

Glossar

3-Gänge-Menü

Bezeichnet das Stattfinden von Vorspeise, Hauptspeise und Nachspeise nacheinander.

Adresse

Eine Adresse ist die genaue Bezeichnung einer Wohnung in Leipzig nach Straße, Hausnummer und Postleitzahl. Jeder Adresse kann ein Breiten- und Längengrad zugeordnet werden.

Auftraggeber

Der Auftraggeber ist der Empfänger der Softwarelösung. Dieser entspricht der WILMA.

Ausgabe

Die Ausgabe entspricht einer lesbaren und verständlichen Anzeige der optimierten Routenplanung am Bildschirm. Sie beinhaltet die Routen jedes einzelnen Teams während des 3-Gänge-Menüs und die Visualisierung dieser.

Dienst

Ein Dienst kann ein Internetdienst, aber auch eine lokale Informationsquelle wie Datenbanken sein, welcher Geodaten zur Verfügung stellt.

Dinner-Hopping

Ist eine Veranstaltung der WILMA, um den Leipziger Austauschstudenten die Kontaktaufnahme untereinander und zu deutschen Studenten zu erleichtern. Die Studenten bewirten in 2er-Teams in ihrer Wohnung für einen Gang eines 3-Gänge-Menüs vier andere Studenten. Bei den beiden anderen Gängen sind sie dann zu Gast bei ihren Kommilitonen. Dabei nehmen üblicherweise zwischen 15 und 39 Teams teil.

Dinner-Hopping Problem (DHP)

Bezeichnet das Problem der Berechnung von Routenplanungen unter Einhaltung aller Nebenbedingungen, die das Dinner-Hopping verlangt.

Distanzkalkulator

Ist eine Komponente des Planungssystems, die für die Bestimmung der Distanzen zwischen den einzelnen Veranstaltungsorten verantwortlich ist.

Doppelten Begegnungen

Zwei Teams, die sich während eines 3-Gänge-Menüs zu mindestens 2 Gängen begegnen, hatten eine doppelte Begegnung.

E-Mail-Versand

Der E-Mail Versand beschreibt das Versenden der relevanten Routeninformationen der optimierten Routenplanung an die einzelnen Teilnehmer.

Export

Der Export ist das Aufzeichnen der optimierten Routenplanung in eine speziell formatierte Textdatei (z. B. CSV).

Gang

Ein Gang ist entweder die Vor-, Haupt- oder Nachspeise.

Geodaten

Geodaten sind geografische Daten, d. h. Informationen zu Adressen, wie geografische Lage in Breiten- und Längengrad, die Entfernung zwischen zwei Adressen sowie Informationen über die Route also den Weg von einer Adresse zu einer anderen. Hierzu zählen ebenfalls alle Arten der Darstellung von Adressen und Routen auf Kartenmaterial.

Geocodieren

Das Geocodieren ist das Umwandeln von Adressen in Breiten- und Längengrad. Auf diese Weise wird eine Adresse in einen Veranstaltungsort umgewandelt.

Geocodierer

Ist eine Komponente des Planungssystems, die die Geocodierung der Adressen von Teams vornimmt.

Geokoordinate

Eine Geokoordinate besteht aus Breitengrad (engl. Latitude) und Längengrad (engl. Longitude) und wird oft als Tupel (Breitengrad, Längengrad) angegeben.

Graph-Daten

Graph-Daten sind Daten, die der Osm2po-Routing-Service für das Routing benötigt.

Heimatort

Ein Heimatort ist ein Veranstaltungsort des WILMA-Dinner-Hopping, mit dem sich ein Team am Dinner-Hopping angemeldet hat und an welchem es eine Vor-, Haupt- oder Nachspeise anrichtet.

Import/Eingabe

Der Import ist ein Mechanismus, um Teilnehmerdaten aus vorgefertigten speziell formatierten Textdateien (wie CSV) zu extrahieren und der Softwarelösung zur Weiterverarbeitung zur Verfügung zu stellen. Des Weiteren bietet das Planungssystem die Komponente Import, welche für das Einlesen der Teilnehmerdaten verantwortlich ist.

Integration

Die Integration ist im Anwendungskontext das Verarbeiten und Einbinden von Geodaten in die Softwarelösung zur Veranschaulichung und Berechnung von Routen.

Internetdienst

Ein Internetdienst ist eine Informationsquelle, die über bestimmte Protokolle Anfragen entgegennimmt und relevante und strukturierte Antworten zurückliefert.

Konfiguration

Eine Konfiguration ist eine Folge von drei Parametern, welche den Ablauf des Routenplanungsalgorithmus beeinflussen. Die drei Parameter sind „changeMainCoursesForRecursion“, „recursionDepth“, „solutions“. Die Konfiguration wird als Tripel (solution, recursionDepth, changeMainCoursesForRecursion) angegeben.

