

# VISIT - BENUTZERHANDBUCH UND DOKUMENTATION

Emanuel Berndl<sup>1</sup> &  
Robert Kathrein<sup>2</sup> & Kris Raich<sup>2</sup> &  
Florian Schlenker<sup>3</sup>

26. September 2019



## INHALTSVERZEICHNIS

1	Einführung	6
2	Installationsprozess	7
2.1	Infrastruktur . . . . .	7
2.2	Projekt auf dem LAS installieren . . . . .	7
3	TYPO3	11
3.1	Allgemein . . . . .	11
3.2	Login . . . . .	11
3.3	Aufbau von TYPO3 . . . . .	11
3.4	Konfiguration des Backends mit TYPO3 . . . . .	12
3.5	Anpassung . . . . .	14
3.6	Hinzufügen einer Applikation aus dem App-Bundle . . . . .	15
3.7	Erzeugung des Layouts . . . . .	16
3.8	Das Karten-Plug-In . . . . .	16
3.9	Erstellung eines Templates . . . . .	17
4	Karten-Applikation	19
4.1	Einpflegen der Daten in die Karten-Applikation . . . . .	19
4.2	Erstellung der Startseite für die Karten-Applikation . . . . .	19
4.3	Neues Kartenelement hinzufügen . . . . .	21
4.4	Bearbeitung und Löschen von angelegten Kartenelementen . . . . .	22
5	Glossar-Applikation	24
5.1	Einpflegen der Daten in die Glossar-Applikation . . . . .	24
5.2	Erstellung der Startseite für die Glossar-Applikation . . . . .	24
5.3	Neue Zelle hinzufügen . . . . .	26
5.4	Neuen Event hinzufügen . . . . .	26
5.5	Neuen Insassen hinzufügen . . . . .	28
5.6	Bearbeitung und Löschung von Insassen, Events und Zellen . . . . .	30
6	Galerie-Applikation	31
6.1	Einpflegen der Daten in die Galerie-Applikation . . . . .	31
6.2	Auswahl des gewünschten Layouts für die Startseite . . . . .	31
6.3	Erstellung der Startseite für die Galerie-Applikation . . . . .	31
6.4	Neues Inhaltselement anlegen . . . . .	32
6.5	Sortierung der Inhaltselemente . . . . .	33
6.6	Anlegen eines Sub-Inhaltselements . . . . .	33
6.7	Erstellung der Teaser . . . . .	34
6.8	Sortierung der Teaserelemente . . . . .	34
6.9	Bearbeitung und Löschung Inhaltselementen, Sub-Inhaltselementen sowie Teasern . . . . .	34
7	Fernrohr	37
7.1	Einpflegen der Daten in die Fernrohr-Applikation für Kuratoren . . . . .	37
7.2	Einrichtung des Fernrohrs durch TYPO3-Administratoren . . . . .	40
8	Dateiverwaltung	46
8.1	Zugangsdaten zum Dateimanagement . . . . .	46
8.2	ViSIT-Partner-Liste . . . . .	47
8.3	Upload von 3D-Objekten und Bildern, Videos und anderen Dateien . . . . .	47
8.4	Hochladen von Dateien . . . . .	48
8.5	Veröffentlichung einer Datei im ViSIT-Netzwerk . . . . .	50
9	Update-Prozess	51
9.1	Update von Programmdateien . . . . .	51
9.2	Datenbank Update . . . . .	51
9.3	Backup Plan . . . . .	52
10	Kompression	54
10.1	Motivation . . . . .	54
10.2	Grundlagen . . . . .	54

10.3	Voraussetzungen . . . . .	58
10.4	Funktionsweise . . . . .	60
10.5	Installation und Steuerung . . . . .	62
10.6	Konfiguration . . . . .	65
10.7	Zugriff über die Web-Oberfläche . . . . .	70
10.8	Zugriff über die API . . . . .	73
11	ViSIT Metadaten und die Semantische Datenbank	78
11.1	Theoretische Grundlagen für die Semantische Datenbank . . . . .	78
11.2	Technische Details zur Semantischen Datenbank . . . . .	83
11.3	WissKI - Wissenschaftliche KommunikationsInfrastruktur . . . . .	85
11.4	Technischer Zugang zu den Metadaten - die ViSIT REST API . . . . .	90
11.5	Wichtige Technische Charakteristika der Entwicklung und den Betrieb der Semantischen Datenbank . . . . .	93
11.6	Semantische Datenbank - FAQ und häufig auftretende Probleme . . . . .	94
12	Appendix	99

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1	Das Login-Fenster für TYPO3 im Browser . . . . .	10
Abbildung 2	Das Login-Fenster für TYPO3 . . . . .	11
Abbildung 3	Aufbau des TYPO3-Backends . . . . .	12
Abbildung 4	Installation der Extensions . . . . .	13
Abbildung 5	Änderung der Sprache . . . . .	13
Abbildung 6	Konfiguration der Benutzereinstellungen . . . . .	14
Abbildung 7	Änderung der Benutzereinstellungen und der Sprache . . . . .	15
Abbildung 8	Änderung des Passworts . . . . .	15
Abbildung 9	Hinzufügen einer neuen Seite . . . . .	16
Abbildung 10	Erzeugung des Layouts der neu erstellten Seite . . . . .	16
Abbildung 11	Auswahl der Plug-Ins . . . . .	17
Abbildung 12	Einbindung eines Plug-Ins . . . . .	17
Abbildung 13	Leere Kartenübersicht . . . . .	19
Abbildung 14	Erstellung der Startseite für die Karten-Applikation . . . . .	20
Abbildung 15	Text für die Startseite der Applikationen, zu finden auf <a href="https://github.com/ViSIT-Dev/appbundle">https://github.com/ViSIT-Dev/appbundle</a> . . . . .	20
Abbildung 16	Erstellung der Startseite für die Karten-Applikation . . . . .	21
Abbildung 17	Ein neues Kartenelement hinzufügen . . . . .	21
Abbildung 18	Listenansicht über alle angelegten Kartenelemente . . . . .	22
Abbildung 19	Startseite der Karten-Applikation . . . . .	22
Abbildung 20	Ansicht der Karte im Browser . . . . .	23
Abbildung 21	Kartenelement - Point of Interest - mit Detailinformation . . . . .	23
Abbildung 22	Ansicht der Glossar-Applikation auf einem Tablet . . . . .	24
Abbildung 23	Übersicht über alle angelegten Insassen . . . . .	25
Abbildung 24	Konfiguration der Glossar-Applikation . . . . .	25
Abbildung 25	Befüllung der Startseite der Glossar-Applikation . . . . .	25
Abbildung 26	Startseite der Glossar-Applikation . . . . .	26
Abbildung 27	Hinzufügen einer neuen Zelle . . . . .	26
Abbildung 28	Erstellen einer neuen Zelle . . . . .	27
Abbildung 29	Angelegte Zellen in der Listenübersicht . . . . .	27
Abbildung 30	Hinzufügen eines neuen Events . . . . .	27
Abbildung 31	Angelegte Events in der Listenansicht . . . . .	28
Abbildung 32	Anlegen eines neuen Insassens . . . . .	28
Abbildung 33	Anlegen eines Insassens . . . . .	29
Abbildung 34	Angelegte Insassen in der Listenansicht . . . . .	29
Abbildung 35	Ansicht der Insassen im Browser . . . . .	29

Abbildung 36	Bearbeitung bzw. Löschung von Insassen/Zellen/Events . . . . .	30
Abbildung 37	Übersicht über alle erstellten Inhalte . . . . .	31
Abbildung 38	Auswahl des gewünschten Layouts in den Einstellungen . . . . .	32
Abbildung 39	3er-Layout (3 Spalten, 1 Zeile) . . . . .	32
Abbildung 40	6er-Layout (3 Spalten, 2 Zeilen) . . . . .	33
Abbildung 41	Startseite der Galerie-Applikation . . . . .	33
Abbildung 42	Neues Inhaltselement anlegen . . . . .	34
Abbildung 43	Ansicht eines Inhaltselements aus der Galerie auf einem Tablet	35
Abbildung 44	Anlegen neuer Sub-Inhaltselemente zu einem bestehenden Inhaltselement . . . . .	36
Abbildung 45	Erstellung eines Teasers für die Startseite der Galerie-Applikation	36
Abbildung 46	Manuelle Sortierung der Teaser-Elemente auf der Startseite . .	36
Abbildung 47	Fernrohr - Übersicht über alle angelegten POI . . . . .	37
Abbildung 48	Einstellungen - Kuratorenmodus . . . . .	38
Abbildung 49	Web-Ansicht öffnen . . . . .	38
Abbildung 50	Kuratorenkästchen in der oberen rechten Ecke . . . . .	39
Abbildung 51	Eintragen der x- und y-Koordinaten des neuen POI . . . . .	40
Abbildung 52	Einstellungen des Fernrohrs . . . . .	41
Abbildung 53	Das Plugin des Fernrohrs . . . . .	41
Abbildung 54	Web-Ansicht öffnen . . . . .	41
Abbildung 55	Web-Ansicht der Fernrohr-Webseite im aktivierten Debug- modus . . . . .	42
Abbildung 56	Einzutragende Daten in den Plugin Optionen . . . . .	43
Abbildung 57	Icons für die Sprachauswahl und das Impressum . . . . .	44
Abbildung 58	Board Size in Pixel und Encoder-Server URL . . . . .	45
Abbildung 59	Durchmesser der POI's in Pixel . . . . .	45
Abbildung 60	Einstellung der ViSIT App Extension . . . . .	46
Abbildung 61	ViSIT App Extensions . . . . .	46
Abbildung 62	Ansicht der ViSIT-Partner mit Zugang zur Mediendatenbank im Peer-to-Peer-Netzwerk . . . . .	47
Abbildung 63	Ansicht der bereits verfügbaren Dateien in der Dateiliste . .	48
Abbildung 64	Ansicht des ausgefüllten Formulars für den Datei-Upload . .	49
Abbildung 65	Bestätigungs-Nachrichten nach einem erfolgreichen Upload .	49
Abbildung 66	Hochgeladene Datei in der Listenübersicht . . . . .	49
Abbildung 67	Scheduler und geplante Tasks . . . . .	51
Abbildung 68	Commits im GitHub Repository . . . . .	52
Abbildung 69	Cache leeren . . . . .	52
Abbildung 70	Visit App-Extension deaktivieren und wieder aktivieren . .	53
Abbildung 71	Grundlegende Elemente der Geometrie eines 3D-Modells .	55
Abbildung 72	Beispiel einer Edge-Collapse-Operation. Die Zielposition der beiden an das Edge angrenzenden Vertices ist <i>rot</i> markiert.	57
Abbildung 73	Beziehung von mediaTripleID und mediaTripleURL anhand eines Beispiels . . . . .	61
Abbildung 74	Startseite, unter anderem mit einem Überblick über die laufenden und anstehenden Kompressions-Aufträge . . . . .	71
Abbildung 75	Ansicht zum Absetzen eines neuen Kompressions-Auftrags .	72
Abbildung 76	Archiv-Ansicht mit einem Überblick über die ausgeführten Kompressions-Aufträge . . . . .	72
Abbildung 77	Einstellungsmöglichkeiten über die Web-Oberfläche . . . . .	74
Abbildung 78	Informationen aus obigen Aussagen, kombiniert als Graph. .	79
Abbildung 79	Grundlegende eigene Wissensbasis (oben), erweitert um zwei externe Wissensbasen (unten). . . . .	80
Abbildung 80	Arbeitsprozess hinter der Entwicklung des ViSIT Modells. .	82
Abbildung 81	Technische Infrastruktur der Semantischen Datenbank des ViSIT Projekts. . . . .	84

Abbildung 82	Zwei Beispiel-Pfade aus der WissKI Konfiguration des ViSIT Projekts. . . . .	88
Abbildung 83	Erste Maske zum Editieren eines WissKI Pfads. . . . .	89
Abbildung 84	Zweite Maske zum Editieren eines WissKI Pfads. . . . .	90
Abbildung 85	Beispiel-Pfad aus der WissKI Konfiguration des ViSIT Projekts für eine Relation zwischen zwei Entitäten der Datenbank. . . . .	90
Abbildung 86	Modell der digitalen Repräsentationen. . . . .	91
Abbildung 87	WissKI Pathbuilder Ansicht, die den Download der Pfad-Datei anbietet. . . . .	96
Abbildung 88	pom.xml Konfiguration zum produktiven Deployment der REST API. . . . .	96
Abbildung 89	Einstellungen zum Verbinden des Triplestores. Hier gezeigt: lokale Konfiguration, während die Konfiguration für Produktiv- und Testsystem oben vorhanden aber auskommentiert ist. . . . .	97
Abbildung 90	Übersicht der Konfiguration eines WissKI Salz Adapters, Teil 1. . . . .	111
Abbildung 91	Übersicht der Konfiguration eines WissKI Salz Adapters, Teil 2. . . . .	112
Abbildung 92	Detailansicht einer definierten Ontology im WissKI System am Beispiel VisMo für das ViSIT Projekt. . . . .	113
Abbildung 93	Übersicht der ersten Pfade des für das ViSIT Projekt definierten Pathbuilders. . . . .	114
Abbildung 94	Ausgangs-Interface zum Erzeugen einer Hauptentität im WissKI System. . . . .	115
Abbildung 95	Eingabe-Interface für ein Ausstellungsobjekt im ViSIT WissKI System. . . . .	116
Abbildung 96	Beispiel Ausgabe-Interface einer Partisane des ViSIT WissKI Systems. . . . .	117

## TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1	Verwendete Software-Bibliotheken mit Version und Lizenzierung . . . . .	59
Tabelle 2	Für ein 3D-Modell notwendige und optionale Dateien . . . . .	59
Tabelle 3	Überblick über alle Konfigurationsmöglichkeiten der Kompressionskomponente und deren Verfügbarkeit über die Web-Oberfläche . . . . .	66
Tabelle 4	Beispiele für die sich bei unterschiedlichen Vertexanzahlen ergebenden Texturauflösungen bei der Standardkonfiguration. . . . .	68
Tabelle 5	Pro Kompressionsstufe notwendige Parameter bei der Bildkompression . . . . .	69
Tabelle 6	API Funktionen für die Digital Representations. . . . .	92
Tabelle 7	API Funktionen zum Auslesen von Objekten. . . . .	92

<sup>1</sup> Lehrstuhl für verteilte Informationssysteme und Data Science, Universität Passau

<sup>2</sup> Fachhochschule Kufstein

<sup>3</sup> Forwiss, Universität Passau

## 1 EINFÜHRUNG

Dieses Dokument dient als Handbuch und Dokumentation für einige der im Rahmen des INTERREG-Projekts ViSIT (Virtuelle Verbund-Systeme und Informations-Technologien für die touristische Erschließung von kulturellem Erbe) entwickelten Software-Komponenten.

Nach einführenden Kapiteln zum allgemeinen Installationsprozess und zu TYPO3 als Grundlage für die Medien-Datenbank und die verfügbaren Applikationen, werden diese Applikationen erläutert. Sie umfassen eine Karten-Applikation, eine Glossar-Applikation, eine Galerie-Applikation sowie das Fernrohr. Im Anschluss wird auf die Dateiverwaltung, die als Medien-Datenbank fungiert, und den Update-Prozess eingegangen. Das nachfolgende Kapitel behandelt die Kompression von Mediendaten über die verfügbare Kompressions-Komponente, woraufhin die semantische Datenbank und die darin gespeicherten ViSIT-Metadaten erläutert werden.

## 2 INSTALLATIONSPROZESS

### 2.1 Infrastruktur

Die ViSIT-Applikationen basieren auf der Server-Client-Architektur. Damit diese Applikationen installiert werden können, wird ein hausinternes Netzwerk (Intranet) und ein damit verbundener Server - lokaler Applikations-Server (kurz LAS) - benötigt. Die ViSIT-Applikationen sind in diesem Zusammenhang die Clients, welche über das Netzwerk mit dem lokalen Applikations-Server verbunden sind. Auf dem LAS ist das ViSIT-System installiert, welches über das Internet Zugang zum globalen ViSIT-Netzwerk hat. Das ViSIT-System ist eine Ansammlung von mehreren kleinen Applikationen, welche parallel auf dem LAS laufen können. Jeder Client, auf welchem eine der ViSIT-Applikationen läuft, hat eigene Server-Software, welche auf dem LAS installiert ist und für die serverseitigen Berechnungen zuständig ist.

Die Applikationen wurden mit der IT-Technologie "Docker" erstellt. Mit Docker hat man die Möglichkeit, Anwendungen in sogenannten Containern auszuführen und diese Container können aufeinander aufbauen und miteinander kommunizieren. Im Gegensatz zu einer virtuellen Maschine, ist eine Docker-basierte Anwendung nur ein Prozess, der auf dem System ausgeführt wird. Es ist somit kein Gastbetriebssystem erforderlich, wie dies bei Virtuellen Maschinen der Fall ist. Container sind einfach konfigurierbare, abgeschlossene Einheiten, in welchen die Anwendung ausgeführt werden.

Mit Docker können Linux-Container erstellt und verwendet werden können. Die erstellten Container sind eine Virtualisierung auf der Ebene des Betriebssystems. Durch das Erstellen von Containern, werden isolierte Linux-Systeme auf dem gleichen Host erzeugt. Diese Container können flexibel erstellt, bereitgestellt, kopiert und zwischen Umgebungen verschoben werden. Zweck dieser Container ist die Unabhängigkeit und die Fähigkeit, mehrere Prozesse und Applikationen getrennt voneinander betreiben zu können.

Die Vorteile von Docker-Containern sind unter anderem Modularität und Versionsverwaltung. Modularität ermöglicht es, bei zum Beispiel einer Reparatur oder Aktualisierung einer Applikation, nur einen Teil dieser Applikation außer Betrieb zu nehmen, ohne die gesamte Applikation außer Betrieb nehmen zu müssen. Docker bietet eine eingebaute Versionsverwaltung, welche es erlaubt, den aktuellen Stand eines Containers in ein sogenanntes Image zu sichern. Somit ist es möglich, die unterschiedlichen Zustände eines Images in einer Historie nachzuverfolgen. Ein Image ist ein Speicherabbild eines Containers und es besteht aus mehreren Layern, welche schreibgeschützt sind und somit nicht verändert werden können. Ein Layer ist wiederum ein Teil eines Images und enthält einen Befehl oder eine Datei, welche dem Image hinzugefügt wurde. Aufgrund dieser Layer kann die ganze Historie eines Images nachvollzogen werden.

### 2.2 Projekt auf dem LAS installieren

Als erster Schritt muss die Datenbank für die Applikation angelegt werden. Wie oben erklärt, wurde für das ViSIT-Projekt Docker verwendet. Damit gespeicherte Daten auch außerhalb eines Containers abgelegt oder in einem anderen Container eingebunden werden können, werden sogenannte Volumes erstellt. Volumes haben viele Vorteile, vor allem aber sind sie einfacher zu sichern oder zu migrieren. Volumes funktionieren sowohl auf Linux- als auch auf Windows-Containern. Im ersten Schritt wird ein Volume mit der Datenbank auf dem lokalen Rechner im Terminal mit dem Kommando

```
1 | docker volume create visit-database
```

**Listing 1:** Docker Volume erstellen

erstellt. Einen eigenen Volume benötigt man deshalb, weil die dort abgelegten Daten permanent gespeichert werden müssen - würde z.B.: der Container gelöscht oder beendet werden - dann wären die nur im Docker Container gespeicherten Daten ebenfalls gelöscht werden. Damit dies nicht passieren kann, werden die Daten parallel lokal auf dem Rechner gespeichert. Damit Dateien zwischen Geräten in einem lokalen Netzwerk oder zwischen entfernten Geräten über das Internet synchronisiert werden können, wird eine Datensynchronisation mit Peer-to-Peer-Übertragung benötigt. Dies wird im ViSIT-Projekt mit Syncthing realisiert und auch dafür muss ein eigener Volume lokal auf dem Rechner erstellt werden. Dies geschieht mit

```
1 | docker volume create visit-syncthing
```

**Listing 2:** Docker Syncthing Volume erstellen

-Befehl, welcher ebenfalls im Terminal ausgeführt wird. Als nächster Schritt wird das gesamte ViSIT-Projekt von GitHub mittels

```
1 | docker run -d --name visit -p 80:80 -p 22000:22000 -p 21027:21027
2 | -v visit-syncthing:/var/syncthing
3 | -v s:/p2p/visit:/var/p2p
4 | -v visit-database:/var/lib/mysql
5 | --restart unless-stopped visitapp/maincontainer
```

**Listing 3:** Klonen des gesamten ViSIT-Projekts von GitHub

geklont. Beim erstmaligen Starten benötigt der Vorgang länger, da das Projekt aus dem Git Repository sowie das Appbundle (<https://github.com/ViSIT-Dev/appbundle>) heruntergeladen werden.

Erklärung der einzelnen Befehle:

```
1 | docker run -d --name visit -p 80:80 -p 22000:22000 -p 21027:21027
```

**Listing 4:** Docker run-Befehl

```
1 | docker run
```

**Listing 5:** docker run

startet den Container und mit den mit den Parametern

```
1 | -d
```

**Listing 6:** -d

gibt man an, dass der Container im Hintergrund dauerhaft laufen soll (Daemonmodus). Weiters wird mit

```
1 | --name visit
```

**Listing 7:** --name visit

der Name des Containers festgelegt, in diesem Fall heißt der Container visit. Der Container kann im weiteren Verlauf auch über diesen Namen angesprochen werden. Mit dem Parameter

```
1 | -p 80:80
```

**Listing 8:** -p

werden die Ports vom Host an den Container gebunden. Hier wird der lokale Hostport 80 auf den Containerport 80 gemappt. Die weiteren Ports

```
1 | -p 22000:22000 -p 21027:21027
```

**Listing 9:** -p

werden für das Syncthing und für das Peer to Peer-Netzwerk benötigt. Als nächstes folgt der Befehl

```
1 | -v visit-syncthing:/var/syncthing
```

**Listing 10:** -v visit-syncthing

Mit dem Parameter

```
1 | -v
```

**Listing 11:** -v

wird ein Verzeichnis (Volume) auf dem Hostrechner zu einem Verzeichnis innerhalb des Containers verbunden, auf diese Weise werden die Daten persistent gespeichert, das heißt, dass ein Ordner auf dem Hostsystem auf einen Ordner im Container gemappt wird. Das bedeutet, dass die Daten in beiden Ordnern immer inhaltsgleich sind. Ohne dem Mapping zu einem Ordner auf dem Hostsystem, wären alle Daten aus dem Docker Container, wenn dieser Container gelöscht wird, ebenfalls gelöscht. Um die Daten persistent, also dauerhaft zu speichern, wird immer ein Ordner im Hostsystem mit dem entsprechenden Ordner im Docker Container gemappt. Zuerst wird das Verzeichnis auf dem Hostrechner angegeben, hier

```
1 | visit-syncthing
```

**Listing 12:** visit-syncthing

und nach dem Doppelpunkt steht das Verzeichnis innerhalb des Containers, hier

```
1 | /var/syncthing
```

**Listing 13:** Angabe des Verzeichnisses innerhalb des Containers

Im nächsten Teil des Befehls

```
1 | -v s:/p2p/visit:/var/p2p
```

**Listing 14:** Angabe des Verzeichnisses auf dem Hostrechner

wird ebenfalls zuerst das Verzeichnis auf dem Hostrechner angegeben,

```
1 | s:/p2p/visit
```

**Listing 15:** Angabe des Verzeichnisses innerhalb des Hostrechners

und dann das Verzeichnis innerhalb des Containers

```
1 | /var/p2p
```

**Listing 16:** Angabe des Verzeichnisses innerhalb des Containers

Im nächsten Befehl

```
1 | -v visit-database:/var/lib/mysql
```

**Listing 17:** Verbindung zur Datenbank

geht es um die Verbindung zur Datenbank. Hier wird ebenfalls zuerst das Verzeichnis auf dem Hostrechner angegeben

```
1 | visit-database
```

**Listing 18:** Angabe des Verzeichnisses auf dem Hostrechner

und nach dem Doppelpunkt steht das Verzeichnis innerhalb des Containers

```
1 | /var/lib/mysql
```

**Listing 19:** Angabe des Verzeichnisses innerhalb des Containers

Zuletzt wird mittels

```
  | --restart unless-stopped visitapp/maincontainer
```

**Listing 20:** Automatisches Starten des Docker Containers

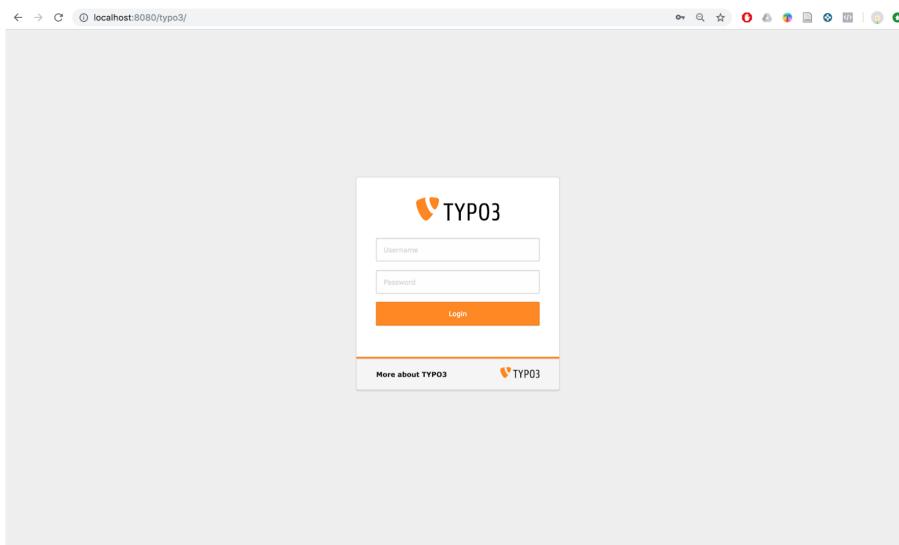
dem System mitgeteilt, dass der Docker Container

```
  | visitapp/maincontainer
```

**Listing 21:** Angabe des Docker Containers

automatisch gestartet werden soll außer, wenn er manuell oder anderweitig gestoppt wird.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, kann über Lokalhost im Browser unter **localhost:80/typo3/** das Backend aufgerufen werden (siehe Abbildung 1). Das erstmalige einloggen in das Backend (TYPO3) erfolgt mit dem **Benutzername: admin** und **Passwort: YoGrZOy1og**.



**Abbildung 1:** Das Login-Fenster für TYPO3 im Browser

## 3 TYPO3

### 3.1 Allgemein

TYPO3 ist ein freies Content-Management-System für Webseiten, es wird in Frontend und Backend getrennt. Als Frontend wird die Präsentationsebene bezeichnet, das ist der Teil einer Applikation, den der Betrachter sehen kann. Als Backend hingegen, bezeichnet man die Datenzugriffsebene, das ist der Teil einer Applikation, welcher nicht für den Besucher sichtbar ist. Das Backend ist der Verwaltungsbereich einer Webseite. TYPO3 wird auf einem Webserver installiert und über den Webbrower benutzt.

Das Backend beinhaltet die Programmierung einer Applikation und den Administrationsbereich. Im Gegensatz dazu das Frontend, das ist die tatsächliche Webseite, die der Endbenutzer im Brower sieht, also die Benutzeroberfläche.

### 3.2 Login

Damit niemand unbefugter im Frontend sowie Backend etwas verändern kann, muss man sich zuerst ins Backend einloggen. Dies geschieht über den Aufruf der Domain **localhost:80/typo3/** im Webbrower (siehe Abbildung 1).

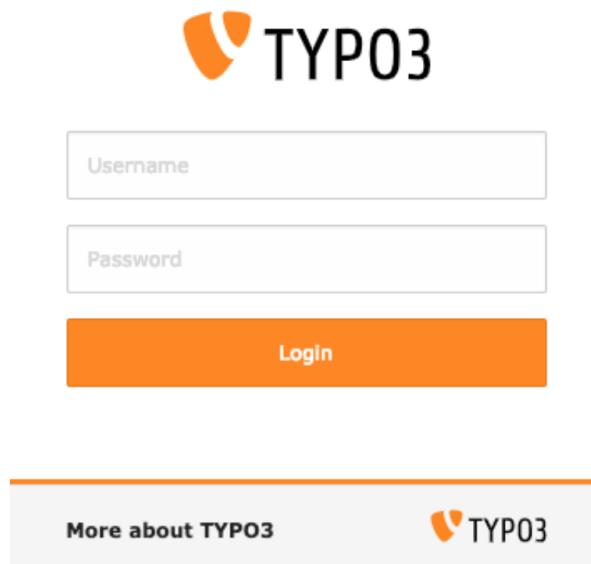


Abbildung 2: Das Login-Fenster für TYPO3

Im Login-Fenster kann der Benutzername sowie das Passwort eingetragen werden (siehe Abbildung 2). Beim ersten Login ist der **Benutzername: admin** und das **Passwort: visit-admin**, dieser muss in weiterer Folge geändert werden. Mehr dazu siehe Absatz zur Anpassung. Nach einem erfolgreichen Login wird das Backend mit den dazugehörigen Modulen im Brower geladen.

### 3.3 Aufbau von TYPO3

Das TYPO3-Backend besteht aus einem Kopfbereich (grün eingerahmt) und einem Hauptbereich (rot eingerahmt), welcher aus drei Spalten besteht (siehe Abbildung 3). Im Kopfbereich kann der Administrator seine TYPO3-Benutzereinstellungen konfigurieren. Im Hauptbereich werden Webdokumente bearbeitet. Das TYPO3-Backend wird von links nach rechts abgearbeitet.

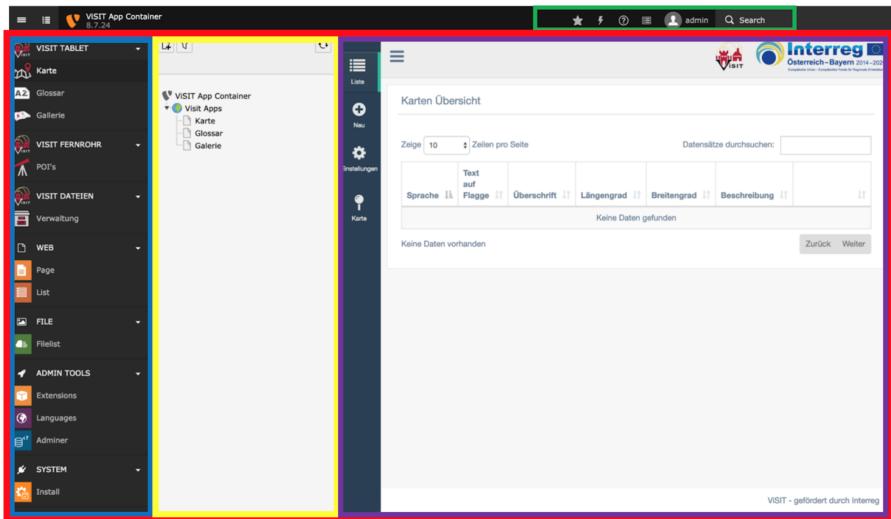


Abbildung 3: Aufbau des TYPO3-Backends

### 3.3.1 Kopfleiste

Die Kopfleiste bietet die Möglichkeit, die im TYPO3 Backend gespeicherten Lesezeichen aufzurufen (Stern-Symbol), den TYPO3 Cache der gesamten Webseite zu leeren (Blitz-Symbol) sowie Hilfe und Dokumentationen (Fragezeichen) zu TYPO3 aufzurufen. Das vierte Symbol zeigt die wichtigsten Systeminformationen an. Mit einem Klick auf den Benutzernamen, in der Grafik "admin", öffnet sich ein Kontext-Menü mit der Möglichkeit Einstellungen an seinem Benutzer vorzunehmen oder sich aus dem TYPO3 Backend auszuloggen. Rechts neben dem Benutzer befindet sich das Suchfeld, mit dem sich das gesamte TYPO3 Backend durchsuchen lässt.

### 3.3.2 Die Spalten des Hauptbereichs

**Linke Spalte:** Modulleiste (blau eingerahmt), hier kann das Modul ausgewählt werden, welches bearbeitet werden soll (siehe Abbildung 3).

**Mittlere Spalte:** Seitenbaum (gelb eingerahmt), hier wird die zu bearbeitende TYPO3-Seite ausgewählt. Der Seitenbaum ist das zentrale Element, wenn es darum geht sich durch die Webseite zu navigieren. Hier wird der Aufbau und die Seitenhierarchie der Webseite in einer Struktur abgebildet, die der Ordnerstruktur ähnlich ist. Einzelne Seiten können Unterseiten enthalten, die im Seitenbaum eingeknickt dargestellt werden (siehe Abbildung 3).

**Rechte Spalte:** Arbeitsbereich (violett eingerahmt), hier wird am ausgewählten TYPO3-Objekt gearbeitet (siehe Abbildung 3).

## 3.4 Konfiguration des Backends mit TYPO3

Die für die Applikationen benötigten TYPO3 Extensions werden automatisch installiert, sollte eine weitere Extension benötigt werden, befindet sich eine Anleitung für die Installation in diesem Abschnitt. Extensions sind optionale Software-Komponenten, also Zusatzmodule, die eine bestehende Software erweitern.

**Installation von TYPO3 Extensions:** Dazu wird in der linken Spalte zuerst das Modul "Extensions" ausgewählt. Dann erscheinen im Hauptfenster verschiedene Extensions, welche alphabetisch gelistet sind. Bei der Erstinstallation werden folgende Extensions (unten ist der Key angegeben, welcher sich in der mittleren Spalte befindet) automatisch installiert (siehe Abbildung 4):

- visit\_tablets
- scheduler
- tstemplate
- fluid\_styled\_content
- setup

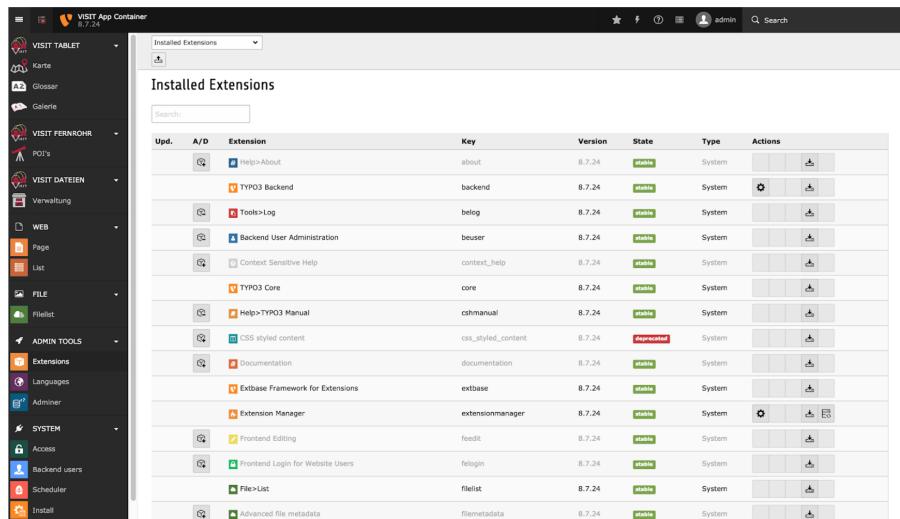


Abbildung 4: Installation der Extensions

Mittels einem Klick auf das Würfelsymbol mit einem Plus werden die oben angegebenen Extensions der Reihe nach aktiviert (siehe Abbildung 4). Die aktivierten Extensions erscheinen dann als auswählbare Module in der linken Spalte. Optional kann im nächsten Schritt die Sprache Deutsch installiert werden, sonst ist die Hauptsprache Englisch. Um die Sprache zu installieren, wird in der linken Spalte unter den ADMIN TOOLS „Languages“ ausgewählt (siehe Abbildung 5).

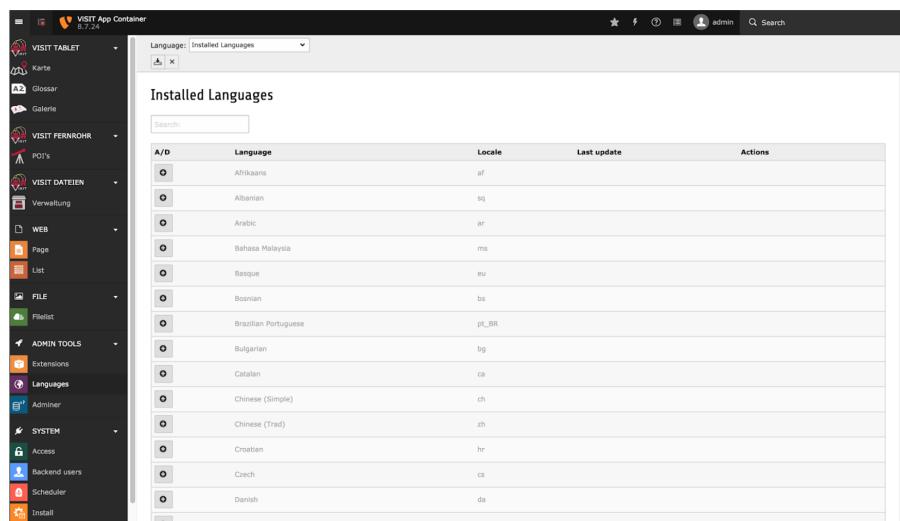


Abbildung 5: Änderung der Sprache

Im Hauptfenster erscheinen nach dem Klick die unterstützten Sprachen, hier „German“ suchen und zuerst mittels einem Klick auf das Plus-Symbol links von der Sprache die Sprache aktivieren, dabei erscheint oben rechts eine grüne Meldung mit „Success, language was successfully activated.“. Als nächstes muss die

aktivierte Sprache mittels Klick auf das Download-Symbol rechts von der Sprache heruntergeladen werden. War der Download erfolgreich, so erscheint oben rechts eine grüne Meldung mit „Success. The translation update has been successfully completed.“.

### 3.5 Anpassung

Im Kopfbereich können die TYPO3-Benutzereinstellungen konfiguriert werden. Dazu wird im Kopfbereich oben rechts zuerst der Benutzer ausgewählt. Bei der Erstinstallation ist es der „admin“, dabei wird ein Menü aufgeklappt, aus welchem die „User settings“ ausgewählt werden (siehe Abbildung 6).

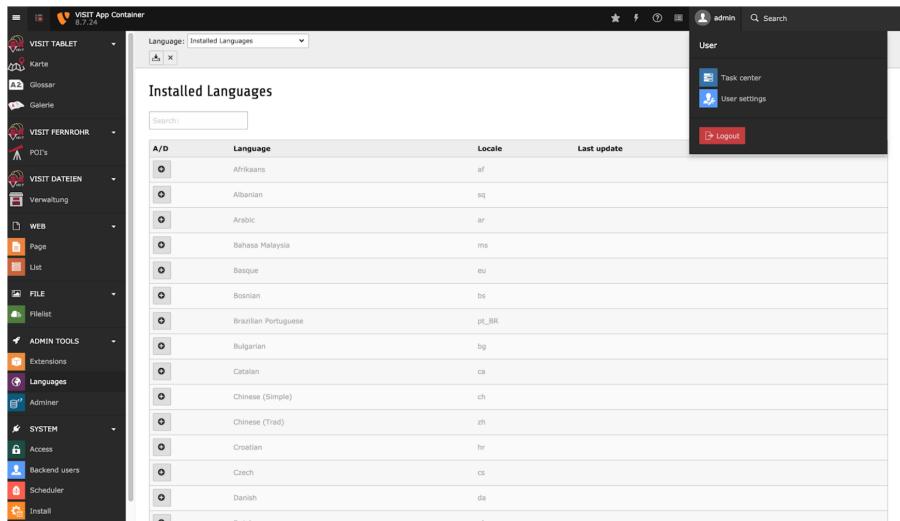


Abbildung 6: Konfiguration der Benutzereinstellungen

Jetzt erscheinen im Hauptbereich die User Settings, welche in dieser Maske konfiguriert werden können. Jetzt kann zuerst die Sprache umgestellt werden. Dies kann gleich im ersten Raster „Personal data“, im unteren Bereich unter Languages geändert werden (siehe Abbildung 7). Hier kann die heruntergeladene Sprache mittels Dropdown ausgewählt werden. Damit die Auswahl auch gespeichert und angewendet wird, muss auf das Speicher-Symbol (Diskette) ganz oben links im Hauptfenster geklickt werden. Nur durch diesen Klick werden die User Settings upgedated und die Sprache auch angewendet. Jetzt erscheinen oben im Hauptfenster drei Meldungen. Die grüne Meldung besagt, dass die Settings upgedated wurden. Die blaue Meldung sagt, dass die Seite (localhost:80/typo3/) neu geladen werden muss, um die Veränderungen zu aktivieren. Die rote Meldung sagt, dass das neue Passwort nicht upgedated wurde, da es nicht zweimal eingegeben wurde.

Als nächstes wird das Passwort geändert. Dazu wird die Registerkarte „Password“ ausgewählt (siehe Abbildung 8). Jetzt erscheint das zuvor eingegebene Passwort „visit-admin“ als eine Punkte-Kette in der ersten Zeile, hier kann das Passwort mit einem neuen Passwort überschrieben werden. Gleches Passwort wird in der darunter liegenden Zeile nochmals eingegeben. Damit die Änderungen gespeichert werden, wird wieder oben links das Speichern-Symbol geklickt. Ab jetzt werden auch die Änderungen der Sprache angewendet und alles wird auf Deutsch angezeigt. Mit diesem Schritt ist das Backend fertig vorbereitet.

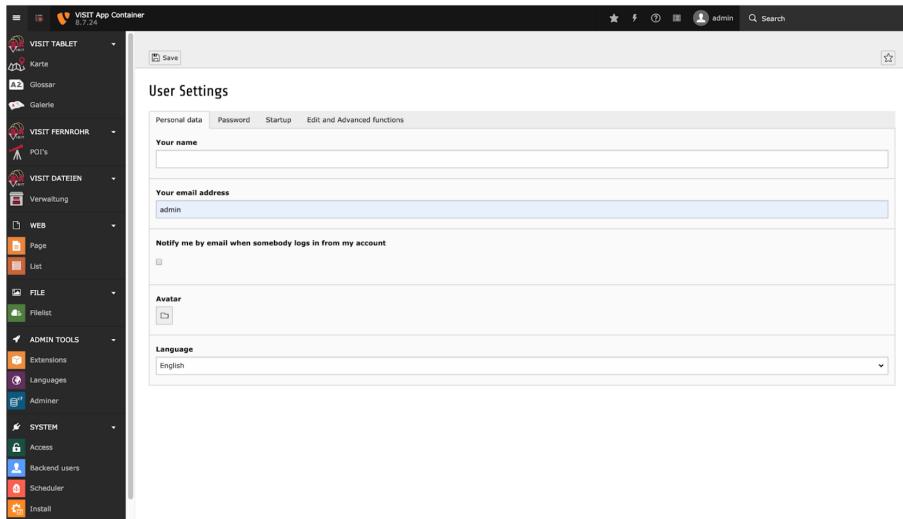


Abbildung 7: Änderung der Benutzereinstellungen und der Sprache

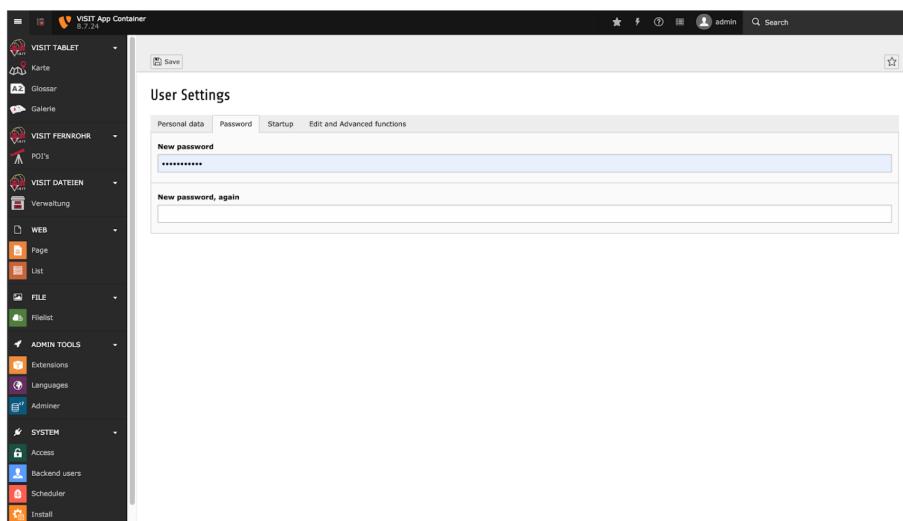


Abbildung 8: Änderung des Passworts

### 3.6 Hinzufügen einer Applikation aus dem App-Bundle

Dazu wird in der linken Spalte „Seite“ ausgewählt. Jetzt kann dem ViSIT App Container eine Seite hinzugefügt werden. Zuerst muss auf das oben ganz links befindlichen Seiten-Symbol geklickt werden, dann erscheint eine Auswahl an möglichen Aktionen. Hier das erste leere Seite-Symbol anklicken und auf den darunter befindlichen ViSIT App Container ziehen und darüber loslassen, anschließend kann der Seite ein Name gegeben werden (siehe Abbildung 9).

