ALLEN** Umständen 100%ig den aktuell geltenden W3C-Browserstandards inkl. HTML5 und <Canvas>!

**[13] Javascript:** Hinter (fast) allen Internetseiten läuft neben CSS auch JavaScript. Es ist eine im Browser automatisch enthaltene Programmiersprache, die in jeder Webseite unkompliziert sofort einsetzbar ist! So gibt es auch eine spezialisierte und innerhalb von HTML5 streng standardisierte Form davon innerhalb der <Canvas>-Umgebung. Damit lassen sich sehr viele Formen von nützlichen Software-Apps, Multimedia-Anwendungen, Animationen, Musik- und Videotools und Spiele direkt auf dem Browser entwickeln.

„QS!X“ wird in diesem Javascript, zum Teil auch ggfls. unter Zuhilfenahme von PHP, CGI, AJAX und DOM, programmiert sein, sodaß die <Canvas>-Umgebung in ALLEN Fällen zuverlässig auf jedem Standardbrowser weltweit zur Verfügung steht.

**[14] HTML5/Canvas** HTML5 und das integrierte <Canvas> (engl. „Leinwand“) stehen seit ca. 10 Jahren vollintegriert zur Verfügung.



Der APPLE-Vater Steve Jobs hat schon vor vielen Jahren (2010) erkannt, dass HTML5 und <Canvas> die Notwendigkeit von „Flash“ nahezu überflüssig macht und hat damals als Erster konsequent beschlossen, „Flash“ nicht mehr auf Apple-Browsern (Safari) zu unterstützen. Speziell die Wiedergabe von Videos und

Soundstreaming wurde exklusiv von „Flash“ ausgeführt. Da nun aber HTML5 selbst auch zur Video- und Sound-Ausgabe autonom in der Lage ist, wurde „Flash“ dadurch in den wichtigsten Punkten, wie z.B. der Videodarstellung, überflüssig!

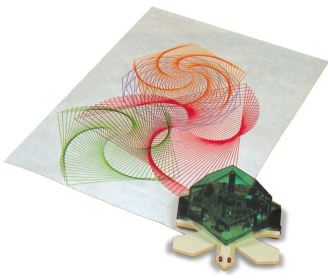
Die ersten Jahre weigerte sich Microsoft allerdings intensiv, <Canvas> anzuerkennen und verweigerte die Unterstützung. Erst ab dem Internet-Explorer11 und dem Edge-Browser hat auch Microsoft den Widerstand aufgegeben und integriert seitdem auch <Canvas> vollständig gemäß den W3C-Standards anstandslos in seine Browser.

Damit ist nun auch die letzte Hürde gefallen und ALLE <Canvas>-Programme laufen nun auf **ALLEN** Standardbrowsern weltweit 100% reibungslos und nach denselben einheitlichen Regeln. Womit eine zuverlässige <Canvas>-Ausführung jetzt also auf ALLEN Browsern zweifellos gewährleistet ist!

**[15] LOGO:** dies ist eine sehr einfache und intuitive Möglichkeit, Programmabläufe



(Algorithmen) zu konstruieren, die auch jüngere Schüler in den ersten Klassen einfach verstehen und spielerisch nachvollziehen können. Man steuert mit entsprechenden einfachen



Befehlen das Verhalten und die Bewegungen einer kleinen grafischen Schildkröte (die Logo-Turtle)! Dadurch haben selbst Schüler der ersten Klassen das Erfolgserlebnis und das Gefühl, den Computer durch ihr Wissen sichtbar und sinnvoll beeinflussen zu können.

**[16] GOTO:** Dies ist eine Programmiermethode, die eigentlich unter Fortgeschrittenen als „NoGo“ verschrien ist. Trotz alledem kann man durch GOTOs sehr komplexe Abläufe entwickeln. Zwar werden diese weniger durch originäre Schleifen und Bedingungen gesteuert, aber für die „einfache“ Denkweise ist diese Technik ohne weiteres sehr sinnvoll und kann sehr effizient sein! Der Lernende kann so Algorithmen assoziieren, die als Bedingungsform (while/wend oder loop/until) am Anfang einfach zu schwierig wären. Man kann so leicht an die komplexeren Entscheidungsfindungen (IF/THEN-Konditionen) heranführen, ohne dass der noch sehr dünne Begriffsfaden reißt!

**[17] PIXXOS:** Es handelt sich um ein von ComputerMediaDesign entwickeltes, multimedialfähiges 4GL-Pascalderivat. Mit dieser freien Public-Domain-Software (220.000 Downloads weltweit) wurden viele Auftragsprojekte auch für bekannte Großkunden (Telekom, Jungheinrich, VW, BMW, Stuttgarter Versicherung etc.) realisiert und über 200 sehr aussagekräftige Demos mit wichtigen Algorithmen für alle Zwecke bereitgestellt.

