

```
$strComputer = "."
```

```
# Neues leeres Objekt erstellen  
$Infos= New-object -TypeName PSObject
```

```
# Wert an das Objekt anfügen  
Add-Member -InputObject $Infos -Name Manufacturer -Value 1 -MemberType NoteProperty  
# Wert an das Objekt anfügen  
Add-Member -InputObject $Infos -Name Model -Value 2 -MemberType NoteProperty  
# Wert an das Objekt anfügen  
Add-Member -InputObject $Infos -Name Memory -Value 3 -MemberType NoteProperty  
Add-Member -InputObject $Infos -Name BiosDescription -Value 3 -MemberType NoteProperty  
Add-Member -InputObject $Infos -Name SerialNumber -Value 3 -MemberType NoteProperty  
Add-Member -InputObject $Infos -Name OperatingSystem -Value 3 -MemberType NoteProperty
```

```
Function SysInfo($Infos)  
{  
    $colItems = Get-WmiObject Win32_ComputerSystem `   
        -Namespace "root\CIMV2" -ComputerName $strComputer  
  
    foreach($objItem in $colItems) {  
        $Infos.Manufacturer = $objItem.Manufacturer  
        $Infos.Model = $objItem.Model  
        $Infos.Memory = $objItem.TotalPhysicalMemory  
    }  
}
```

```
Function BIOSInfo($Infos)  
{  
    $colItems = Get-WmiObject Win32_BIOS -Namespace "root\CIMV2" `   
        -Computername $strComputer  
    foreach($objItem in $colItems) {  
        $Infos.BiosDescription = $objItem.Description  
        $Infos.SerialNumber = $objItem.SerialNumber  
    }  
}
```

```
Function OSInfo($Infos)  
{  
    $colItems = Get-WmiObject Win32_OperatingSystem -Namespace ` "root\CIMV2" `   
        -Computername $strComputer  
  
    foreach($objItem in $colItems) {  
        $Infos.OperatingSystem = $objItem.Name  
    }  
}
```

```
##*=====  
##* SCRIPT BODY  
##*=====
```

```
SysInfo $Infos  
BIOSInfo $Infos  
OSInfo $Infos
```

```
$Infos | Select-Object Name, Model
```

```
Export-Csv -InputObject $Infos -Path "C:\Temp\infos.csv"
```

Idee:
Die bisherigen Funktionen dienen dazu, ein Objekt mit den gewünschten Informationen zu befüllen.
Das Objekt kann danach weiterverwendet werden

Die Ablaufsteuerung regelt den Aufruf der Funktionen; die Übergabe des Objektes erfolgt by ref, d.h. das Objekt ist immer das gleiche und erhält bei jedem Funktionsaufruf weitere Werte für seine Eigenschaften