Mittels Rechtsklick auf die soeben erstellte Seite erscheint unter der Seite ein weiteres Menü, aus diesem dann „Bearbeiten“ auswählen. Danach kann rechts die Seite konfiguriert werden.

Im nächsten Schritt muss das Verhalten der Seite konfiguriert werden. Dazu den Raster „Verhalten“ anklicken und unter „Sonstige“ „Als Anfang der Website benutzen“ aktivieren. Dann den Raster „Zugriff“ auswählen und unter „Sichtbarkeit“ „Seite“ deaktivieren. Nachdem die Änderungen durchgeführt wurden, müssen diese gespeichert werden. Dazu muss auf das Speicher-Symbol oben auf der Hauptseite geklickt werden. Danach erscheint ein Weltkugel-Symbol neben der soeben erzeugten Seite im linken Teil des Hauptfensters.

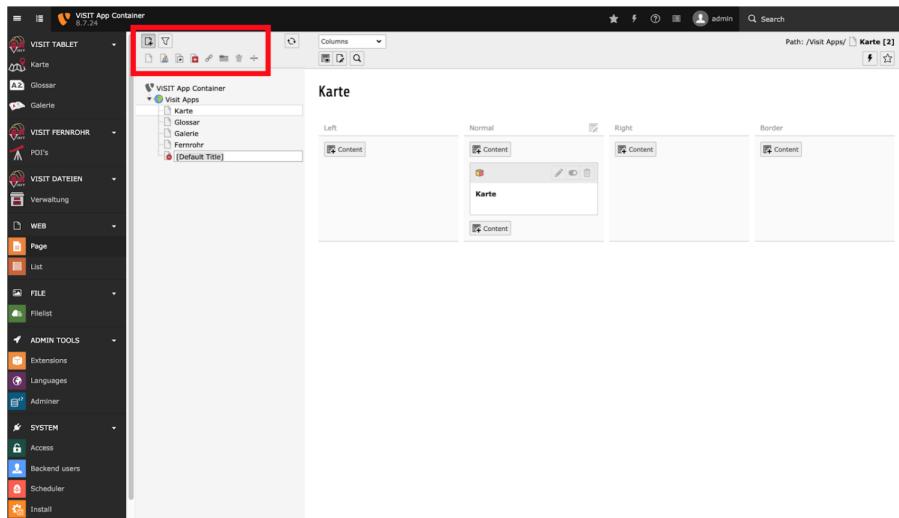


Abbildung 9: Hinzufügen einer neuen Seite

### 3.7 Erzeugung des Layouts

Um das Layout der Seite zu definieren, muss auf die soeben erzeugte Seite geklickt werden (siehe Abbildung 10).

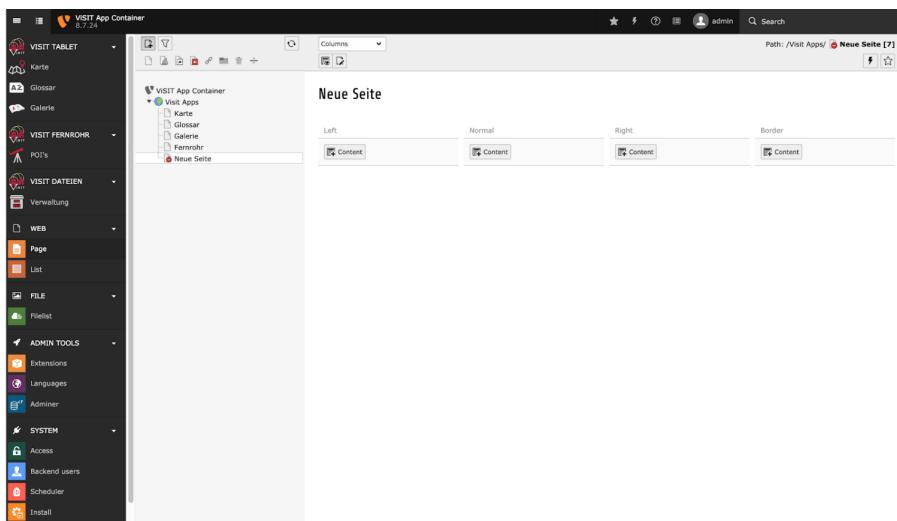


Abbildung 10: Erzeugung des Layouts der neu erstellten Seite

Im rechten Teil des Hauptfensters erscheinen vier Möglichkeiten der Inhaltspositionierung. Für die ViSiT-Applikationen wird die normale Inhaltspositionierung benötigt. Um weitere Konfiguration durchzuführen, unter „Normal“ auf das Inhalts-Symbol klicken und im Raster „Plug-Ins“ auswählen, hier können die Plugins für die jeweilige ViSiT-Applikation ausgewählt werden (siehe Abbildung 11).

### 3.8 Das Karten-Plug-In

Im Raster „Plug-Ins“ die „Karte - Dieses Plugin einfügen um eine Karte anzuzeigen“ auswählen und oben auf das Speicher-Symbol klicken, damit die Änderungen gespeichert werden. Nach dem Speichern kann die Seite mit dem X-Symbol über der Überschrift geschlossen werden. Danach erscheint die Übersicht über die erzeugte Seite, hier sieht man, dass das Karten-Plugin eingebunden wurde (siehe Abbildung 12).

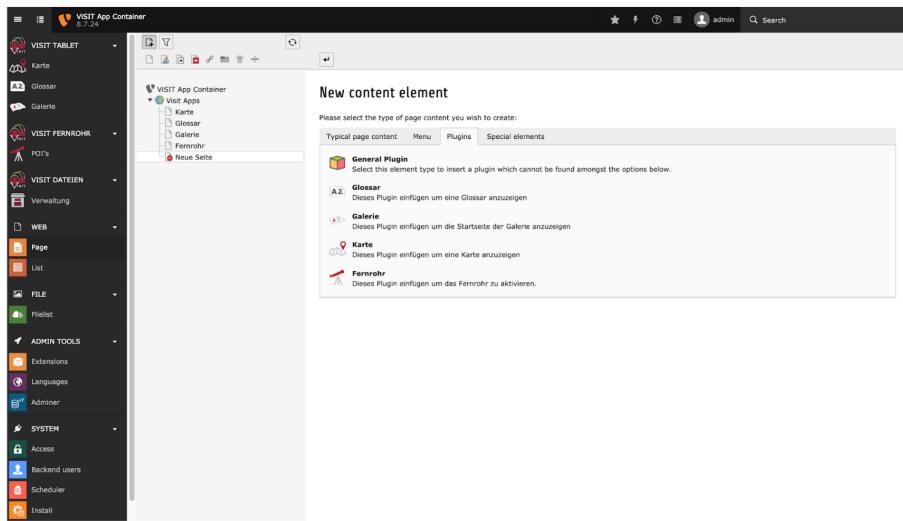


Abbildung 11: Auswahl der Plug-Ins

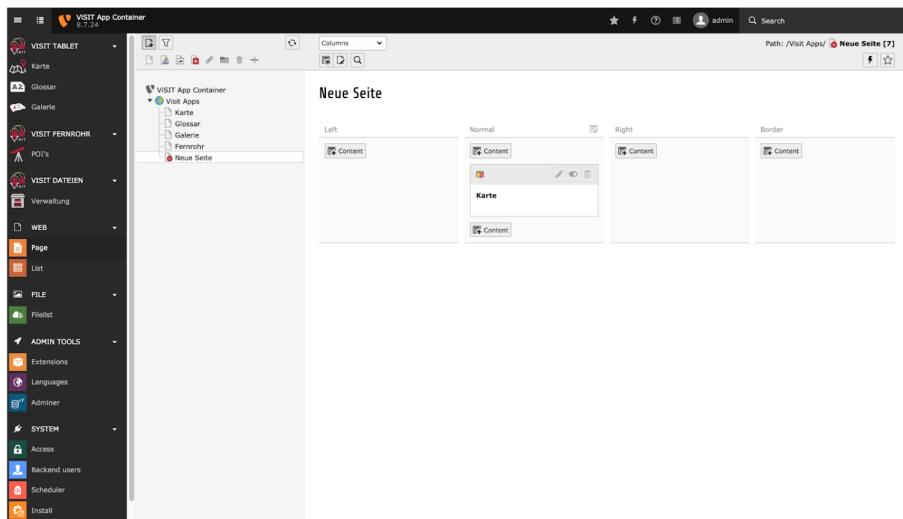


Abbildung 12: Einbindung eines Plug-Ins

Wenn jetzt die soeben erstellte Seite in der linken Spalte des Hauptfensters, also da wo die Weltkugel ist, mit Rechtsklick ausgewählt, kommt ein Dropdown-Menü. Jetzt den ersten Eintrag „Ansehen“ aus der Liste auswählen und die Seite kann im Browser angesehen werden.

### 3.9 Erstellung eines Templates

Wenn ein neuer Raum hinzugefügt wird, wird ein neuer Webroot benötigt, dieser wird mittels Template erzeugt und stellt den Seitenanfang der Webseite dar. Sollen mehrere gleiche Applikationen laufen, dann wird für jede einzelne Applikation ein eigenes Template benötigt. Für die Darstellung der Inhalte auf der Webseite werden Templates verwendet. Ein Template ist eine Design- und Formatierungsvorlage für ein Dokument, es ist das Grundgerüst, welches mit Inhalten gefüllt werden muss.

Um ein Template in TYPO3 zu erstellen, muss im ersten Schritt unter WEB das „Template“ aus der Modul-Liste auf der linken Seite ausgewählt werden. Danach erscheinen die Template-Werkzeuge in der rechten Hälfte des Hauptfensters, hier kann „Template für neue Website erstellen“ ausgewählt werden. Jetzt kann in der Werkzeugeiste des Hauptbereichs das Dropdown-Feld aufgemacht und „Info/Bear-

beiten“ ausgewählt werden. In der Übersicht im Hauptbereich erscheinen die wichtigsten Template-Informationen. Danach „Vollständigen Template-Datensatz bearbeiten“ auswählen. Hier kann im Raster „Allgemeines“ der Titel des Templates hinzugefügt werden, des weiteren muss der Inhalt aus „Setup“ gelöscht werden.

Danach ins Raster „Enthält“ wechseln, hier können verschiedene Objekte aus der rechten Spalte „Verfügbare Objekte“ in die linke Spalte „Ausgewählte Objekte“ verschoben werden, hier muss jedoch auf die Reihenfolge dieser Objekte geachtet werden. Hier zuerst auf „Fluid Content Elements (fluid\_styled\_content)“ klicken, dann wandert dieses Objekt in die linke Spalte. Das gleiche mit dem Objekt „tablets (visit\_tablets)“. Jetzt befinden sich beide Objekte in der linken Spalte unter „Ausgewählte Objekte“. Damit diese Änderungen gespeichert werden, muss wieder auf das Speichern-Symbol über der Überschrift im Hauptbereich geklickt werden. Wenn die Webseite auf dem localhost:80/ aufgerufen wird, erscheint die Karte.

## 4 KARTEN-APPLIKATION

In der Karten-Applikation sehen die Besucher auf dem Tablet eine Landkarte angezeigt. Auf dieser Landkarte befinden sich kleine Flaggen als Points of Interest (POI). Der Besucher kann auf eine Flagge tippen und dann öffnet sich rechts von der Karte ein seitlicher Infobereich mit näheren Informationen zur ausgewählten Flagge.

### 4.1 Einpflegen der Daten in die Karten-Applikation

Dazu aus der Modulleiste links unter der Obergruppe VISIT TABLET die Karte auswählen. Im linken Teil des Hauptfensters ist der Seitenbaum zu sehen und rechts befindet sich die Kartenübersicht. Oben links im rechten Teil des Hauptfensters befindet sich ein Menü-Button, wird dieser angeklickt, wird eine weitere dunkelblaue Spalte zwischen dem Seitenbaum und dem Arbeitsbereich im Hauptfenster sichtbar (siehe Abbildung 13).

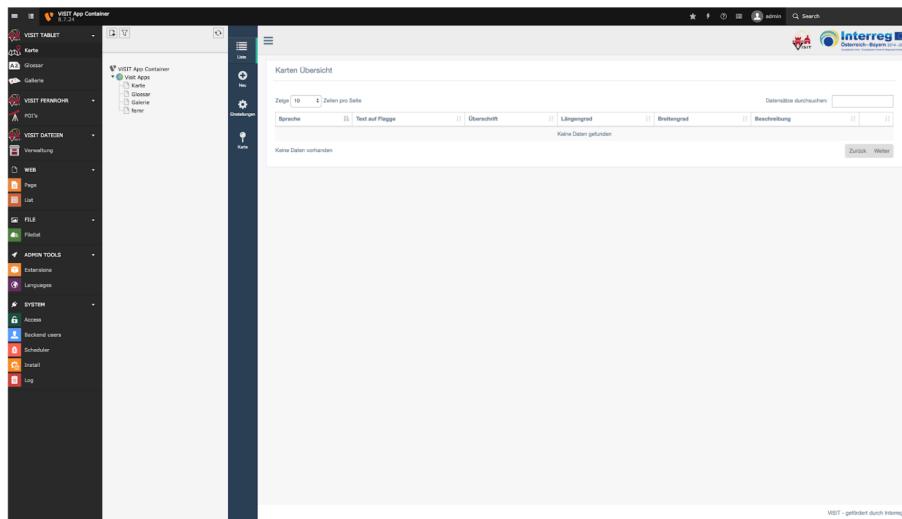


Abbildung 13: Leere Kartenübersicht

### 4.2 Erstellung der Startseite für die Karten-Applikation

Dazu in der dunkelblauen Leiste "Einstellungen" auswählen (siehe Abbildung 14).

Die Startseite wird dem Besucher als erstes angezeigt, auf dieser kann der Besucher die gewünschte Sprache auswählen. Damit das Design des Textes immer gleich aussieht, gibt es unter <https://github.com/VisIT-Dev/appbundle> in der README.md ein Beispiel für die Startseite der Tablets (siehe Abbildung 15).

Für jede Sprache wird ein Titel sowie der Impressumstext benötigt. Jetzt werden die beiden Texte aus der zuvor genannten Github-Seite benötigt (siehe Abbildung 15). Der erste Text ist der Starttext, dieser beinhaltet die HTML-Elemente Überschrift, Paragraph und Buttons über welche die gewünschte Sprache gewählt werden kann. Die einzelnen Texte in den Tags können mit dem gewünschten Text überschrieben werden (siehe Abbildung 16).

Wenn weitere Sprachen außer Deutsch und Englisch verfügbar sind, können weitere Sprachauswahl-Buttons durch das Markieren des gesamten <button>-Tags ausgewählt werden, dann kopieren und darunter einfügen, erstellt werden. Zwei Sachen müssen beachtet werden: einerseits muss in der `onclick=„initMap('...')“`-Methode die der Sprache entsprechende ID eingegeben werden und für den Button der Pfad

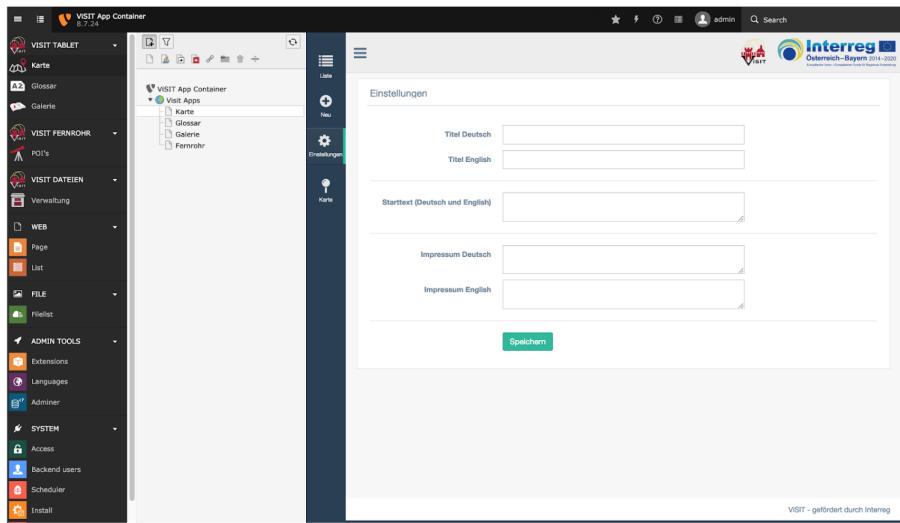


Abbildung 14: Erstellung der Startseite für die Karten-Applikation

The screenshot shows a GitHub repository page for 'ViSiT-Dev/appbundle'. It displays two code snippets. The first snippet, under 'Visit Apps', shows a modal content template with placeholder text for a headline, subline, and footer buttons. The second snippet, under 'Beispiel Seite für Impressum', shows a modal content template for an impression page with logos for 'ViSiT\_Logo\_web.png', 'interreg.png', and 'fh-kufstein.svg', along with a footer button labeled 'Schließen'.

```
<div class="modal-content">
<div class="modal-body">
    <h1 class="modal-title">Lorem ipsum dolor Headline</h1>
    <h3>Lorem ipsum dolor Subline historisch</h3>
    <br>
    <p>
        Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris eget elit a lacus sollicitudin
        <br><br>
        Vivamus placerat aliquet posuere. Phasellus aliquet dolor arcu, non semper orci congue vitae.
    </p>
</div>
<div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-primary lang-btn btn-lg" data-dismiss="modal" onclick="initModal('DE')"></button>
    <button type="button" class="btn btn-primary lang-btn btn-lg" data-dismiss="modal" onclick="initModal('EN')"></button>
</div>
```

```
<div class="modal-content lang-content show-de">
<div class="modal-body">
    <h1 class="modal-title">Impressum DE</h1>
    <p>
        Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris eget elit a lacus sollicitudin
        <br />
        Vivamus placerat aliquet posuere. Phasellus aliquet dolor arcu, non semper orci congue vitae.
    </p>
<div class="row imprint-logos">
    <div class="col-3">
        
    <div class="col-6">
        
    <div class="col-3">
        
</div>
<p>
        Vivamus placerat aliquet posuere. Phasellus aliquet dolor arcu, non semper orci congue vitae.
    </p>
<div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-primary lang-btn btn-lg" data-dismiss="modal">Schließen</button>
</div>
</div>
```

Abbildung 15: Text für die Startseite der Applikationen, zu finden auf <https://github.com/ViSiT-Dev/appbundle>

für die Flagge im Image-Tag angegeben werden. Dazu muss zuvor das benötigte Flaggen-Icon, vorzugsweise im PNG-Format, im entsprechenden Ordner gespeichert werden und der Pfad angepasst werden  
`src=„/typo3/sysext/core/Resources/Public/Icons/Flags/PNG/DE.png“.`

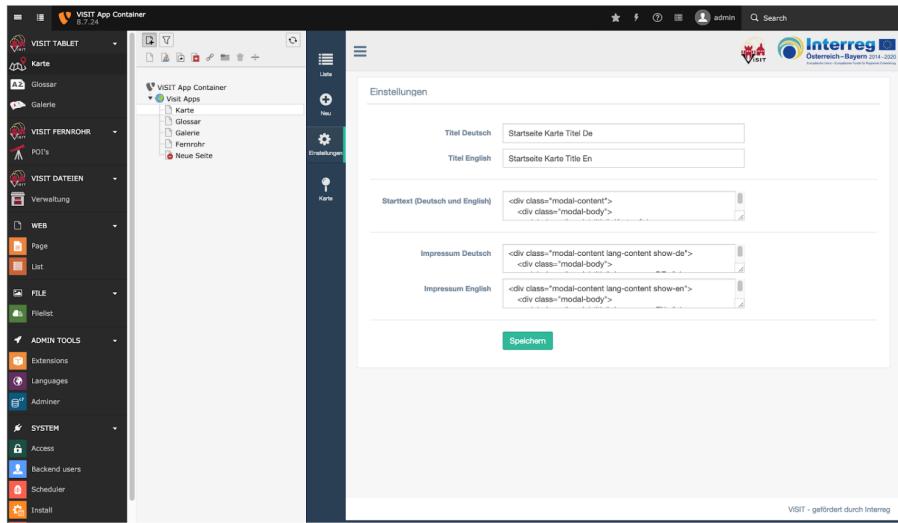


Abbildung 16: Erstellung der Startseite für die Karten-Applikation

### 4.3 Neues Kartenelement hinzufügen

Mit einem Klick auf „Neu“ kann ein neues Kartenelement - Point of Interest - hinzugefügt werden (siehe Abbildung 17).

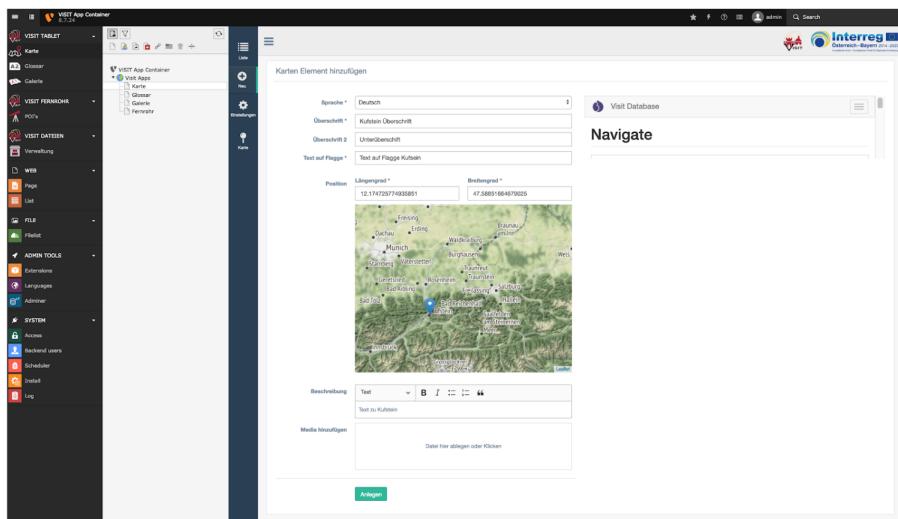


Abbildung 17: Ein neues Kartenelement hinzufügen

Ein neues Kartenelement - Point of Interest - benötigt eine Überschrift, eine Unterüberschrift ist optional, einen Text auf der Flagge und eine Beschreibung. Optional können auch weitere Medien hinzugefügt werden. Die geografische Position kann entweder über den Längen- und Breitengrad manuell eingetippt werden oder mittels setzen der Stecknadel auf die Karte, dann werden die Längen- und Breitengrade dieser Stecknadel übernommen. Ist alles vollständig ausgefüllt, kann die Eingabe mit „Anlegen“ am Seitenende gespeichert werden. Nach dem Klick gelangt man zu der Kartenübersicht, wo alle eingefügten Elemente angeführt sind, jedes dieser Elemente kann sowohl nochmals bearbeitet oder auch wieder gelöscht werden.

Klickt man im Seitenbaum mit der rechten Maustaste auf Karte, dann können die angelegten Kartenelemente im Browser angesehen werden.

Jedes Kartenelement muss sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch angelegt werden (siehe Abbildung 18).

The screenshot shows the VIST App Container interface. On the left, there's a sidebar with various menu items like 'Karte', 'Glossar', 'Galerie', 'VIST FERNROHR', 'POI's', 'VIST DATEIEN', 'Verwaltung', 'WEB', 'FILE', 'ADMIN TOOLS', 'SYSTEM', and 'Scheduler'. The main area has a title 'Karten Übersicht' and a sub-section 'Karten Element angelegt'. It displays a table with columns: Sprache, Text auf Flagge, Überschrift, Längengrad, Breitengrad, and Beschreibung. There are five rows of data, each with edit and delete icons. At the bottom, it says 'Zeige Seite 1 von 1' and 'Zurück Weiter'.

Abbildung 18: Listenansicht über alle angelegten Kartenelemente

Dabei wird zuerst die Startseite angezeigt, auf welcher der Besucher seine Sprache wählen kann (siehe Abbildung 19).

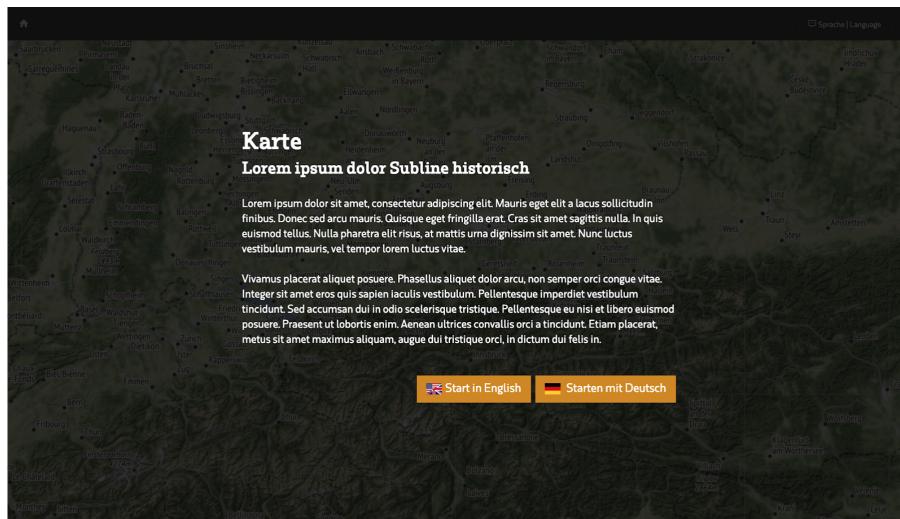


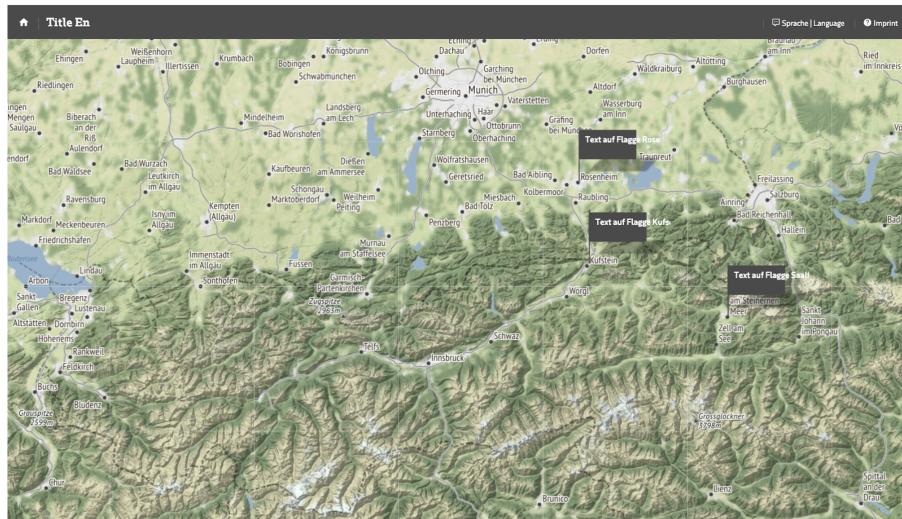
Abbildung 19: Startseite der Karten-Applikation

Nach der Auswahl der Sprache wird dem Besucher die Karte mit den einzelnen Kartenelementen - Point of Interest - auf dem Tablet angezeigt (siehe Abbildung 20).

Jetzt kann der Besucher eine Flagge auswählen, zu welcher er mehr Informationen haben möchte und via Klick öffnet sich der seitliche Infobereich auf der rechten Seite (siehe Abbildung 21).

#### 4.4 Bearbeitung und Löschen von angelegten Kartenelementen

Die Kartenelemente können jederzeit bearbeitet oder gelöscht werden. Dies geht indem zuerst die Listenansicht in der dunkelblauen Leiste ausgewählt wird. In weiterer Folge kann jedes einzelne Element (Zeile) einzeln bearbeitet oder gelöscht werden. Zum Bearbeiten auf das blaue Stiftsymbol auf der rechten Seite klicken, zum Löschen des Objekts, den orangen Müllkübel.



**Abbildung 20:** Ansicht der Karte im Browser

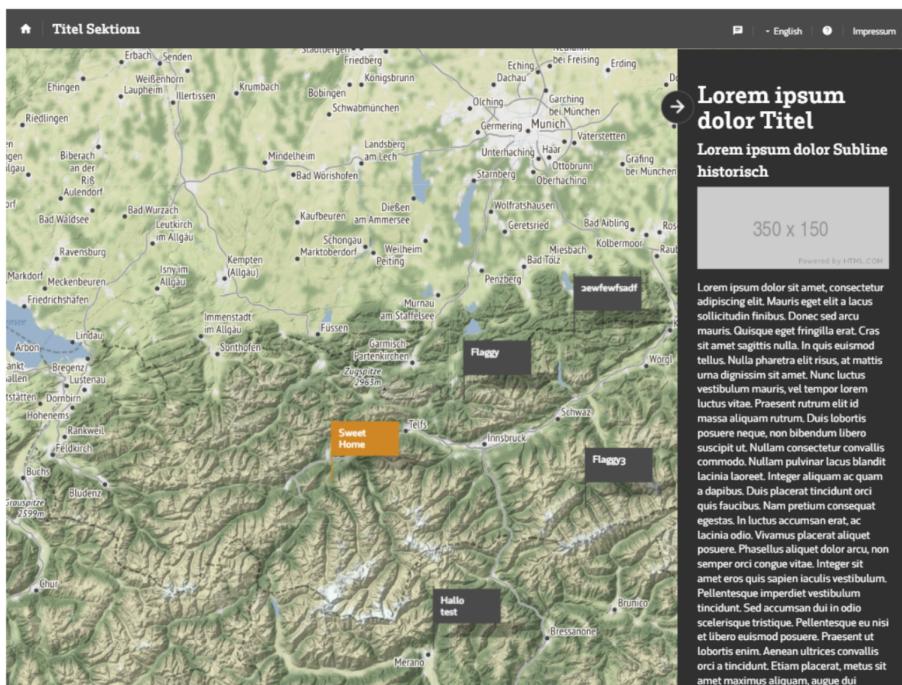


Abbildung 21: Kartenelement - Point of Interest - mit Detailinformation

## 5 GLOSSAR-APPLIKATION

In der Glossar-Applikation werden Insassen des Gefängnisses aufgelistet. Die Applikation ist in zwei Bereiche aufgeteilt, links werden die Insassen aufgelistet und rechts wird der Inhalt zu dem Insassen dargestellt. Wählt der Benutzer einen Namen aus dieser Liste aus, so werden die Details zu dieser Person in der rechten Spalte angezeigt. Die Auflistung der Insassen erfolgt alphabetisch nach Vornamen beziehungsweise, wenn vorhanden, nach dem Nachnamen (siehe Abbildung 22). Die Auflistung kann auch nach Ereignis, Zelle oder VIP erfolgen, dies kann der Besucher in der oberen Menüzeile auswählen.

	A-Z	Ereignisse	Zellen	VIP
A		Max Mustermann, Zelle, Haftdauer		
B		Name Insasse lorem, Zelle Haftdauer		
C				
D				
E		<b>Josef Zaliwski, Zelle, Haftdauer</b>		
F		Max Mustermann, Zelle, Haftdauer		
G		Name Insasse lorem, Zelle Haftdauer		
H				
I		Josef Zaliwski, Zelle, Haftdauer		
J				
K		Max Mustermann, Zelle, Haftdauer		
L		Name Insasse lorem, Zelle Haftdauer		
M		Josef Zaliwski, Zelle, Haftdauer		
N				
O		Max Mustermann, Zelle, Haftdauer		
P		Name Insasse lorem, Zelle Haftdauer		
Q				
R		Josef Zaliwski, Zelle, Haftdauer		
S				
T		Max Mustermann, Zelle, Haftdauer		
U		Name Insasse lorem, Zelle Haftdauer		
V				
W		Josef Zaliwski, Zelle, Haftdauer		
X				
Y		Max Mustermann, Zelle, Haftdauer		

Abbildung 22: Ansicht der Glossar-Applikation auf einem Tablet

### 5.1 Einfügen der Daten in die Glossar-Applikation

Dazu aus der Modulleiste links unter der Obergruppe VISIT TABLET das Glossar auswählen. Im linken Teil des Hauptfensters ist der Seitenbaum zu sehen und rechts befindet sich die Insassen-Übersicht (siehe Abbildung 23).

### 5.2 Erstellung der Startseite für die Glossar-Applikation

Das Glossar kann mit einem Klick auf „Glossar“ in der Modulleiste konfiguriert werden (siehe Abbildung 24).

Die Startseite der Applikation kann unter „Einstellungen“ in der dunkelblauen Leiste konfiguriert werden. Dafür benötigt man den Text für die Startseite <https://github.com/VisIT-Dev/appbundle>. Dieser Text muss in die entsprechenden Inputfelder kopiert werden (siehe Abbildung 25).

Nachdem die Startseite gefüllt wurde, wird sie dem Besucher als erstes angezeigt, auf dieser kann der Besucher dann die gewünschte Sprache auswählen (siehe Abbildung 26).

Abbildung 23: Übersicht über alle angelegten Insassen

Abbildung 24: Konfiguration der Glossar-Applikation

Abbildung 25: Befüllung der Startseite der Glossar-Applikation

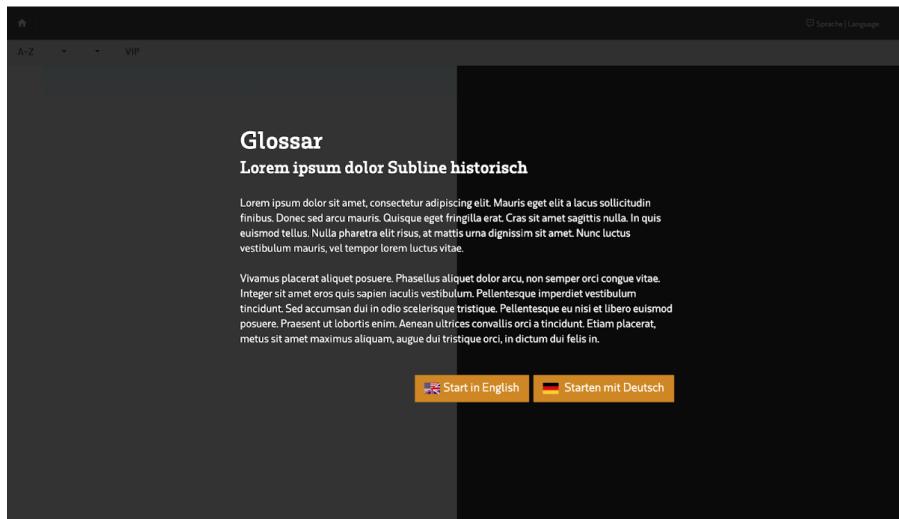


Abbildung 26: Startseite der Glossar-Applikation

### 5.3 Neue Zelle hinzufügen

Über einen Klick auf „Neue Zelle“ in der dunkelblauen Leiste kann eine neue Zelle angelegt werden (siehe Abbildung 27).

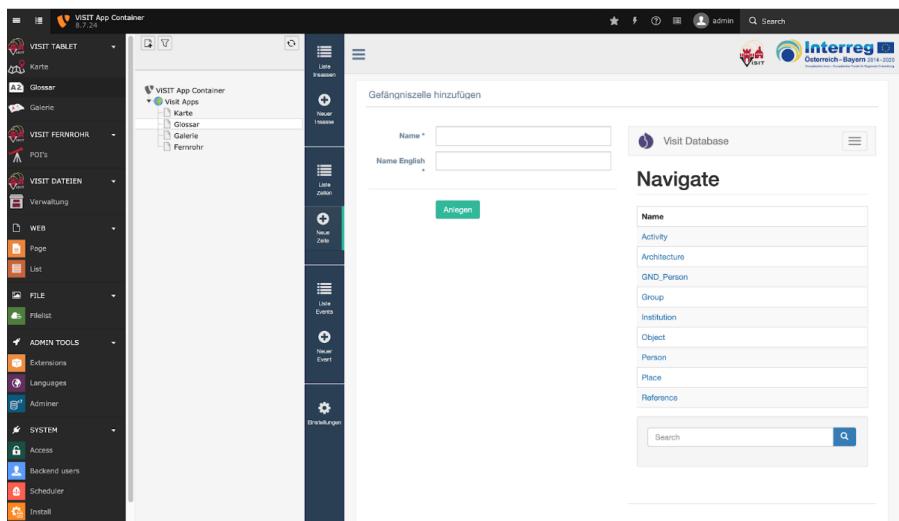


Abbildung 27: Hinzufügen einer neuen Zelle

Die Zelle benötigt sowohl einen deutschen als auch englischen Zellennamen. Mit einem Klick auf „Anlegen“, werden die eingegebenen Daten dauerhaft gespeichert.

Alle angelegten Zellen können über „Liste Zellen“ in der dunkelblauen Leiste angesehen werden (siehe Abbildung 29).

### 5.4 Neuen Event hinzufügen

Ein Event benötigt ebenfalls einen deutschen und einen englischen Namen, mit einem Klick auf „Anlegen“ werden die eingegebenen Daten dauerhaft gespeichert (30).

In „Liste Events“ in der dunkelblauen Leiste können alle Events angezeigt werden.

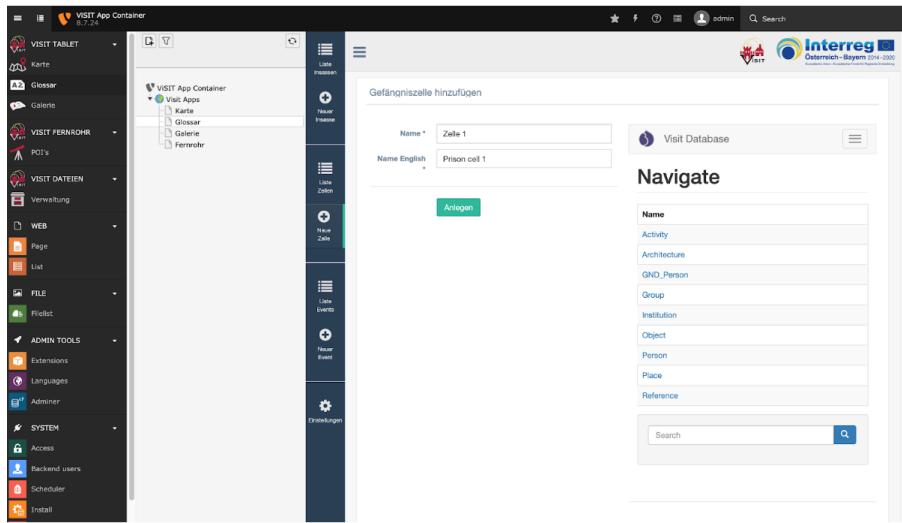


Abbildung 28: Erstellen einer neuen Zelle

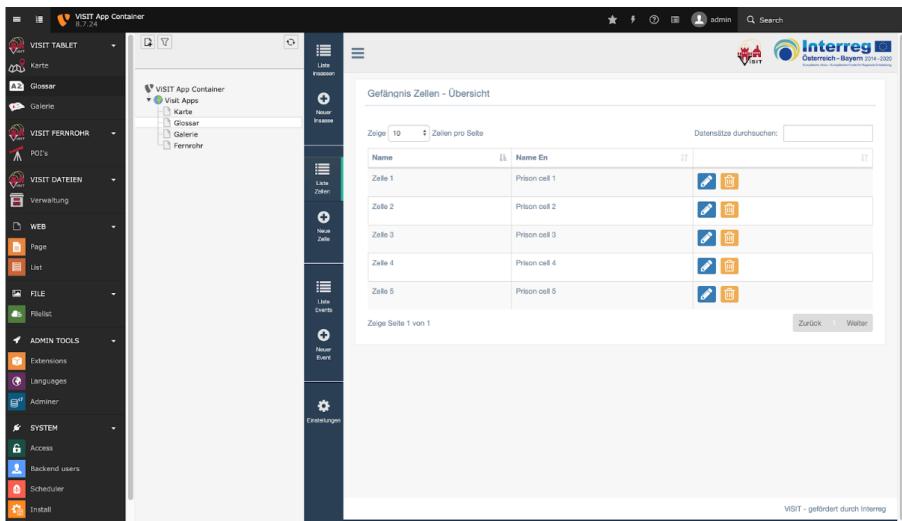


Abbildung 29: Angelegte Zellen in der Listenübersicht

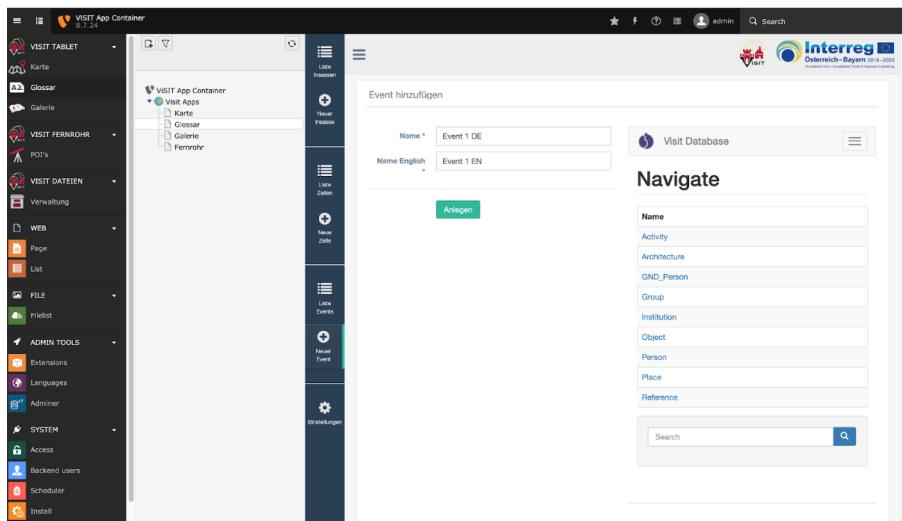


Abbildung 30: Hinzufügen eines neuen Events

Abbildung 31: Angelegte Events in der Listenansicht

## 5.5 Neuen Insassen hinzufügen

Über die Auswahl „Neuer Insasse“ in der dunkelblauen Leiste kann ein neuer Insasse angelegt werden. Die Felder Geburtsdatum, Todestag, Inhaftiert sowie Freigelassen sind Datumsfelder. Ist eines der Daten nicht bekannt, kann das Feld freigelassen werden (siehe Abbildung 32).