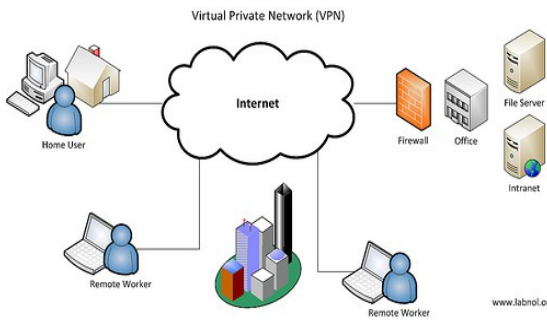


## **[18] Zertifikate und Erfahrungen** 🍌

<b>IHK Hildesheim:</b>	"Einzelhandelskaufmann"	<b>(Abschlussnote 2)</b>
<b>Selbst</b>	"Fachbuchautor GFA-Basic" - Bestseller & Marktführer	<b>(130.000 Bücher)</b>
<b>ComputerMediaDesign</b>	"CEO" seit Januar 1993	<b>(schuldenfrei)</b>
<b>ComputerMediaDesign</b>	"PIXXOS-Co-Entwickler", Handbuch-Autor + 200 Demos	<b>(220.000 Downld.)</b>
<b>Oracle OCP :</b>	"Oracle Certified Professional"-Datenbank-Administrator	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>Oracle OCA :</b>	"Oracle Certified Associate" – Datenbank-Entwickler	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>Microsoft MCP:</b>	"Microsoft Certified Professional" Datenbank-Entwickler	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>IHK Hannover:</b>	"Zertifizierter Software-Engineer & Webentwickler"	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>GMC-Developer:</b>	"Certified PrintNet/PrintNetA-Specialist"	<b>(Abschlussnote 1)</b>
<b>SAP-Consultant:</b>	"SAP-zertifizierter Business Intelligence'-Consultant"	<b>(Abschlussnote 2)</b>
<b>SwissPost:</b>	„Automations- und Robotik-Entwickler“, Data-Manager	<b>(Arbeitsnote 1,7)</b>
<b>AFT:</b>	„Academy Of Financial Trading, Dublin/London	<b>(Note: Excellent)</b>

**[19] PPTP/VPN** Um einerseits Prozesszeit zwischen Client und Server zu sparen und

andererseits den Datenstrom live verschlüsseln zu können, wurde in den 90ern das „PPTP“ (peer-to-peer-tunneling-protocol) erfunden.



Damit ist es nun möglich, das aufwendige, immer wiederkehrende und zeitfressende (TTL) Handshaking zwischen dem aufrufenden User und dem ausführenden Server weitestgehend überflüssig zu machen, indem eine „stehende“ Verbindung zwischen beiden hergestellt wird.

Diese Verbindung kann dann als „VPN“ (Virtuelles Privates Netzwerk) dazu genutzt werden, um private, verschlüsselte und geheime Nachrichten auszutauschen, ohne dass ein Dritter (also im Idealfall auch kein Server oder Provider) diese Daten mitlesen oder/und interpretieren kann. Der bekanntesten Anwendungsfall ist „FaceBook“ und „WhatsApp“.

Nachvollziehbare Daten existieren also nur flüchtig, solange die virtuelle Verbindung besteht, mit wechselnden automatisierten Schlüsseln. Wird die Verbindung geschlossen, lösen sich in einem „echten“ freien VPN die Datenströme quasi im Daten-Nirwana buchstäblich „in Luft auf“ und sind für niemanden mehr einsehbar, nachvollziehbar oder rekonstruierbar.

So werden z.B. (intime) Videokonferenz-Streams innerhalb von z.B. FaceBook oder WhatsApp mit diesem Verfahren übertragen. Es ist leicht nachvollziehbar, dass autoritäre politische Systeme, die nicht unbedingt offenen und demokratischen Regeln folgen, solche Systeme inbrünstig verurteilen!

**[20] „SCHOOLPOOL.NET“** ist als Schul und Schülernetzwerk gedacht, das auf QS!X-Basis idealen Lern- und Lehrstoff zur Programmierung mit **QS!X** in Hülle und Fülle zur Verfügung stellen wird.



Es wird angepasste und extra für Lehrer aufbereitete OpenSource-Auszüge aus meinen Büchern enthalten, sodass die Lehrenden das Rad nicht immer wieder von vorne erfinden müssen...

Es existieren bereits hunderte von Demos, die das Grundlagenwissen einer eigenen Software-Entwicklung anschaulich darstellen. Ausserdem, da es sich um ein BASIC handelt, sind abertausende und weltweit evtl. sogar Millionen Sourcecodes kleiner Programme, Tools und Spiele vorhanden, die dann mit geringem Aufwand zu QS!X portiert werden können!

Dadurch werden durch dieses neue BASIC wahre Massen von alten, als verloren geglaubte Programme und Demos wieder multimedial und online auf den neuesten Rechnern nutzbar gemacht!

QSIX-Apps für jede Art von Anwendung für jeden und auf jedem HTML5-fähigen Webbrowser...

