

# Glossar

## Technisches

**Knowledge Base:** Eine Knowledge Base oder Wissensdatenbank ist eine spezielle Datenbank für das Wissensmanagement. Sie stellt die Grundlage für die Sammlung von Informationen dar. Eine Wissensdatenbank enthält explizites Wissen in strukturierter Form.

**SPARQL:** SPARQL steht für SPARQL Protocol and RDF Query Language und ist ein neuer Standard für die Abfrage von Informationen aus einer Knowledge Base. Eine Anfrage ist eine schriftliche Anweisung, die einer formellen Syntax folgt und der Knowledge Base mitteilt welche Information gesucht wird.

**Javascript:** JavaScript ist eine Skriptsprache, die hauptsächlich für Grafikeffekte und dynamisches Verhalten in Web-Browsern eingesetzt wird. Es sind kleine Programme die im Browser ausgeführt werden um Webseiten bedienbar und ansehnlich zu machen.

**Klasse:** Klassen sind ein abstraktes Konzept der Informatik. Eine Klasse ist die allgemeine Beschreibung von Eigenschaften und Verhalten eines Objekts. Objekte sind konkrete Instanzen einer Klasse. Zum Beispiel ist Herr Schmidt eine Instanz der Klasse Person.

**SVG:** Scalable Vector Graphics (SVG, deutsch skalierbare Vektorgrafiken) ist ein Standard zur Beschreibung zweidimensionaler Vektorgrafiken in der XML-Syntax. Webbrowser können SVG Grafiken darstellen und diese verlustfrei vergrößern und verkleinern.

**Canvas:** `<canvas>` ist ein neues HTML Element, das benutzt wird um Grafiken zu zeichnen. U. U. mit Scripting (meist JavaScript). Es kann benutzt werden um Diagramme zu zeichnen, Bilder zu manipulieren oder Animationen zu realisieren.

## Projektspezifische Begriffe

**Menge (unsere Definition):** ist eine Zusammenfassung von Objekten, die zur gleichen  $\rightarrow$  Klasse gehören. Zum Beispiel eine Menge von 361 Professoren oder die Menge von 5 Instituten

**Eigenschafts-Bedingung:** ist eine Bedingung die an alle Elemente einer Menge gestellt wird und so die Menge ggf. einschränkt also verkleinert. Zum Beispiel die Bedingung an die Menge der Professoren dass nur Professoren mit Wohnort Leipzig gesucht werden. Die Menge schrumpft nach anwenden der Bedingung von 261 auf 154.

**Beziehung:** ist hier eine spezielle Eigenschaft: Nämlich eine die auf andere Objekte des Modells verweist. Zum Beispiel die Beziehung der Professoren zu ihren Universitäten. (Denn die Universitäten sind Teil der  $\rightarrow$  Knowledge Base)

**Anfrage:** Wenn von oben genannten Mengen (über deren Eigenschaften eingeschränkt) zu anderen Mengen navigiert wird, deren Elemente in Beziehung zu den Elementen der Ausgangsmenge stehen, "hangeltman sich quer durch die Knowledge Base. Dieser Pfad stellt eine Anfrage dar. Die Anfrage wird als  $\rightarrow$  SPARQL-Query dargestellt.

## Allgemeine UI Elemente

**Drag&Drop:** Drag and Drop „Ziehen und Fallenlassen“, kurz D&D, ist eine Methode zur Bedienung grafischen Benutzeroberflächen von Rechnern durch das Bewegen grafischer Elemente mittels eines Zeigegerätes.

**Toolbox:** Der „Werkzeugkasten“ enthält alle Werkzeuge, die der Benutzer anwenden kann. Aus dem Kasten könnte der Benutzer z.B. ein Werkzeug auswählen, das es ihm erlaubt, eine Menge von Objekten mit einer zweiten Menge zu schneiden („Schneide-Werkzeug“). Der Werkzeugkasten erleichtert den Umgang mit der Oberfläche, da er wichtige Funktionen graphisch zusammenfasst.

**Tab:** Ein Tab ist ein Grafikelement, das Registern nachempfunden ist. Ein Tab ist ein Container für andere Elemente. Mehrere Tabs können sich überdecken aber bei Bedarf in den Vordergrund geholt werden

**Drop-Down-Menu:** Dies ist ein ausklappbares Auswahl-Menü (eine Liste), das durch einen Mausklick ausgeklappt werden kann. Dann sieht man alle Optionen und wählt eine. Das Menü klappt wieder zusammen und zeigt nur noch die Auswahl.

**Checkbox:** Eine Checkbox ist ein graphisches Element, womit der Benutzer eine Ja-Nein-Frage beantworten kann. Checkboxes besitzen zwei Zustände, nämlich angekreuzt („checked“) und nicht angekreuzt („unchecked“). Der Benutzer ändert den Zustand einer Checkbox durch Mausklick oder Leerzeilentaste.

**Radio Button:** Ein Radiobutton ist ein Auswahlelement mit dem man aus einer bestimmten Anzahl von Optionen genau eine wählen kann.

**Slider:** Ein Slider ist ein Schieberegler mit dem sich z.B. eine Zahl aus einem bestimmten Zahlenbereich wählen lässt. Man kann also per Mausklick eine Zahl auf einer Skala einstellen.

**Spinner:** Ein Spinner (engl.) ist ein Warte-Symbol. Ein sich drehender Kreis oder ähnliches. Es zeigt, dass im Hintergrund gerade etwas geladen wird oder eine Berechnung erfolgt. Vergleichbar mit der Sanduhr bei Windows.