Abbildung 32: Anlegen eines neuen Insassens

Legt man einen Insassen an, muss bei Zelle sowie Event eine bereits angelegte Zelle beziehungsweise ein angelegtes Event angegeben werden. Klickt man auf die Pfeile im Inputfeld, so öffnet sich ein Dropdown Menü und hier kann die entsprechende Zelle beziehungsweise das entsprechende Event ausgewählt werden (siehe Abbildung 33). Aus diesem Grund müssen die dazugehörigen Zellen und Events vor dem Anlegen eines Insassens angelegt werden.

Die angelegten Insassen können über „Liste Insassen“ in der dunkelblauen Leiste angesehen werden (siehe Abbildung 34). Klickt man mittels rechtem Mausklick auf „Glossar“ im Seitenbaum und wählt „Show“ aus, kann die Seite im Browser angesehen werden. Die Insassen werden im Browser, nach dem Auswählen der bevorzugten Sprache, angezeigt.

Abbildung 33: Anlegen eines Insassens

Abbildung 34: Angelegte Insassen in der Listenansicht

Abbildung 35: Ansicht der Insassen im Browser

## 5.6 Bearbeitung und Löschung von Insassen, Events und Zellen

Insassen, Zellen und Events können jederzeit einzeln bearbeitet oder gelöscht werden. Dies geht, indem zuerst die jeweilige Listenansicht (Liste Insassen/Zellen/Events) in der dunkelblauen Leiste ausgewählt wird. In weiterer Folge kann jedes einzelne Element (Zeile) aus der Liste einzeln bearbeitet oder gelöscht werden. Zum Bearbeiten auf das blaue Stiftsymbol auf der rechten Seite der gewünschten Zeile klicken, zum Löschen des Objekts, den orangen Müllkübel (siehe Abbildung 36).

Sprache	Name	Geburtsdatum	Todesdatum	Inhaftiert am	Freigelassen am	Event	Zelle
Deutsch	Aa Insasse	01.01.1900	09.09.1948	10.10.1923		Event 1 DE	Zelle 1

Abbildung 36: Bearbeitung bzw. Löschung von Insassen/Zellen/Events

## 6 GALERIE-APPLIKATION

In der Galerie-Applikation kann der Benutzer aus verschiedenen Teasern auswählen, wird ein Teaser ausgewählt gelangt der Besucher zu den Inhaltselementen und kann diese lesen. Die Inhaltselemente wiederum können aus mehreren Subelementen bestehen. Der Benutzer muss hinunter scrollen beziehungsweise swipen. Wird nach rechts oder links geswiped, dann wird entweder das vorhergehende oder das nachkommende Inhaltselement (mit den dazugehörigen Subelementen) angezeigt. Nach einer bestimmten Zeit ohne eine Interaktion kehrt die Applikation zum Menü zurück und zeigt den Startbildschirm an.

### 6.1 Einpflegen der Daten in die Galerie-Applikation

Dazu aus der Modulleiste links unter der Obergruppe VISIT TABLET die Karte auswählen. Im linken Teil des Hauptfensters ist der Seitenbaum zu sehen und rechts befindet sich die Kartenübersicht. Oben links im rechten Teil des Hauptfensters befindet sich ein Menü-Button, wird dieser angeklickt, wird eine weitere dunkelblaue Spalte zwischen dem Seitenbaum und dem Arbeitsbereich im Hauptfenster sichtbar (siehe Abbildung 37).

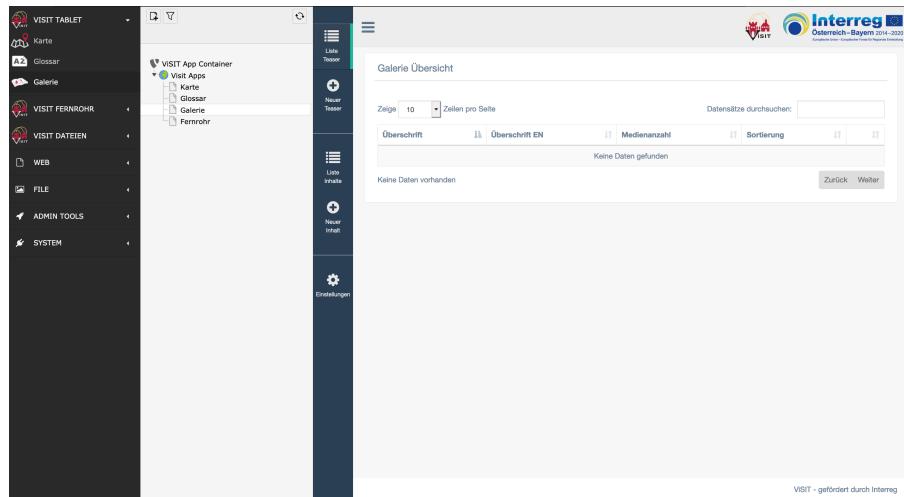


Abbildung 37: Übersicht über alle erstellten Inhalte

### 6.2 Auswahl des gewünschten Layouts für die Startseite

Dazu in der dunkelblauen Leiste „Einstellungen“ auswählen (siehe Abbildung 38). Zur Auswahl gibt es hier entweder das 3er-Layout mit 3 Spalten und 1 Zeile (siehe Abbildung 39) oder das 6er-Layout mit 3 Spalten und 2 Zeilen (siehe Abbildung 40) für die Teaser auf der Startseite.

### 6.3 Erstellung der Startseite für die Galerie-Applikation

Die Galerie kann mit einem Klick auf „Galerie“ in der Modulleiste konfiguriert werden (siehe Abbildung 38).

Die Startseite der Applikation kann unter „Einstellungen“ in der dunkelblauen Leiste konfiguriert werden. Dafür benötigt man den Text für die Startseite <https://github.com/ViSIT-Dev/appbundle>. Dieser Text muss in die entsprechenden Inputfelder kopiert werden (siehe Abbildung 38).

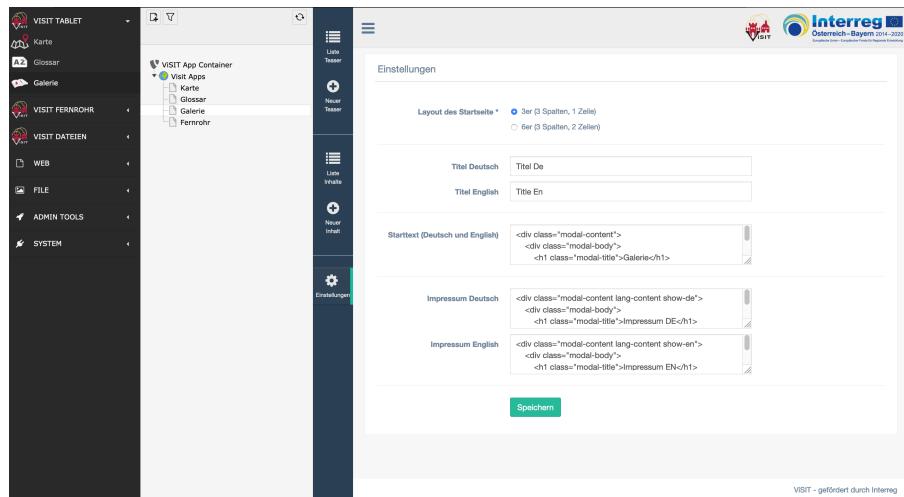


Abbildung 38: Auswahl des gewünschten Layouts in den Einstellungen

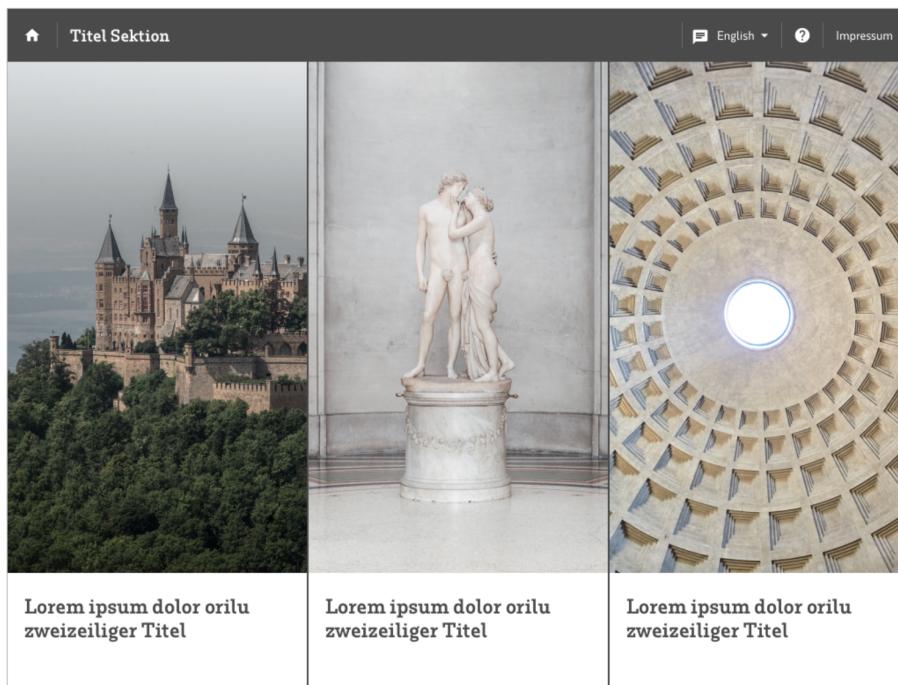


Abbildung 39: 3er-Layout (3 Spalten, 1 Zeile)

Nachdem die Startseite befüllt wurde, wird sie dem Besucher als erstes angezeigt, auf dieser kann der Besucher dann die gewünschte Sprache auswählen (siehe Abbildung 41).

#### 6.4 Neues Inhaltselement anlegen

Als erstes muss ein neues Inhaltselement angelegt werden. Dies geschieht über einen Klick auf „Neuer Inhalt“ in der dunkelblauen Leiste (siehe Abbildung 42).

Im nächsten Schritt muss zuerst die Sprache ausgewählt werden. Dann wird das Textfeld befüllt und ein Medienobjekt kann zugefügt werden. Bei diesem Text und Medienobjekt handelt es sich um den obersten Text (siehe Abbildung 43 blau eingeklammter Bereich).

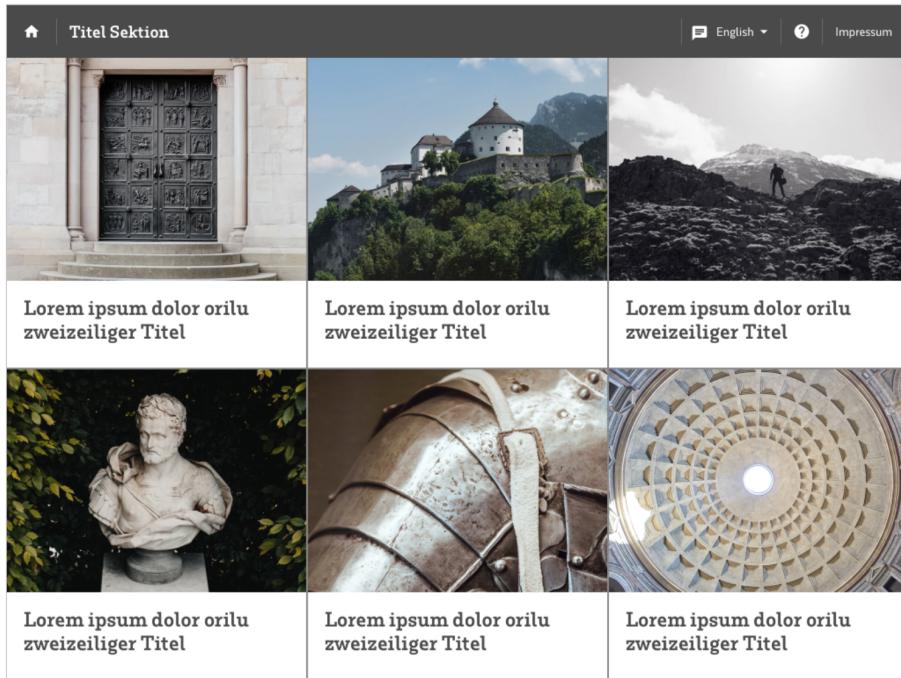


Abbildung 40: 6er-Layout (3 Spalten, 2 Zeilen)

**Galerie**  
**Subline historisch**

Placeholder text from the image:

Placeholder text from the image:

Start in English   Starten mit Deutsch

Abbildung 41: Startseite der Galerie-Applikation

## 6.5 Sortierung der Inhaltselemente

Die Sortierung der Inhaltselemente gibt an, in welcher Reihenfolge die einzelnen Inhaltselemente durchgeswiped (sowohl nach rechts als auch nach links) werden können.

## 6.6 Anlegen eines Sub-Inhaltselements

Nachdem das Inhaltselement angelegt und gespeichert wurde, können - müssen aber nicht - weitere Sub-Inhaltselemente hinzugefügt werden (siehe Abbildung 44 sowie Abbildung 43 grün eingeklammerte Sub-Inhaltselemente).

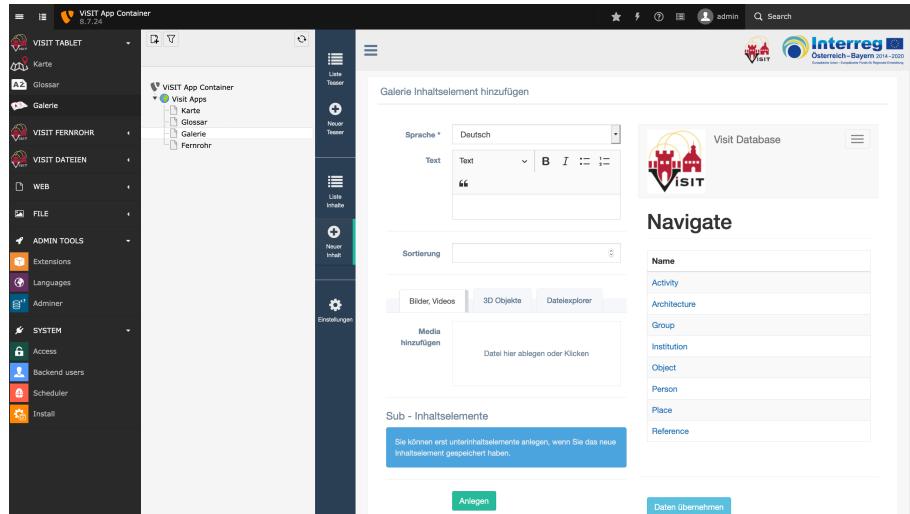


Abbildung 42: Neues Inhaltselement anlegen

## 6.7 Erstellung der Teaser

Für die Startseite müssen als nächstes die Teaser erstellt werden (siehe Abbildung 39 und 40). Je nachdem welches Layout gewählt wurde, müssen entsprechend viele Teaser erstellt werden, also entweder 3 oder 6.

Dazu zuerst aus den dunkelblauen Leiste „Neuer Teaser“ auswählen und den Titel sowohl in Deutsch als auch in Englisch eintragen. Des Weiteren muss der Link zum entsprechenden Inhaltselement angegeben werden (siehe Abbildung 45).

## 6.8 Sortierung der Teaser

Die Sortierung der Teaser auf der Startseite kann manuell eingestellt werden. Die Reihung kann bei der Erstellung des Teasers angegeben werden (siehe Abbildung 45 bei Feld „Sortierung“). Hier kann über die Pfeiltasten eine Zahl ausgewählt werden, an der der Teaser auf der Startseite angezeigt wird. In der Abbildung 46 wird zuerst die Burg Kreuzenstein, dann die Festung Hohensalzburg und als dritter Teaser die Festung Kufstein angezeigt.

Wird bei allen Null angegeben, dann erscheinen die Teaser in der erstellten Reihenfolge.

## 6.9 Bearbeitung und Löschung Inhaltselementen, Sub-Inhaltselementen sowie Teasern

Die Inhaltselemente, Sub-Inhaltselemente sowie Teaser können jederzeit bearbeitet oder gelöscht werden. Dies geht indem zuerst die jeweilige Listenansicht in der dunkelblauen Leiste ausgewählt wird (für Inhaltselemente beziehungsweise Sub-Inhaltselemente die „Liste Inhalte“ und für Teaser die „Liste Teaser“). In weiterer Folge kann jedes einzelne Element (Zeile) einzeln bearbeitet oder gelöscht werden. Zum Bearbeiten auf das blaue Stiftsymbol auf der rechten Seite klicken, zum Löschen des gewünschten Objekts, den orangen Müllkübel.

Galerie, Zusatztitel Galerie | English | Impressum



## Wirkung Französische Revolution auf Österreich 1789–1803

**Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit**



Die Französische Revolution von 1789 bis 1799 mit ihrem im Volksmund verkürzten Motto *Liberté, égalité, fraternité* (Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit) gehört zu den folgenreichsten Ereignissen der neuzeitlichen europäischen Geschichte. Die Abschaffung des feudal-absolutistischen Ständestaats sowie die Propagierung und Umsetzung grundlegender Werte und Ideen der Aufklärung als Ziele der Französischen Revolution – das betrifft insbesondere die Menschenrechte – waren mitursächlich für tiefgreifende macht- und gesellschaftspolitische Veränderungen in ganz Europa und haben das moderne Demokratieverständnis entscheidend beeinflusst.

Die Französische Revolution wird einerseits gefeiert als große Erneuerungskraft für ein modernes Rechts- und Gesellschaftssystem, andererseits verflucht aufgrund der massiven Gewalt und des Terrors, welche das Land jahrlang ...

[Mehr lesen](#)

**Subelement 1**

**Kapitel 2 lorem ipsum dolor**

„Der Kaiser ließ sich in seiner Außenpolitik ausschließlich von den Interessen des Ershauses leiten, so daß er zwar dafür sorgte, daß das revolutionäre Geschehen nicht auf Österreich übergriff, im Übrigen übte er aber Zurückhaltung gegenüber den revolutionären Vorgängen in Frankreich. [...] Anfang 1792 mußten Leopold II jedoch erkennen, daß die Revolution sich langsam zu verschärfen begann. [...]“  
 „Der Kaiser, der die Gerüchte über französische Agenten ernst nahm, erteilte dem Polizeiminister Pergen den Auftrag, alle Ausländer, darunter insbesondere Franzosen und Italiener, überwachen zu lassen, sofern sie sich nicht aus bekannten Gründen in der Monarchie aufhielten. [...]“

[Mehr lesen](#)

**Subelement 2**

**Die Gefangenen**

Französische Staatsgefangene galten als besonders gefährlich. Sie trugen sozusagen das Gift der Revolution mit sich herum. Wien, vorn Ausbruch der Französischen Revolution zu Beginn jedenfalls mehr oder weniger überrascht, war über ihre Ursachen und ihre Tendenz lückenhaft und in der Regel durch Emigranten falsch unterrichtet. Daher dienten die Gefangenen auch dazu, diese Nachrichtenlücken zu schließen.

Mit der Verhaftung Théroigne de Mericourt (1791) glaubte die Österreichische Regierung eine Rädelsführerin der Französischen Revolution in ihren Händen zu haben. Sie war nicht zufällig irgendwo aufgegriffen worden, sondern regelrecht entführt worden. Angeblich wurde sie in die Österreichischen Niederlande ausgeschickt um einen Aufruhr zu schüren und stand in Verdacht, Mordpläne gegen die Königin Marie-Antoinette gehegt zu haben. Hugues Bernhard Maret, Herzog von Bassano und Graf Charles Huet Sermenville (1792), beides französische Staatsbedienstete, wurden auf ihrem Weg nach Italien festgehalten. Angeblich wurden sie als Repressalie Österreichs gegen die Behandlung Marie-Antoinette, Königin von Frankreich und Schwester des Habsburger Herrschers Leopold II. dienen.

**Subelement 3**

Abbildung 43: Ansicht eines Inhaltselements aus der Galerie auf einem Tablet

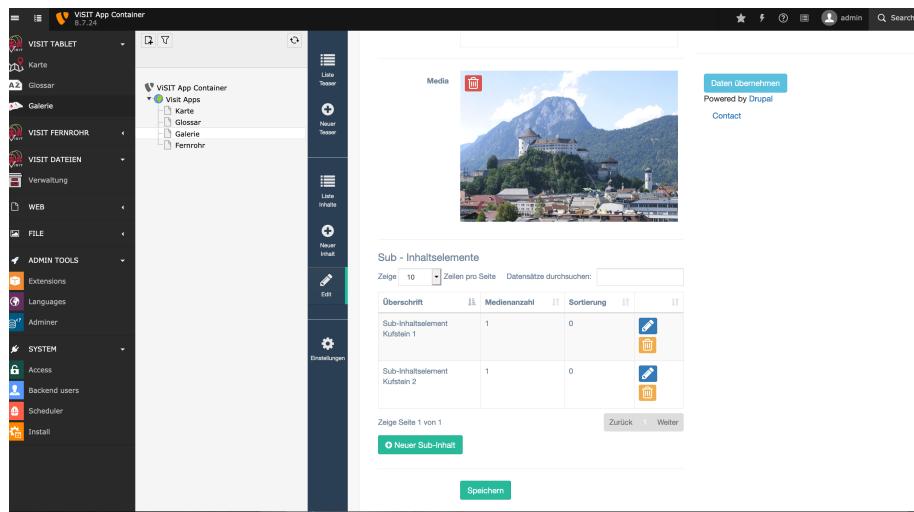


Abbildung 44: Anlegen neuer Sub-Inhaltselemente zu einem bestehenden Inhaltselement

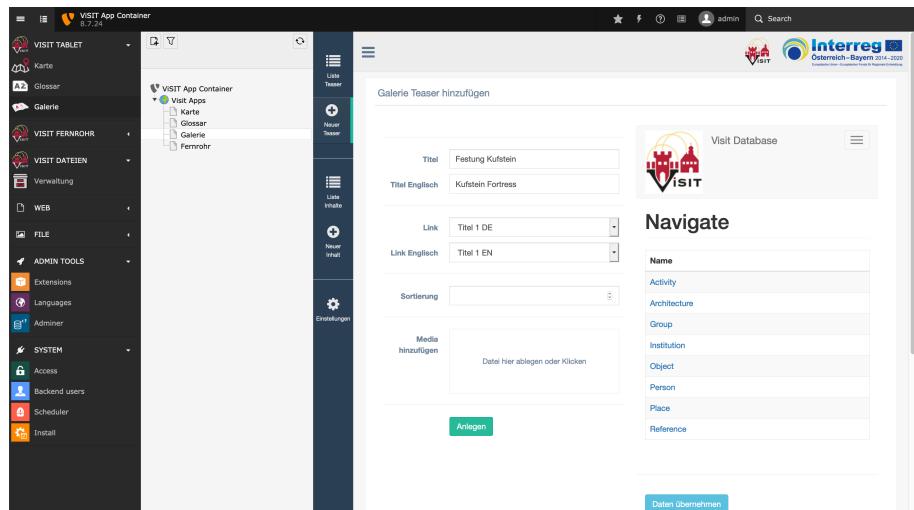


Abbildung 45: Erstellung eines Teasers für die Startseite der Galerie-Applikation

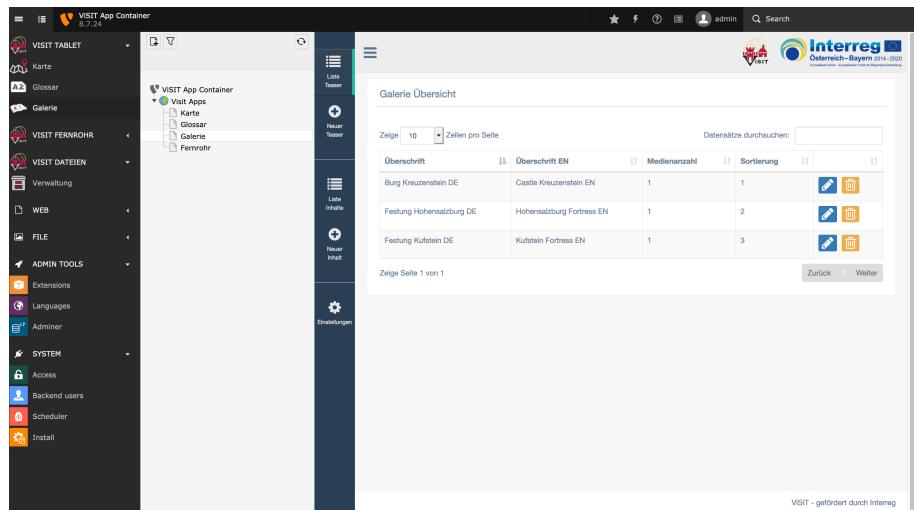


Abbildung 46: Manuelle Sortierung der Teaserelemente auf der Startseite

## 7 FERNROHR

Das Fernrohr ist für die Einrichtung die komplexeste Applikation.

Wenn durch das Fernrohr geschaut wird, sieht man eine Karte oder Landschaft. Auf dieser Karte oder Landschaft befinden sich sogenannte POI's (Point of Interest), das sind Punkte, die Informationen beinhalten. Jeder POI hat einen zuvor festgelegten Radius, welcher die Größe des POI festlegt. POI's können unterschiedliche Größen haben, bei jedem Punkt, der angelegt wird, muss der Radius des Punktes angegeben werden.

Das Fernrohr lässt sich nach rechts und links schwenken, sowie nach oben und unten bewegen. Wird ein POI mittig auf dem Screen anvisiert, dann vergrößert sich der Radius von diesem POI und der Inhalt wird auf dem ganzen Screen angezeigt. Handelt es sich dabei um ein Video, wird dieses direkt abgespielt. Die Videos haben eine leichte Transparenz, sodass die Karte im Hintergrund noch sichtbar ist.

Will man den Punkt verlassen, so muss das Fernrohr aus dem Radius des POI hinaus bewegt werden. Dann wird aus dem POI hinaus gezoomt und die darunter liegende Karte oder Landschaft wird wieder sichtbar.

### 7.1 Einpflegen der Daten in die Fernrohr-Applikation für Kuratoren

Dieser Absatz gilt, wenn das Fernrohr bereits eingerichtet ist und nur ein neuer POI (Points of Interesst) hinzugefügt werden soll.

Dazu aus der Modulleiste links unter der Obergruppe VISIT FERNROHR POI's auswählen. Im linken Teil des Hauptfensters ist der Seitenbaum zu sehen und rechts befindet sich die Liste mit den bereits angelegten POI's (siehe Abbildung 47).

Als nächstes müssen in der dunkelblauen Leiste die „Einstellungen“ ausgewählt und das Häckchen bei Kuratorenmodus gesetzt und gespeichert werden (siehe Abbildung 52). Danach kann bereits die Seite im Browser geöffnet werden. Dies geschieht über einen Rechtsklick auf „Fernrohr“ im Seitenbaum und der Auswahl „Show“ (siehe Abbildung 49).

Sprache	Überschrift	X	Y	Radius	Typ	Beschreibung
Deutsch	Ü 1	1000	1000	100	Video	...
Deutsch	Ü 2	2000	2000	100	Video	...
Deutsch	Ü 3	3000	3000	200	Video	...
Deutsch	Ü 5	2000	2000	200	Video	...
English	Ü 4	1000	1000	100	Video	...

Abbildung 47: Fernrohr - Übersicht über alle angelegten POI

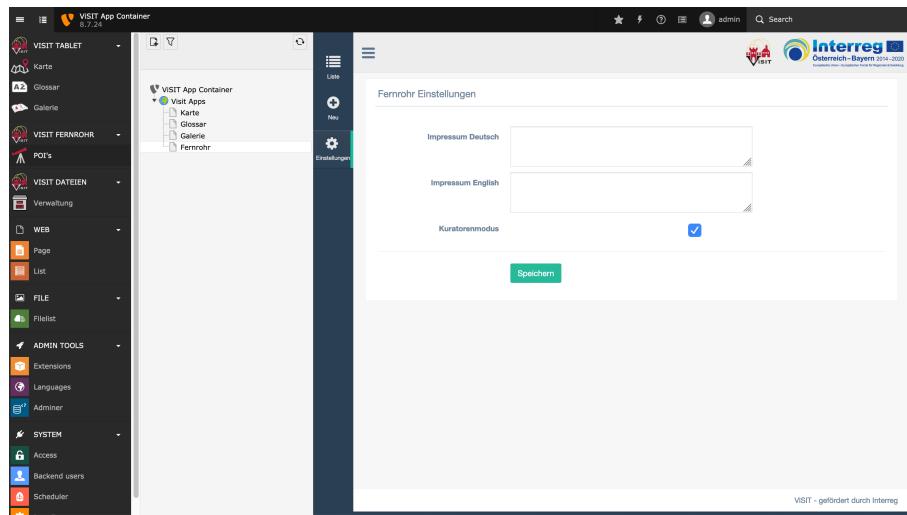


Abbildung 48: Einstellungen - Kuratorenmodus

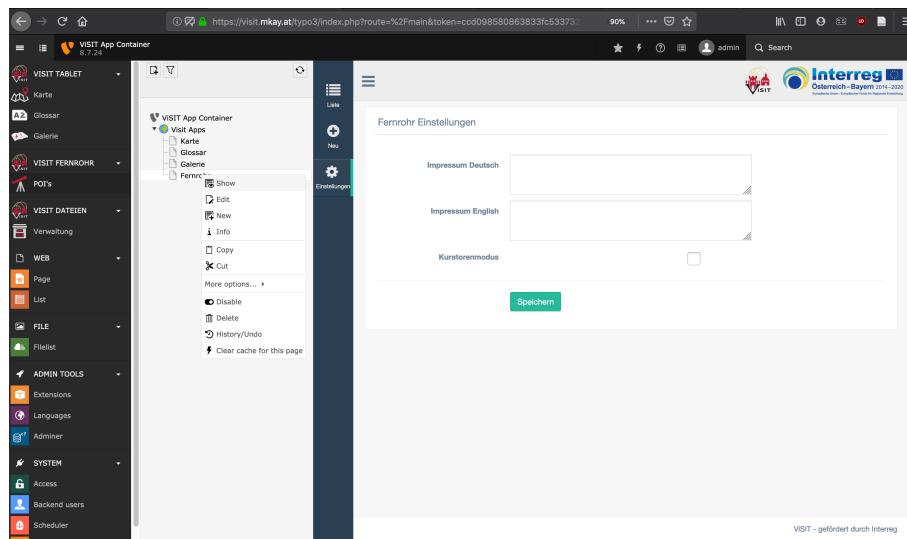


Abbildung 49: Web-Ansicht öffnen

### 7.1.1 Auslesen der x- und y-Koordinaten

Im Browser öffnet sich nun die Webseite und im oberen rechten Eck ist das sogenannte Kuratorenkästchen eingeblendet (siehe Abbildung 50). In diesem werden die x- und y-Koordinaten der aktuellen Position des Fernrohrs (der Mittelpunkt des Sichtfeldes) und die bereits bestehenden Punkte angezeigt. Der blaue Hintergrund in der Abbildung 50 wird im realen Einsatz die Karte oder Landschaft sein, auf welcher sich die POI's befinden. Hat man den Punkt ausgewählt an welchem das neue Bild oder Video angezeigt werden soll, dann müssen die Werte der x- und y-Koordinaten notiert werden.

Des Weiteren sind in der Ansicht auch die Sprachauswahlmöglichkeiten sichtbar. Fährt der Besucher auf das POI mit der Deutschen Flagge, dann wird der Inhalt aller anderen POI's auf Deutsch angezeigt. Fährt der Besucher auf die Britische Flagge, werden die Inhalte aller POI's auf Englisch angezeigt. Daneben, als drittes POI, befindet sich das Impressum, welches in der gewählten Sprache erscheint, wenn der Besucher diesen POI anvisiert.

Sobald eines dieser POI anvisiert wird - dieses sich also im Mittelpunkt des Sichtfensters befindet - wird der Radium des POI's größer und der Text oder das Video (Video wird automatisch abgespielt, der Besucher muss nicht mehr auf Start drücken) werden angezeigt. Will der Besucher das ausgewählte POI wieder verlassen, muss er das Fernrohr bewegen und den Punkt verlassen. So gelangt er wieder zu der Karte oder Landschaft.

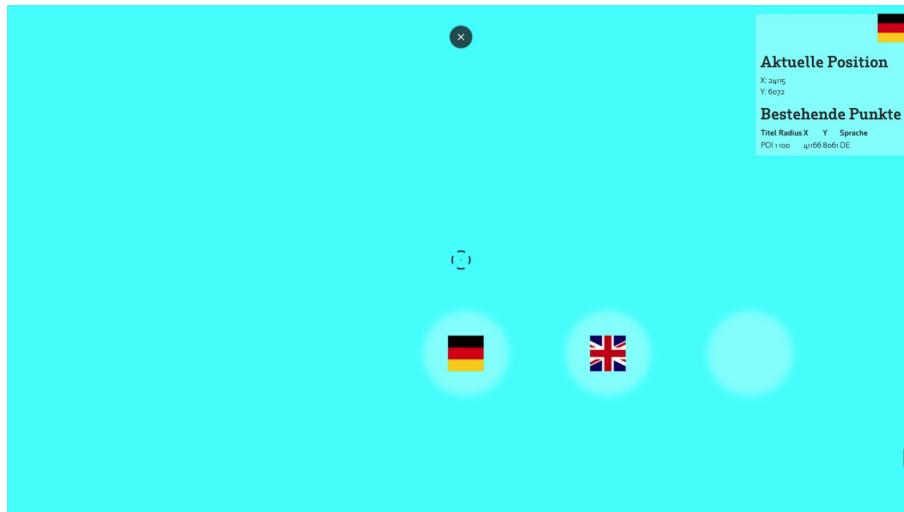


Abbildung 50: Kuratorenkästchen in der oberen rechten Ecke

### 7.1.2 Anlegen eines neuen Kartenelements

Als nächstes wählt man aus der dunkelblauen Leiste „Neu“ aus. Hier kann ein neues Kartenelement hinzugefügt werden. Als erstes wird die gewünschte Sprache ausgewählt.

Die beiden Überschriften werden nur benötigt, wenn es sich um einen Texttyp (also zum Beispiel ein Bild und dazu ein Text zum Lesen) handelt. Zum Texttyp gab es keine Designvorlage, dies wurde lediglich Vollständigkeit halber implementiert, grundsätzlich ist die Fernrohr-Applikation dafür da, Fullscreen Videos abzuspielen. Sollte ein Texttyp verlangt werden, muss das entsprechende Design implementiert werden.

Bei Videos reicht nur eine Überschrift. Als nächstes muss die Position eingetragen werden. Hier müssen die zuvor notierten x- und y-Koordinaten aus dem Kuratorenkästchen eingetragen werden (siehe Abbildung 51). Handelt es sich um ein Fullscreen Video, dann muss das Häckchen daneben gesetzt werden. Sollte es sich um einen Texttyp handeln, dann können optional noch Medien hinzugefügt werden.

### 7.1.3 Größe (Radius) der POI's

Die Größe der POI's muss beim Anlegen eines neuen Kartenelements angegeben werden. Hier muss geschaut und ausprobiert werden, welche Größe als passend empfunden wird. Je größer die Zahl, desto größer wird der Punkt auf der Karte angezeigt.

### 7.1.4 Erstellung des Impressums für die Fernrohr-Applikation

Das Impressum ist in den Einstellungen der Fernrohr-Applikation zu finden. Dazu muss aus der dunkelblauen Leiste auf „Einstellungen“ geklickt werden (siehe Abbildung 52). Hier kann der Text des Impressums sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch eingegeben werden. Nach dem Befüllen müssen die Daten gespeichert werden.

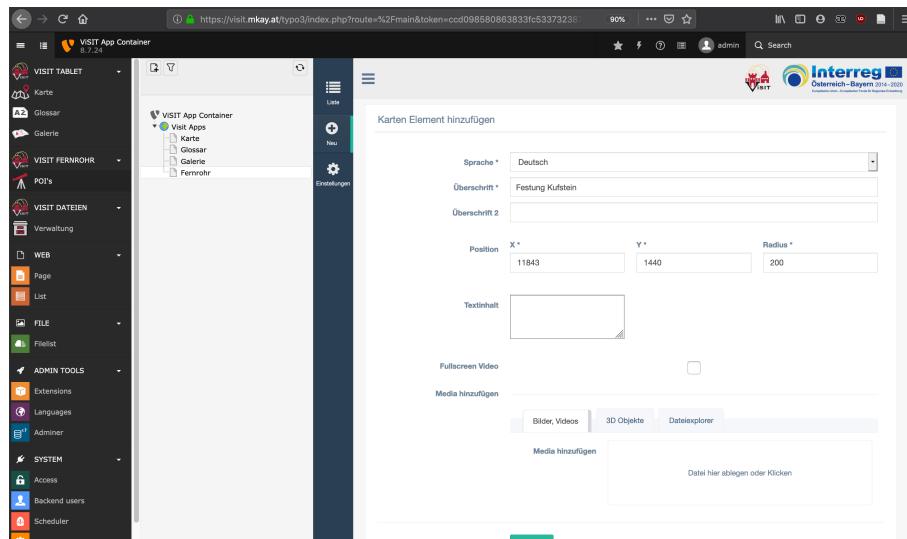


Abbildung 51: Eintragen der x- und y-Koordinaten des neuen POI

### 7.1.5 Ansicht der Benutzer des Fernrohrs ohne des Kuratorenkästchens

Für das Einpflegen der Daten war der Kuratorenmodus in den Fernrohr Einstellungen aktiviert. Ist man mit dem Einpflegen der Daten fertig und möchte die Ansicht haben, die die Benutzer haben werden, dann muss anschließend das Häckchen vom Kuratorenmodus entfernt werden. Dies ist wieder in den Einstellungen des Fernrohrs zu finden. Nach der Entfernung des Häckchens kann die Seite mittels Rechtsklick auf „Fernrohr“ und der Auswahl „Show“ im Browser angezeigt werden. Jetzt ist das Kuratorenkästchen nicht mehr zu sehen, stattdessen befindet sich die Flagge der ausgewählten Sprache im oberen rechten Eck.

## 7.2 Einrichtung des Fernrohrs durch TYPO3-Administratoren

Die Einrichtung des Fernrohrs kann nur durch den TYPO3-Administrator erfolgen.

Dazu als ersten Schritt das Fernrohr im Seitenbaum auswählen und dann in der Modulleiste links unter der Obergruppe WEB „List“ auswählen. Danach im Page Content-Kästchen das Stiftsymbol „Edit record“ auswählen (siehe Abbildung 52 rot eingerahmtes Symbol). Im Arbeitsbereich erscheint „Edit Page Content on page „Fernrohr““, hier im Raster die „Plugins“ auswählen (siehe Abbildung 53 rot eingerahmter Bereich). Jetzt muss noch der Debugmodus aktiviert werden, dazu das Häckchen im entsprechenden Kästchen setzen (siehe Abbildung 53 blau eingerahmt). Im nächsten Schritt muss der aktivierte Debugmodus gespeichert werden. Dies geschieht mit einem Klick auf das Disketten-Symbol im oberen Teil des Arbeitsbereichs (siehe Abbildung 53 grün eingerahmt).

Wenn jetzt die Web-Ansicht über Rechtsklick auf Fernrohr im Seitenbaum und „Show“ (siehe Abbildung 54) geöffnet wird, dann wird rechts oben ein großes Kästchen mit einigen Daten sichtbar (siehe Abbildung 55, der blaue Hintergrund ist im Produktivbetrieb eine Landkarte oder Landschaft).

