

Aufgabenblatt 3 – Glossar

Projekt: Keynode 11
Gruppe: swp11-5
Projektleiter: Florian Golemo
Rechercheleiter: Manuel Konrad

Inhaltsverzeichnis

1 Glossar.....	3
1.1 HTML/XHTML.....	3
1.2 Slide.....	3
1.3 Foliensatz.....	3
1.4 Websocket.....	3
1.5 Push.....	3
1.6 Template.....	4
1.7 Framework.....	4
1.8 Javascript.....	4
1.9 Secure Shell.....	4
1.10 Browser.....	4

1 Glossar

1.1 HTML/XHTML

HTML steht für Hypertext Markup Language (zu deutsch Hypertext-Auszeichnungssprache). Sie ist eine vom W3C entwickelte Sprache und dient der strukturierten Darstellung von Texten, Bildern, u.ä. in den gleichnamigen HTML-Dokumenten, die das Grundgerüst einer jeden Website bilden. Dabei werden die HTML-Befehle vom Webbrowser interpretiert, der daraus die das Erscheinungsbild der Internetseite erstellt.

XHTML (Extensible HyperText Markup Language) ist eine Anwendung von XML auf HTML 4.01. Dies hat zur Folge, dass im Unterschied zum normalen HTML die syntaktischen Grundregeln der Sprache strenger eingehalten werden müssen, so wird z.B. die Wohlgeformtheit eines Dokuments verlangt, d.h. dass jedes geöffnete HTML-Element durch ein gleichnamiges, schließendes beendet werden muss, was in HTML keine Probleme darstellte.

Diese beiden Konzepte sollen durch das sich zur Zeit in der Entwicklung befindliche HTML5 vollständig abgelöst werden, welches durch viele neue Funktionen einen gewaltigen Sprung zu den vorherigen Versionen darstellt. Zu diesen Funktionen zählen u.a. die Möglichkeit Websockets zu nutzen, die für dieses Projekt essentiell sind, um Aktionen, wie das Weiterblättern des Präsentierenden auf den Computern der Zuschauer auszuführen.

1.2 Slide

Slide ist das englische Wort für Folie und bezeichnet eine einzelne Seite einer Präsentation. Er kann mit verschiedenen Inhalten, wie Text, Grafiken und Audiodateien gefüllt und in manchen Programmen (PowerPoint, Impress) durch spezielle Effekte, wie z.B. das Einfliegen eines Textes, erweitert werden.

1.3 Foliensatz

Ein Foliensatz ist eine Ansammlung einzelner Slides. Die Auswahl der einzelnen Folien ist dabei nicht auf einen bestimmten Typen beschränkt, so können verschiedene Folienarten, wie z.B. Titel- oder Gliederungsfolie darin enthalten sein.

Im Zusammenhang mit diesem Projekt befindet sich ein Foliensatz in einer HTML-Datei.

1.4 Websocket

Der Begriff Websocket beschreibt eine bidirektionale Verbindung einer Webanwendung zu einem Server. Der Unterschied zu einer HTTP-Verbindung (wird z.B. beim Aufruf einer Internetseite, deren Adresse mit „http“ beginnt, benutzt) besteht darin, dass das Websocket direkt vom Server verwaltet wird und dementsprechend Daten direkt, ohne Anfrage des Clients an diesen senden kann (Push).

1.5 Push

Im Internet ist in vielen Teilen ein Pull-Medium, weil der Nutzer direkt nach bestimmten Informationen fragt (Pull) und diese von einem Server geliefert wird (z.B. Ansteuern einer Internetseite).

Unter Push, oder auch Server-Push, versteht man das Senden von Daten vom Server an den Empfänger, ohne eine direkte Anfrage von diesem erhalten zu haben. Als Beispiel kann man ein

auf Websockets basierendes Chatsystem betrachten. Nutzer1 und Nutzer2 sind angemeldet. Nutzer1 sendet eine Nachricht. Diese wird an den Server übermittelt, der die Nachricht direkt an Nutzer2 weiterleitet (pushed). Sofort wird diese Nachricht bei Nutzer2 angezeigt.

1.6 Template

Ein Template (zu deutsch Schablone) ist eine Vorlage, die mit relevanten Informationen gefüllt werden kann.

Im Zusammenhang mit diesem Projekt handelt es sich bei Templates um Vorlagen für einzelne Präsentationsfolientypen wie z.B. Titel-, Gliederungs- oder Informationsfolie.

1.7 Framework

Ein Framework ist eine auf einer bereits existierenden Programmiersprache basierende Sammlung von Methoden, Entwurfsmustern, Komponenten, u.ä., das zur schnelleren Entwicklung einer Anwendung beitragen soll.

Neben diesen Eigenschaften weist ein Framework oftmals leichte Änderungen oder Ergänzungen der Syntax der zu Grunde liegenden Programmiersprache auf.

1.8 Javascript

Bei Javascript handelt es sich um eine Scriptsprache, die meist im Browser und, anders als z.B. PHP, auf Anwenderseite ausgeführt wird. Das hat auf der einen Seite den großen Vorteil, dass der Server durch diese Skripte nicht zusätzlich belastet wird, auf der anderen Seite ist die Leistung abhängig von der Rechenleistung des Clientrechners, was bei ungünstigen Bedingungen eine schlechte Performance der Internetseite aufweisen kann.

Dafür bietet Javascript viele Funktionen mit denen dynamische Änderungen an Internetseiten, wie z.B. das Einfärben von Elementen, ohne wiederholtes Laden der gesamten Seite möglich ist.

1.9 Secure Shell

Unter Secure Shell, oder kurz SSH, versteht man ein Netzwerkprotokoll mit dem es möglich ist eine verschlüsselte Verbindung über ein unsicheres Netzwerk zu einem entfernten Gerät aufzubauen. Bei diesen Geräten handelt es sich meist um Server, bei denen eine SSH-Verbindung oft dazu genutzt wird eine sich auf dem Server befindliche Kommandozeile lokal zu nutzen und damit den entfernten Computer zu verwalten. Es stellt damit eine Möglichkeit zur konsolengestützten Fernwartung von Computern dar.

1.10 Browser

Ein Browser, oder auch Webbrowser, ist ein Programm, das meist zur Fortbewegung im Internet und der Darstellung von Internetseiten genutzt wird.

Er beinhaltet dabei eine Engine zum Anzeigen der Webinhalte (Layout-Engine), sowie eine zum Ausführen von Javascript-Code. Da die verschiedenen Browser meist unterschiedliche Engines nutzen und die eine oder andere manche Funktionalitäten nicht unterstützt, kann es von Webbrowser zu Webbrowser zu unterschiedlichen Darstellungen gleicher Internetseiten oder anderen Fehlern kommen, weshalb von Web-Entwicklern bei der Erstellung von Webseiten auf die Eigenarten der einzelnen Engines besonders geachtet und darauf eingegangen werden muss.

Zu den bekanntesten Vertretern zählen Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Internet Explorer, Safari und Opera.