Kurze Weglänge

Kurze Weglänge bedeutet, die Routen sollen so berechnet werden, dass für eine Route eine möglichst kurze Zeit, die nach Möglichkeit zwischen 15 bis 25 Minuten liegt, benötigt wird.

Nebenbedingungen

Nebenbedingungen sind Bedingungen, die in der optimierten Routenplanung für alle Abfolgen der berechneten Routen erfüllt sein müssen. Nebenbedingungen sind keine doppelten Begegnungen und kurze Weglängen.

OpenStreetMap-Daten (OSM-Daten)

OpenStreetMap-Daten sind Kartendaten zur Verkehrsinfrastruktur (Straßen, Wege, Bahnlinien, Flüsse), „Points of Interest“, Gebäude und Flächennutzungsdaten, Küsten und Ländergrenzen. Näheres unter <http://www.geofabrik.de/de/geofabrik/openstreetmap.html>.

Planungssystem

Das Planungssystem bezeichnet die Softwarelösung, welche alle Anforderungen des Pflichtenheftes erfüllt.

Routing

Routing ist das Finden einer Route unter der Beachtung bestimmter Bedingungen wie kürzeste Route, keine Autobahnen, per Fahrrad, per Auto, zeitsparendste Route usw.

Route

Ist die Beschreibung eines Weges von einer Startadresse zu einer Zieladresse. Die Beschreibung erfolgt entweder durch die Darstellung des Weges auf einer Karte oder durch eine Abfolge von Straßennamen bzw. Orten von der Start- zur Zieladresse.

Routenberechner

Ist eine Komponente des Planungssystems, die für die Routenplanung verantwortlich ist. Diese Komponente nutzt als Grundlage den Routenplanungsalgorithmus.

Routenfindung

Die Routenfindung bezeichnet den Prozess des Auffindens einer Route unter Einhaltung aller Nebenbedingungen und unter Zuhilfenahme von Geodaten.

Routeninformationen

Routeninformationen beschreiben explizit die genaue Abfolge von Straßen oder eine Anfahrsbeschreibung von der Start- zur Zieladresse.

Routenplanung

Eine Routenplanung bezeichnet sowohl eine mögliche konsistente Planung von Routen für jedes Team als auch die Berechnung mehrerer Routenplanungen, welche als Endergebnis des Routenplanungsalgorithmus ausgegeben werden.

Softwaresystem/ Softwarelösung

Das Softwaresystem/die Softwarelösung entspricht im Anwendungskontext dem Planungssystem.

Team

Eine Gruppe aus zwei Studenten, die am WILMA-Dinner-Hopping teilnimmt und gemeinsam einen Gang in ihrer Wohnung selbst ausrichtet bzw. bei den anderen zwei Gängen zu Gast bei zwei anderen Teams ist.

Teilnehmer

Ein Teilnehmer ist ein Student, der am WILMA-Dinner-Hopping teilnimmt.

Teilnehmerdaten

Teilnehmerdaten entsprechen der Adresse des Teilnehmers, unter der er mit seinem Teammitglied am Dinner-Hopping teilnimmt sowie dem Namen und Kontaktdaten des Teilnehmers.

Veranstalter

Ein Veranstalter ist ein Student bzw. eine Gruppe von Studenten der WILMA, welche für die Organisation des WILMA-Dinner-Hopping verantwortlich ist.

Visualisierer

Der Visualisierer ist eine Komponente des Planungssystems, die für die Visualisierung verantwortlich ist.

Visualisierung

Im Anwendungskontext bezeichnet die Visualisierung, dass Darstellen von Adressen und Routen einer Routenplanung auf einem Stadtplan.

Vor-/Haupt-/Nachspeiseort

Der Vor-/Haupt-/Nachspeiseort ist ein Veranstaltungsort des WILMA-Dinner-Hopping, an dem die Vor-/Haupt-/Nachspeise stattfindet.

Vor-/Haupt-/Nachspeiseteam

Ein Vor-/Haupt-/Nachspeiseteam ist ein Team, welches die Vor-/Haupt-/Nachspeise am Heimatort ausrichtet.

WILMA

Die WillkommensInitiative für in Leipzig Mitstudierende AusländerInnen - ist eine kleine Gruppe in Leipzig Studierender. Sie versucht in ihrer Freizeit, den vielen ausländischen Studenten (besonders den Erasmus- und allgemein den Austauschstudenten) zu helfen, ihre Zeit in Leipzig angenehmer zu gestalten.

Wohnung

Ist der Heimatort genau eines Teams.