Erklärungen zu den einzelnen Werten:

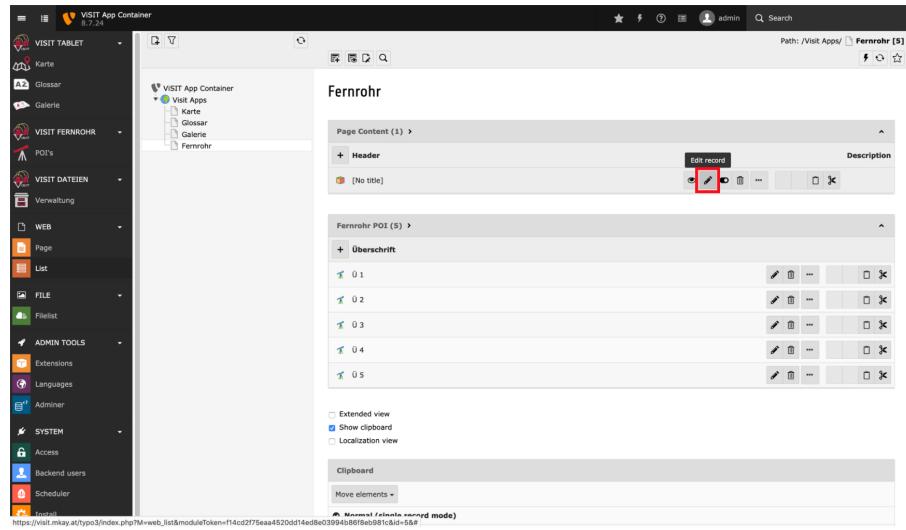


Abbildung 52: Einstellungen des Fernrohrs

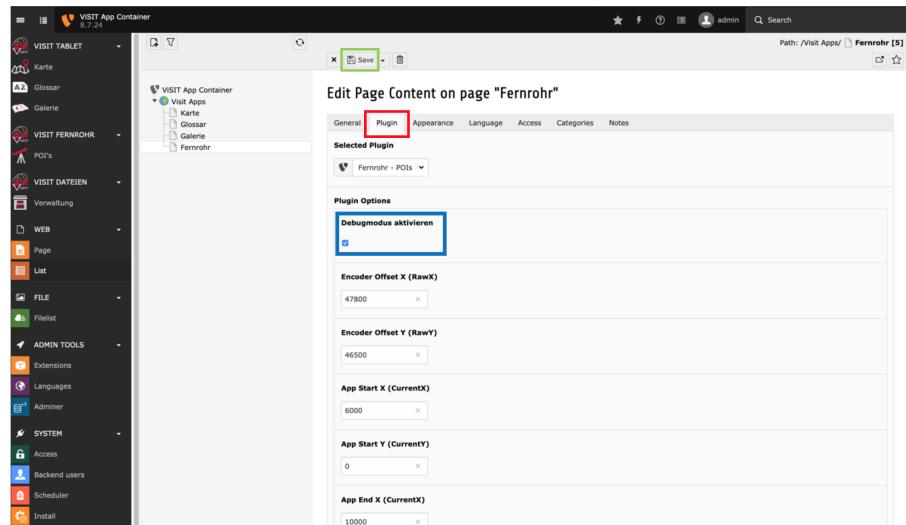


Abbildung 53: Das Plugin des Fernrohrs

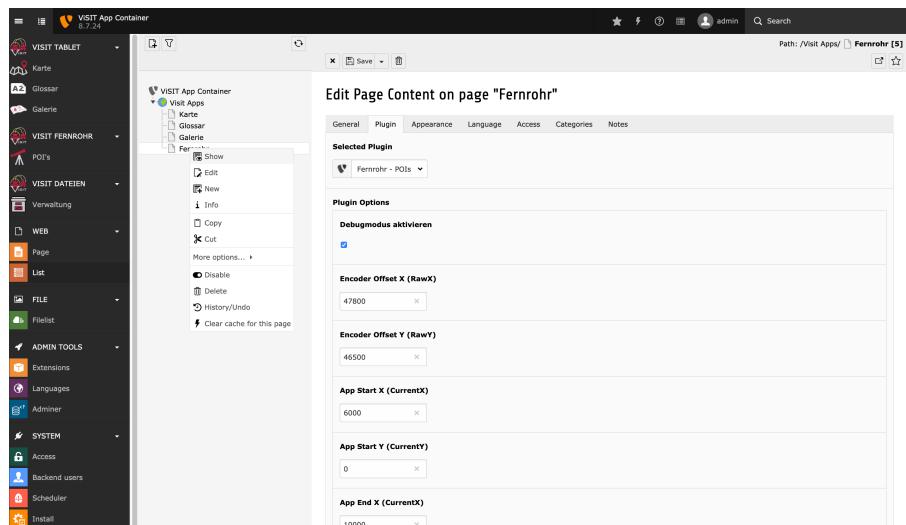


Abbildung 54: Web-Ansicht öffnen

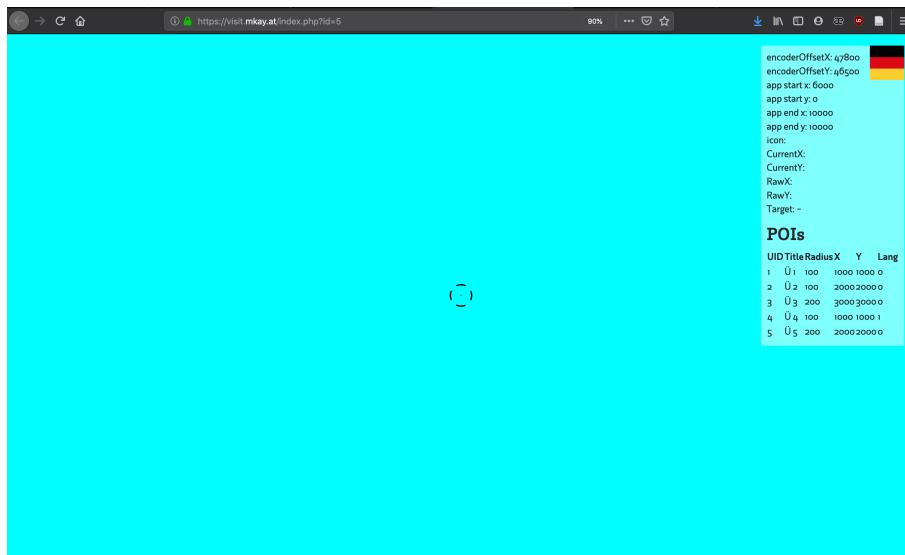


Abbildung 55: Web-Ansicht der Fernrohr-Webseite im aktivierten Debugmodus

### 7.2.1 Encoder Offset X (RawX) und Encoder Offset Y (RawY)

Die **Raw-Werte** geben die absolute Position des Drehgebers an. Diese Drehgeber sind mechanisch mit dem Fernrohrkopf verbunden und ermitteln die momentane Ausrichtung des Kopfes. Es wird die vertikale Position als X und die horizontale Position als Y erfasst. Die Werte sind abnehmend bei einer Rotation gegen den Uhrzeigersinn und Bewegung nach oben. Da die Verbindung zwischen Drehgeber und Kopf varriieren kann, sind die initialen Werte der Drehgeber nicht aussagekräftig. Um eine einfache Handhabung zu ermöglichen, können diese Werte genullt werden - links oben sollte sich dann der Nullpunkt befinden. Um diese Raw-Werte zu nullen wird ein Offset angewendet. Dieser Offset wird von den tatsächlichen Drehgeberwerten (Raw) subtrahiert.

Später werden die Werte auf Null gesetzt, damit es einfacher wird, mit den Werten zu arbeiten. Somit sind bei der weiteren Arbeit ganz oben links die Koordinaten 0/0.

#### Zum Eintragen der Werte:

Von dem in dem Kästchen (siehe Abbildung 55) angegebenen **RawX-Wert** muss zirka 1000 abgezogen werden. Dies ist aus dem Grund, dass das Fernrohr noch ein kleines Stück nach oben und links gedrückt werden kann. Sollte der **RawX-Wert** zum Beispiel 42162 sein, dann sollte 41000 in den Plugin-Optionen im Backend eingetragen werden (siehe Abbildung 56, blau eingerahmt).

Das gleiche wird mit dem **Raw-Y** gemacht. Sollte **Raw-Y** zum Beispiel 11623 sein, dann wird 11000 in die Plugin-Optionen eingetragen.

### 7.2.2 App Start X (CurrentX) und App Start Y (CurrentY)

**App Start X** und **App Start Y** geben den oberen linken Wert an, wo die Applikation anfängt. Das Fernrohr lässt einen Bewegungsradius von 180 Grad zu, für die Applikation werden jedoch nicht die vollen 180 Grad ausgenutzt sondern zum Beispiel 90 Grad. Mit den Werten **App Start X** und **App Start Y** gibt man den Startpunkt der Applikation an. Es sind also die Koordinaten von dem oberen linken Eck, wo die Landkarte oder Landschaft beginnen soll. Der entsprechende Wert muss im

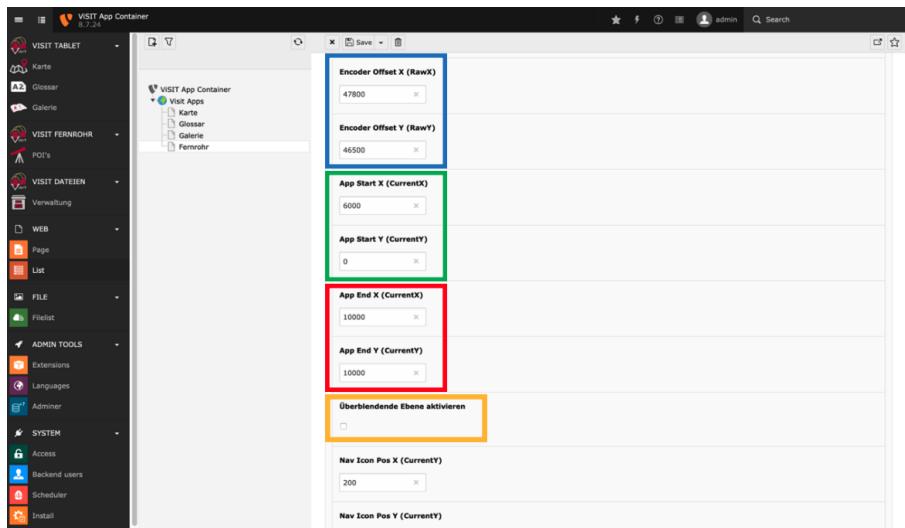


Abbildung 56: Einzutragende Daten in den Plugin Optionen

Backend in den Plugin Optionen eingetragen werden (siehe Abbildung 56, grün eingerahmt).

#### 7.2.3 *App End X (CurrentX) und App End Y (CurrentY)*

Wie bei App Start X und Y der Anfang der Applikation angegeben wurde, so muss auch das untere rechte Eck, also das Ende der Applikation angegeben werden. Das Ende der Applikation wird mit dem **App End X** und **App End Y** angegeben. Diese Werte müssen ebenfalls im Backend eingetragen werden (siehe Abbildung 56, rot eingerahmt).

Durch die Angabe der **App Start X und Y-Werte** und der **App End X und Y-Werte** entsteht ein Rechteck zwischen den Koordinaten, in welchem die Landkarte oder Landschaft angezeigt wird.

#### 7.2.4 *Überblendende Ebene aktivieren*

Das Bild, wenn durch das Fernrohr geschaut wird, besteht aus zwei Lagen. Die erste Lage ist die Landkarte oder Landschaft. Auf dieser ersten Lage kann eine zweite Lage (ein sogenanntes Overlay) gelegt werden. Bei dem Overlay handelt es sich um die Icons für die Sprache und das Impressum. Wird hier das Häckchen gesetzt, so werden die Icons über den POI's sichtbar (siehe Abbildung 56, orange eingerahmt).

Ist zusätzlich der Debugmodus aktiviert, so wird der Bereich der Applikation angezeigt.

#### 7.2.5 *Navigation Icons*

Bei den **Navigation Icons** handelt es sich um die Sprachauswahl (Deutsch oder Englisch) und das Impressum. Sofern keine speziellen Icons verlangt werden, werden für die Sprache (die deutsche und die britische Flagge) und das Impressum (Umriss einer Burg) **default Icons** verwendet. Die Icons können jederzeit in den Fernrohr Plugin Optionen ausgetauscht werden (siehe Abbildung 57, blau eingerahmt).

#### 7.2.6 *Nav Icon Pos X (CurrentX) und Nav Icon Pos Y (CurrentY)*

Die Lage dieser Navigation Icons wird über die Werte **Nav Icon Pos X (CurrentX)** und **Nav Icon Pos Y (CurrentY)** angegeben. Diese geben den oberen linken Punkt in dem Bereich der Applikation an.

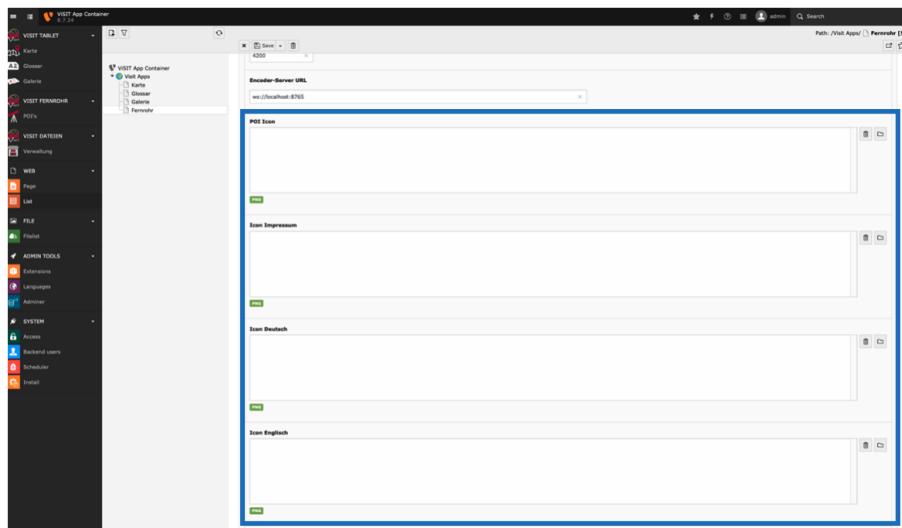


Abbildung 57: Icons für die Sprachauswahl und das Impressum

### 7.2.7 *Board Size X (px) und Board Size Y (px)*

Die **Board Size** gibt die Größe der Landkarte oder Landschaft in Pixel an (siehe Abbildung 58, blau eingerahmt). Damit kann die Geschwindigkeit, wie schnell sich die POI's beim Bewegen des Fernrohrkopfes bewegen, eingestellt werden. Wird zum Beispiel das Fernrohr nach links geschwenkt, dann bewegen sie die POI's nach rechts. Wird nach oben geschwenkt, dann bewegen sich die POI's nach unten. Wie schnell sich diese Punkte bewegen, kann über die Board Size eingestellt werden.

Je kleiner die Board Size, desto langsamer bewegen sie die POI's. Bei einer sehr kleinen Zahl (zum Beispiel 300x150 px) erscheinen die POI's fast statisch, auch wenn das Fernrohr geschwenkt wird, bewegen sich die POI's kaum.

Wird eine zu große Board Size gewählt (zum Beispiel 30000x15000 px), dann bewirkt ein kleiner Schwenker des Fernrohrkopfes bereits eine sehr schnelle Bewegung der POI's und es wird schwer sein, die POI's zu treffen.

Hier muss ausprobiert werden, welche Board Size-Größe Sinn macht und mit der Rotation der physischen Welt übereinstimmt. Die POI's sollten nicht zu statisch sein aber sich auch nicht zu schnell bewegen, da die Besucher sonst Schwierigkeiten haben werden, die POI's zu finden und zu treffen.

### 7.2.8 *Encoder-Server URL*

Die **Encoder-Server URL** ist die Adresse, wo sich der Server für die Drehgeber befindet. Da der Drehgeber sehr hardwarenah ist, wurde ein eigener Server zum Auslesen der Daten erstellt, welcher der Web-Applikation die ausgelesenen Werte zur Verfügung stellt. Die Fernrohr-Applikation verbindet sich zum Server und stellt der Applikation in weiterer Folge die RawX- und RawY-Werte zur Verfügung.

Läuft der Server lokal, dann wird hier die localhost-Adresse eingetragen (siehe Abbildung 58, rot eingerahmt).

### 7.2.9 *Spezial POI - Größe (px)*

Mit **Spezial POI - Größe (px)** wird der Durchmesser der drei Navigationspunkte (Deutsch, Englisch, Impressum), welche ausgewählt werden können, in Pixel eingegeben (siehe Abbildung 59). Je kleiner die Zahl, desto kleiner erscheinen die einzelnen POI's durch das Fernrohr, je größer die Zahl, desto größer sind die POI's. Hier

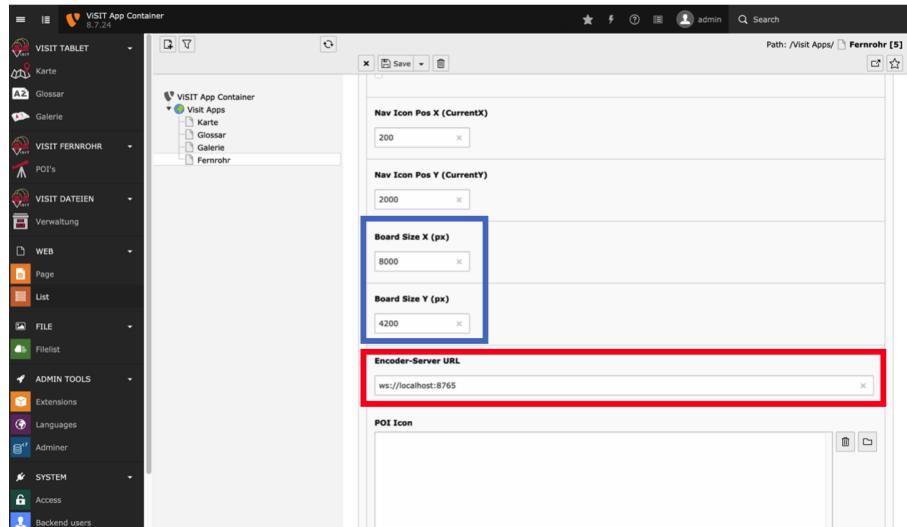


Abbildung 58: Board Size in Pixel und Encoder-Server URL

muss ein wenig ausprobiert werden, welche Größe für die POI's am besten geeignet ist.

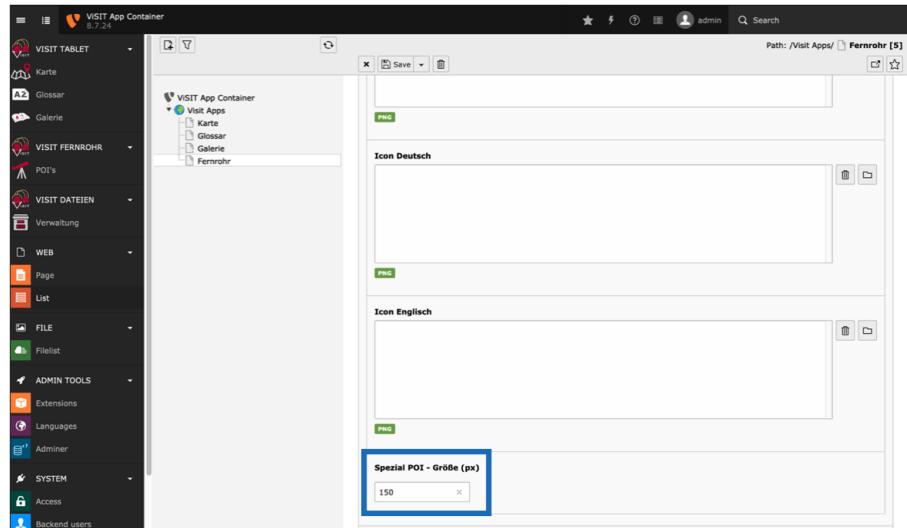


Abbildung 59: Durchmesser der POI's in Pixel

## 8 DATEIVERWALTUNG

### 8.1 Zugangsdaten zum Dateimanagement

Das Dateimanagement ist eine Applikation, mit der die Daten in der ViSIT Medien-Datenbank verwaltet werden können. Die Verwaltung befindet sich im TYPO3 Backend. Dafür müssen zuerst aus der Modulleiste die „Extensions“ ausgewählt werden. In weiterer Folge kann im Hauptfenster die Visit App gefunden werden. Durch einen Klick darauf kommt man zu den Einstellungen (siehe Abbildung 60). Diese Einstellungen sind im ganzen System gleich.

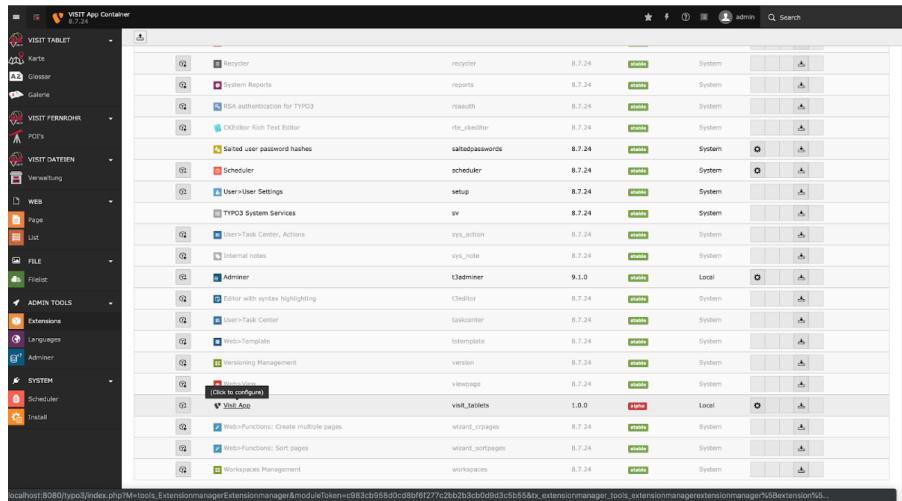


Abbildung 60: Einstellung der ViSIT App Extension

Diese Login Daten sind sensibel, da sie Zugang zum Peer-to-Peer-Netzwerk geben, deshalb sind sie nicht im Docker angeführt. Sie bekommen diese Zugangsdaten (API User, Password for API User sowie die Syncthing Master ID) entweder von der betreuenden Firma oder von einem anderen ViSIT-Partner (siehe Abbildung 61).

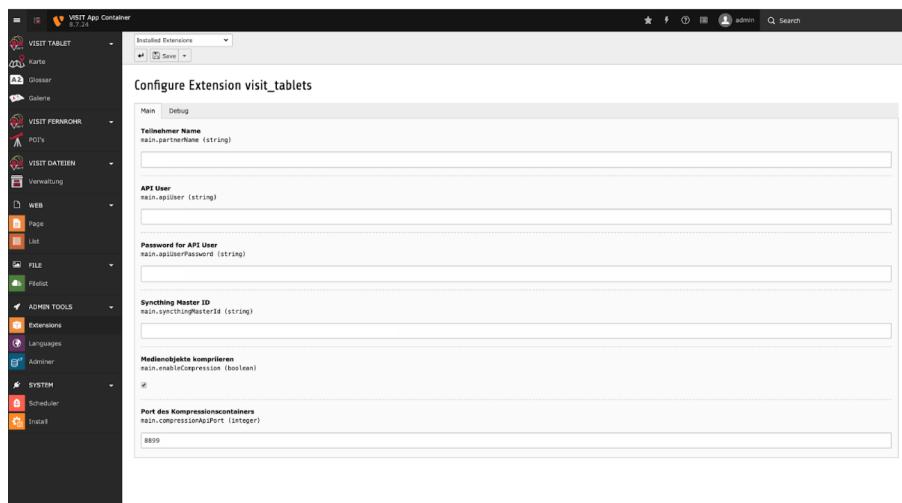


Abbildung 61: ViSIT App Extensions

Ist aber ein ViSIT-Partner nicht am Hochladen von Dateien interessiert, dann werden die Zugangsdaten zum Dateisystem nicht benötigt.

## 8.2 ViSIT-Partner-Liste

Um zu sehen, welche Partner Zugriff zum Peer-to-Peer-Netzwerk haben, muss zuerst aus der Modulleiste unter VISIT DATEIEN die „Verwaltung“ ausgewählt werden. In weiterer Folge aus der dunkelblauen Leiste die „Partner Liste“ auswählen. Hier sind alle ViSIT-Partner, die Zugang zum Dateiverwaltungssystem haben, aufgelistet.

Diese Partner haben Zugriff auf die bereits abgelegten Dateien in der Mediendatenbank im Peer-to-Peer-Netzwerk. Diese Dateien können in weiterer Folge beim Anlegen von Objekten ausgewählt werden. Ist eine benötigte Datei noch nicht vorhanden, so muss sie in die Datenbank eingepflegt werden. Dies geschieht über „Verwaltung“ und dann „Datei hochladen“.

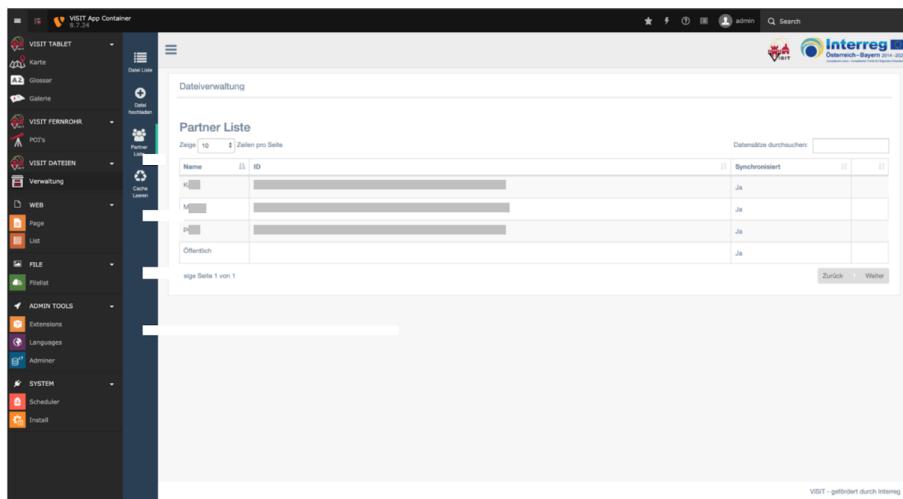


Abbildung 62: Ansicht der ViSIT-Partner mit Zugang zur Mediendatenbank im Peer-to-Peer-Netzwerk

In der Abbildung 62 ist ersichtlich, dass es drei Benutzer gibt, die Zugriff auf die Mediendatenbank haben (K\*\*\*, M\*\*\* und P\*\*\*), im Feld ID ist ihre ViSIT-Zugangs-ID ebenfalls ersichtlich. Die einzelnen Partner sind im Grunde nur Verzeichnisse mit Namen und der entsprechenden Partner-ID. Der Benutzer „Öffentlich“ ist ein öffentliches Verzeichnis, er besitzt keine ID, er entspricht sozusagen einem virtuellen Benutzer und ist nur aus organisatorischen Gründen angeführt.

## 8.3 Upload von 3D-Objekten und Bildern, Videos und anderen Dateien

Damit eine Datei in die Datenbank geladen werden kann, muss zuerst in der Modulleiste unter der Obergruppe VISIT DATEIEN die „Verwaltung“ ausgewählt werden. Danach erscheint im Hauptfenster die „Datei Liste“ über alle bereits verfügbaren Dateien (siehe Abbildung 63). Der Zugriffsmodifikator der bereits hochgeladenen Dateien kann entweder *public*, *visit* oder *private* sein.

Zugriff *public* bedeutet, dass jeder diese Datei sehen und verwenden kann. Bei Zugriff *visit* hat jeder ViSIT-Partner Zugang zu der Datei, wohingegen Zugriff *private* nur für die eine Installation zugänglich ist.

Die Dateien mit dem Zugriffsmodifikator *public* und *visit* können mit einem Klick auf das blaue Downloadsymbol in der entsprechenden Zeile heruntergeladen werden.

Abbildung 63: Ansicht der bereits verfügbaren Dateien in der Dateiliste

#### 8.4 Hochladen von Dateien

Für das Hochladen eines Medienobjekts ist das Ausfüllen des Titels, des Urhebers, die ViSIT Partner ID sowie der ViSIT Partner Name zwingend erforderlich. Die „Beschreibung“ sowie „Hochgeladen von“ sind optional.

Im nächsten Schritt muss der Dateipfad für die Datei (entweder 3D Objekt oder Bild, Video und weitere Dateien) angegeben werden.

Als nächstes muss die Datei einem bereits angelegten Objekt (Entität) zugeordnet werden. Dies wird in der rechten Spalte des Hauptfensters gemacht. Hier sieht man die Visit Database, hier muss das entsprechende Objekt ausgewählt werden. Klickt man beispielsweise auf „Place“, dann öffnen sich alle bereits angelegten Orte, aus diesen kann dann ein Ort ausgewählt werden. Wird ein Ort ausgewählt, dann erscheinen die Detailinformationen zu diesem in der gleichen Spalte.

Hat man zufällig ein falsches Objekt ausgewählt, kann mittels Klick entweder auf das Burger-Menü rechts neben Visit Database geklickt werden und dann „Navigate“ ausgewählt werden oder unter Visit Database im Breadcrumb-Menü auf „Navigate“ klicken, dann kommt man ebenfalls zur Übersicht.

Wurde das korrekte Objekt gefunden, dann können die Daten übernommen werden. Dies geschieht mittels Klick auf „Daten übernehmen“ (siehe Abbildung 64). Nach dem Klick wird das Feld oben rechts bei „Gewählte Entität\*“ automatisch ausgefüllt. Danach kann das Objekt zur ViSIT Datenbank hinzugefügt werden. Dies geschieht mittels Klick auf „Medienobjekt zur ViSIT Datenbank hinzufügen“. Danach kommen zwei Meldungen, einerseits eine Meldung, dass die Kompression des Medienobjektes erfolgreich gestartet wurde und dass die Datei erfolgreich hinzugefügt wurde (siehe Abbildung 65).

Nachdem die Datei in der ViSIT Datenbank gespeichert wurde, kann sie in der Dateiliste angesehen werden (siehe Abbildung 66). Der Zugriff auf die hochgeladene Datei ist per default immer *private*. Will man die Datei verwenden, muss sie zuerst heruntergeladen werden. Dies geschieht mit einem Klick auf das blaue Download-Symbol, jetzt ist die Datei lokal gespeichert. Falls ein Partner diese Datei löschen sollte, bleibt die lokale Kopie gespeichert.

Dateien Hinzufügen  
Sie können hier Medien in die VISIT Datenbank eingeben.

Daten zum Medienobjekt angeben

Titel \* Hogwarts  
Beschreibung Hogwarts in the Universal Studios  
Urheber \* Paula  
Hochgeladen von Paula  
VISIT Partner ID \*  
VISIT Partner Name \*

3D Objekte Bilder, Videos und weitere Dateien

Datei \* Datei auswählen hogwarts.jpg

Betroffene Entität suchen und auswählen  
Geachte Entität: http://visit.de/data/Robot/398294

Visit Database Home Find Navigate Create Log in  
Navigate / Place / Innsbruck

Innsbruck

Ortsname Innsbruck Anzahl an assoziierten Multimedialisten 1  
Search q

Powered by Drupal Contact  
Daten übernehmen

Medien Objekt zur VISIT Datenbank hinzufügen

Abbildung 64: Ansicht des ausgefüllten Formulars für den Datei-Upload

Dateiverwaltung

Die Kompression des Medien Objektes wurde erfolgreich gestartet!

Das Objekt http://visit.de/398294/74298ff8f8-40ee-8bb8-33284d9ff1f1 origin.jpg erfolgreich hochgeladen

Dateien Hinzufügen  
Sie können hier Medien in die VISIT Datenbank eingeben.

Daten zum Medienobjekt angeben

Titel \* Titel  
Beschreibung Beschreibung  
Urheber \* Name des Rechteinhabers  
Hochgeladen von Mitarbeiter Name  
VISIT Partner ID \*  
VISIT Partner Name \*

3D Objekte Bilder, Videos und weitere Dateien

ORU Datei \* Datei auswählen Keine ausgewählt  
MTL Datei \* Datei auswählen Keine ausgewählt  
Textur Datei \* Datei auswählen Keine ausgewählt

Betroffene Entität suchen und auswählen  
Geachte Entität:

Visit Database Home Find Navigate Create Log in  
Navigate

Name Activity Architecture GND\_Person Group Institution Object Person Place Reference

Interreg Österreich-Bayern 2014-2020

Abbildung 65: Bestätigungenachrichten nach einem erfolgreichen Upload

Dateiverwaltung

Zeigt 10 Zellen pro Seite  
Datenätze durchsuchen:

Titel	Beschreibung	Urheber	Datenbank Objekt	Kompressionen
Hogwarts	Hogwarts in the Universal Studios	Paula		Bez. Zugriff Erstellt Original private 04.06.2019 13:34
Teller	Holzsteller	FHK	Passauer Stadtbild	Bez. Zugriff Erstellt Original public 09.05.2019 08:50
Teller 123	Beschreibung 123	Kris		Bez. Zugriff Erstellt 5000 visit 22.05.2019 13:46 20000 private 22.05.2019 13:46 500 private 22.05.2019 13:46 Original private 22.05.2019 13:46 1000 public 22.05.2019 13:46
Teller2		FHK	Legende des heiligen Georg	Bez. Zugriff Erstellt Original visit 09.05.2019 11:44
Title test		FHK	Passauer Stadtbild	

Abbildung 66: Hochgeladene Datei in der Listenübersicht

## 8.5 Veröffentlichung einer Datei im ViSIT-Netzwerk

Wenn eine Datei hochgeladen wurde, welche für alle ViSIT-Partner zur Verfügung stehen soll, dann muss diese Datei explizit freigegeben beziehungsweise veröffentlicht werden. Dies kann in der Dateiverwaltung (Datei Liste) gemacht werden. Für Zugriff *public*, das heißt, dass jeder Zugriff auf die Datei hat, muss bei der entsprechenden Datei das orange Weltkugel-Symbol angeklickt werden (siehe Abbildung 66, rot eingerahmt). Soll die Datei hingegen nur für die ViSIT-Partner sichtbar sein - Zugriff *visit* - dann muss auf das grüne Symbol geklickt werden (siehe Abbildung 66, blau eingerahmt).

## 9 UPDATE-PROZESS

Ob ein Update verfügbar ist, kann im GitHub-Repository des Projekts unter Commits <https://github.com/VisIT-Dev/appbundle/commits/master> eingesehen werden. Sollte ein Update fällig sein, da ein Commit kürzlich stattfand, dann gibt es zwei Möglichkeiten, dieses durchzuführen.

Vor jedem Update muss immer ein Backup vom kompletten Webspace, dies beinhaltet die Datenbank sowie alle Dateien, gemacht werden.

### 9.1 Update von Programmdateien

Programmdateien können leicht manuell über „Run Task“ im Scheduler des Backends aktualisiert werden. Dazu in der Modulleiste unter SYSTEM den „Scheduler“ auswählen (siehe Abbildung 67). Im Arbeitsbereich sieht man die „Scheduled Tasks“ und in der ersten Zeile befindet sich die App, die upgedated werden kann. Hier werden alle Änderungen vom oben genannten GitHub Repository heruntergeladen. Unter „Last Execution“ (siehe Abbildung 67, blau eingerahmt) wird das Datum des letzten Updates angezeigt. Ist dieses Datum älter als das Datum des letzten Commits, dann kann ein Update vorgenommen werden (siehe Abbildung 68, rot eingerahmtes Datum).

Dazu muss das ganz rechts in der entsprechenden Zeile befindliche Play-Symbol „Run task“ angeklickt werden (siehe Abbildung 67, rot eingerahmt). Danach sollte der Cache der gesamten Webseite (Front- und Backend) gelöscht werden. Dazu das Blitz-Symbol (siehe Abbildung 69 gelb eingerahmt) in der Kopfzeile auswählen und den roten Blitz „Flush all caches“ (siehe Abbildung 69, rot eingerahmt) anklicken.

Jetzt sollte die Applikation wieder auf dem neuesten Stand sein.

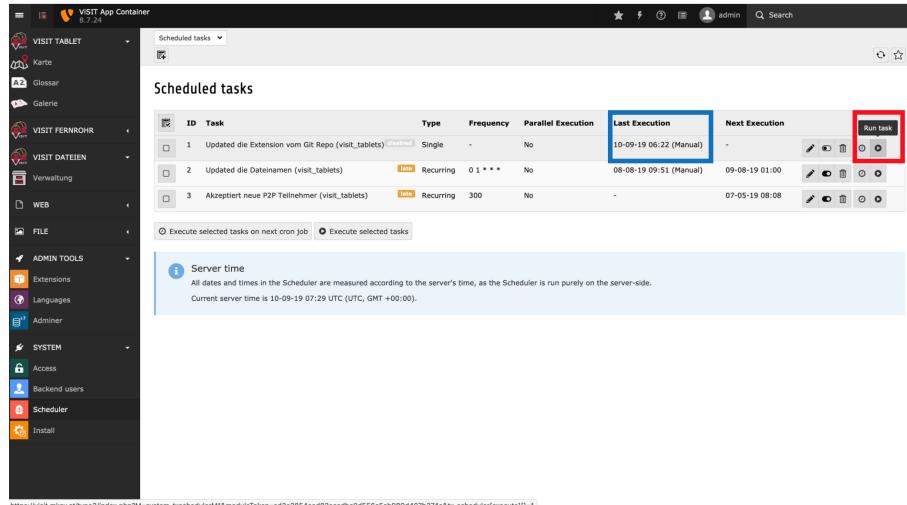


Abbildung 67: Scheduler und geplante Tasks

### 9.2 Datenbank Update

Sollte nach dem oben genannten Update über „Run task“ und Cache leeren die Applikation nicht funktionieren oder es handelte sich bei dem Update um ein Datenbank-Update, dann muss zuerst die Visit App-Extension deaktiviert und wieder aktiviert werden.

Die Extensions befinden sich in der Modulleiste unter ADMIN TOOLS. Danach im Arbeitsbereich hinunter scrollen bis zur Visit App (siehe Abbildung 70, blau ein-

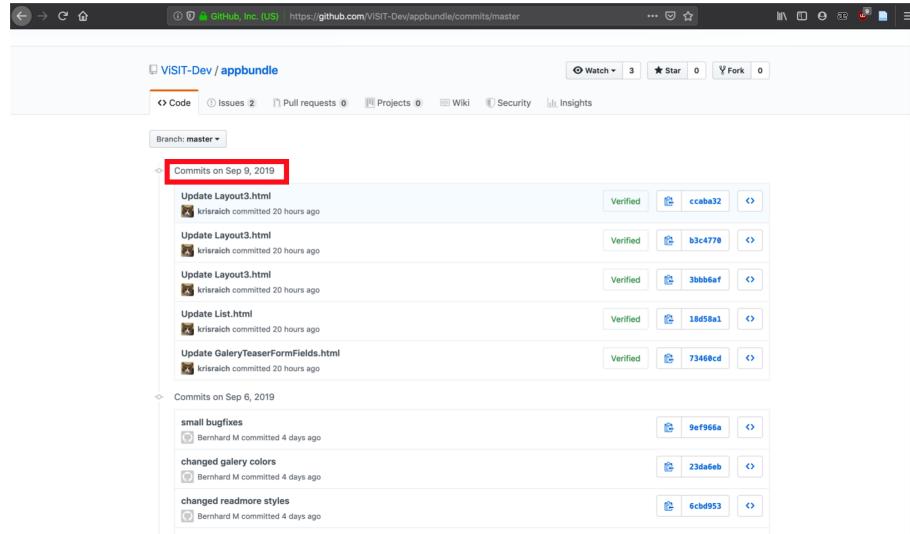


Abbildung 68: Commits im GitHub Repository

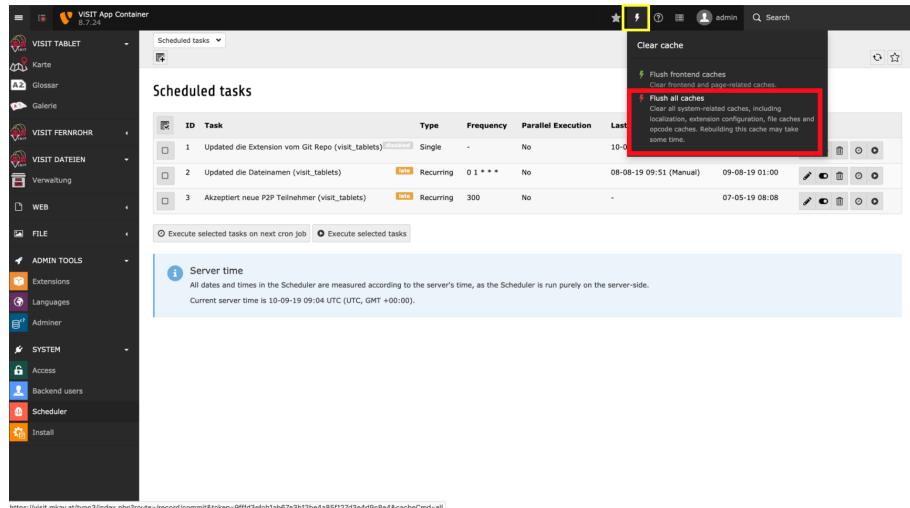


Abbildung 69: Cache leeren

gerahmte Zeile). Im nächsten Schritt muss diese Extension kurz deaktiviert werden, dies passiert mittels Klick auf das Würfelsymbol ganz links in der Zeile (siehe Abbildung 70, rot eingerahmt). Nach kurzer Zeit kann die Extension auch wieder mit einem Klick auf das Würfelsymbol aktiviert werden.

Danach sollten die Applikationen wieder funktionieren und auf dem neuesten Stand sein.

### 9.3 Backup Plan

Sollten die beiden oben beschriebenen Update-Vorgänge scheitern, dann muss das Backup wiederhergestellt werden damit die Applikationen weiterhin funktionsfähig sind. Danach bitte den Support anrufen und abklären, warum das Update fehlgeschlagen ist.

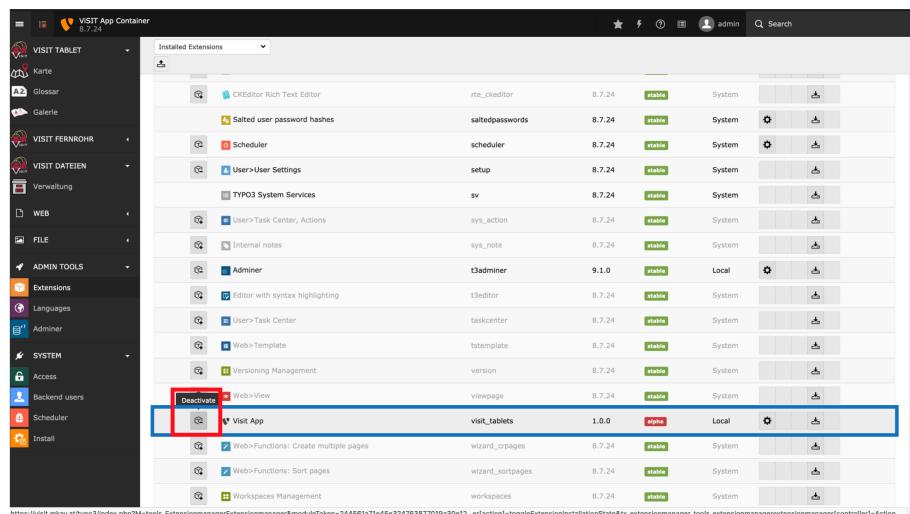


Abbildung 70: Visit App-Extension deaktivieren und wieder aktivieren

## 10 KOMPRESSION

### 10.1 Motivation

Unabhängig davon, ob man eine Ausstellung in einem Museum gestaltet oder eine Webseite erstellt, lässt sich fast jede für Besucher oder Benutzer konzipierte Darstellung durch den Einsatz von Bildern aufwerten. Dieses lässt sich durch den Einsatz von 3D-Modellen, mit welchen der Benutzer durch Drehen, Zoomen, etc. interagieren kann, noch deutlich steigern. Abgesehen davon, dass dies in einer Ausstellung nur durch den Einsatz von Rechnern, wie beispielsweise von Tablets, möglich ist, sind damit jedoch einige technische Herausforderungen verbunden.

Einerseits erwartet der Benutzer ein möglichst realistisches Erlebnis, was nur durch hochauflöste 3D-Modelle und den damit einhergehenden großen Datenmengen möglich ist. Dennoch soll das Modell möglichst ohne Latenz angezeigt werden und flüssige Interaktion erlauben. Soll die Darstellung darüber hinaus auf einem mobilen Endgerät des Benutzers, wie beispielsweise einem Smartphone, stattfinden, das einerseits nur eingeschränkte Rechenkapazität bietet und auf das andererseits die gesamten Daten für jeden Benutzer separat übertragen werden müssen, entsteht hier ein Gegensatz, für den ein geeigneter Kompromis zu finden ist.

Dieser Kompromis besteht darin, die 3D-Modelle nicht in der höchsten verfügbaren Auflösung dem Benutzer darzustellen, sondern in einer dem Anwendungsfall und dem Endgerät angemessenen Größe. Beispielsweise ist für eine ansprechende Anzeige auf einem Smartphone-Bildschirm eine geringere Auflösung notwendig als auf der Workstation eines Museumsmitarbeiters mit entsprechend großem Bildschirm, die auch dementsprechend leistungsfähig ist, und über welche dieser Mitarbeiter das angezeigte Objekt erforschen möchte. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, die gespeicherten 3D-Modelle in verschiedenen Auflösungen in der Medien-Datenbank bereit zu halten, weshalb diese in der Regel beim Hochladen in die Datenbank automatisch komprimiert werden.

Die eben beschriebene Problematik tritt nicht nur bei 3D-Modellen auf, sondern auch bei herkömmlichen zweidimensionalen Bildern. Da auch solche Medien in der Medien-Datenbank gespeichert werden sollen, sind auch Bilddateien zu komprimieren, was sich sehr einfach durch das Verringern der Auflösung bewerkstelligen lässt. Von jedem hochgeladenen Bild werden also komprimierte Versionen in verschiedenen Auflösungsstufen erstellt, auf welche anschließend zugegriffen werden kann.

In diesem Kapitel wird nach einer kurzen Erläuterung der theoretischen Grundlagen auf die an die ViSIT-Medien-Datenbank angebundene Kompressions-Komponente und deren Voraussetzungen, ihre Funktionsweise, die Installation und die Bedienung, die über eine Web-Oberfläche erfolgt, eingegangen. Außerdem werden die zur Verfügung stehenden Konfigurationsoptionen eingehend erläutert. Abschließend wird die Schnittstelle (API), über welche die Kompressions-Komponente unabhängig von der dafür verfügbaren Web-Oberfläche oder der ViSIT-Medien-Datenbank angesprochen werden kann, spezifiziert.

### 10.2 Grundlagen

Bei 3D-Modellen gilt es grundsätzlich zwischen der Geometrie, durch welche die Form der Oberfläche eines Objekts beschrieben wird, und der Textur, durch welche die Färbung der Oberfläche ausgedrückt wird, zu unterscheiden. Während die Geometrie obligatorisch für ein 3D-Modell ist, muss nicht zwangsläufig eine Textur existieren. Nicht jedes Digitalisierungsverfahren ist in der Lage, Texturdaten zu erfassen, so beispielsweise ein Laserscanner. Im Folgenden werden Aufbau und Kompression dieser beiden Bestandteile eines 3D-Modells behandelt.

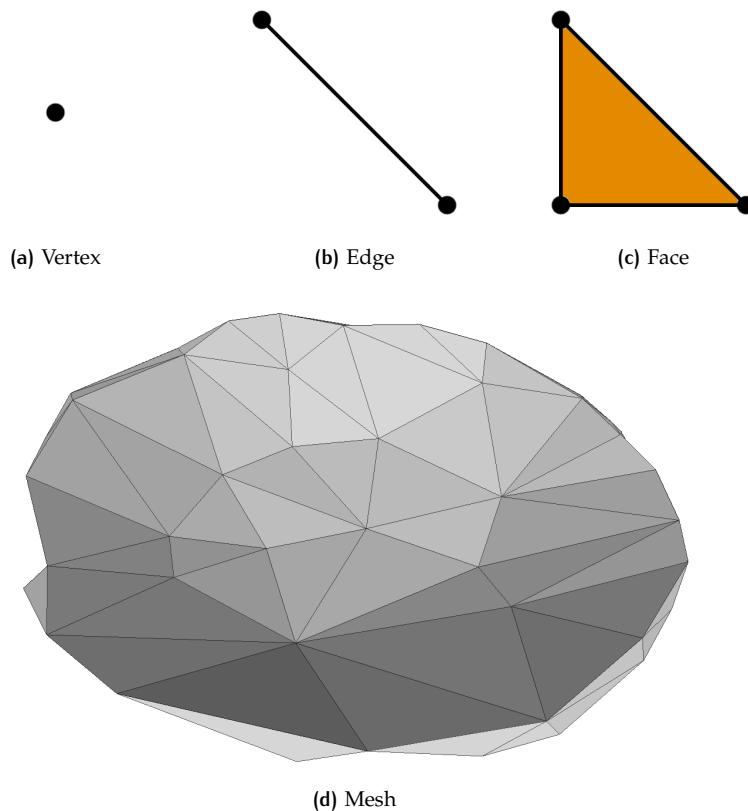


Abbildung 71: Grundlegende Elemente der Geometrie eines 3D-Modells

#### 10.2.1 Geometrie von 3D-Modellen

Herkömmliche 3D-Modelle, die ausschließlich die Oberfläche eines Objekts und nicht dessen Inneres beschreiben, bestehen aus mehreren Punkten im dreidimensionalen Raum, die *Vertices* genannt werden. Diese Punkte werden zu Flächen, den sogenannten *Faces* verbunden, wobei es sich hier in vielen Fällen um Dreiecke handelt. Die Anzahl der Ecken eines Faces wird als dessen *Ordnung* bezeichnet. Die Kanten dieser Flächen, die Verbindungen zwischen zwei Vertices darstellen, werden *Edges* genannt. Die Gesamtheit aller Vertices und Faces eines 3D-Modells wird auch als *Mesh* bezeichnet. Die soeben genannten Begriffe werden in Abbildung 71 grafisch dargestellt.

Während bei einfachen Dateiformaten, wie beispielsweise dem STL-Format<sup>1</sup>, für jedes Face die Koordinaten eines jeden Eckpunkts separat gespeichert werden, wird die dadurch verursachte Redundanz zum Beispiel bei OBJ-Dateien<sup>2</sup> vermieden, indem zunächst alle Vertices in Form der Koordinaten einmalig angegeben werden und anschließend bei der Definition der Faces auf diese Vertexdefinition indexbasiert zugegriffen wird.

Bei Meshes, die ein reales Objekt beschreiben, sollte dieser möglichst einer orientierbaren stetigen zweidimensionalen Mannigfaltigkeit, die in den dreidimensionalen Raum eingebettet ist, entsprechen [Bot+10, S. 3]. Dies hat zur Folge, dass für jeden Punkt im Raum eindeutig entschieden werden kann, ob er im Inneren oder im Äußeren des Objekts liegt. Dies impliziert beispielsweise, dass kein Edge Teil von mehr als zwei Faces sein kann. Jedoch sind auch an die Vertices bestimmte Bedingungen zu stellen, wobei für Details auf [Bot+10, S. 11f] verwiesen wird.

<sup>1</sup> [http://www.fabbers.com/tech/STL\\_Format](http://www.fabbers.com/tech/STL_Format)

<sup>2</sup> <http://www.martinreddy.net/gfx/3d/OBJ.spec>

### 10.2.2 Textur von 3D-Modellen

Die Textur eines 3D-Modells beschreibt dessen Färbung der Oberfläche, wodurch ihr eine äußerst wichtige Bedeutung für das visuelle Erlebnis beim Betrachten des Modells zukommt. Sie wird in der Regel getrennt von den eigentlichen Geometriedaten in einer separaten Bild-Datei gespeichert. Für jedes Face wird dann durch die sogenannten *Texturkoordinaten* festgelegt, welcher Ausschnitt des Textur-Bildes auf diesem Dreieck angezeigt wird. Pro Face werden also für jeden Eckpunkt zwei Werte gespeichert, durch welche eine eindeutige Position im Bild definiert wird. Da in der Regel bei den meisten Vertices alle angrenzenden Faces die gleichen Texturkoordinaten verwenden, wird dieses Paar von Werten beispielsweise bei OBJ-Dateien nur einmal gespeichert, worauf anschließend bei der Beschreibung der Faces indexbasiert zugegriffen wird.

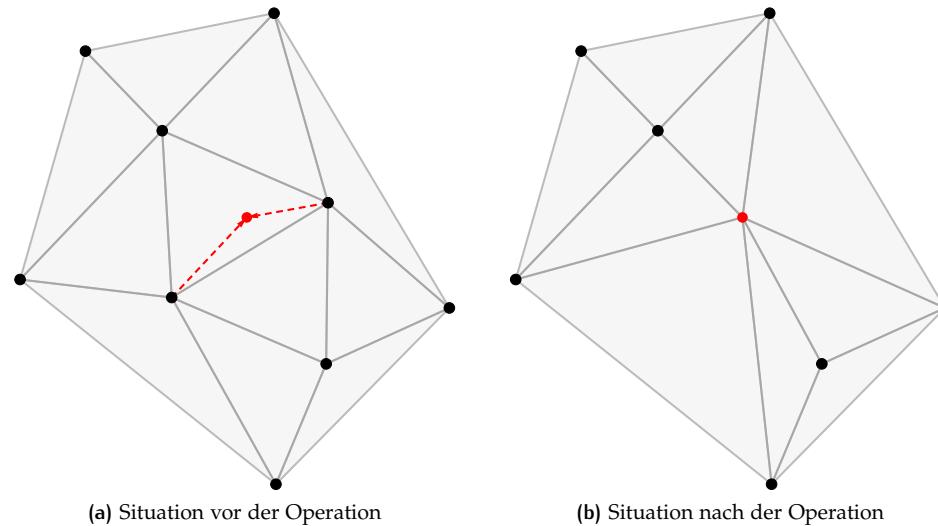
Manchem Leser stellt sich hier die Frage, ob generell die Verwendung von einem Paar Texturkoordinaten pro Vertex, welches dann für alle angrenzenden Faces verwendet wird, nicht ausreichend wäre. Hier spielt jedoch die Geometrie des 3D-Modells, genauer deren *Topologie*, eine wichtige Rolle. Entspricht diese einer (verzerrten) Ebene, so wäre diese Vereinfachung in der Tat ausreichend. Betrachtet man aber beispielsweise eine Kugel, so lässt sich das zweidimensionale Bild nicht über die Kugel legen, ohne dass eine Kante entsteht, an welcher mindestens zwei Ränder des Bildes aneinandergrenzen. Genau entlang dieser Linie, dem sogenannten *Texture Seam*, befinden sich dann die Vertices, für welche je nach angrenzendem Face verschiedene Texturkoordinaten verwendet werden müssen. Unabhängig von der soeben dargelegten Notwendigkeit dieser Texture Seams lässt sich durch eine sinnvolle Unterteilung der Textur auch die Qualität erhöhen, indem für alle Bereiche des 3D-Modells eine ähnliche Auflösung verwendet wird und durch starke Streckungen oder Stauchungen verursachte Verzerrungen der Textur auf dem Modell minimiert werden.

### 10.2.3 Kompression der Geometrie

Eine der wichtigsten Herangehensweisen zur Kompression von 3D-Modellen ist die Reduktion von Vertices und damit einhergehend die Verringerung der Anzahl an Faces. Ausgehend von einem hoch aufgelösten Modell mit einer hohen Anzahl an Vertices ist die auf den ersten Blick einfachste Vorgehensweise das Entfernen eines möglichst unwichtigen Vertices. Das dadurch entstehende Loch im Mesh muss anschließend geschlossen werden. Dadurch entsteht jedoch im Allgemeinen ein Face mit einer höheren Ordnung, was oft unerwünscht ist. In diesem Fall muss das entstehende Loch mit Dreiecken gefüllt werden, wofür es keine eindeutige und daher auch unterschiedlich gute Lösungen gibt. Stattdessen verwenden viele Kompressionsverfahren, wie auch der in dieser Kompressions-Komponente verwendete Algorithmus, sogenannte *Edge-Collapse-/Half-Edge-Collapse*-Operationen.

Bei einer solchen Edge-Collapse-Operation, wie sie in Abbildung 72 dargestellt ist, werden zwei durch ein Edge verbundene Vertices zu einem neuen Vertex verschmolzen. Dabei degenerieren die an dieses Edge angrenzende Faces und werden entfernt. Zusätzlich lassen sich neben dem kontrahierten Edge noch weitere Edges entfernen. Entspricht der Mesh lokal einer Mannigfaltigkeit, werden durch eine Edge-Collapse-Operation also zwei Faces, drei Edges und ein Vertex entfernt. Vor dem Durchführen einer derartigen Operation muss jedoch überprüft werden, ob die in [Bot+10, S. 118f] erläuterte *Link Condition* erfüllt ist, da andernfalls die Topologie des Meshes durch die Operation verändert werden kann. Entspricht der neue Vertex einem der beiden ursprünglichen Vertices, so spricht man von einem Half-Edge-Collapse.

Es verbleibt jedoch die Frage, welche Paare von Vertices verschmolzen werden sollen. Hierfür wird in [GH97] ein Verfahren vorstellt, das mithilfe von Quadriken jeder möglichen Edge-Collapse-Operation einen Wert für die damit verbundenen Kosten zuweist. Iterativ werden nun die Vertices aus Operationen mit den gering-



**Abbildung 72:** Beispiel einer Edge-Collapse-Operation. Die Zielposition der beiden an das Edge angrenzenden Vertices ist rot markiert.

sten Kosten verschmolzen, woraufhin die Kosten der Operationen, die sich auf die umliegenden Vertices beziehen, aktualisiert werden müssen.

Der Algorithmus aus [GH97] ist jedoch nur auf nicht-texturierte Meshes anwendbar. Möchte man dieses Verfahren verwenden, um 3D-Modelle mit Textur zu komprimieren, so müssen einerseits die Verschmelzungsoperationen auch auf die Texturkoordinaten angewandt werden, was insbesondere entlang von Texture Seams eine sehr sorgfältige Implementierung erfordert, andererseits müssen aber auch diese Texturkoordinaten in die Berechnung der Kosten für die jeweilige Operation miteinbezogen werden. Abweichungen in der resultierenden Oberfläche des 3D-Modells haben hier Verzerrungen in der Textur zur Folge. Dies gilt auch für Texture Seams, bei welchen es darüber hinaus nicht vermeiden lässt, dass auch Bereiche der als Textur verwendeten Bilddatei für die Einfärbung der Faces verwendet werden, die im ursprünglichen Modell überhaupt nicht parametrisiert waren und somit beliebigen Inhalt aufweisen können. Es empfiehlt sich daher, die Ränder der Bereiche in der Bilddatei mit einem ähnlichen Farbton wie die eigentliche Textur zu färben, was bei den meisten Textur erzeugenden Programmen automatisch geschieht. Die daher notwendige Erweiterung des bestehenden Kompressions-Algorithmus auf texturierte Meshes wird in [GH98] vorgenommen, wobei Texture Seams dort kaum behandelt werden. Die für die Kompressions-Komponente erstellte Implementierung behandelt jedoch auch diese Bereiche auf eine sinnvolle Art und Weise.

#### **10.2.4 Kompression der Textur**

Während die Kompression der Modellgeometrie insbesondere bei texturierten Meshes nichttrivial ist, gestaltet sich die Kompression der Texturdaten relativ einfach. Die Textur wird in einer herkömmlichen Bilddatei gespeichert, deren Dateigröße direkt von der Auflösung des darin gespeicherten Bildes abhängt. Wird die Auflösung des Bildes verringert, was der Funktionsumfang eines jeden brauchbaren Bildbearbeitungsprogramms zulässt, schlägt sich dies auch in der Größe der Texturdatei nieder. Darüber hinaus sind weitere aus der Bildverarbeitung bekannte Kompressionsverfahren einsetzbar, wie zum Beispiel die JPEG-Komprimierung<sup>3</sup>.

Allerdings muss darauf geachtet werden, dass die zusammen mit der Modellgeometrie gespeicherten Texturkoordinaten auch nach der Kompression der Textur wohldefiniert sind. Besonders angenehm ist hier jedoch die Tatsache, dass diese Texturkoordinaten sich nicht auf die Pixel beziehen, sondern stets im Intervall von

<sup>3</sup> <https://www.ece.ucdavis.edu/cerl/reliablejpeg/compression/>

null bis eins liegen, wobei sich null auf den oberen bzw. linken Rand und eins auf den unteren bzgl. rechten Rand der Texturdatei bezieht. Aus diesem Grund sind die Texturkoordinaten gänzlich unabhängig von der Auflösung der die Textur beinhaltenden Bilddatei und diese Datei kann ohne Modifizierung der Geometriedatei komprimiert werden. Diese Aussage gilt nicht nur für die Anpassung der Auflösung, sondern auch für andere Kompressionsverfahren aus der Bildverarbeitung.

### 10.3 Voraussetzungen

Die Kompressions-Komponente dient zur Kompression von Mediendaten, die im Dateimanagement auf dem Lokalen Anwendungsserver (LAS) registriert sind. Die Kompressions-Komponente läuft innerhalb eines separaten Docker-Containers auf dem Server, wofür die Software Docker<sup>4</sup> auf dem als Host-System fungierenden Server installiert sein muss. Eine direkte Interaktion des Benutzers mit der Kompressions-Komponente findet in der Regel nicht statt. Es wird jedoch eine Web-Oberfläche zur Administration und Konfiguration des Systems bereitgestellt.

Da die zu komprimierenden Dateien auf dem Host-System gespeichert sind, worauf sowohl von der Medien-Datenbank als auch von der Kompressions-Komponente zugegriffen wird, ist es nicht möglich, das Kompressions-System unabhängig von der Medien-Datenbank auszuführen. Andernfalls würden in der Medien-Datenbank hochgeladene Dateien der Kompressions-Komponente nicht zur Verfügung stehen.

#### 10.3.1 Hardwarevoraussetzungen

Die Anforderungen an die Ressourcen, die sich für den LAS bzw. den Docker-Container der Kompressions-Komponente ergeben, hängen in erster Linie von der Größe der zu komprimierenden Mediendateien ab. Während die Prozessorleistung primär die Dauer der Kompressions-Prozesse bedingt, beschränkt der zur Verfügung stehende Arbeitsspeicher die maximale Größe der Eingabedaten nach oben. Da der Algorithmus zur Kompression von 3D-Modellen kaum Parallelisierungs-Möglichkeiten bietet, werden die Berechnungen derzeit nicht auf mehrere Prozessorkerne oder auf die Grafikkarte verlagert. Experimente während der Implementierung haben gezeigt, dass Modelle mit ca. 8 Mio. Dreiecken auf einem aktuellen gut ausgestatteten Bürorechner (Intel-Core-i7-Prozessor, 32 GB RAM) komprimiert werden können. Da insbesondere der Arbeitsspeicher der limitierende Faktor ist, spielt jedoch der Speicherbedarf der anderen auf dem System laufenden Anwendungen eine wichtige Rolle.

#### 10.3.2 Softwarevoraussetzungen und Lizenzen

Die Kompressions-Komponente wurde in der Programmiersprache Java implementiert, weshalb zur Ausführung ein Java Runtime Environment (JRE) im Docker-Container installiert sein muss. Für die Kompression von Bild- und Texturdateien wird im Hintergrund die Software ImageMagick verwendet. Es ergeben sich also die folgenden beiden Software-Abhängigkeiten:

- Java Runtime Environment<sup>5</sup> (getestet mit Version 1.8.0)
- ImageMagick<sup>6</sup> (getestet mit Version 7.0.8)

Da diese Software-Produkte jedoch bei der Installation des entsprechenden Docker-Containers automatisch installiert werden, muss dies nicht manuell durch den Benutzer vollzogen werden. Die Lizenzbedingungen dieser beiden Abhängigkeiten müssen bei der Installation beachtet werden.

---

<sup>4</sup> <https://www.docker.com/>

<sup>5</sup> <https://java.com/de/download/>

<sup>6</sup> <https://imagemagick.org/index.php>

Bibliothek	Version	Lizenz
Apache Commons Codec	1.11	Apache License 2.0
Apache Commons IO	2.6	Apache License 2.0
Apache Commons Lang	3.3.7	Apache License 2.0
Apache Commons Logging	1.2	Apache License 2.0
Apache Commons Math	3.6.1	Apache License 2.0
Apache Commons HTTP Components Client	4.5.7	Apache License 2.0
Apache Commons HTTP Component Core	4.4.11	Apache License 2.0
Jackson Core	2.9.6	Apache License 2.0
Jackson Annotations	2.9.6	Apache License 2.0
Jackson Databind	2.9.6	Apache License 2.0
Apache Log4j	2.11.0	Apache License 2.0
SQLite JDBC Driver	3.21.0	Apache License 2.0

**Tabelle 1:** Verwendete Software-Bibliotheken mit Version und Lizensierung

Dateiendung	Informationen	Optional	Notwendigkeit
.obj	Geometriedaten	Nein	Genau eine Datei erforderlich
.mtl	Materialdefinitionen	Ja	Maximal eine Datei möglich
.jpg/.jpeg/.png	Texturdaten	Ja	Maximal eine Datei, nur falls auch MTL-Datei spezifiziert wird

**Tabelle 2:** Für ein 3D-Modell notwendige und optionale Dateien

Die Kompressions-Komponente selbst wird unter der Apache License in der Version 2.0 veröffentlicht<sup>7</sup>. Die Komponente benutzt zahlreiche Software-Bibliotheken, welche ebenfalls unter Open-Source-Lizenzen veröffentlicht wurden. Tabelle 1 gibt einen Überblick über die verwendeten Bibliotheken und deren Lizensierung. Für Details wird auf das Online-Repository der Kompressions-Komponente verwiesen, in welchem sich die vollständigen Lizenztexte und weitere Informationen befinden, wie es von der Apache License gefordert wird.

### 10.3.3 Abgrenzungskriterien

Das Absetzen eines Kompressions-Auftrags wird in der Regel von der Medien-Datenbank-Komponente angestoßen. Dennoch wird eine Benutzeroberfläche zum manuellen Absetzen von Kompressions-Aufträgen zur Verfügung gestellt, die jedoch aufgrund der Notwendigkeit der manuellen Angabe von Identifikatoren keinen hohen Bedienkomfort bietet.

An Medientypen werden Bilder und 3D-Modelle unterstützt. Andere Medientypen können mit dieser Komponente nicht komprimiert werden. An Bilddaten können alle Bildformate komprimiert werden, die von der Software ImageMagick unterstützt werden. An 3D-Modellen können texturierte und nicht-texturierte Modelle komprimiert werden, die im OBJ-Format<sup>8</sup> gespeichert werden. Andere Dateien müssen zunächst manuell durch Drittsoftware in das OBJ-Format übersetzt werden. Pro Modell ist aufgrund von Limitierungen in der Medien-Datenbank maximal eine Material- und eine Texturdatei zulässig. Genaue Informationen über die für ein 3D-Modell notwendigen und möglichen Dateien sind in folgender Tabelle 2 dargestellt. Der implementierte Algorithmus wäre jedoch prinzipiell in der Lage, auch Objekte mit mehreren Texturdateien zu komprimieren.

Die in Abschnitt 10.3.1 benannten Hardware-Voraussetzungen gilt es zu beachten.

Bei 3D-Modellen wird vorausgesetzt, dass die Eingabedaten den Voraussetzungen mannigfältigen Meshes, wie sie in Abschnitt 10.2.1 beschrieben wurden, genügen. Für Modelle, welche diese Eigenschaft nicht aufweisen, wird keine Garantie bezüglich des Ergebnisses des Kompressionsvorgangs gegeben. Mögliche Konsequenzen sind ein Fehlschlagen des Kompressionsvorgangs oder unbrauchbare Resultate, auch wenn ein Fehlschlagen in den Experimenten nicht beobachtet wurde. Das Ein-

<sup>7</sup> <https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.txt>

<sup>8</sup> <http://www.martinreddy.net/gfx/3d/OBJ.spec>

```

1  {
2      "title" : string,
3      "description" : string,
4      "objectTripleID" : string,
5      "objectTripleURL" : string,
6      "mediaTripleID" : string,
7      "mediaTripleURL" : string,
8      "MIMEType" : string
9      "createDate" : timestamp,
10     "creatorID" : string,
11     "creatorName" : string,
12     "rightholder" : string,
13     "uploader" : string,
14     "files" : {
15         "origin" : {
16             "uploadDate" : timestamp,
17             "accessLevel" : string,
18             "license" : string,
19             "fileSize" : long,
20             "paths" : [string],
21             "fileTypeSpecificMeta" : object
22         },
23         ...
24     }
25 }
```

Listing 22: Spezifikation des die technischen Metadaten beinhaltenden JSON-Objekts

gabemodell sollte möglichst ausschließlich aus Dreiecken bestehen. Faces höherer Ordnung werden beim Einlesen naiv in Dreiecke umgewandelt, wobei auch hier keine Garantie bezüglich der Qualität des Ergebnisses gegeben werden kann.

Eine Darstellung der Eingangsdaten oder deren komprimierter Versionen findet innerhalb der Kompressions-Komponente nicht statt. Die Resultate des Kompressionsvorgangs werden lediglich als Datei im System abgelegt.

Die Kompressions-Komponente bietet keinerlei Benutzerauthentifizierung oder sonstige Zugriffsbeschränkungen. Die Komponente muss anderweitig vor dem Zugriff Dritter geschützt werden. Für den Zugriff auf die API und die Konfigurations- und Administrationsoberfläche kann lediglich eine Whitelist mit IP-Adressen hinterlegt werden, für welche der Zugriff exklusiv gewährt wird.

#### 10.4 Funktionsweise

Die Kompressions-Komponente dient zum Abarbeiten von Kompressions-Aufträgen, wobei letztere die Kompression *einer* medialen Repräsentation eines Objekts in *mehreren* Auflösungsstufen umfasst. Die Medien-Dateien stehen dem Kompressions-System über das Dateisystem zur Verfügung. In der Regel wird ein Kompressions-Auftrag direkt nach dem Hochladen einer Medien-Datei in die ViSIT-Medien-Datenbank abgesetzt.

Bei der Abarbeitung eines Kompressions-Auftrags werden zunächst die technischen Metadaten aus der Meta-Datenbank abgerufen. Diese technischen Metadaten werden für jede mediale Repräsentation gespeichert und umfassen wichtige Informationen über die dazugehörigen Medien-Dateien und die bestehenden Kompressionsstufen. Sie können außerdem Kontext-Informationen über eine mediale Repräsentation beinhalten, so speichert beispielsweise die Kompressions-Komponente bei 3D-Modellen die Anzahl der Vertices und der Faces. Die technischen Metadaten liegen in der Meta-Datenbank im JSON-Format<sup>9</sup> vor, wobei hierfür die in Listing 22 dargestellte Spezifikation gilt. Im Anschluss wird unterschieden, ob es sich bei der zu komprimierenden Medien-Datei um ein Bild oder ein 3D-Modell handelt. Auschlaggebend hierfür ist der im Kompressions-Auftrag angegebene MIME-Typ.

Die beiden in diesem Objekt verwendeten URLs bezeichnen die ID des Metadatums, welches durch die mediale Repräsentation beschrieben wird, in der Meta-Da-

<sup>9</sup> <http://www.ecma-international.org/publications/files/ECMA-ST/ECMA-404.pdf>

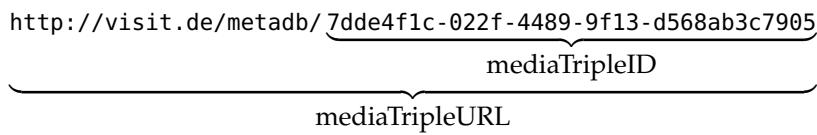


Abbildung 73: Beziehung von mediaTripleID und mediaTripleURL anhand eines Beispiels

tenbank (`objectTripleURL`) bzw. die ID der digitalen Repräsentation selbst (`mediaTripleURL`), wie in Abbildung [Abbildung 86](#) veranschaulicht wird. Diese beiden Werte haben die Form einer URL und können somit nicht als Dateinamen verwendet werden, wie es in der Medien-Datenbank geschieht. Jedoch verwenden alle in diesem Kontext auftretenden URLs das gleiche Präfix, wodurch die Eindeutigkeit auch bei einer Beschränkung auf das Suffix gewährleistet bleibt, welches sich als Dateiname eignet. Das Suffix der `objectTripleURL` wird als `objectTripleID`, das der `mediaTripleURL` als `mediaTripleID` bezeichnet. Ein Beispiel hierzu ist in Abbildung [73](#) zu sehen.

Die Dateien werden in der Medien-Datenbank im Format

`1 objectTripleID.mediaTripleID.compressionLevelID.Dateiendung`

Listing 23: Schema der Dateinamen in der Medien-Datenbank, das ebenfalls durch das Kompressions-System verwendet wird

abgespeichert, worauf ebenfalls durch das Kompressions-System zugegriffen wird. Hierbei bezeichnet `compressionLevelID` die Bezeichnung für die jeweilige Kompressions-Stufe. Für die Originaldatei wird hierbei `origin` verwendet, für 3D-Modelle die Vertexanzahl und für Bilder der in der Konfiguration festgelegte Titel für die jeweilige Auflösungsstufe.

Im folgenden wird auf die Semantik der einzelnen Werte dieses JSON-Objekts eingegangen:

- `title`: Ein vom Benutzer festgelegter Titel des Objekts
- `description`: Eine vom Benutzer festgelegte Beschreibung des Objekts
- `objectTripleID`: Wie oben beschrieben
- `objectTripleURL`: Wie oben beschrieben
- `mediaTripleID`: Wie oben beschrieben
- `mediaTripleURL`: Wie oben beschrieben
- `createDate`: Der UNIX-Timestamp, an dem die Datei in die Medien-Datenbank geladen wurde
- `creatorID`: Die SyncThing-ID des Netzwerkteilnehmers, von dem die Datei hochgeladen wurde
- `creatorName`: Der Name des Netzwerkteilnehmers, von dem die Datei hochgeladen wurde
- `rightholder`: Der Rechteinhaber an der Medien-Datei
- `uploader`: Name der Person, welche die Datei in die Medien-Datenbank geladen hat
- `MIMETYPE`: MIME-Typ der Medien-Datei (z. B. „image/png“ für ein PNG-Bild oder „text/plain“ für ein 3D-Modell)

- **files:** Ein Objekt, das für jede zur Verfügung stehende Kompressions-Stufe (inklusive der Originaldatei) weiterführende Informationen bereitstellt. Diese werden als Objekt in einer Eigenschaft gespeichert, deren Titel der Bezeichnung der jeweiligen Kompressions-Stufe entspricht, also beispielsweise `origin` für die Originaldatei. Dieses Objekt weist das folgende Schema auf:
  - `uploadDate`: Der UNIX-Timestamp, an dem diese Kompressions-Stufe erstellt wurde
  - `accessLevel`: Zugriffsberechtigung für die Kompressions-Stufe in der Medien-Datenbank, kann entweder `public`, `private` oder `visit` sein
  - `license`: Lizenz, unter der die Mediendatei in dieser Kompressions-Stufe verfügbar ist
  - `fileSize`: Größe der Mediendatei in Bytes (bei 3D-Modellen mit mehreren Dateien die Summe aller Dateien)
  - `paths`: Array mit den internen Dateinamen aller zu dieser medialen Repräsentation gehöriger Dateien
  - `fileTypeSpecificMeta`: Weitere unspezifizierte Informationen zu dieser Kompressions-Stufe

**BILDDATEI** Zur Kompression von Bilddateien wird im Hintergrund die Software ImageMagick verwendet. Für jede der in der Konfiguration festgelegten Auflösungsstufen, die kleiner als die Originalgröße des Bildes ist, wird damit eine verkleinerte Version des Bildes erstellt. Laut den technischen Metadaten bereits existierende Auflösungsstufen werden dabei übersprungen. Die neu erstellten Auflösungsstufen werden nun den technischen Metadaten hinzugefügt und in die Meta-Datenbank überführt.

**3D-MODELL** Ein texturiertes 3D-Modell besteht in der Regel aus drei Dateien. Die OBJ-Datei mit den Geometriedaten verweist auf eine MTL-Datei, welche die Materialeigenschaften der Oberfläche beschreibt und insbesondere auf vorhandene Textur-Dateien referenziert. Beim Hochladen eines 3D-Modells in die Medien-Datenbank werden die Dateien dort automatisch umbenannt. Die Referenzen, die zwischen den Dateien bestehen, werden dabei jedoch nicht angepasst und daher ungültig. Im ersten Schritt der Kompression werden diese Verweise in den Originaldateien repariert, indem sie an die neuen Dateinamen angepasst werden. Auch die zum unkomprimierten Modell gehörenden technischen Metadaten werden angepasst.

Nachdem das unkomprimierte Modell repariert wurde, kann mit der eigentlichen Kompression begonnen werden. Zunächst werden die Geometriedaten (OBJ-Dateien) und ggf. auch die Material-Datei komprimiert und abgespeichert, wobei auch hier laut den technischen Metadaten bereits existierende Auflösungsstufen übersprungen werden. Nachdem alle Varianten der Geometriedaten erstellt wurden, erfolgt bei texturierten Modellen die Kompression der Textur separat für jede Auflösungsstufe, erneut unter der Zuhilfenahme der Software ImageMagick. Die zuvor erstellten Material-Dateien verweisen bereits auf die nun erstellten Bilddateien. Wie bereits bei den Bilddateien werden abschließend die um die neuen Auflösungsstufen erweiterten technischen Metadaten an die Meta-Datenbank übertragen.

## 10.5 Installation und Steuerung

### 10.5.1 Installation

Zur Installation des Kompressions-Systems muss zunächst über den Befehl

```
1 docker build -t "visitapp/compression" https://github.com/ViSiT-Dev/compressioncontainer.git
```

Listing 24: Befehl zum Erstellen des Docker-Images

ein Docker-Image erstellt werden. Nun muss ein Verzeichnis gewählt werden, über das von außen auf die das Kompressions-System betreffende Dateien, wie die Log-Dateien oder die Konfiguration zugegriffen wird. Hier werde beispielsweise das Verzeichnis `/etc/visit-compression` gewählt. Anschließend kann über den Befehl

```
1 docker run -d --name compression -p 1613:1613 -v visit-p2p-private:/var/www/Private -v /etc/visit-compression:/root/compression visitapp/compression
```

Listing 25: Befehl zum Erstellen des Docker-Containers

aus dem soeben erstellten Docker-Image ein ausführbarer Docker-Container generiert werden, sofern `visit-p2p-private` das Docker-Volume bezeichnet, in welchem die Medien-Dateien gespeichert sind. Die einzelnen Bestandteile dieses Befehls werden im folgenden kurz erläutert:

- `docker run`: Dies ist der Befehl zum Erstellen eines Docker-Images.
- `-d`: Der Container soll im Hintergrund ausgeführt werden.
- `-p 1613:1613`: Der Port `1613` innerhalb des Docker-Containers soll zum Host-System durchgeschleift werden. Sollen andere Ports verwendet werden, muss dieser Bestandteil entsprechend angepasst werden.
- `-v visit-p2p-private:/var/www/Private`: Das beim Einrichten der Medien-Datenbank erzeugte Docker-Volume `visit-p2p-private`, in dem die Medien-Dateien gespeichert sind, soll innerhalb des Docker-Containers unter dem Pfad `/var/www/Private` verfügbar sein.
- `-v /etc/visit-compression:/root/compression`: Auf dem Host-System soll unter dem Verzeichnis `/etc/visit-compression` auf die Dateien zugegriffen werden können, welche sich innerhalb des Docker-Containers im Verzeichnis `/root/compression` befinden.
- `visitapp/compression`: Dies ist die gewählte Bezeichnung für das eben erstellte Docker-Image.

Nach dem Erstellen des Docker-Containers wird dieser automatisch gestartet und kann, wie im folgenden Abschnitt erläutert wird, beendet oder neu gestartet werden. Bei gestartetem Container ist die Web-Oberfläche in der Standardkonfiguration unter `http://localhost:1613` erreichbar, während die API unter `http://localhost:1613/api` zur Verfügung steht. Bevor die Kompressions-Komponente vollständig funktionstüchtig ist, müssen jedoch die Konfigurationsoptionen geeignet angepasst werden, wobei hierfür auf Abschnitt [10.6](#) verwiesen wird.

Beim Starten des Kompressions-Containers wird der Standardwert der Java Virtual Machine (JVM) für die maximale Größe des Heaps (dynamisch genutzter Arbeitsspeicher) verwendet. Sollen sehr große 3D-Modelle komprimiert werden, ist dieser Wert unter Umständen zu niedrig und muss angepasst werden. Dies ist nur durch ein Bearbeiten der Datei `Dockerfile` im Git-Repository möglich. Dies kann beispielsweise erreicht werden, indem vor dem Erstellen des Docker-Images ein Fork des Git-Repositories erstellt wird, dort die Datei `Dockerfile` modifiziert wird, und anschließend der Fork für das Erstellen des Docker-Images verwendet wird. In der Datei `Dockerfile` genügt es, die letzte Zeile zu bearbeiten, so dass der JVM ein zusätzliches Argument übergeben wird. Beispielsweise würde durch die Zeile

```
1 CMD ["java", "-Xmx16G", "-jar", "/root/Compression.jar"]
```

Listing 26: Ausführen einer JAR-Datei mit Argument für die maximale Heap-Größe

der verfügbare Heap auf 16 GB beschränkt.

### 10.5.2 Steuerung des Docker-Containers

Der die Kompressions-Komponente beinhaltende Docker-Container kann wie jeder andere Container mit den Befehlen

```
1 docker stop compression
```

**Listing 27:** Kommando zum Beenden des Docker-Containers der Kompressions-Komponente

gestoppt und mit dem Befehl

```
1 docker start compression
```

**Listing 28:** Kommando zum Starten des Docker-Containers der Kompressions-Komponente

wieder gestartet werden. Alle Einstellungen bleiben dabei erhalten. Über das bei der Installation angegebene Verzeichnis (standardmäßig `/etc/visit-compression`) kann auch außerhalb des Containers auf das Kompressions-System betreffende Dateien zugegriffen werden. So kann durch Editieren der Datei `config.ini` die Konfiguration angepasst werden, wobei für ein Aktivieren der aktualisierten Einstellungen ein Neustart des Docker-Containers erforderlich ist. Außerdem kann auf die Log-Datei `compression.log` zugegriffen werden, die insbesondere bei fehlgeschlagenen Kompressions-Aufträgen oder bei unerwartetem Beenden des Kompressions-Systems wichtige Informationen über die zugrunde liegende Ursache liefern kann. Da die Ausgabe dieser Informationen zusätzlich über die Standardausgabe erfolgt, besteht eine weitere Möglichkeit des Zugriffs im Ausführen des Kommandos:

```
1 docker logs compression
```

**Listing 29:** Kommando zum Anzeigen der Ausgaben des Kompressions-Systems

Für fortgeschrittene Benutzer, welche Anpassungen direkt im Docker-Container vornehmen möchten, kann über den Befehl

```
1 docker exec -it compression /bin/bash
```

**Listing 30:** Befehl zum Öffnen einer Kommandozeile im Kompressions-Container

eine Kommandozeile geöffnet werden.

### 10.5.3 Steuerung der Kompressions-Komponente

Sämtliche Kommunikation mit der Kompressions-Komponente selbst erfolgt über die bereitgestellte API. Die zur Verfügung stehende Web-Oberfläche greift ebenfalls über diese API auf das System zu. Für Details zur Web-Oberfläche und zur API wird auf die Abschnitte [10.7](#) und [10.8](#) verwiesen.

Die Kompressions-Komponente startet automatisch nach dem Start des entsprechenden Docker-Containers. Je nach Konfiguration wird daraufhin unmittelbar mit dem Abarbeiten von Kompressions-Aufträgen begonnen.

Die Kompressions-Komponente lässt sich über entsprechende API-Aufrufe in unterschiedlichen Modi herunterfahren. Diese Modi umfassen

- das Abarbeiten aller noch ausstehender Aufträge vor dem Beenden,
- das Abarbeiten nur des sich aktuell in Verarbeitung befindlichen Auftrags und
- das sofortige Beenden des Systems ohne Rücksichtnahme auf die ausstehenden Kompressions-Aufträge.

In jedem Fall werden keine weiteren Kompressions-Aufträge angenommen. Ausstehende Kompressionsaufträge bleiben beim erneuten Starten der Komponente erhalten. Jedoch wird ein etwaiger Auftrag, der sich während des Beendens in der Verarbeitung befand, als „Fehlerhaft abgeschlossen“ markiert.

Diese Methode des Herunterfahrens erlaubt im Gegensatz zum Stoppen des Docker-Containers die kontrollierte Handhabung noch ausstehender oder sich in Verarbeitung befindlicher Kompressions-Aufträge. Allerdings wird durch das Herunterfahren der Kompressions-Komponente der sie enthaltende Docker-Container nicht automatisch mit beendet. Dies muss separat durch das Kommando in [Listing 27](#) erfolgen. Wird der Container mit diesem Kommando ohne vorheriges Herunterfahren des Kompressions-Systems ausgeführt, entspricht dies dem sofortigen Beenden des Systems ohne Rücksichtnahme auf die ausstehenden Kompressions-Aufträge.

## 10.6 Konfiguration

Beim Starten des Kompressions-Systems wird automatisch eine Konfigurationsdatei mit den Standardwerten unter dem Pfad

```
1 /root/compression/config.ini
```

**Listing 31:** Example XML

angelegt, sofern eine solche nicht bereits an dieser Position existiert. Einige der Werte lassen sich nur manuell über diese Datei anpassen. Auf die wichtigsten Konfigurationsmöglichkeiten kann jedoch auch von außen über die API und die Web-Oberfläche sowohl lesend als auch schreibend zugegriffen werden. Beim manuellen Anpassen der Konfigurationsdatei muss darauf geachtet werden, dass innerhalb der Variablenwerte die Zeichen „：“, „＝“ und „＼“ mit einem vorgestellten Backslash versehen werden müssen, also beispielsweise durch „https＼：“. Für Details diesbezüglich wird auf die entsprechende Java-Dokumentation<sup>10</sup> verwiesen. [Tabelle 3](#) gibt Aufschluss über alle Konfigurationsmöglichkeiten, welche in den folgenden Abschnitten detailliert erläutert werden.

### 10.6.1 Verwaltung von Kompressionsaufträgen

Zur Verwaltung der eingehenden Kompressionsaufträge und für die dazu notwendigen Einstellungen des Servers stehen die folgenden Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung:

**ZUGRIFFSBESCHRÄNKUNG** Der Wert von `accessWhiteListIps` beschreibt, über welche Rechner auf die API oder die Web-Oberfläche zugegriffen werden kann, indem die IP-Adressen dieser Rechner angegeben werden können. Generell sollte die Absicherung allerdings auf eine andere Art von außen vorgenommen werden. Die IP-Adressen werden in eckigen Klammern und durch Kommata getrennt notiert. Befindet sich ein Asterisk („\*“) in dieser Auflistung, wird der Zugriff für alle Rechner autorisiert. Der Standardwert für diese Eigenschaft ist `[127.0.0.1, *]`, wodurch keine Beschränkung des Zugriffs erfolgt.

**SERVERPORT** Der Wert für die Variable `apiPort` muss einer Ganzzahl im Intervall von 1 bis 65535 entsprechen und legt den Port fest, über welchen sowohl auf die API als auch auf die Web-Oberfläche der Kompressions-Komponente zugegriffen werden kann. Der Standardwert für diese Variable ist 1613.

**LÄNGE DER ARCHIV-ANZEIGE** Über den Parameter `archiveDisplayLength` lässt sich festlegen, wie viele Einträge in dem über die Web-Oberfläche zugänglichen Archiv der letzten Kompressions-Aufträge angezeigt werden sollen. Auch dieser Wert muss einer positiven Ganzzahl entsprechen und beträgt standardmäßig 250.

<sup>10</sup> [https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/util/Properties.html#load\(java.io.Reader\)](https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/util/Properties.html#load(java.io.Reader))

Variable	Standard	Web
<b>Verwaltung von Kompressionsaufträgen</b>		
accessWhiteListIps	[127.0.0.1,*]	Ja
apiPort	1613	Ja
archiveDisplayLength	250	Nein
autostart	true	Ja
mediaFileRootDirectory	/var/www/private	Nein
queueMaxLength	5000	Ja
<b>3D-Kompression</b>		
defaultLevels	siehe Beschreibung	Ja
targetSizeBoundaryPenalty	100.0	Nein
targetSizeNormalDifferencePenalization	1000.0	Nein
targetSizeNormalDifferenceThreshold	0.5	Nein
targetSizePartitionPenalization	10.0	Nein
targetSizeQualityThreshold	0.3	Nein
textureLimits	[5000, 50000]	Ja
textureSizes	[1024, 2048, 8192]	Ja
<b>Bildkompression</b>		
imageCompressionLevels	siehe Beschreibung	Ja
<b>Schnittstelle Meta-Datenbank</b>		
metadbApiAuthString	Basic XX...XX\=\\=	Nein
metadbApiEndpointFetchUrl	https://DOMAIN/metadb-rest-api/digrep/media	Nein
metadbApiEndpointSendUrl	https://DOMAIN/metadb-rest-api/digrep/media	Nein
metadbApiMediaUidPrefix	http://DOMAIN/metadb/	Nein

**Tabelle 3:** Überblick über alle Konfigurationsmöglichkeiten der Kompressionskomponente und deren Verfügbarkeit über die Web-Oberfläche

**AUTOMATISCHER START** Der Wert der Eigenschaft `autostart` kann entweder `true` oder `false` entsprechen und legt fest, ob direkt nach dem Starten der Kompressions-Komponente mit der Abarbeitung eingehender Kompressions-Aufträge begonnen werden soll, wobei dieser Fall dem Standard entspricht.

**HAUPTVERZEICHNIS FÜR MEDIEN-DATEIEN** Die Konfigurationsoption `mediaFileRootDirectory` legt fest, in welchem Verzeichnis innerhalb des Docker-Containers der Kompressions-Komponente die zu komprimierenden Mediendateien gespeichert sind. Etwaige Unterverzeichnisse können für jeden Kompressions-Auftrag separat angegeben werden. In ebendiesem Verzeichnis werden die komprimierten Versionen der Dateien nach der Ausführung des Auftrags auch abgelegt. Der Standardort für diese Dateien ist `/var/www/Private`.

**MAXIMALE LÄNGE DER AUFRAGSLISTE** Mithilfe der Option `queueMaxLength` lässt sich eine Beschränkung für die Länge der Liste der unbearbeiteten Kompressions-Aufträge festlegen. Sollte dieser Wert erreicht sein, werden etwaige eingehende Aufträge abgewiesen. Ist der Wert auf `0` festgelegt, so erfolgt keine Beschränkung der Liste. Der Standardwert beträgt `5000`.

#### 10.6.2 3D-Kompression

Folgende Optionen stehen zur Konfiguration des Kompressions-Algorithmus für 3D-Modelle zur Verfügung:

**STANDARD-KOMPRESSIÖNSSTUFEN** Der Wert für die Option `defaultLevels` legt fest, welche Auflösungsstufen für 3D-Modelle standardmäßig erzeugt werden sollen. Jede Auflösungsstufe wird dabei durch eine Ganzzahl beschrieben, welche die

gewünschte Anzahl an Vertices des komprimierten Modells festlegt. Diese Stufen werden durch Kommata voneinander getrennt und insgesamt von eckigen Klammern umrahmt, wie auch durch den in Listing 32 aufgeführten Standardwert

```
[500, 1000, 5000, 20000, 50000, 200000, 500000, 2000000, 5000000, 20000000, 50000000]
```

**Listing 32:** Standardwert für die Konfigurationsoption defaultLevels

deutlich wird. Hat das ursprüngliche Modell bereits weniger Vertices als die angestrebte Anzahl einer Auflösungsstufe, so wird diese Stufe übersprungen anstatt ein Modell mit einer größeren Anzahl an Vertices zu erzeugen.

**BESTRAFUNGEN VON ABWEICHUNGEN AM RAND** Der Gleitkommawert für die Eigenschaft targetSizeBoundaryPenalty ist nur für die Kompression von Meshes mit Rand, die also kein vollständiges Modell eines realen Objekts darstellen, relevant. Er legt fest, mit welchem Gewicht dieser Rand des ursprünglichen Modells behalten werden soll. Bei einem hohen Wert dieser Eigenschaft werden durch die Kompression kaum Änderungen an diesen Rändern vorgenommen, während bei einem niedrigen Wert viele Edge-Collapse-Operationen genau dort ausgeführt werden. Der Standardwert beträgt 100.0.

**BESTRAFUNGEN BEI ABWEICHUNGEN DER OBERFLÄCHENNORMALE** Die Oberflächennormale ist eine Richtung, welche die Ausrichtung eines Face beschreibt und somit senkrecht zur Ebene, welche durch das Face erzeugt wird, verläuft. Über die beiden Eigenschaften targetSizeNormalDifferencePenalization und targetSizeNormalDifferenceThreshold lässt sich festlegen, in welchem Ausmaß starke Veränderungen dieser Normalen vermieden werden sollen. Der Wert von targetSizeNormalDifferenceThreshold beschreibt dabei, ab welcher Abweichung der durch eine Edge-Collapse-Operation verursachten Veränderung von Oberflächennormalen eine Bestrafung erfolgt, welche die Ausführung dieser Operation unwahrscheinlicher macht, indem die Kosten der Operation mit dem Faktor targetSizeNormalDifferencePenalization multipliziert werden. Perfekt übereinstimmende Normalen entsprechen dabei dem Wert 1.0, während zueinander senkrechte Normalen durch den Wert 0.0 beschrieben werden. Entsteht durch eine Edge-Collapse-Operation ein Face, dessen Oberflächennormale eine Übereinstimmung mit der ursprünglichen Normale hat, die unter dem Wert von targetSizeNormalDifferenceThreshold liegt, so wird dieser Bestrafungsfaktor aktiviert.

**BESTRAFUNGEN ENTLANG VON TEXTURE SEAMS** Wie in Abschnitt 10.2.3 erläutert wurde, sorgen Edge-Collapse-Operationen entlang von Texture Seams nicht nur zu Verzerrungen in der Textur, sondern können auch die Darstellung von eigentlich nicht parametrisierten Bereichen in der Texturdatei zur Folge haben, was es möglichst zu vermeiden gilt. Aus diesem Grund werden Kompressionsoperationen entlang von Texture Seams mit einem Faktor bestraft, der sich im Wesentlichen aus dem Produkt des Quadrats der an die kollabierende Kante angrenzenden Texturpartitionen und des Werts der Eigenschaft targetSizePartitionPenalization ergibt, wobei letzterer standardmäßig auf 10.0 festgelegt ist.

**SCHWELLWERT FÜR DIE BEGÜNSTIGUNG WOHLGEFORMTER FACES** Bei der Erzeugung von Meshes werden in der Regel möglichst gleichmäßige Faces angestrebt, während hingegen sehr lange aber dünne Dreiecke unerwünscht sind. Als Maß für diese „Schönheit“ eines Faces wird der Quotient aus Fläche und maximaler Seitenlänge betrachtet. Die Kosten einer Edge-Collapse-Operation werden durch die minimale Qualität der durch diese Operation entstehenden Faces dividiert, wodurch allerdings bei sehr wohlgeformten Faces und demzufolge hoher Qualität die Kosten der gesamten Operation unerwünscht stark sinken können. Aus diesem Grund lässt sich durch den Parameter targetSizeQualityThreshold der Divisor nach oben

Vertexanzahl	Texturauflösung
1000	1024 x 1024
5000	2048 x 2048
10000	2048 x 2048
75000	8192 x 8192

**Tabelle 4:** Beispiele für die sich bei unterschiedlichen Vertexanzahlen ergebenden Texturauflösungen bei der Standardkonfiguration.

beschränken, wobei der Standardwert 0.3 beträgt und somit auch nicht perfekt geformte Dreiecke ohne Erhöhung der Kosten zulässt.

**TEXTURKOMPRESSION** Durch die Textur eines 3D-Modells kann ein relevanter Anteil des insgesamt notwendigen Speicherbedarfs verursacht werden, weshalb es auch diesen Bestandteil zu komprimieren gilt. Dies sollte je nach gewählter Vertexanzahl in einem ähnlichen Ausmaß geschehen. Allerdings können viele Programme nur Texturdateien mit einer Zweierpotenz als Seitenlänge verarbeiten oder erweitern die gegebene Textur durch Padding zu einer solchen Größe. Aus diesem Grund ist eine pixelgenaue Wahl der Texturauflösung nur bedingt sinnvoll. Stattdessen kann einem bestimmten Intervall an Vertexanzahlen eine bestimmte Texturauflösung zugewiesen werden. Dies lässt sich über die beiden Parameter `textureLimits` und `texturSizes` konfigurieren, wobei beide Parameter Listen mit ganzzahligen Einträgen als Werte akzeptieren. Die Einträge in diesen Listen werden wie bereits bei anderen Konfigurationsoptionen durch Komma getrennt, während die ganze Liste durch eckige Klammern eingefasst wird. Zu beachten ist jedoch, dass die Anzahl an Einträgen in `texturSizes` stets um genau eins größer sein muss, als die Anzahl der Einträge in `textureLimits`.

Hat ein Modell nun weniger Vertices als der erste Eintrag in der Schwellwert-Liste `textureLimits`, so wird eine Textur erzeugt, deren Auflösung dem ersten Eintrag in `texturSizes` entspricht. Hat es stattdessen mindestens so viele Vertices wie der erste Eintrag in `textureLimits`, jedoch weniger Vertices als der zweite Eintrag in `textureLimits` vorgibt, so wird eine Textur mit einer Seitenlänge entsprechend des zweiten Eintrags in `texturSizes` erzeugt. Diese Regel gilt entsprechend für jeden Eintrag in `textureLimits`. Standardmäßig sind die Schwellwerte `textureLimits` festgelegt durch [5000, 50000], während die dazugehörigen Auflösungen durch [1024, 2048, 8192] gegeben sind. Bei Bedarf lässt sich diese Konfiguration feiner gestalten und dabei insbesondere auch ein Intervall festlegen, das Texturdateien mit einer Seitenlänge von 4096 Pixeln erzeugt. [Tabelle 4](#) veranschaulicht die resultierenden Texturauflösungen abhängig von unterschiedlichen Vertexanzahlen für die Standardkonfiguration.

Ist die Auflösung der ursprünglichen Texturdatei jedoch kleiner als die sich bei der Kompression ergebende Größe, so wird die Textur nicht vergrößert, sondern es wird die Datei in der ursprünglichen Auflösung unverändert übernommen.

### 10.6.3 Bildkompression

Ähnlich wie bei den 3D-Modellen sollen auch bei Bildern unterschiedliche Auflösungen vorgehalten werden, um für verschiedene Anwendungsfälle eine passende Größe zur Verfügung zu haben. Welche Auflösungen bei der Kompression einer Bilddatei erstellt werden sollen, wird durch die Konfigurationsoption `imageCompressionLevels` festgelegt. Aufgrund der Komplexität dieses Parameters muss dieser im JSON-Format<sup>11</sup> angegeben werden. Der Wert der Konfigurationsoption muss einem Array aus Objekten entsprechen, wobei jedes Objekt die in [Tabelle 5](#) dargestellten Eigenschaften aufzuweisen hat. Jeder Eintrag des Arrays definiert auf

<sup>11</sup> <http://www.ecma-international.org/publications/files/ECMA-ST/ECMA-404.pdf>

Name	Wertebereich	Beispiel
maxWidth	Positive Ganzzahl	1920
maxHeight	Positive Ganzzahl	1080
title	A bis Z, a bis z, Binde-, Unterstriche	„FullHD“

Tabelle 5: Pro Kompressionsstufe notwendige Parameter bei der Bildkompression

diese Art eine Kompressions-Stufe für ein Bild. Ist das Bild in mindestens einer Dimension kleiner als eine bestimmte Kompressionsstufe, so wird die Erzeugung einer Version mit dieser Auflösung komplett übersprungen, es wird also im Gegensatz zur Texturkompression nicht die ursprüngliche Auflösung verwendet. Der Standardwert für diesen Parameter ist in Listing 33 dargestellt.

```
1 [{"maxWidth"\:3840,"maxHeight"\:2160,"title"\:"UHD"}, {"maxWidth"\:1920,"maxHeight"\:1080,"title"\:"FullHD"}, {"maxWidth"\:800,"maxHeight"\:600,"title"\:"Mittel"}, {"maxWidth"\:120,"maxHeight"\:120,"title"\:"Klein"}]
```

Listing 33: Standardwert für die Konfigurationsoption `imageCompressionLevels`

#### 10.6.4 Schnittstelle Meta-Datenbank

Um die während des Kompressionsvorgangs erstellen Modelle im ViSIT-System zu registrieren, müssen die zu der Mediendatei gehörigen technischen Metadaten, die in Listing 22 spezifiziert wurden, in der Meta-Datenbank aktualisiert werden. Hierzu muss auf diese Datenbank zugegriffen werden können, wofür die nachfolgend erläuterten Parameter anzugeben sind. Alle in diesem Abschnitt angegebenen Konfigurations-Optionen müssen nach der Installation angepasst werden, um die Integration in das Gesamtsystem zu ermöglichen. In sämtlichen Standardwerten ist `DOMAIN` durch die jeweilige Domain, über welche auf die Meta-Datenbank zugegriffen werden kann, zu ersetzen.

**AUTHORIZIERUNG ZUM ZUGRIFF AUF DIE METADATEN** Um die Meta-Datenbank durch unbefugten Zugriff zu schützen, müssen sich zugelassene Benutzer oder Systeme authentifizieren. Diese Authentifizierung erfolgt durch das *HTTP Basic Authentication*-Verfahren<sup>12</sup>. Der dafür notwendige Base64-codierte Authentifizierungs-String, dem die Zeichenfolge „Basic“ vorausgeht, muss in der Konfigurationsoption `metadbApiAuthString` angegeben werden, welche nach der Installation der Kompressions-Komponente auf einen gültigen Wert zu setzen ist. Der (ungültige) Standardwert ist in Listing 34 dargestellt.

```
1 Basic XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX\=\\=
```

Listing 34: Standardwert für die Konfigurationsoption `metadbApiAuthString`

**ENDPUNKT ZUM ABRUFEN DER METADATEN** In der Konfigurationsoption `metadbApiEndpointFetchUrl` kann der Endpunkt der API zur Meta-Datenbank spezifiziert werden, über den technische Metadaten abgerufen werden können. Dieser Wert ist standardmäßig festgelegt auf `https://DOMAIN/metadb-rest-api/digrep/media`.

**ENDPUNKT ZUM SCHREIBEN DER METADATEN** Mithilfe der Konfigurationsoption `metadbApiEndpointSendUrl` kann der Endpunkt der API zur Meta-Datenbank spezifiziert werden, über den technische Metadaten gespeichert werden können. Auch hier wird der Wert `https://DOMAIN/metadb-rest-api/digrep/media` als Standard verwendet, da er in der Regel mit dem Wert für `metadbApiEndpointFetchUrl` übereinstimmt.

<sup>12</sup> <https://tools.ietf.org/html/rfc2617>

**PRÄFIX DER MEDIEN-UIDS** Jede in der Meta-Datenbank registrierte mediale Repräsentation wird durch eine eindeutige sogenannte UID identifiziert. Jede UID beginnt mit einem allen Mediendateien gemeinsamen Präfix, auf welches ein für das Objekt spezifischer alphanummerischer Identifikator folgt. Da zum Starten eines Kompressionsvorgangs durch die Medien-Datenbank nur das alphanumerische Suffix übermittelt wird, muss in der Konfigurationsoption `metadbApiMediaUidPrefix` das konstante Präfix festgelegt werden. Der Standardwert, der gegeben ist durch `http://DOMAIN/metadb/`, muss vor dem ersten Start der Kompressionskomponente geeignet angepasst werden.

## 10.7 Zugriff über die Web-Oberfläche

Auf die Web-Oberfläche kann über jeden Browser zugegriffen werden, indem eine Verbindung mit dem Docker-Container auf dem in der Konfiguration festgelegten Port aufgebaut wird. Auf dem Server kann beispielsweise in der Standardkonfiguration, und sofern der Port durch die Docker-Konfiguration nicht umgeleitet wird, durch die Eingabe der in [Listing 35](#) dargestellten Zeichenfolge die Startseite der Kompressions-Komponente aufgerufen werden.

```
1 http://localhost:1613
```

[Listing 35](#): Zugriff auf die Web-Oberfläche der Kompressions-Komponente

Die Web-Oberfläche bietet vier verschiedene Ansichten, welche im Folgenden erläutert werden. Zwischen diesen Ansichten kann über die Navigation in der linken Seitenleiste bzw. über das Aufklapp-Menü auf der linken Seite gewechselt werden.

### 10.7.1 Startseite

Die Startseite hat zwei wichtige Funktionen. Zum einen erlaubt sie das Pausieren oder Fortführen der Auftragsverarbeitung und das Herunterfahren des Systems in den in Abschnitt [10.5.3](#) beschriebenen Modi, zum anderen gibt sie einen Überblick über die aktuell ausstehenden Kompressions-Aufträge, die sich dort auch abbrechen lassen. Wie in [Abbildung 74](#) deutlich wird, werden zu jedem ausstehenden Auftrag mehrere Informationen angezeigt. Diese umfassen neben dem aktuellen Status des Auftrags den Titel, UID und Dateityp des Objekts, die gewünschten Kompressionsstufen, sowie die Zeitpunkte der Absetzung des Auftrags und der letzten Statusänderung. Über die rote Schaltfläche im rechten oberen Bereich eines Auftrags wird dieser nach dem Bestätigen einer Sicherheitsabfrage abgebrochen, sofern sich dieser noch nicht in Verarbeitung befindet. Kompressionsaufträge, die bereits ausgeführt werden, lassen sich nicht abbrechen. Die Auflistung der ausstehenden Kompressionsaufträge erfolgt aufsteigend nach dem Zeitpunkt der Absetzung.

### 10.7.2 Neuer Auftrag

Über diese Seite, welche in [Abbildung 75](#) dargestellt ist, lassen sich manuelle Kompressionsaufträge absetzen, wobei dies normalerweise direkt beim Hochladen der Medien-Datei von der Medien-Datenbank übernommen wird. Soll dennoch manuell ein Auftrag abgesetzt werden, so müssen in dieser Ansicht die UID des Metadatums (Objekt-Identifikator, `objectId`) und die UID der digitalen Repräsentation (Medien-Identifikator, `mediaID`), deren Beziehung in [Abbildung 86](#) veranschaulicht wird, angegeben werden. Zusätzlich kann ein Unterverzeichnis angegeben werden (Basis-Pfad), in dem sich die zu komprimierende Datei befindet, wobei dieser Pfad stets in Bezug auf das in der Konfiguration angegebene `mediaFileRootDirectory` interpretiert wird. Außerdem muss ein Titel für die Datei angegeben werden, der beliebig gewählt werden kann und lediglich zur leichteren Identifizierung des Auftrags innerhalb des Kompressions-Systems dient. Des Weiteren ist der Dateityp zu spezifizieren, wobei hier die Optionen PNG-Bild, JPEG-Bild und OBJ-3D-Modell zur Auswahl stehen.

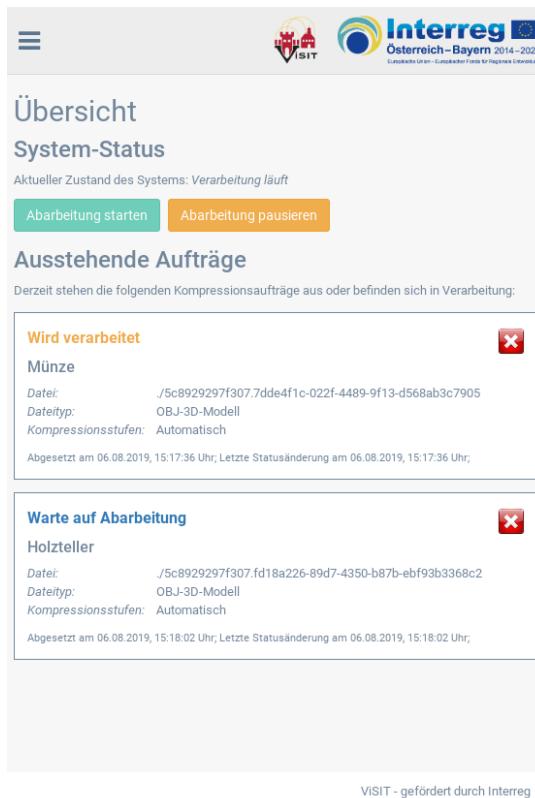


Abbildung 74: Startseite, unter anderem mit einem Überblick über die laufenden und anstehenden Kompressions-Aufträge

Für den Fall, dass ein 3D-Modell komprimiert wird, können im darauffolgenden Abschnitt die gewünschten Kompressionsstufen festgelegt werden. Zum Einen steht die Option „Automatisch“ zur Verfügung, die standardmäßig ausgewählt ist und alle in der Konfiguration spezifizierten Standard-Kompressionsstufen umfasst. Weitere oder alternative Auflösungsstufen können durch die Wahl des Eintrags „Feste Größe“ und die Angabe der gewünschten Vertex-Anzahl hinzugefügt werden. Sämtliche derzeit angegebenen Auflösungsstufen werden aufgelistet und lassen sich mit Klick auf das Mülltonnen-Symbol wieder entfernen.

#### 10.7.3 Archiv

Über diese Ansicht lässt sich ein Überblick über die zuletzt abgearbeiteten Kompressions-Aufträge erhalten, unabhängig davon, ob die Ausführung erfolgreich war oder fehlgeschlagen ist. Die Einträge werden nach der letzten Statusänderung absteigend sortiert, wobei die Anzahl der dargestellten Einträge in der Konfiguration festgelegt werden kann. Ein Beispiel für diese Ansicht ist in Abbildung 76 zu sehen.

#### 10.7.4 Einstellungen

Auf dieser Seite lassen sich die wichtigsten Konfigurations-Optionen anpassen, wie in Abbildung 77 zu sehen ist. Alle Einstellungen, die auf dieser Seite nicht verfügbar sind, müssen manuell in der Konfigurationsdatei angepasst werden. Für Details zu den einzelnen Optionen wird auf Abschnitt 10.6 verwiesen.

Die über die Web-Oberfläche verfügbaren Konfigurationsmöglichkeiten werden im Folgenden aufgeführt, wobei auch die Entsprechung in der Konfigurationsdatei benannt wird. Sämtliche Angaben werden jedoch erst durch das Betätigen der Schaltfläche „Einstellungen speichern“ am Ende der Seite zum Server übertragen und übernommen.

Neuen Auftrag absetzen

**Basisdaten**

Basis-Pfad:

Objekt-Identifikator (UID):  
5c8929297f307

Medien-Identifikator (UID):  
7dde4f1c-022f-4489-9f13-d568ab3c7905

Datei-Titel:  
Münze

Dateityp:  
OBJ-3D-Modell

**Kompressionsstufen**

Automatisch  
12345

Weitere Kompressionsstufe:  
Feste Größe

Anzahl der Vertices:  
12345

Kompressionsstufe hinzufügen

Auftrag absetzen

Abbildung 75: Ansicht zum Absetzen eines neuen Kompressions-Auftrags

Erfolgreich abgeschlossen

Münze

Datei: /5c8929297f307.7dde4f1c-022f-4489-9f13-d568ab3c7905  
Dateityp: OBJ-3D-Modell  
Kompressionsstufen: Automatisch  
Abgesetzt am 06.08.2019, 15:17:36 Uhr; Letzte Statusänderung am 06.08.2019, 15:19:27 Uhr;

FEHLERHAFT ABGESCHLOSSEN

Holzteller

Datei: /5c8929297f307.fd18a226-89d7-4350-b87b-ebf93b3368c2  
Dateityp: OBJ-3D-Modell  
Kompressionsstufen: Automatisch  
Abgesetzt am 06.08.2019, 15:18:02 Uhr; Letzte Statusänderung am 06.08.2019, 15:19:27 Uhr;

Erfolgreich abgeschlossen

Abbildung 76: Archiv-Ansicht mit einem Überblick über die ausgeführten Kompressions-Aufträge

- *Portnummer der API-Schnittstelle:* apiPort
- *Maximale Länge der Auftragsliste:* queueMaxLength
- *Abarbeitung automatisch beim Starten des Servers beginnen:* autostart
- *API-Zugriffsberechtigte IP-Adressen:* accessWhiteListIps. Die berechtigten IP-Adressen sind einzeln anzugeben und über die Schaltfläche „IP-Adresse hinzufügen“ zu bestätigen. Durch einen Klick auf das Mülltonnen-Symbol können Einträge wieder entfernt werden. Auch hier entspricht die Angabe eines Asterisks („\*“) einer Zugriffsgenehmigung für alle Hosts.
- *Standard-Kompressionsstufen für 3D-Modelle:* defaultLevels. Die Anzahl der Vertices der komprimierten Modelle, die bei der Kompression von 3D-Modellen standardmäßig erstellt werden sollen, sind an dieser Stelle einzeln anzugeben und über die Schaltfläche „Kompressionsstufe hinzufügen“ hinzuzufügen. Auch hier können einzelne Kompressionsstufen durch Betätigen des Mülleimer-Symbols entfernt werden.
- *Kompression der Textur von 3D-Modellen:* textureLimits, textureSizes. Die Anzahl der Schwellwerte und demzufolge unterschiedlicher Textur-Auflösungen lässt sich über die beiden Schaltflächen „Unterscheidung hinzufügen“ bzw. „Unterscheidung entfernen“ kontrollieren. Die Texturgröße ist als Anzahl der Pixel pro Dimension zu verstehen.
- *Aktionen für die Kompression von Bildern:* imageCompressionLevels. Die für eingehende Bild-Kompressions-Aufträge zu erstellenden Auflösungsstufen sind hier aufgelistet, wobei sich einzelne Einträge durch das Betätigen des Mülleimer-Symbols entfernen lassen. Weitere Kompressionsstufen lassen sich durch die Angabe eines beliebigen Titels, der nur aus Groß- oder Kleinbuchstaben, Ziffern und Binde- oder Unterstrichen bestehen darf, sowie der maximalen Breite und maximalen Höhe des komprimierten Bildes in Pixeln und anschließendes Betätigen der Schaltfläche „Kompressionsstufe hinzufügen“ hinzufügen.

## 10.8 Zugriff über die API

Sämtliche Funktionen der API stehen bei der standardmäßigen Konfiguration unter dem Basispfad <http://localhost:1613/api> zur Verfügung. Die API bietet unterschiedliche Module an, auf deren Funktionen in diesem Abschnitt eingegangen wird. POST-Parameter sind stets als JSON-Objekt zu übergeben, ebenso erfolgt die Antwort in Form eines JSON-Objekts.

### 10.8.1 Aktuelle Kompressions-Aufträge

Für Informationen zu den IDs, dem MIME-Typen oder den Kompressions-Stufen wird auf Abschnitt 10.4 verwiesen. Beim Absetzen wird jedem Kompressions-Auftrag eine ID zugewiesen, welche zum Löschen des Auftrags angegeben werden muss. Der Status eines Auftrags kann einen der folgenden Werte annehmen:

- ENQUEUED: Der Auftrag wurde abgesetzt, mit der Abarbeitung wurde jedoch noch nicht begonnen.
- PROCESSING: Der Auftrag wurde abgesetzt und befindet sich derzeit in Verarbeitung.
- ERROR: Die Verarbeitung des Auftrags wurde fehlerhaft abgeschlossen.
- COMPLETED: Die Verarbeitung des Auftrags wurde erfolgreich abgeschlossen.

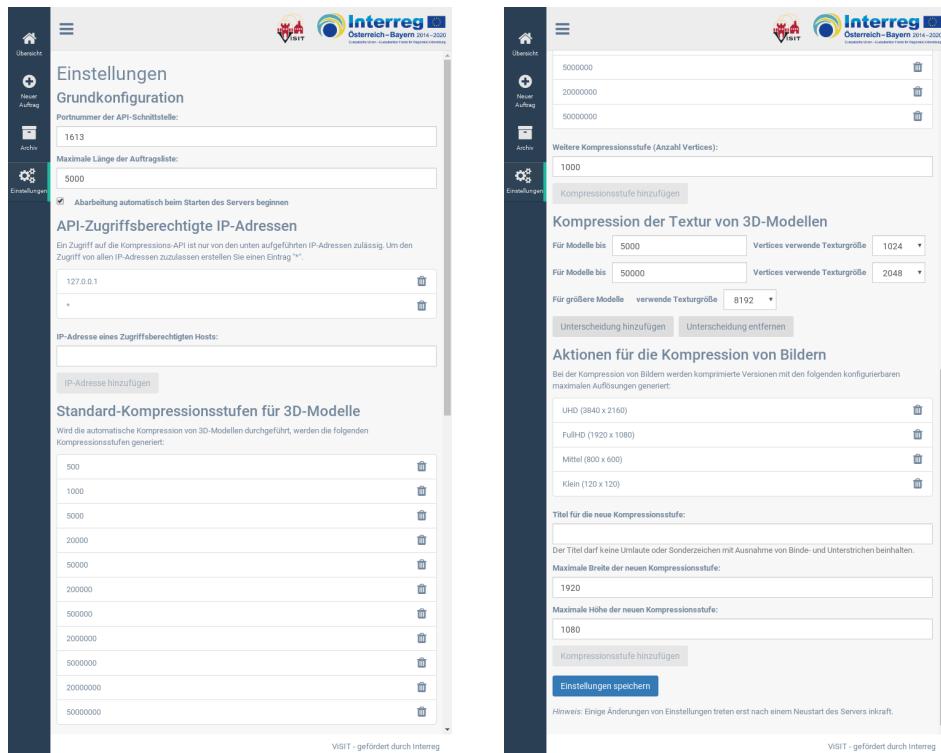


Abbildung 77: Einstellungsmöglichkeiten über die Web-Oberfläche

**Funktion:** Absetzen eines Kompressions-Auftrags

**HTTP-Methode:** POST

**Pfad:** /jobs/dispatch

**POST-Paramter:**

```

1 {
2   basePath : string, /* Unterverzeichnis, in welchem die Datei abgelegt ist, ansonsten "" */
3   objectUid : string, /* objectTripleID (nicht objectTripleURL) der Medien-Datei */
4   mediaUid : string, /* mediaTripleID (nicht mediaTripleURL) der zu komprimierenden Medien-Datei */
5   title : string, /* Beliebiger Titel zur Identifizierung des Kompressions-Auftrags */
6   mimeType : string, /* MIME-Typ der zu komprimierenden Datei */
7   levels : [string], /* Array mit den Bezeichnern aller gewünschten Kompressions-Stufen */
8 }
```

Listing 36: POST-Parameter zum Absetzen eines Kompressions-Auftrags

**Antwort:**

```

1 {
2   success : boolean,
3   message : string
4 }
```

Listing 37: Antwort auf das Absetzen eines Kompressions-Auftrags

**Funktion:** Auflisten aller noch nicht abgeschlossenen Kompressions-Aufträge

**HTTP-Methode:** GET

**Pfad:** /jobs/dispatch

**Antwort:**

```

1 {
2   success : boolean,
3   message : string,
4   items : [
5     job : {
6       basePath : string, /* Unterverzeichnis, in welchem die Datei abgelegt ist, ansonsten "" */
7       objectUid : string, /* objectTripleID (nicht objectTripleURL) der Medien-Datei */
8       mediaUid : string, /* mediaTripleID (nicht mediaTripleURL) der Medien-Datei */
9       title : string, /* Beliebiger Titel zur Identifizierung des Kompressions-Auftrags */
10      mimeType : string, /* MIME-Typ der zu komprimierenden Datei */
```

```

11     levels : [string], /* Array mit den Bezeichnern aller gewuenschten Kompressions-Stufen */
12 },
13 receivedOn : timestamp, /* UNIX-Timestamp, an dem der Auftrag abgesetzt wurde */
14 id : int, /* Vom Kompressions-System vergebene ID fuer den Auftrag */
15 state : string, /* Aktueller Status des Auftrags, kann entweder ENQUEUED,
16 PROCESSING, ERROR oder COMPLETED sein */
17 lastStateChange : timestamp /* UNIX-Timestamp der letzten Statusaenderung des Auftrags */
18 }
}

```

Listing 38: Antwort auf das Auflisten nicht abgeschlossener Kompressions-Aufträge

**Funktion:** Löschen eines Kompressions-Auftrags**HTTP-Methode:** DELETE**Pfad:** /jobs/cancel/{ID}, mit {ID} der ID des Kompressions-Auftrags**Antwort:**

```

1 {
2   success : boolean,
3   message : string
4 }

```

Listing 39: Antwort auf das Löschen eines Kompressions-Auftrags

#### 10.8.2 Abgeschlossene Kompressions-Aufträge

**Funktion:** Auflisten der letzten abgeschlossenen Kompressions-Aufträge**HTTP-Methode:** GET**Pfad:** /archive/jobs/**Antwort:**

```

1 {
2   success : boolean,
3   message : string,
4   items : [
5     job : {
6       basePath : string, /* Unterverzeichnis, in welchem die Datei abgelegt ist, ansonsten "" */
7       objectUid : string, /* objectTripleID (nicht objectTripleURL) der Medien-Datei */
8       mediaUid : string, /* mediaTripleID (nicht mediaTripleURL) der Medien-Datei */
9       title : string, /* Beliebiger Titel zur Identifizierung des Kompressions-Auftrags */
10      mimeType : string, /* MIME-Typ der zu komprimierenden Datei */
11      levels : [string], /* Array mit den Bezeichnern aller gewuenschten Kompressions-Stufen */
12    },
13    receivedOn : timestamp, /* UNIX-Timestamp, an dem der Auftrag abgesetzt wurde */
14    id : integer, /* Vom Kompressions-System vergebene ID fuer den Auftrag */
15    state : string, /* Aktueller Status des Auftrags, kann entweder ENQUEUED,
16    PROCESSING, ERROR oder COMPLETED sein */
17    lastStateChange : timestamp /* UNIX-Timestamp der letzten Statusaenderung des Auftrags */
18  ]
19 }

```

Listing 40: Antwort auf das Auflisten abgeschlossener Kompressions-Aufträge

#### 10.8.3 Status des Kompressions-Systems

Der Zustand des Kompressions-Systems kann einen der folgenden Werte annehmen:

- **STARTUP:** Das System wird hochgefahren, mit der Abarbeitung von Kompressions-Aufträgen wurde noch nicht begonnen.
- **RUNNING:** Das System ist hochgefahren und bearbeitet Kompressions-Aufträge oder ist bereit dazu.
- **PAUSED:** Das System ist hochgefahren, die Abarbeitung von Kompressions-Aufträgen wurde jedoch pausiert.
- **SHUTTINGDOWN:** Das System wird heruntergefahren, weshalb das Absetzen weiterer Aufträge nicht möglich ist. Jedoch werden noch Kompressions-Aufträge verarbeitet.

- **SHUTDOWN:** Das System wurde heruntergefahren. Es können keine weiteren Aufträge abgesetzt oder verarbeitet werden.

Zum Setzen des Zustands des Kompressions-Systems kann einer der folgenden Werte verwendet werden:

- **RUN:** Setze den Zustand auf **RUNNING** und beginne mit der Bearbeitung von Kompressions-Aufträgen. Dieses Kommando ist nur in den Zuständen **PAUSED** oder **STARTUP** zulässig.
- **PAUSE:** Setze den Zustand auf **PAUSED** und pausiere damit die Abarbeitung der Kompressions-Aufträge nach dem Abschließen des aktuellen Auftrags. Dieses Kommando ist nur im Zustand **RUNNING** zulässig.
- **SHUTDOWN\_PROCESS\_QUEUE:** Setze den Zustand auf **SHUTTINGDOWN**, verarbeite aber vor dem Herunterfahren die gesamte Auftragsliste. Dieses Kommando ist nur im Zustand **STARTUP**, **RUNNING** oder **PAUSED** zulässig.
- **SHUTDOWN\_IMMEDIATELY:** Setze den Zustand auf **SHUTTINGDOWN**, schließe aber vor dem Herunterfahren den sich aktuell in Verarbeitung befindlichen Auftrag ab. Dieses Kommando ist nur im Zustand **STARTUP**, **RUNNING** oder **PAUSED** zulässig.
- **KILL:** Setze den Zustand auf **SHUTDOWN**, fahre das System herunter ohne Rücksicht auf ausstehende oder sich in Verarbeitung befindliche Kompressions-Aufträge.

**Funktion:** Abrufen des Systemzustands

**HTTP-Methode:** GET

**Pfad:** /control/state

**Antwort:**

```

1 {
2     success : boolean,
3     message : string,
4     state : string    /* {STARTUP | RUNNING | PAUSED | SHUTTINGDOWN | SHUTDOWN} */
5 }
```

Listing 41: Antwort auf das Abrufen des Systemzustands

**Funktion:** Setzen des Systemzustands

**HTTP-Methode:** PUT

**Pfad:** /control/state

**POST-Paramter:**

```

1 {
2     state : string    /* {RUN | PAUSE | SHUTDOWN_PROCESS_QUEUE | SHUTDOWN_IMMEDIATELY | KILL} */
3 }
```

Listing 42: POST-Parameter zum Setzen des Systemzustands

**Antwort:**

```

1 {
2     success : boolean,
3     message : string
4 }
```

Listing 43: Antwort auf das Setzen des Systemzustands

#### 10.8.4 Konfiguration des Kompressions-Systems

Für Details zu den einzelnen Konfigurationsoptionen wird auf Abschnitt 10.6 verwiesen.

**Funktion:** Abrufen der Systemkonfiguration

**HTTP-Methode:** GET

**Pfad:** /settings/config

**Antwort:**

```

1  {
2      success : boolean,
3      message : string,
4      config : {
5          apiPort : integer,
6          apiAccessWhitelist : [string],
7          autostart : boolean,
8          queueMaxLength : integer,
9          defaultLevels : [string],
10         textureLevelLimits : [integer],
11         textureLevelSizes : [integer]
12         imageCompressionLevels : [
13             maxWidth : integer,
14             maxHeight : integer,
15             title : string
16         ]
17     }
18 }
19 }
```

**Listing 44:** Antwort auf das Abrufen der Systemkonfiguration**Funktion:** Setzen der Systemkonfiguration**HTTP-Methode:** PUT**Pfad:** /settings/config**POST-Paramter:**

```

1  {
2      apiPort : integer,
3      apiAccessWhitelist : [string],
4      autostart : boolean,
5      queueMaxLength : integer,
6      defaultLevels : [string],
7      textureLevelLimits : [integer],
8      textureLevelSizes : [integer]
9      imageCompressionLevels : [
10         maxWidth : integer,
11         maxHeight : integer,
12         title : string
13     ]
14 }
```

**Listing 45:** POST-Parameter zum Setzen der Systemkonfiguration**Antwort:**

```

1  {
2      success : boolean,
3      message : string
4 }
```

**Listing 46:** Antwort auf das Setzen der Systemkonfiguration

## 11 VISIT METADATEN UND DIE SEMANTISCHE DATENBANK

### 11.1 Theoretische Grundlagen für die Semantische Datenbank

Dieses Unterkapitel gibt Einblicke in Teilbereiche des Semantic Webs, um eine theoretische Grundlage für die folgenden technischen Entwicklungen zu geben. Nachdem diese erläutert wurden, wird ebenfalls auf eine spezielle Ausprägung eines Metadatenmodells eingegangen, welches die Struktur für die im ViSIT Projekt verwendeten Metadaten vorgibt: das ViSIT Model **VisMo**.

Die hier angeführten Ausführungen beschränken sich jedoch nur auf jeweilige Grundlagen der Themenkomplexe, welche an manchen Stellen um weiterführende Informationen erweitert werden, wenn dies für den weiteren Verlauf von Nöten ist. Dennoch, falls angestrebt, verweisen wir für ein tieferes Verständnis auf weitere Fachliteratur, wie z.B. [Hit+07].

**SEMANTIC WEB UND RDF DATEN** Das Semantic Web ist eine Art Erweiterung zum eigentlichen World Wide Web, wie wir es aktuell kennen. Dieses ist primär für Menschen ausgelegt, die durch Homepages browsen und dabei entsprechende Informationen durch betrachten und lesen der Homepages erlangen. Diese Informationen sind dadurch jedoch nur für Menschen vorhanden, Maschinen oder Computer können auf die Informationen nicht zugreifen, um mit den entsprechenden Daten arbeiten zu können. Genau hier setzt das Semantic Web an, welches Standardisierungen, Regeln und Prozesse vorgibt, um Homepages und Applikationen so anzupassen, dass eben genau eine (semi-) automatische Informationsverarbeitung für Maschinen möglich wird.

Eine dieser Standardisierungen ist das Resource Description Framework **RDF** [MM04], welches der de-facto Standart im Semantic Web ist, um Metadaten zu beschreiben. Daten in RDF werden als Graph modelliert und persistiert, welcher aus Knoten und Kanten besteht. Dabei entsteht eine Wissensbasis gefüllt an Informationen. Die Knoten sind hierbei die "Akteure", also diejenigen Entitäten, Sachen, Objekte, Dinge etc., ausgehend vom jeweiligen Anwendungsfall, auf die sich die im Graphen enthaltenen Informationen beziehen (diese Dinge werden im Folgenden weiterhin als "Metadatenentität" bezeichnet). Die Kanten im Graphen beschreiben Beziehungen zwischen den gegebenen Knoten und Eigenschaften der Knoten. Weiterhin sind die Knoten und Kanten durch das Grundprinzip eines **Statements** verbunden, welches eine Kapselung einer elementaren Aussage darstellt. Das Statement ist, ähnlich dem deutschen Satzbau, immer bestehend aus drei Teilen:

**SUBJEKT** Die Metadatenentität repräsentiert als ein Knoten im Graphen, von der die Aussage - und damit das Prädikat - des Statements ausgeht.

**PRÄDIKAT** Die Semantik oder die Bedeutung der Aussage.

**OBJEKT** Zweierlei Konzepte können das Objekt des Statements bilden: ein weiterer Knoten im Graphen, um das Ziel der Aussage und damit des Prädikats, um eine Relation zwischen zwei Metadatenentitäten/Knoten darzustellen, oder ein fester Wert, um eine Eigenschaft einer Metadatenentitäten/eines Knotens zu charakterisieren.

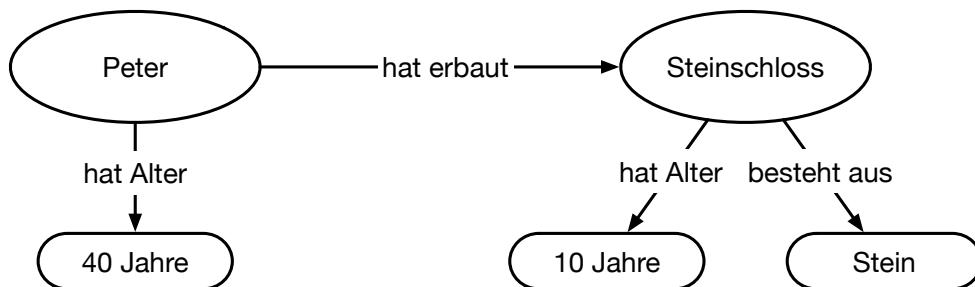
Zur Verständlichkeit für die Thematik der Aussagen und Statements im Semantic Web Kontext, soll hier ein kurzes, erfundenes Beispiel erläutert werden. Folgende Aussagen bilden die Wissensbasis:

- Peter ist vom Beruf Baumeister.
- Peter ist 40 Jahre alt.

- Peter war am Bau des Steinschlosses beteiligt.
- Das Steinschloss besteht aus Stein.
- Das Steinschloss ist 10 Jahre alt.

Wie oben beschrieben, bestehen die Aussagen jeweils aus Subjekt, Prädikat und Objekt. Als Subjekte agieren die beiden Metadatenentitäten "Peter" und das "Steinschloss", während die Objekte der Aussagen der Beruf "Baumeister", das Material "Stein", zwei "Altersangaben", sowie das "Steinschloss" selbst sind. Semantisch sind die Subjekte und Objekte über die Beziehungen bzw. Eigenschaften einer "Berufszuordnung", zwei "Alterszuordnungen", einer "Materialzuweisung" sowie der "Erbauung" eines Objekts verbunden.

Diese Aussagen können nun in einen Graphen zusammengefasst werden, dessen high-level Illustration in [Abbildung 78](#) zu sehen ist.



**Abbildung 78:** Informationen aus obigen Aussagen, kombiniert als Graph.

**LINKED OPEN DATA GEDANKE** Ein weiterer Eckpfeiler des Semantic Web ist ein weiteres Konzept, das unter dem Namen **Linked Open Data - LOD** bekannt ist. Oft wird dieser Name ebenfalls für das Semantic Web selbst benutzt, die punktgenauen Definitionen überschneiden und ergänzen sich.

Einfach übersetzt zielt LOD auf öffentlich zugängliche Daten ab, die untereinander vernetzt und verlinkt sind. Somit soll es möglich sein, verteilte Datenbanken mit ihren eigenen entsprechenden Wissensbasen, miteinander zu verbinden, um so jedem Beteiligten mehr Informationen zur Verfügung zu stellen, da durch die Verlinkung einzelner Graphen ein großer Gesamtgraph entsteht. Auf diese Weise macht es Sinn, dass jede Wissensbasis ihren eigenen spezialisierten Kontext besitzt. Sollte eine Wissensbasis weitere Informationen aus einem anderen Kontext benötigen, müssen diese Daten nicht auf eigene Hand erforscht und aufbereitet werden, da eine LOD Verbindung zu einer anderen Wissensbasis hergestellt werden kann. Zur weiteren Veranschaulichung dieser Thematik und dessen Vorteile, zeigt der folgende Paragraph zwei Anwendungsfälle im geschichtswissenschaftlichen Kontext.

**ZWEI ANWENDUNGSFÄLLE FÜR RDF IM GESCHICHTSWISSENSCHAFTLICHEN KONTEXT** Ein erster Anwendungsfall, von dem geisteswissenschaftliche Wissensbasen profitieren können, ist oben bereits kurz angedeutet worden: das Verbinden einer eigenen Wissensbasis mit externen, bereits bestehenden Wissensbasen. Das Erforschen und Erkunden von Wissen benötigt generell in jeglichem Kontext sehr viel Zeit und ebenfalls Pflege der Daten. Daher kommt diesem Anwendungsfall der LOD Gedanke entgegen, da bereits erstellte Wissensbasen und deren Datenbanken öffentlich zugänglich sind.

Gerade generelle Themen oder Kontexte wie Personen, Städte oder Orte werden in vielen geschichtswissenschaftlichen Projekten benötigt, und gerade diese sind in öffentlichen Datenbanken zugänglich. Daher ist es für diese Anwendungsfälle sinnvoll, den eigens entwickelten Anwendungsfall an diese Datenbanken zu knüpfen. Dadurch wird der eigene Zeitaufwand erheblich reduziert und die angebundenen

Daten genießen in der Regel außerdem einen hohen Standard, da bereits viele potenzielle Reviews von anderen Nutzern bestehen.

Ein zweiter großer Vorteil davon, geschichtswissenschaftliche Daten in Form von Metadaten und RDF zu persistieren, ist das mögliche Erschließen von vorher nicht bekannten oder erforschten Zusammenhängen der persistierten Objekte. Dazu folgendes (frei erfundenes) Beispiel: Ausgehend von der eigenen Wissensbasis, die die Daten aus [Abbildung 78](#) enthält, sollen nun zwei weitere Wissensbasen angekoppelt werden, welche auf der einen Seite weitere Informationen über Personen und vor allem deren familiärer Beziehungen beinhaltet, und auf der anderen Seite eine Wissensbasis, die mehr Informationen über Gebäude und deren Geschichte beinhaltet. Dies ist in [Abbildung 79](#) visualisiert.

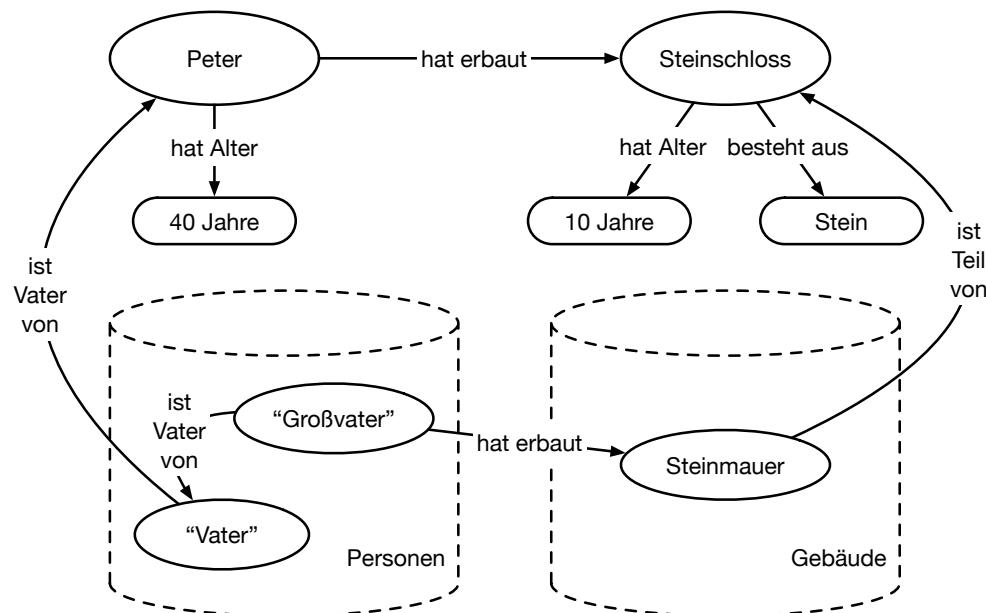


Abbildung 79: Grundlegende eigene Wissensbasis (oben), erweitert um zwei externe Wissensbasen (unten).

In dem Beispiel beinhaltet die eigene Wissensbasis Informationen über „Peter“ und das „Steinschloss“. Durch die beiden hinzugenommenen Wissensbasen wird Peter aus dem Anwendungsbeispiel mit seinem „Vater“, und dieser wiederum mit seinem „Großvater“ verbunden (die Namen sind hier zur Einfachheit ersetzt). Zudem wird die „Steinmauer“ als ein Teil des Steinschlusses deklariert. Die beiden neuen Wissensbasen enthalten darüber hinaus bereits implizit eine eigene Verbindung, die semantisch besagt, dass der „Großvater“ am Bau der Steinmauer beteiligt ist.

Dadurch erweitern die beiden externen Wissensbasen die eigenen Informationen durch die neu erstellten Relationen. Darüber hinaus jedoch lässt sich so ebenfalls eine neue Erkenntnis in den Daten schliessen: sowohl „Peter“ als auch dessen „Großvater“ sind direkt oder indirekt am Bau des „Steinschlusses“ beteiligt.

**DAS CONTEXTUAL REFERENCE MODEL – CIDOC CRM** Bisher war die technische Beschreibung der semantischen Daten im ViSIT Kontext aus Gründen der Einfachheit sehr flach gehalten. Gemäß den Semantic Web Standards basieren die Metadaten jedoch auf einem Datenmodell, um die Anforderungen des Semantic Webs zu genügen und ebenfalls technische Verarbeitbarkeit zu gewährleisten.

In ViSIT ist die Wahl hierbei auf das **Contextual Reference Model CIDOC CRM** [[Doeo3](#)] gefallen, da dies eine der bekanntesten und vorherrschendsten Ontologien im Bereich des kulturellen Erbes ist. Diese Ontologie wird als Basis benutzt, die im folgenden Paragraphen erweitert für den ViSIT Kontext beschrieben wird. Der

größte Vorteil dieser Ontologie ist, dass sie sich nicht auf einen speziellen Bereich des kulturellem Erbes fokussiert ist, sondern auf generische Weise komplexe Zusammenhänge und verschiedene Themengebiete abbildet. Zudem solle es möglich sein, andere Ontologien oder Modelle aus dem selben Bereich in diese Ontologie zu überführen, um eine gemeinsam verständliche Wissensbasis zu kreieren.

Das CIDOC CRM wird seit mittlerweile über 10 Jahren von der CIDOC Documentation Standards Working Group<sup>13</sup> und der CIDOC CRM SIG<sup>14</sup> entwickelt, welche beide Arbeitsgruppen von CIDOC<sup>15</sup> sind. Das CIDOC CRM ist 2000 als "Working Draft" bei der ISO/TC46/SC4<sup>16</sup> akzeptiert worden, welcher 2006 schliesslich auch als offizieller Standard [Cida] akzeptiert wurde, und 2014 in eine überarbeitete Version [Cidb] überführt wurde.

In der aktuellen Hauptversion 6.2<sup>17</sup>, die im Mai 2015 veröffentlicht wurde, enthält die Ontologie 89 RDF Klassen und 149 einzigartige Relationen und Eigenschaften, die sich in einer mehrfach ineinander- sowie auseinander verzweigenden Struktur einordnen. Laufend werden ebenfalls Nebenversionen veröffentlicht - die aktuellste Versionsnummer lautet 6.2.3<sup>18</sup>.

**DAS VISIT MODEL – VISMO** Aufbauend auf dem CIDOC CRM wurde eine Ontologie entwickelt, die den kompletten Anwendungsfall des ViSIT Projekt abbilden kann: das **ViSIT Model VisMo**. Der Fokus liegt dabei auf der Darstellung von Architektur-Objekten und Ausstellungsobjekten, die mit Personen oder Gruppen von Personen, Orten sowie zeitlichen Events in Verbindung gesetzt werden, um eine Wissensbasis zu kreieren.

Diesbezüglich sind die Hauptentitäten, die in der ViSIT Datenbank angelegt werden können, die folgenden:

**EREIGNIS (ACTIVITY):** Diese Entität umfasst alle vergangenen und zukünftigen Vorgänge und Geschehnisse in kulturellen, sozialen und physischen Systemen, analog zum "E5\_Event"<sup>19</sup> des CIDOC CRM.

**BAUWERK (ARCHITECTURE):** Diese Entität bezeichnet alle Arten von Bauten, die wie die Objekte als Informationsträger (vgl. "E84\_Information\_Carrier"<sup>20</sup> des CIDOC CRM) betrachtet werden.

**GRUPPE (GROUP):** Diese Entität bezeichnet mehrere Personen, die sich zu einer Gruppierung zusammengeschlossen haben und durch eine gleiche oder ähnliche Tätigkeit miteinander verbunden sind (vgl. "E74\_Group"<sup>21</sup> des CIDOC CRM).

**INSTITUTION (INSTITUTION):** Diese Entität bezeichnet hier alle Arten von organisierten Einrichtungen, die keine natürlichen Personen oder Personengruppen sind, z.B. Museen, Archive, Bibliotheken, Universitäten usw.

**OBJEKT (OBJECT):** Diese Entität bezeichnet alle Arten von Ausstellungsobjekten aus den Sammlungen von musealen oder museumsähnlichen Institutionen, Archiven etc., die wie Bauwerke als Informationsträger betrachtet werden (vgl. "E84\_Information\_Carrier"<sup>22</sup> des CIDOC CRM).

**PERSON (PERSON):** Diese Entität bezeichnet analog zur Definition im CIDOC CRM der "E21\_Person"<sup>23</sup> alle natürlichen Personen, die leben oder bereits verstor-

<sup>13</sup> <http://network.icom.museum/cidoc/working-groups/overview/>

<sup>14</sup> <http://network.icom.museum/cidoc/working-groups/crm-special-interest-group/>

<sup>15</sup> <http://network.icom.museum/cidoc/>

<sup>16</sup> <https://www.iso.org/committee/48798.html>

<sup>17</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Version/version-6.2>

<sup>18</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Version/version-6.2.3>

<sup>19</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Entity/E5-Event/Version-6.2>

<sup>20</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Entity/E84-Information-Carrier/Version-6.2>

<sup>21</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Entity/E74-Group/Version-6.2>

<sup>22</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Entity/E84-Information-Carrier/Version-6.2>

<sup>23</sup> <http://www.cidoc-crm.org/Entity/E21-Person/Version-6.2>

ben sind sowie Personen, von denen angenommen wird, dass sie lebten. Dazu zählen historische Persönlichkeiten als auch Personen aus Legenden, Mythen und Sagen.

**ORT (PLACE):** Diese Entität bezeichnet hier ausschließlich über Koordinaten lokalisierbare verschwundene und bestehende Dörfer und Städte.

**LITERATUR (REFERENCE):** Diese Entität bezeichnet alle Arten von niedergeschriebenen und veröffentlichten Texten.

Dabei erfüllt VisMo genau den Zweck, den sich das CIDOC CRM als Ziel gesetzt hat: als eine semantische “Erweiterung” des CIDOC CRM ist der Inhalt, der für VisMo produziert wird, direkt zum größten Teil verständlich und Leser oder Benutzer des Modells können dies intuitiver, auf der Basis der Beschreibungen des CIDOC CRM, verstehen, lesen und benutzen. Dies ist dadurch begründet, dass alle Klassen und viele der Relationen und Eigenschaften durch Vererbung speziellere Konzepte der CIDOC CRM Klassen und Relationen/Eigenschaften sind. Nur einzelne Teile des VisMo sind speziell für die Ontologie hinzugefügt worden, immer wenn kein Konzept aus dem CIDOC CRM passend für eine Vererbung war. [Abbildung 80](#) visualisiert den Entwicklungsprozess hinter VisMo.

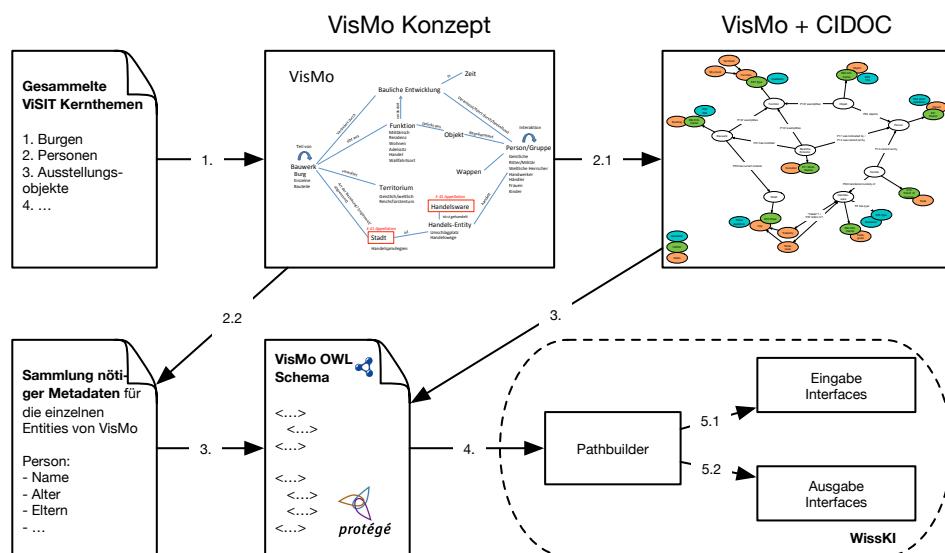


Abbildung 80: Arbeitsprozess hinter der Entwicklung des ViSIT Modells.

Der erste Schritt bestand dabei in der Sammlung der Kernthemen, die in ViSIT behandelt werden. Aus diesen konnte dann im nächsten Schritt ein grobes Konzept entwickelt werden, welches anschließend in RDF übertragen werden konnte. Wie oben beschrieben, wurde hierbei von CIDOC CRM Grundklassen und Relationen bzw. Eigenschaften ausgegangen, welche dann für den ViSIT Kontext erweitert und angepasst wurden. Als nächstes konnten dann die erstmals groben Konzepte und Entitäten mit benötigten Metadaten bzw. dessen Anforderungen erweitert werden. Die Ergebnisse der vorherigen Schritte konnten dann letztendlich in dem Ontologie-Editor **protegé**<sup>24</sup> zusammengeführt werden, um eine RDF/OWL Ontologie zu erstellen. Diese ist in ihrer letzten offiziellen Version in [Listing 50](#) im Appendix zu sehen.

Ebenfalls ist in [Abbildung 80](#) visualisiert, wie und an welcher Stelle die VisMo Ontologie technisch zum Einsatz kommt: sie dient als Input für das sogenannte

<sup>24</sup> <https://protege.stanford.edu/>

WissKI Modul, um aus der Ontologie Ein- sowie Ausgabemasken zu generieren, welche letztendlich vom Endnutzer des ViSIT Systems benutzt werden, um einerseits Daten in die semantische Datenbank einzutragen und diese dann auch wieder auszulesen und anzuzeigen. Der große Vorteil an diesem Prozess ist, dass der Endnutzer keinerlei Wissen über das Semantic Web und seine Technologien benötigt, da der oben beschriebene Prozess davon abstrahiert. Damit schreiben und lesen die Endnutzer im Endeffekt RDF, ohne davon zu wissen. Technische Details zu diesem Prozess sowie WissKI werden in folgenden Unterkapiteln gegeben.

## 11.2 Technische Details zur Semantischen Datenbank

Nachdem [Unterabschnitt 11.1](#) die theoretische Grundlage für die Semantische Datenbank beschrieben hat, fokussiert sich dieses Unterkapitel auf die technischen Aspekte der Datenbank. Dazu zählt in erster Linie die **allgemeine Infrastruktur**, das **Hosting** an der Universität Passau, der **allgemeine Zugriff auf die Datenbank**, getroffene Entscheidungen bezüglich **Security und Zertifizierungen**, sowie die anschließende Beschreibung einzelner Komponenten: dem **CMS Drupal**, dessen Modul **WissKI**, die **ViSIT REST API**, der unterliegende RDF Triplestore **RDF4J** und dessen generelle Funktionalität.

Für die semantische Datenbank wurde zur Projektlaufzeit aus Testzwecken ebenfalls eine Testinstanz ins Leben gerufen, welche eine komplette Spiegelung des damals aktuellen Systems ist. Die beiden Haupt-URLs der Server sind:

- <https://database.visit.uni-passau.de/>
- <https://database-test.visit.uni-passau.de/>

Von diesen beiden Base-URLs ausgehend sind die weiteren Komponenten über folgende URL-Zusätze zu erreichen:

- **Drupal/WissKI**: Base URL + /drupal
- **RDF4J**: Base URL + /rdf4j-workbench
- **Tomcat**: Base URL (ohne Zusatz)
- **ViSIT REST API**: Base URL + /metadb-rest-api
- **API Beschreibung**: Base URL + /metadb-test-api/swagger-ui.html

**INFRASTRUKTUR** Die Semantische Datenbank des ViSIT Projekts ist auf einem virtuellen Server an der Universität Passau installiert. Die allgemeine Infrastruktur ist in [Abbildung 81](#) zu sehen.

Dessen Hauptkomponenten mit Beschreibung oder Verweis auf das ausführliche Unterkapitel sind die folgenden:

**HAPROXY** Dem virtuellen Server für die ViSIT Infrastruktur ist ein **haproxy**<sup>25</sup> vorgeschaltet. Dieser ist dafür da, die per HTTPS verschlüsselten Anfragen von aussen an den Server entgegen zu nehmen, und intern an die richtigen Komponenten weiterzuleiten. Prinzipiell kann dieser haproxy ebenfalls Anfragen per HTTP entgegen nehmen, leitet diese dann aber automatisch auf den Port für HTTPS weiter. Damit ist sicher gestellt, dass nach aussen nur verschlüsselte Daten versandt werden. Dem haproxy sind für die benötigte Funktionalität zwei backends bekannt: eines für den Tomcat (ViSIT REST API und Triplestore RDF4J) und eines für Drupal bzw. WissKI (welche hintergründig auf einem Apache laufen). Die Verschlüsselung ist durch ein SSL Zertifikat der Universität gewährleistet. Die Konfiguration zum haproxy ist am Server zu finden unter /etc/haproxy.

---

<sup>25</sup> <http://www.haproxy.org/>

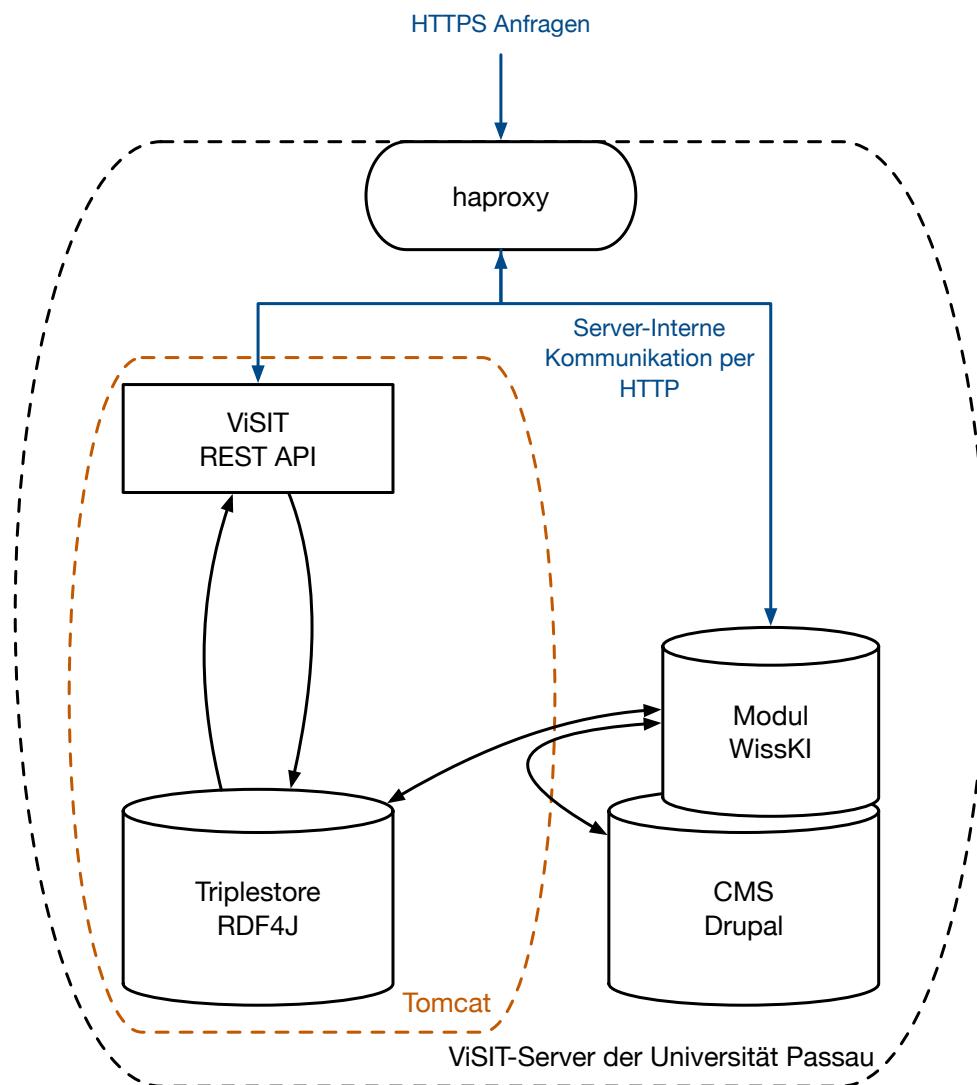


Abbildung 81: Technische Infrastruktur der Semantischen Datenbank des ViSIT Projekts.

**TOMCAT** Zur Installation weiterer Komponenten am Server, ist ein **Apache Tomcat**<sup>26</sup> in der Version 8.5.24 installiert. Am Server ist dieser zu finden unter /opt/tomcat8/apache-tomcat-8.5.24.

**VISIT REST API** Diese API wurde eigens für ViSIT entwickelt, um eine Abstraktionschicht für die unterliegenden Metadaten zu bieten. Während WissKI diese Abstraktion für die wissenschaftlichen Benutzer der Metadaten bildet, ist die API für die technische Anbindung der restlichen Komponenten des ViSIT Projekts zuständig. Die API bietet in erster Linie die Möglichkeit, die RDF Metadaten aus dem Triplestore zu lesen. Zurückgegeben wird das Ergebnis im JSON Format, um eine möglichst breite Verständnis und damit direkte Verwendbarkeit zu gewährleisten. Der zweite große Teil behandelt das Schreiben, Auslesen und Updaten der sogenannten technischen Metadaten: Metadaten, die Informationen zu einem Medien-Objekt im ViSIT Kontext geben. Die REST API ist als eigenständiges Java-Projekt implementiert, welches auf dem ViSIT Server bzw. in dessen Tomcat Installation deployed wird. Eine ausführliche Beschreibung wird in [Unterabschnitt 11.4](#) gegeben.

<sup>26</sup> <http://tomcat.apache.org/>

**TRIPLESTORE RDF4J** Der Triplestore ist für die Persistierung der RDF Daten zuständig. Im ViSIT Kontext ist die Wahl hierfür auf die **RDF4J**<sup>27</sup> Datenbank gefallen, dieser ist jedoch durch jeglichen gleichwertigen Triplestore ersetzbar. Wie bei der REST API beschrieben, wird im ViSIT Kontext weitestgehend möglich von den RDF Daten abstrahiert. Dies wird sowohl durch die REST API und dem WissKI Modul bewerkstelligt. Der RDF4J Triplestore ist am Server bzw. in dessen Tomcat Installation deployed.

**DRUPAL UND WISSKI** Die letzte Komponente der Infrastruktur der Semantischen Datenbank ist eine Kombination aus dem Content Management System **Drupal**<sup>28</sup> und dessen Modul **WissKI - Wissenschaftliche KommunikationsInfrastruktur**<sup>29</sup>. Als Modul baut WissKI auf der Implementierung von Drupal auf und benutzt dessen Funktionalität zum Persistieren von Entities als Inhalt. Zudem, da WissKI aber ebenfalls mit RDF Daten arbeitet, wird ein Triplestore benötigt - wie oben beschrieben. WissKI übernimmt dabei die Synchronisation zwischen den Entities in Drupal und den RDF Daten, sowohl beim Speichern als auch beim Auslesen von Daten. Weiterhin bietet WissKI die Möglichkeit, ein eigenes Datenmodell zu definieren, welches den gesamten Datenfluss eine Struktur vorgibt. Aus diesem werden ebenfalls einfache Interfaces generiert, um auf der einen Seite die Daten anzulegen, und auf der anderen Seite auf eine einfache Weise darzustellen. Weitere Details hierzu werden in [Unterabschnitt 11.3](#) beschrieben.

Im Zusammenspiel der obig genannten Komponenten erlaubt das gesamte System der Semantischen Datenbank das Management der semantischen Daten, die für den Kontext des ViSIT Projekts benötigt werden. Der Workflow der Datenbank sieht dabei in etwa wie folgt aus:

- Über die einfachen WissKI Eingabe-Interfaces geben die Kuratoren bzw. Geisteswissenschaftler Informationen und Metadaten in das Gesamtsystem ein.
- Diese Metadaten werden mit der WissKI Funktionalität automatisch ebenfalls in RDF Daten übersetzt, die dem Schema entsprechen, welches bei Installation und Konfiguration des Gesamtsystems erstellt wird (siehe [Unterabschnitt 11.1](#) für das Metadatenmodell CIDOC + VisMo, [Unterabschnitt 11.3](#) für die Konfiguration von WissKI ).
- Für Forschungszwecke können diese angelegten Metadaten dann mit den WissKI Ausgabe-Interfaces betrachtet werden, was ebenfalls die Graphstrukturen hinter den Daten hervorhebt, da in den Interfaces zwischen den einzelnen Entitäten navigiert werden kann.
- Die ViSIT REST API dient zur technischen Anbindung weiterer ViSIT Komponenten, indem die Metadaten auf standardisierte Weise abgefragt werden können.

### 11.3 WissKI – Wissenschaftliche KommunikationsInfrastruktur

Das WissKI Modul bietet die Möglichkeiten, sowohl RDF Daten zu lesen und zu schreiben - aber auf eine einfache Weise über simpel gehaltene Eingabe- und Ausgabeinterfaces, um den Zugang für Forscher und die Geisteswissenschaftler im ViSIT Kontext zu gewährleisten. Um dies jedoch zu bewerkstelligen, benötigt das Modul verschiedene Konfigurationen und Einstellungen. Unter anderem das wichtigste ist das Definieren der semantischen Struktur der Daten, wie es bereits oben beschrieben wurde.

<sup>27</sup> <http://rdf4j.org/>

<sup>28</sup> <https://www.drupal.org/>

<sup>29</sup> <http://wiss-ki.eu/>

Für den ViSIT Anwendungsfall ist das technische System der semantischen Datenbank, beschrieben in [Abschnitt 11](#), vollständig konfiguriert und betriebsbereit. Nichtsdestotrotz werden in den folgenden Unterabschnitten die Einstellungen für WissKI erläutert, um für potenziell zukünftige Änderungen eine grundlegende Beschreibung zu geben. Diese Beschreibungen können jedoch nie eine Tiefe und Genauigkeit erreichen, wie sie von den WissKI Entwicklern gegeben werden kann. Deswegen sei hier ebenfalls auf <http://wiss-ki.eu/> verwiesen.

**WISSKI SALZ ADAPTER** Wie ebenfalls bereits in [Unterabschnitt 11.2](#) beschrieben, regelt das WissKI System das Persistieren und Auslesen der im Gesamtsystem angewandten semantischen Daten. Als ein Modul für das CMS Drupal, werden die Daten auf der einen Seite im CMS als Entitäten gespeichert, auf der anderen Seite - da die Daten auf Semantic Web Standards basieren sollen - als RDF Daten in einem Triplestore. WissKI führt hier automatisch die Konvertierung zwischen den beiden Datenbanken durch, ohne dass der Nutzer hier aktiv werden müsste.

Die Verbindung mit dem Drupal CMS geschieht automatisch mit der Installation des WissKI Moduls. Was jedoch konfiguriert werden muss ist die Verbindung des Moduls zum zu verwendenden Triplestore. Dies passiert im sogenannten **WissKI Salz Adapter**.

Wenn das Menü zum bearbeiten der Adapter geöffnet wird, erscheint eine Liste der aktuell definierten Adapter. Für das ViSIT Projekt ist bereits ein Adapter eingerichtet mit dem Namen `visittestrepo`. Grundsätzlich reicht für einen Anwendungsfall wie ViSIT ein Adapter, es können aber natürlich beliebig viele Adapter definiert werden. [Abbildung 90](#) und [Abbildung 91](#) im Appendix zeigen die Konfigurationsmöglichkeiten eines WissKI Salz Adapters, bzw. die Einstellungen die für ViSIT getätigter wurden.

Die wichtigsten Endpunkte bzw. Konfigurationsmöglichkeiten sind die folgenden (die hier nicht erwähnten Punkte können in der Regel auf der Standardkonfiguration bzw. leer gelassen werden):

**ADAPTER NAME:** Der Name des Adapters, mit dem dieser eindeutig identifiziert werden kann.

**WRITEABLE UND PREFERRED LOCAL STORE:** Diese beiden Checkboxen sollten in der Regel immer gesetzt sein, wenn es sich um den Adapter bzw. Triplestore handelt, der hauptsächlich mit dem System arbeiten soll. "Writeable" bedeutet, dass Daten auf dem Triplestore geschrieben werden dürfen, "Preferred Local Store" weist das System an, diesen entsprechenden Adapter als Hauptadapter zu benutzen, falls mehrere definiert sein sollten.

**READ UND WRITE URL:** Dies sind die beiden Einstellungen, die WissKI mit dem Triplestore verbinden. Es sind die beiden URLs des entsprechenden Triplestores, auf die bei diesem lesend bzw. schreibend zugegriffen werden kann. Nur wenn diese beide gesetzt sind, kann das System richtig in Betrieb genommen werden. Die beiden URLs, die in den Bildern gesetzt sind, zeigen also auf den Triplestore, der in der Infrastruktur für die semantische Datenbank installiert wurde. (Zusätzliche Hintergrundinformation: die URLs zeigen hier auf "[http://localhost:8081/...](http://localhost:8081/)" und damit auf eine lokale Installation, da sowohl das WissKI /CMS System und der Triplestore auf dem selben Server installiert ist. Die beiden Komponenten kommunizieren lokal miteinander.)

**DEFAULT GRAPH URI:** Für RDF Daten werden eindeutige URI Bezeichner für die Knoten und Kanten des RDF Graphen benötigt. In der Regel erhalten die Knoten, wenn sie für Instanzen bzw. Entitäten stehen, eine zufällig generierte Zeichenkette als URI. Die Default Graph URI wird dann verwendet, um vor diese Zeichenkette gesetzt zu werden. Somit entstehen URI Bezeichner, die auf die Semantic Web Standards passen und auch den eigenen Anwen-

dungsfall besser repräsentieren: so wie im Beispiel für das ViSIT Projekt mit "<http://visit.de/data>". Eine beispielhafte URI wäre also "<http://visit.de/data/5c62c9aab4666>".

**REITER COMPUTE TYPE AND PROPERTY HIERARCHY:** Ein weiterer wichtiger Punkt im Bezug auf das Modell und damit die Struktur der semantischen Daten befindet sich im Reiter mit dem Namen "Compute Type and Property Hierarchy and Domains and Ranges". Öffnet man den Reiter, erhält man die Möglichkeit (nachdem die Checkbox "Re-Compute results" betätigt wurde), durch den Button "Start Reasoning" einen sogenannten Reasoning Prozess zu starten. Einfach formuliert betrachtet dieser die aktuell definierten Modelle des Systems, um potenziell zusätzliche Informationen hinzuzufügen. Dadurch kann das System auf schnellere Weise arbeiten, da diese Informationen nicht erst im produktiv laufenden Zustand des Systems hinzugefügt werden müssen. Diesen Prozess zu starten ist sehr wichtig, wenn ein **Update oder eine Änderung des Metadatenmodells passiert ist**. Der Prozess kann einige Minuten in Anspruch nehmen, bis er vollständig durchgeführt wurde.

**WISSKI ONTOLOGY** In diesem Teil der Konfiguration kann die unterliegende Ontologie bzw. das Metadatenmodell für das System definiert werden. Dazu wird zunächst in einem Drop-Down Menu der Adapter ausgewählt, für den dies getan werden soll. Weiterhin muss dann eine RDFS oder OWL Schema Datei in das WissKI System hochgeladen werden. Dazu ist ein entsprechender Button vorgesehen.

Wenn bereits eine Ontologie für einen Adapter existiert, wird diese bzw. vielmehr dessen enthaltene Namensräume angezeigt. Zusätzlich gibt es dann die Möglichkeit, die aktuelle Ontologie zu löschen, womit wieder zum ursprünglichen Zustand - einer nicht vorhandenen Ontologie samt Upload Button - zurückgekehrt wird.

Auf diese Weise kann eine Ontologie ausgetauscht werden. Vorsicht jedoch hier: Beim Austauschen einer Ontologie sollte darauf geachtet werden, dass die alte Ontologie in der neuen Ontologie enthalten ist, damit die aktuell definierten Pfade (siehe nächsten Unterabschnitt) nicht invalidiert werden.

Ein Beispiel für das VisMo Modell, welches für das ViSIT Projekt im entsprechenden WissKI Modul definiert ist, ist in [Abbildung 92](#) im Appendix zu sehen.

**PATHBUILDERS** Die Pfade des WissKI Moduls bilden das eigentliche Herzstück, da ausgehend von diesen Pfaden alle weiteren Komponenten, wie zum Beispiel die Eingabe- sowie Ausgabeinterfaces, generiert werden. Dieser Unterabschnitt wird einen Einblick in die Konfiguration des ViSIT Projekts geben. Wie eingangs zu diesem Kapitel jedoch bereits erwähnt, kann dieser Einblick nie alle Details des Moduls abdecken. Deswegen sei hier nochmals auf <http://wiss-ki.eu/> für detailliertere und ausführlichere Erklärungen verwiesen.

Die erste Übersicht beim Navigieren auf das Pathbuilders Menü listet alle vorhandenen Pathbuilder auf, die aktuell im entsprechenden WissKI System definiert sind. Genauso wie für die Salz Adapter und die Ontologie genügt es aber auch hier, einen Pathbuilder zu benutzen. Der für das ViSIT Projekt konfigurierte Pathbuilder trägt den Namen "visittestrepo\_paths".

Wird dieser editiert, gelangt man in die Übersicht aller in diesem Pathbuilder befindlichen Pfade. Dies ist beispielhaft in [Abbildung 93](#) zu sehen.

Ein WissKI Pfad kann intern eine Gruppe (zur Gruppierung mehrerer Pfade für das selbe Objekt) oder ein wirklicher Pfad sein und besteht prinzipiell aus drei wichtigen Komponenten:

**ID** Eindeutiger Identifikator für den gesamten Pfad innerhalb des WissKI Systems.

**PFAD** Einzelner Knoten für eine Gruppe, oder eine Folge von RDF Knoten, Relationen und Eigenschaften, die den Pfad im RDF Graphen widerspiegeln sollen.

**DATENTYP** Definition des Werts des jeweiligen Pades. Bei primitiven Datentypen endet der Pfad in einer RDF Eigenschaft, während eine sogenannte "entity"

reference" eine Relation, also einer Verbindung zu einem weiteren Knoten bzw. einer WissKI Entität entspricht.

Drei Beispiele sollen diesen Sachverhalt weiter erklären. [Abbildung 82](#) zeigt zwei Pfade, wie sie für das ViSIT Projekt definiert wurden: der obere "Pfad" ist eine Gruppe für das allgemeine Museumsobjekt. Dessen ID ist "Object", während der Pfad nur auf "<http://visit.de/ontologies/vismo/Object>" gesetzt ist. Dies lässt sich dadurch erklären, dass die Gruppe für den Ursprungsknoten eines dieser Entitäten steht, welcher den RDF Typen "<http://visit.de/ontologies/vismo/Object>" besitzen soll. Weiterhin benötigt eine Gruppe keinen Datentypen.

	Object	Group [ <a href="http://visit.de/ontologies/vismo/Object">http://visit.de/ontologies/vismo/Object</a> ]	<input checked="" type="checkbox"/>	Unlimited	<a href="#">Edit</a>
	Object_IdentifiedBy_Title	<a href="http://visit.de/ontologies/vismo/Object">&gt;</a> <a href="#">ecrm:P1_is_identified_by</a> -> <a href="#">ecrm:E35_Title</a>	<input checked="" type="checkbox"/>	Text (plain)	<a href="#">Edit</a>

**Abbildung 82:** Zwei Beispiel-Pfade aus der WissKI Konfiguration des ViSIT Projekts.

Der zweite Pfad in [Abbildung 82](#) ist nun ein wirklicher Pfad und steht high-level für den bezeichnenden Titel eines Ausstellungsobjekts. Die ID des Pfads ist "Object\_IdentifiedBy\_Title", während der Pfad aus zwei Knoten und einer Relation besteht:

- Da sich der Pfad bzw. der zugehörige Titel auf ein Ausstellungsobjekt beziehen soll, ist der erste Knoten von dem der Pfad ausgeht "<http://visit.de/ontologies/vismo/Object>".
- An diesen Knoten schließt sich dann die Relation "ecrm:P1\_is\_identified\_by" an.
- Der Zielknoten dieses Pfads ist ein weiterer Knoten: "ecrm:E35\_Title".

Was für den zweiten Pfad noch fehlt ist der zugehörige Datentyp, welcher in der Ansicht in [Abbildung 82](#) ebenfalls zu sehen ist: da ein Titel angegeben werden soll, definiert der Pfad eine Eigenschaft am Ende des Pfades (nicht in der Übersicht zu sehen) und benötigt damit einen primitiven Datentypen "text/plain". Editiert man diesen Pfad, öffnet sich die Maske, die in [Abbildung 83](#) zu sehen ist. Dort können viele Einstellungen zum Pfad editiert werden und zusätzlich ist die Angabe der letztendlichen Eigenschaft durch die Eingabe "Datatype Property" möglich. In diesem Beispiel ist der letzte Teil des Pfads somit "[http://erlangen-crm.org/170309/P3\\_has\\_note](http://erlangen-crm.org/170309/P3_has_note)".

Wird die aktuelle Einstellung des Pfads gespeichert, öffnet sich die zweite Maske zur Konfiguration eines WissKI Pfads. Ausgehend von dem aktuellen Beispiel eines Objekt-Titels ist dies in [Abbildung 84](#) zu sehen. Die ersten vier Einstellungen werden automatisch vom System gesetzt, und sollten in der Regel nicht angepasst werden müssen. Wichtig sind die vier unteren Einstellungen, welche den Datentypen des aktuell betrachteten Pfads definieren, indem zuerst der allgemeine Datentyp gesetzt wird und in den folgenden drei Einstellungen lässt sich einstellen, wie dieser Datentyp später in der Eingabemaske des WissKI Systems aussehen soll. In unserem Beispiel kann ein Text in einem einfachen Textfeld angelegt werden. Zusätzlich dazu kann die Kardinalität für das entsprechende Feld festgelegt werden.

[Abbildung 85](#) zeigt weiterhin ein Beispiel für einen Pfad, welcher eine Relation zwischen zwei Datenbankobjekten definiert. In diesem Falle handelt es sich semantisch um eine Beziehung zwischen Teilobjekten, also dass ein Objekt ein Teil eines zweiten Objekts ist. Um dies zu tun ist der Datentyp "Entity reference" nötig, und dass der Pfad in der entsprechend zu referenzierenden Klasse endet: wie in diesem Fall "<http://visit.de/ontologies/vismo/Object>".

Zwei weitere wichtige Punkte der WissKI Konfiguration sind in obigen Beispielen zu sehen:

Name \*

Machine name: object\_identifiedby\_title

Path Type

Path ▾

Is this Path a group?

► REASONER HAS RUN. CACHE IS PREPARED

STEP	EDIT
<a href="http://visit.de/ontologies/vismo/Object">http://visit.de/ontologies/vismo/Object</a>	- ▾
<a href="http://erlangen-crm.org/170309/P1_is_identified_by">http://erlangen-crm.org/170309/P1_is_identified_by</a>	- ▾
<a href="http://erlangen-crm.org/170309/E35_Title">http://erlangen-crm.org/170309/E35_Title</a>	- ▾
please select ▾	- ▾

Datatype Property

[http://erlangen-crm.org/170309/P3\\_has\\_note](http://erlangen-crm.org/170309/P3_has_note)

Disambiguation Point

Concept 2: [http://erlangen-crm.org/170309/E35\\_Title](http://erlangen-crm.org/170309/E35_Title)

**Save**

Abbildung 83: Erste Maske zum Editieren eines WissKI Pfads.

**ANORDNUNG DER PFADE** Die Anordnung der Pfade spielt eine wichtige Rolle in der Konfiguration eines WissKI Systems. Dies ist auf der linken Seite in Abbildung 93 und der Übersicht der Pfade eines Pathbuilders zu sehen. Die Pfade können dort (durch drag&drop der “Kreuzchen” links neben einer Pfad-ID) in verschiedene Reihenfolgen bzw. Gruppierungen gebracht werden, um so mit die Zugehörigkeit eines Pfads zu einer Gruppe, bzw. sogar einer Gruppe zu einer Obergruppe zu definieren. Dies wird getan, indem ein Pfad “unter” und dann “eine Ebene nach rechts” geschoben wird, wie dies im Beispiel für die ersten beiden Pfade zu sehen ist (ebenfalls in Abbildung 82 zu sehen). Eine Untergruppe zum Objekt bildet zum Beispiel der Pfad mit der ID “Object\_Dating”, welche ihrerseits wieder vier Pfade unter sich zusammen führt. Dies ist wichtig, da das Setzen eines dieser Pfade nicht jeweils einen eigenen Zwischenknoten (mit dem RDF Typen “<http://visit.de/ontologies/vismo/Dating>”) erzeugen soll, sondern alle vier Pfade den selben Zwischenknoten benutzen sollen.

**DISAMBIGUIERUNG** Die Disambiguierung bezieht sich - seicht formuliert - ähnlich wie die oben beschriebene Anordnung und Untergruppen indirekt auf die korrekte Zuweisung von Knoten zu ihren entsprechenden Objekten. Die Disambiguierung ist in den Pfaden durch die rot geschriebenen Teile zu sehen. Sie weist das hinterliegende System an, dass alles was ab diesem Punkt im Pfad definiert ist, einzigartig im System gespeichert werden soll. Dadurch können keine Duplikate mit genau der selben Konfiguration entstehen. Dies lässt sich einfach am obigen Beispiel erläutern: die Disambiguierung für den Objekttitle beginnt ab dem “ecrm:E35\_Title” Knoten, der weiterhin nur die RDF Eigenschaft “[http://erlangen-crm.org/170309/P3\\_has\\_note](http://erlangen-crm.org/170309/P3_has_note)” besitzt. Durch die Disambiguierung an dieser Stelle wird das System keinen zweiten Knoten erstellen, der den selben Titel in der Notiz-Eigenschaft besitzt. Damit wird sichergestellt, dass zum Beispiel keine zwei Objekte mit dem Titel “Mona Lisa” erstellt werden können. Technisch verweist das System im Hintergrund bei Verweis auf diesen Knoten somit immer auf genau diesen einen Knoten - wie beschrieben werden *keine* Duplikate davon erstellt. Die Disambiguierung eines Pfads kann in der Maske mit dem Feld “Disambiguation Point” vorgenommen werden, die in Abbildung 83 zu sehen ist.

**Pathbuilder \***  
visittestrepo\_paths  
Name of the pathbuilder.

**Path \***  
object\_identifiedby\_title  
Name of the path.

**CHOOSE FIELD**

Titel (f961978b85ac335b73e52837f090be9d)

Select an existing field from bundle Object (b15d6693d3ba884f733c2cce4cd6b015)

f961978b85ac335b73e52837f090be9d

ID of the mapped Field.

**Type of the field that should be generated.\***  
Text (plain)

Type for the Field (Textfield, Image, ...)

**Type of form display for field**  
Textfield

Widget for the Field – If there is any.

**Type of formatter for field**  
Plain text

Formatter for the field – If there is any.

**Cardinality**  
Unlimited

**Save** **Delete**

Abbildung 84: Zweite Maske zum Editieren eines WissKI Pfads.



Abbildung 85: Beispiel-Pfad aus der WissKI Konfiguration des ViSIT Projekts für eine Relation zwischen zwei Entitäten der Datenbank.

Die Informationen und die Konfiguration des Pathbuilders wird vom WissKI System weiterhin genutzt, um Ein- sowie Ausgabeinterfaces für die Hauptobjekte des Pathbuilders zu erzeugen. Über die Create-Seite des WissKI Systems (zu sehen in Abbildung 94 im Appendix) ist unter anderem das Eingabe-Interface für die Ausstellungsobjekte (Object) zu erreichen, dieses ist in Abbildung 95 im Appendix zu sehen. Nachdem Objekte über dieses erstellt wurden, können diese per Navigate- und Find-Seite des WissKI Systems eingesehen werden. Ein Beispiel für das Ausgabeinterface einer Partisane aus dem ViSIT Projekt ist in Abbildung 96 im Appendix zu sehen.

#### 11.4 Technischer Zugang zu den Metadaten – die ViSIT REST API

Das oben beschriebene WissKI System ist entworfen, um im ViSIT Kontext Zugang für Geisteswissenschaftler, Museumsmitarbeiter und allgemein forschenden Personen zu schaffen. Weiterhin war es im ViSIT Projekt aber ebenfalls nötig, einen technischen Zugang zu den über WissKI erzeugten Daten zu gewährleisten. Diesen technischen Zugang verwenden weiter verarbeitende Komponenten des Projekts, beschrieben in den Kapiteln 4 bis 8. Ziel ist es ebenfalls, die Informationen der RDF Daten zu vermitteln, ohne dass der Empfänger mit RDF oder anderen semantischen Technologien in Berührung kommen muss.

Um dies auf standardisierte Weise durchzuführen, ist die Wahl auf eine serverseitige REST API gefallen, die mit den weiteren technischen Komponenten via HTTP kommunizieren kann. Die REST API ist in Java geschrieben und mit dem Spring Framework<sup>30</sup> umgesetzt. Die Entwicklung ist in einem Repository im allgemeinen

<sup>30</sup> <https://spring.io/>

ViSIT Projekt Bitbucket: <https://bitbucket.org/visit2016/metadb-rest-api/>. Eine direkte Kommunikation der aktuell installierten Version der REST API ist stets (sowohl auf dem produktiven Server als auch dem Testsystem) unter der URL Endung „`....metadb-rest-api/swagger-ui.html`“ zu finden.

Dieses Kapitel beschreibt weiterhin die allgemeine Umsetzung der API, dessen Hintergründe, sowie technische Eigenheiten wie Datenmodelle usw. Jedoch sind die wichtigsten technischen Details zur Verwendung der ViSIT REST API in [Unterabschnitt 11.5](#) beschrieben. Dort werden unter anderem wichtige Skripte zur Inbetriebnahme der API erklärt, sowie der Prozess des Deployments erläutert.

Thematisch lässt sich die REST API in folgende Teile aufteilen, die unterschiedliche Aufgabenbereiche übernehmen:

**DIGITAL REPRESENTATIONS:** Die Digital Representations - zu deutsch digitale Repräsentationen - stellen die Verbindungen zwischen Metadaten und zugehörigen Mediendaten dar. Hierzu sind sie ein Eintrag in der Metadatenbank, die zu entsprechenden Entitäten hinzugefügt werden, und dabei verschiedene technische Details zu den Mediendaten beinhaltet. Die REST API bietet hierfür die Möglichkeiten, über HTTP entsprechende Digital Representations zu erzeugen, schreiben, bearbeiten, und zu löschen. Den Repräsentationen liegt folgendes (RDF) Modell, aufgezeigt in [Abbildung 86](#), zugrunde:

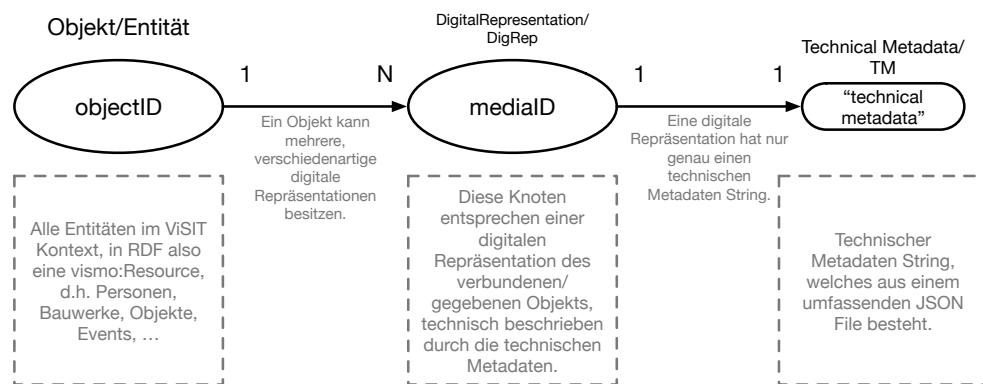


Abbildung 86: Modell der digitalen Repräsentationen.

Die möglichen API Funktionen sind, in [Tabelle 6](#) die folgenden (die API Pfade sind relativ zur jeweiligen REST API angegeben):

**OBJEKTE:** Dieser Bereich der API dient hauptsächlich zum Auslesen der Datenbankobjekte bzw. Entitäten, die über WissKI in der Metadatenbank angelegt wurden. Diese API Schnittstelle erfüllt die Anforderung, die bereits am Anfang dieses Unterkapitels beschrieben wurde: die Gewährleistung des technischen Auslesens der Metadaten in einem *nicht*-Semantic Web Format, in diesem Falle JSON. Dieses JSON beinhaltet alle Informationen, die entsprechend als RDF Metadaten auf der Datenbank vorhanden sind. [Listing 51](#) im Appendix gibt eine Art Schema für diesen Output an. Dort werden alle möglichen Felder mit ID, Datentyp und den potenziell referenzierten Typen einer Referenz angegeben. Zum Auslesen der Objekte bietet die API zwei mögliche API Funktionen aus [Tabelle 7](#):

Wichtig zu wissen beim Auslesen der Objekte ist, dass die angesprochene ID der API die RDF ID des Knotens der entsprechenden Entität ist (z.B. <http://visit.de/data/5c4ae02a>) während der sogenannte "WissKI View Path" derjenige URL Pfad ist, der angezeigt wird, wenn eine Entität per WissKI Oberfläche betrachtet wird (z.B. <https://database.visit.uni-passau.de/drupal/wisski/navigate/405/view>).

Weiterhin bietet dieser Bereich der API noch ein zusätzliches Quality of Life Feature: das Zurückgeben der Anzahl an vorhandenen Digital Representations und damit vorhandenen Mediendaten, bezogen auf ein Objekt. Dieses

HTTP	API Pfad	Request Params	Kurzbeschreibung
GET	/digrep/media	id	Gibt TM String des mit der "id" spezifizierten DigRep Knotens zurück.
PUT	/digrep/media	id, newData	Updated den TM String durch "newData" des per "id" spezifizierten DigRep Knotens.
DELETE	/digrep/media	id	Löscht den durch die "id" spezifizierten DigRep Knoten.
GET	/digrep/object	id	Gibt alle TM Strings und deren DigRep Knoten IDs zurück.
POST	/digrep/object	id	Legt einen neuen DigRep Knoten für das Objekt mit der gegebenen "id" an.
DELETE	/digrep/object	mediaId, objectId	Löscht den DigRep Knoten mit der ID "mediaID", zugehörig zum Objekt mit der ID "objectId".

Tabelle 6: API Funktionen für die Digital Representations.

HTTP	API Pfad	Request Params	Kurzbeschreibung
GET	/object	id	Gibt die JSON Repräsentation des Objekts mit der ID "id" zurück.
GET	/wisskiobject	wisskipath	Gibt die JSON Repräsentation des Objekts zurück, welches dem WissKI View Path "wisskipath" entspricht.

Tabelle 7: API Funktionen zum Auslesen von Objekten.

Objekt kann der API, wie beim Auslesen, per RDF ID oder per WissKI View Pfad übergeben werden.

(**UPLOAD UND DOWNLOAD FÜR EXCEL:**) TODO add?

Für die REST API ist eine Verschlüsselung umgesetzt, die dem Konzept der "basic authentication"<sup>31</sup> folgt. Mit dieser werden die sogenannten "unsicheren" Operationen der API, also diejenigen, die Daten verändern, erzeugen, und löschen dürfen, von unzulässigem Zugriff geschützt. Diese sind im ViSIT Kontext diejenigen Operationen, die sich auf die DigitalRepresentations beziehen. Alle rein lesenden Zugriffe auf die Metadatenbank sind gemäß dem Linked Open Data Gedanken offen nach aussen.

Für die gesicherten Zugänge der API sind auf dem ViSIT Server verschiedene "User" samt Passwort angelegt, welche auf die jeweils verarbeitenden Applikationen gemünzt werden, dementsprechend die Tablet und Fernrohr Apps, sowie die Kompressions-Komponente. Diese Liste an Usern und Passwort sind am entsprechenden Server im eigenen Bereich des "visit" Accounts zu finden und nur für entsprechende Administratoren zugänglich. Die Datei hat den Namen "users.csv" und muss **vor dem Start bzw. dem Deployment** der REST API vorhanden sein, damit diese darauf Zugriff hat.

<sup>31</sup> Erklärt z.B. auf <https://swagger.io/docs/specification/authentication/basic-authentication/>

## 11.5 Wichtige Technische Charakteristika der Entwicklung und den Betrieb der Semantischen Datenbank

In diesem Unterabschnitt werden wichtige technische Details zum Betrieb der ViSIT REST API erläutert. Diese sind wichtig für die Nutzung der API.

**PYTHON SCRIPT ZUM GENERIEREN DER SPARQL QUERY TEMPLATES WICHTIG:**  
Das im Folgenden beschriebene Script muss **vor** Deployment der REST API ausgeführt werden.

Für den Betrieb der REST API, vor allem zum Auslesen der unterliegenden Metadaten, sind sogenannte SPARQL Query Templates von Nöten. Diese können als Vorlagen für die Abfrage aus der Metadatenbank verstanden werden. Diese Query Templates werden automatisch aufbauend auf dem in WissKI definierten Paths erstellt. So kann, wenn sich die WissKI Pfad Konfiguration ändert, das Script erneut angestoßen werden, um auf die Veränderung zu reagieren und damit die neu hinzugefügten Pfade mit in die Anfragen aufgenommen werden. Dieser Prozess ist in einem Python Script gekapselt, welches auf dem ViSIT Server ausgeführt werden kann.

Wichtigste Information die das Script benötigt sind die Pfad Konfigurationen des WissKI Systems. Diese können als Datei direkt im WissKI System, im Pathbuilder downloadet werden. [Abbildung 87](#) zeigt diese Funktionalität mit dem “Create Exportfile” Button.

Nach Betätigen des Buttons wird eine aktuelle Datei in die darüber stehende Liste aufgenommen. Durch Drücken dieser kann die Datei anschließend gespeichert werden.

Das Python Script befindet sich auf dem Server im Account “visit” im Ordner “python” und heißt “CreateSPARQLTemplatesFromPathsXML.py”. **Die Pfad-Datei muss umbenannt werden zu “paths.xml” und muss sich im selben Ordner befinden.** Das Ausführen des Scripts kann mit folgendem Befehl ausgeführt werden:

```
1 | sudo python3 CreateSPARQLTemplatesFromPathsXML.py
```

**Listing 47:** Befehl zum Starten des Python Script zum Erstellen der Query Templates der ViSIT Metadatenbank.

Die Ergebnisse des Scripts werden automatisch in den Ordner “Templates” im Hauptordner des Accounts “visit” gespeichert, und automatisiert von der REST API benutzt.

**EINSTELLUNGEN ZUM DEPLOYMENT DER REST API** Wie oben bereits beschrieben, ist die REST API in einem Repository<sup>32</sup> des ViSIT Haupt-Repositories angelegt.

In der Regel ist das entsprechende Projekt in einem “offline Teststatus” bezüglich seiner Konfiguration. Dies bedeutet, dass lokale Tests ausgeführt werden können, um die Funktionen der API lokal zu überprüfen. Sollte die REST API produktiv auf einem Server deployed werden, müssen folgende Änderungen in der Konfiguration durchgeführt werden:

- Einbinden der springframework Dependency: In der “pom.xml” Maven Konfigurationsdatei des Projekts muss die Dependency für das Artefakt “spring-boot-starter-tomcat” auf den scope “provided” gesetzt werden. Die entsprechende Einstellung ist in [Abbildung 88](#) zu sehen. Wichtig ist, dass Zeile 4 **nicht** kommentiert ist.
- Verbindung zum entsprechenden Triplestore: Weiterhin ist es nötig, die REST API mit dem Triplestore zu verbinden, mit dem das aktuell verwendete System, im speziellen das WissKI System, arbeitet. Diese Verbindung wird in der REST API in der Konfigurationsdatei “application.properties” gesetzt. Dabei muss der query und der update Endpunkt URLs des jeweiligen Triplestores angegeben werden. Im offline Modus sind die beiden URLs auf “none”

<sup>32</sup> <https://bitbucket.org/visit2016/metadb-rest-api/src/master/>

gesetzt, während sie für den Produktiv-Modus der API auf den entsprechenden Triplestore eingestellt werden müssen. In [Abbildung 89](#) ist die Konfiguration für den offline Modus zu sehen, während ebenfalls zwei vordefinierte URL Pärchen zu sehen sind, welche für den ViSIT Test- und Produktiv-Server stehen.

### 11.6 Semantische Datenbank - FAQ und häufig auftretende Probleme

Nachdem bis jetzt alle Details bezüglich der Metadatenbank und dessen Umgang erläutert wurden, führt dieses Unterkapitel eine Zusammenfassung von bekannten "Problemen" in Kombination mit Lösungen an, die im produktiven Betrieb der Datenbank entstehen können. Bei Auftreten eines dieser Probleme sollte die Datenbank durch Einsatz der aufgeführten Lösung wieder in einen funktionierenden Zustand überführt werden können.

**WISSKI CACHE FLUSH** Bei manchen Konfigurations-Änderungen kann es passieren, dass diese erst "online" geschaltet werden, wenn der Cache des Drupal Systems geleert wird. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn ein Thumbnail für ein Objekt in der Metadatenbank hochgeladen wird. Der produktive Server ist so konfiguriert, dass einmal am Tag ein solcher Cache Flush durchgeführt wird. Sollten die jeweiligen Informationen durch die Konfiguration jedoch sofort benötigt werden, kann ein Cache Flush auch per Hand am Server ausgeführt werden. Dazu muss in das Verzeichnis der Drupal Installation gewechselt werden (`/var/www/html/drupal`) und folgender Befehl ausgeführt werden:

```
| drush cr
```

**Listing 48:** Befehl für einen Cache Flush eines Drupal Systems.

Sollte dieser Befehl aus irgendwelchen Gründen nicht funktionieren, kann die selbe Funktionalität über andere Wege durchgeführt werden. Hierzu folgender Link: <https://www.drupal.org/docs/7/administering-drupal-7-site/clearing-or-rebuilding-drupals-cache>

**RECOMPUTE HIERARCHY IN WISSKI** Wenn die dem WissKI System unterliegende Ontologie ausgetauscht oder upgedated wird, kann es sein, dass das System über diese Ontologie eine neue Hierarchie generieren muss. Das neue Berechnen der Ontologie kann in der Übersicht des SALZ Adapters (siehe [Unterabschnitt 11.3](#), Funktionalität ganz unten aufklappbar) angestoßen werden.

**UPDATES VON DRUPAL, MAINTENANCE MODE** Von Zeit zu Zeit wird eine neue Version von Drupal released. Dies ist für die Metadatenbank theoretisch irrelevant, wenn es nur ein Minor Update ist (diese sollten aber im Bezug auf aktuelle Software trotzdem eingespielt werden). Ein Major Update führt in der Regel jedoch dazu, dass das Drupal System in den Maintenance Mode versetzt wird - ein Status in dem das System aus Sicherheitsgründen offline geschaltet wird. Deswegen ist hier ein Update durchzuführen.

Updates des Drupal Systems können (in seltenen Fällen) entweder im Drupal Interface selbst durchgeführt werden (Reiter "Extend", dann auf Link für "available updates" drücken). In der Regel führt man die Updates (auch von anderen Modulen) direkt am Server durch. Dafür in das Verzeichnis der Drupal Installation wechseln (`/var/www/html/drupal`) und folgenden Befehl ausführen:

```
| sudo composer update --with-all-dependencies
```

**Listing 49:** Befehl zum Updaten einer Drupal Installation.

Möglicherweise müssen im Konflikt stehende Abhängigkeiten von Hand gelöst werden. Dazu Schritt für Schritt die einzelnen Dependencies updaten und am Ende nochmals obigen Befehl ausführen.

**RDF4J WORKBENCH ACCESS** Um direkt auf dem unterliegenden Triplestore zu arbeiten, kann auf die RDF4J Workbench zugegriffen werden (URL: <https://database.visit.uni-passau.de/rdf4j-workbench>). In manchen Fällen leitet das Aufrufen der Homepage zu einem Prompt, der nach der URL, sowie Benutzer und Passwort verlangt. Für den Server ist kein User angelegt, deswegen können die beiden Felder für Benutzer und Passwort leer gelassen werden. Jedoch ist manchmal die angegebene URL inkorrekt, da "http" anstatt "https" in der URL steht. Dieses muss angepasst werden, dann kann auf den Triplestore zugegriffen werden.

**MAVEN ABHÄNGIGKEITEN IM REST API PROJEKT** Im Java Projekt für die ViSIT REST API passiert ab und an der Fall, dass die Abhängigkeiten des Projekts nicht richtig interpretiert werden, was dazu führt, dass einige Packages in den implementierten Klassen als "nicht vorhanden" angezeigt werden. Durch ein erneutes Downloaden der Abhängigkeiten (durch das Kommando "Reimport" oder falls dies nicht hilft "Update Maven Indices" in der obersten pom.xml des Projekts) sollte sich dieses Problem lösen lassen.

visittestrepo\_pathes M

Name of the Pathbuilder-Tree.

visittestrepo ▼

Which adapter does this Pathbuilder belong to?

---

### IMPORT TEMPLATES

#### Pathbuilder Definition Import

Path to a pathbuilder definition file.

**Set default mode to**

Keep settings from import file ▼

What should the fields and groups mode be set to?

**Import**

---

### EXPORT TEMPLATES

- rdf4jpathbuildertest\_20180315T204613
- visittestrepo\_pathes\_20180808T170845
- visittestrepo\_pathes\_20180905T182510
- visittestrepo\_pathes\_20181128T104132
- visittestrepo\_pathes\_20190107T110029
- visittestrepo\_pathes\_20190109T143959
- visittestrepo\_pathes\_20190123T151843
- visittestrepo\_pathes\_20190131T143855

visittestrepo\_20180320T05420

**Create Exportfile**

**Save and generate bundles and fields** ▼ [Delete](#)

Abbildung 87: WissKI Pathbuilder Ansicht, die den Download der Pfad-Datei anbietet.

```
<dependency>
    <groupId>org.springframework.boot</groupId>
    <artifactId>spring-boot-starter-tomcat</artifactId>
    <scope>provided</scope>
    <!-- Uncomment above setting to produce a productive instance -->
</dependency>
```

Abbildung 88: pom.xml Konfiguration zum produktiven Deployment der REST API.

```
# -----
# Properties for the Anno4j, whether to connect or not connect to the database
# -----
# Use these to connect to the PRODUCTIVE DB
#visit.rest.sparql.endpoint.query=https://database.visit.uni-passau.de/rdf4j-server/repositories/visittestrepo
#visit.rest.sparql.endpoint.update=https://database.visit.uni-passau.de/rdf4j-server/repositories/visittestrepo/statements

# Use these to connect to the test DB
#visit.rest.sparql.endpoint.query=https://database-test.visit.uni-passau.de/rdf4j-server/repositories/visittestrepo
#visit.rest.sparql.endpoint.update=https://database-test.visit.uni-passau.de/rdf4j-server/repositories/visittestrepo/statements

# Use these to NOT connect to the DB
visit.rest.sparql.endpoint.query=none
visit.rest.sparql.endpoint.update=none
```

**Abbildung 89:** Einstellungen zum Verbinden des Triplestores. Hier gezeigt: lokale Konfiguration, während die Konfiguration für Produktiv- und Testsystem oben vorhanden aber auskommentiert ist.

## LITERATUR

- [Bot+10] Mario Botsch u. a. *Polygon mesh processing*. AK Peters/CRC Press, 2010.
- [Cida] *ISO 21127:2006 - Information and Documentation – A Reference Ontology for the Interchange of Cultural Heritage Information*. Standard. International Organization for Standardization, Sep. 2006.
- [Cidb] *ISO 21127:2014 - Information and Documentation – A Reference Ontology for the Interchange of Cultural Heritage Information*. Standard. International Organization for Standardization, Sep. 2014.
- [Doeo3] Martin Doerr. "The CIDOC Conceptual Reference Module: An Ontological Approach to Semantic Interoperability of Metadata". In: *AI Magazine* 24.3 (2003), S. 75.
- [GH97] Michael Garland und Paul S Heckbert. "Surface simplification using quadric error metrics". In: *Proceedings of the 24th annual conference on Computer graphics and interactive techniques*. ACM Press/Addison-Wesley Publishing Co. 1997, S. 209–216.
- [GH98] Michael Garland und Paul S Heckbert. "Simplifying surfaces with color and texture using quadric error metrics". In: *Proceedings Visualization'98 (Cat. No. 98CB36276)*. IEEE. 1998, S. 263–269.
- [Hit+07] Pascal Hitzler u. a. *Semantic Web: Grundlagen*. Springer-Verlag, 2007.
- [MM04] Frank Manola und Eric Miller. *RDF Primer*. W3C Recommendation. W3C, Feb. 2004. URL: <http://www.w3.org/TR/2004/REC-rdf-primer-20040210/>.

## 12 APPENDIX

```

1 <?xml version="1.0"?>
2 <rdf:RDF xmlns="http://visit.de/ontologies/vismo/"
3   xmlns:base="http://visit.de/ontologies/vismo/"
4   xmlns:rdf="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#"
5   xmlns:ns="http://www.w3.org/2003/06/sw-vocab-status/ns#"
6   xmlns:owl="http://www.w3.org/2002/07/owl#"
7   xmlns:xml="http://www.w3.org/XML/1998/namespace"
8   xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#"
9   xmlns:skos="http://www.w3.org/2004/02/skos/core#"
10  xmlns:rdfs="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#"
11  xmlns:wot="http://xmlns.com/wot/0.1/"
12  xmlns:foaf="http://xmlns.com/foaf/0.1/"
13  xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/"/>
14 <owl:Ontology rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/">
15   <owl:versionIRI rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/0.4.5/" />
16   <owl:imports rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/" />
17   <owl:imports rdf:resource="http://xmlns.com/foaf/0.1/" />
18 </owl:Ontology>
19
20
21
22 <!--
23 //////////////////////////////////////////////////////////////////
24 //
25 // Object Properties
26 //
27 //////////////////////////////////////////////////////////////////
28 -->
29
30
31
32 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/containsEntry -->
33
34 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/containsEntry">
35   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
36   <owl:inverseOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/isEntryIn"/>
37   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Reference"/>
38   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry"/>
39   <rdfs:comment>Reference from a vismo:Reference to a contained vismo:ReferenceEntry.</
40   rdfs:comment>
41   <rdfs:label>contains entry</rdfs:label>
42 </owl:ObjectProperty>
43
44
45 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/employsTraderoute -->
46
47 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/employsTraderoute">
48   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
49   <owl:inverseOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/forTrade"/>
50   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Trade"/>
51   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Traderoute"/>
52   <rdfs:comment>Refers from a vismo:Trade to the vismo:TradeRoute that the trade is fulfilled on
53 .</rdfs:comment>
54   <rdfs:label>employs traderoute</rdfs:label>
55 </owl:ObjectProperty>
56
57
58 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/endLocation -->
59
60 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/endLocation">
61   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/routeLocation"/>
62   <rdfs:comment>Refers from a traderoute to the vismo:City that represents the ending point for
63 the route.</rdfs:comment>
64   <rdfs:label>end location</rdfs:label>
65 </owl:ObjectProperty>
66
67
68 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/entryIsAbout -->
69
70 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/entryIsAbout">
71   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
72   <owl:inverseOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/referencedByEntry"/>
73   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry"/>
74   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
75   <rdfs:comment>Reference from a vismo:ReferenceEntry to a vismo:Resource, associating the
76 describing nature of the associated vismo:Reference.</rdfs:comment>
```

```

77      <rdfs:label>entry is about</rdfs:label>
78  </owl:ObjectProperty>
79
80
81
82  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/forTrade -->
83
84  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/forTrade">
85    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
86    <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Traderoute"/>
87    <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Trade"/>
88    <rdfs:comment>Refers from a vismo:TradeRoute to the vismo:Trade resource that illustrates the
89    trading on the given route.</rdfs:comment>
90    <rdfs:label>for trade</rdfs:label>
91  </owl:ObjectProperty>
92
93
94  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/hasDigitalRepresentation -->
95
96  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/hasDigitalRepresentation">
97    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
98    <owl:inverseOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/representsDigitally"/>
99    <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
100   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation"/>
101   <rdfs:comment>Links from a vismo:Resource (so an object that can be further specified in the
102   ViSIT context) to a digital representation of it, e.g. a picture that shows the respective
103   resource, a 3D model, etc.</rdfs:comment>
104   <rdfs:label>has digital representation</rdfs:label>
105 </owl:ObjectProperty>
106
107
108  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/interactionSource -->
109
110  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/interactionSource">
111    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
112    <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/MiscellaneousInteraction"/>
113    <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
114    <rdfs:label>interaction source</rdfs:label>
115  </owl:ObjectProperty>
116
117
118  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/interactionTarget -->
119
120  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/interactionTarget">
121    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
122    <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
123    <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/MiscellaneousInteraction"/>
124    <rdfs:label>interaction target</rdfs:label>
125  </owl:ObjectProperty>
126
127
128
129  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/interstation -->
130
131  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/interstation">
132    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/routeLocation"/>
133    <rdfs:comment>Refers from a traderoute to the vismo:City that represents a interstation for the
134    route.</rdfs:comment>
135    <rdfs:label>interstation</rdfs:label>
136  </owl:ObjectProperty>
137
138
139  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/isEntryIn -->
140
141  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/isEntryIn">
142    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
143    <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry"/>
144    <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Reference"/>
145    <rdfs:comment>Reference from a vismo:ReferenceEntry to its encompassing vismo:Resource.</
146    rdfs:comment>
147    <rdfs:label>is entry in</rdfs:label>
148  </owl:ObjectProperty>
149
150
151  <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/partOfTradeRoute -->
152
153  <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/partOfTradeRoute">
154    <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
155    <owl:inverseOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/routeLocation"/>

```

```

156   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Place"/>
157   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Traderroute"/>
158   <rdfs:comment>Refers from a vismo:City to a/multiple vismo:TradeRoute resource, indicating the
159   given city is part of a trade route and therefore its associated trade.</rdfs:comment>
160   <rdfs:label>part of trade route</rdfs:label>
161 </owl:ObjectProperty>

162
163
164 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/reference -->

165 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/reference">
166   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
167   <owl:inverseOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/referencedBy"/>
168   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
169   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Reference"/>
170   <rdfs:comment>Issues that the referenced vismo:Reference contains further and descriptive
171   information about the given vismo:Resource entity.</rdfs:comment>
172   <rdfs:label>reference</rdfs:label>
173 </owl:ObjectProperty>

174
175
176 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/referencedBy -->

177 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/referencedBy">
178   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
179   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Reference"/>
180   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
181   <rdfs:comment>Refers to the vismo:Resource entities that reference this vismo:Reference and
182   therefore this entity contains further and descriptive information about the resource entities.</
183   rdfs:comment>
184   <rdfs:label>referenced by</rdfs:label>
185 </owl:ObjectProperty>

186
187
188 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/referencedByEntry -->

189 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/referencedByEntry">
190   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
191   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
192   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry"/>
193   <rdfs:comment>Reference from a vismo:Resource to a given vismo:ReferenceEntry, indicating that
194   the associated vismo:Reference contains information about the former.</rdfs:comment>
195   <rdfs:label>referenced by entry</rdfs:label>
196 </owl:ObjectProperty>

197
198
199 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/representsDigitally -->

200 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/representsDigitally">
201   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
202   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation"/>
203   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
204   <rdfs:comment>Refers from a given digital representation (a picture, 3D model, etc.) back to
205   the vismo:Resource that it originally represents.</rdfs:comment>
206   <rdfs:label>represents digitally</rdfs:label>
207 </owl:ObjectProperty>

208
209
210 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/routeLocation -->

211 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/routeLocation">
212   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topObjectProperty"/>
213   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Traderroute"/>
214   <rdfs:range rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Place"/>
215   <rdfs:comment>Refers (with different sub-properties) from a vismo:TradeRoute to a vismo:City
216   that is located on said route.</rdfs:comment>
217   <rdfs:label>route location</rdfs:label>
218 </owl:ObjectProperty>

219
220
221 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/startLocation -->

222 <owl:ObjectProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/startLocation">
223   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/routeLocation"/>
224   <rdfs:comment>Refers from a traderroute to the vismo:City that represents the starting point for
225   the route.</rdfs:comment>
226   <rdfs:label>start location</rdfs:label>
227 </owl:ObjectProperty>

```

```

232
233
234
235 <!--
236 ///////////////////////////////////////////////////
237 //
238 // Data properties
239 //
240 ///////////////////////////////////////////////////
241 -->
242
243
244
245
246 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/buildingHistory -->
247
248 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/buildingHistory">
249   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
250   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture"/>
251   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
252   <rdfs:comment>Property used to (freely) describe the building history of a vismo:Architecture
253   entity.</rdfs:comment>
254   <rdfs:label>building history</rdfs:label>
255 </owl:DatatypeProperty>
256
257
258 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/comment -->
259
260 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/comment">
261   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
262   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
263   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
264   <rdfs:comment rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">This is a comment about a
265   given vismo entity.</rdfs:comment>
266   <rdfs:isDefinedBy rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">http://visit.de/
267   ontologies/vismo</rdfs:isDefinedBy>
268   <rdfs:label rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">comment</rdfs:label>
269 </owl:DatatypeProperty>
270
271 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/description -->
272
273 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/description">
274   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
275   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
276   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
277   <rdfs:comment rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">This property defines a (historical)
278   description for a vismo entity.</rdfs:comment>
279   <rdfs:isDefinedBy rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">http://visit.de/
280   ontologies/vismo</rdfs:isDefinedBy>
281   <rdfs:label rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">description</rdfs:label>
282 </owl:DatatypeProperty>
283
284 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/entryPages -->
285
286 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/entryPages">
287   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
288   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry"/>
289   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
290   <rdfs:comment>The range of pages that a given vismo:ReferenceEntry references of a
291   vismo:Reference entity.</rdfs:comment>
292   <rdfs:label>entry pages</rdfs:label>
293 </owl:DatatypeProperty>
294
295
296 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/helpfulLinks -->
297
298 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/helpfulLinks">
299   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
300   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
301   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
302   <rdfs:comment>This property is used to conveniently collect links to online resources that
303   contain further information of the associated vismo:Resource.</rdfs:comment>
304   <rdfs:label>helpful links</rdfs:label>
305 </owl:DatatypeProperty>
306
307
308 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/iconography -->

```

```

309 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/iconography">
310   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
311   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
312   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
313   <rdfs:comment>A property to associate iconography to a given vismo:Resource entity.</
314   rdfs:comment>
315   <rdfs:label>iconography</rdfs:label>
316 </owl:DatatypeProperty>
317
318
319
320 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/innerDescription -->
321
322 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/innerDescription">
323   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
324   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture"/>
325   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
326   <rdfs:comment>Property used to describe the interior of a vismo:Architecture entity.</
327   rdfs:comment>
328   <rdfs:label>inner description</rdfs:label>
329 </owl:DatatypeProperty>
330
331
332 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/keyword -->
333
334 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/keyword">
335   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
336   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
337   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
338   <rdfs:comment>This property is used to address keywords for a vismo:Resource entity. These
refer to more general topics that can be addressed to anything out of the VisMo domain, for
example &quot;Trade&quot;, &quot;War&quot;/&quot;Peace&quot;, or overall temporal associations.</
339   rdfs:comment>
340   <rdfs:label>keyword</rdfs:label>
341 </owl:DatatypeProperty>
342
343
344 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/literature -->
345
346 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/literature">
347   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
348   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
349   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
350   <rdfs:comment rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">This property defines a
literature entry that contains further information about the given vismo entity.</rdfs:comment>
351   <rdfs:isDefinedBy rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">http://visit.de/
352   ontologies/vismo/</rdfs:isDefinedBy>
353   <rdfs:label rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string">literature</rdfs:label>
354 </owl:DatatypeProperty>
355
356
357 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/outerDescription -->
358
359 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/outerDescription">
360   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
361   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture"/>
362   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
363   <rdfs:comment>Property used to describe the exterior of a vismo:Architecture entity.</
364   rdfs:comment>
365   <rdfs:label>outer description</rdfs:label>
366 </owl:DatatypeProperty>
367
368
369 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/pages -->
370
371 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/pages">
372   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>
373   <rdfs:domain rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Reference"/>
374   <rdfs:range rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Literal"/>
375   <rdfs:comment>Number of pages of a given vismo:Reference entity.</rdfs:comment>
376   <rdfs:label>pages</rdfs:label>
377 </owl:DatatypeProperty>
378
379
380
381 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/publisher -->
382
383 <owl:DatatypeProperty rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/publisher">
384   <rdfs:subPropertyOf rdf:resource="http://www.w3.org/2002/07/owl#topDataProperty"/>

```



```

465 //////////////////////////////////////////////////////////////////
466 -->
467
468
469
470
471 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Activity -->
472
473 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Activity">
474   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E7_Activity"/>
475   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
476   <rdfs:comment>Activities in the ViSIT context are any type of timely historical event that can
477   contribute a timely frame for associated ViSIT concepts. For example "World War II", &
478   <rdfs:label>Activity</rdfs:label>
479 </owl:Class>
480
481
482 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture -->
483
484 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture">
485   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E53_Place"/>
486   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E84_Information_Carrier"/>
487   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
488   <rdfs:comment>Architecture in the ViSIT context describes every building or architectural
489   production that has been erected by mankind in some way.</rdfs:comment>
490   <rdfs:label>Architecture</rdfs:label>
491 </owl:Class>
492
493
494 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/BishopricAffiliation -->
495
496 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/BishopricAffiliation">
497   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
498   <rdfs:comment>This class comprises headwords for bishopric affiliations for vismo:Architecture
499   resources.</rdfs:comment>
500   <rdfs:label>Bishopric Affiliation</rdfs:label>
501 </owl:Class>
502
503
504 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Country -->
505
506 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Country">
507   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E53_Place"/>
508   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
509   <rdfs:label>Country</rdfs:label>
510 </owl:Class>
511
512
513
514 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Dating -->
515
516 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Dating">
517   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E52_Time-Span"/>
518   <rdfs:comment>More specific class of the E52_TimeSpan and used in the ViSIT context to give
519   temporal associations with various entities.</rdfs:comment>
520   <rdfs:label>Dating</rdfs:label>
521 </owl:Class>
522
523
524
525 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Description -->
526
527 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Description">
528   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
529   <rdfs:comment>Descriptions comprise characteristic types for objects in the domain of museums.
530   Therefore these are for example "painting", "oil painting", "chest",
531   etc.</rdfs:comment>
532   <rdfs:label>Description</rdfs:label>
533 </owl:Class>
534
535
536 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation -->
537
538 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation">
539   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Class"/>
      <rdfs:comment>A digital representation symbolises a multimedia representation of a
      vismo:Resource that can be illustrated in some way. These incorporate pictures, videos, audio
      files, and 3D models in particular.</rdfs:comment>

```

```

540     <rdfs:label>Digital Representation</rdfs:label>
541 </owl:Class>
542
543
544
545 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Function -->
546
547 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Function">
548     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
549     <rdfs:comment>Functions relate to semantical and functional properties that are inherited by
vismo:Object as well as vismo:Architecture and their vismo:Structural Evolution resources. Both
an object as well as an architecture could exert "military" functions.</rdfs:comment>
550     <rdfs:label>Function</rdfs:label>
551 </owl:Class>
552
553
554
555 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/GeographicalAffiliation -->
556
557 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/GeographicalAffiliation">
558     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
559     <rdfs:comment>This class comprises headwords for geographical affiliations for
vismo:Architecture resources.</rdfs:comment>
560     <rdfs:label>Geographical Affiliation</rdfs:label>
561 </owl:Class>
562
563
564 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Group -->
565
566 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Group">
567     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E74_Group"/>
568     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
569     <rdfs:comment>This more general class will comprise different groups of people that are
associated in the VisMo context. In the first instance these are WorkingGroups (Werkst\at\ten) and joint
practices (Soziet\at\ten).</rdfs:comment>
570     <rdfs:label>Group</rdfs:label>
571 </owl:Class>
572
573
574
575 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/GroupDescription -->
576
577 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/GroupDescription">
578     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
579     <rdfs:comment>This Class comprises descriptive types for all kinds of groups that are
associated in the VisMo context, such as Werkstatt and Soziet\at\ten.</rdfs:comment>
580     <rdfs:label>Group Description</rdfs:label>
581 </owl:Class>
582
583
584
585 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/HistoricalChange -->
586
587 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/HistoricalChange">
588     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E9_Move"/>
589     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
590     <rdfs:label>HistoricalChange</rdfs:label>
591 </owl:Class>
592
593
594
595 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/InscriptionType -->
596
597 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/InscriptionType">
598     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
599     <rdfs:comment>This E55_Type describes the type of an Inscription, done on various vismo:Object
entities.</rdfs:comment>
600     <rdfs:label>Inscription Type</rdfs:label>
601 </owl:Class>
602
603
604
605 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Institution -->
606
607 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Institution">
608     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E53_Place"/>
609     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E74_Group"/>
610     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
611     <rdfs:comment>An institution in the ViSIT context is primarily used for museums, which inherit
both the properties of a E53_Place as well as a E74_Group. This is necessary to make instances of
this class be able to represent a spatial entity as well as an entity that can for example hold
vismo:Objects.</rdfs:comment>
612     <rdfs:label>Institution</rdfs:label>
613 
```

```

614 </owl:Class>
615
616
617
618 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Marriage -->
619
620 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Marriage">
621   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E74_Group"/>
622   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
623   <rdfs:comment>A Subclass of the E74_Group in order to differentiate the participation of a
vismo:Person in a Marriage rather than any other vismo:Group.</rdfs:comment>
624   <rdfs:label>Marriage</rdfs:label>
625 </owl:Class>
626
627
628
629 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/MiscellaneousInteraction -->
630
631 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/MiscellaneousInteraction">
632   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E7_Activity"/>
633   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
634   <rdfs:comment>This E7_Activity subclass is used for various dynamic interactions between
vismo:Resource objects, whose interaction is not yet known or more specifically not defined by
the ontology model.</rdfs:comment>
635   <rdfs:label>MiscellaneousInteraction</rdfs:label>
636 </owl:Class>
637
638
639
640 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Mounting -->
641
642 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Mounting">
643   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
644   <rdfs:comment>This class comprises the various possibilities of fix/mount/place an Inscription
onto a vismo:Object.</rdfs:comment>
645   <rdfs:label>Mounting</rdfs:label>
646 </owl:Class>
647
648
649
650 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Object -->
651
652 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Object">
653   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E84_Information_Carrier"/>
654   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
655   <rdfs:comment>Objects in the VisIT context subsume all sorts of items that are displayed in a
museum.</rdfs:comment>
656   <rdfs:label>Object</rdfs:label>
657 </owl:Class>
658
659
660
661 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/OrderAffiliation -->
662
663 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/OrderAffiliation">
664   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
665   <rdfs:comment>This class comprises headwords for order affiliations for vismo:Architecture
resources.</rdfs:comment>
666   <rdfs:label>Order Affiliation</rdfs:label>
667 </owl:Class>
668
669
670
671 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Person -->
672
673 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Person">
674   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E21_Person"/>
675   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
676   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://xmlns.com/foaf/0.1/Person"/>
677   <rdfs:label>Person</rdfs:label>
678 </owl:Class>
679
680
681
682 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Place -->
683
684 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Place">
685   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E53_Place"/>
686   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
687   <rdfs:comment>All cities, towns, settlements etc. of some sort are subsumed under this class.</
rdfs:comment>
688   <rdfs:label>Place</rdfs:label>
689 </owl:Class>
690

```

```

691
692
693      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Profession -->
694
695      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Profession">
696          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
697          <rdfs:comment>Professions subsume all roles, employments, titles, authorities, etc. for persons
698          that are inherent in the cultural heritage domain.</rdfs:comment>
699          <rdfs:label>Profession</rdfs:label>
700      </owl:Class>
701
702
703      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Reference -->
704
705      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Reference">
706          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E84_Information_Carrier"/>
707          <rdfs:comment>Used in the cultural use case of Visit as a reference to various textual
708          information objects that contained further and descriptive information about a given Visit
709          resource.</rdfs:comment>
710          <rdfs:label>Reference</rdfs:label>
711      </owl:Class>
712
713
714      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry -->
715
716      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry">
717          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E84_Information_Carrier"/>
718          <rdfs:comment>A Reference Entry contains further information about the reference of a
719          vismo:Resource in a given vismo:Reference entity, like the page numbers for example.</
720          rdfs:comment>
721          <rdfs:label>Reference Entry</rdfs:label>
722      </owl:Class>
723
724
725      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceType -->
726
727      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceType">
728          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
729          <rdfs:comment>Summarises the various types that references in the cultural heritage domain can
730          have.</rdfs:comment>
731          <rdfs:label>Reference Type</rdfs:label>
732      </owl:Class>
733
734
735      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Resource -->
736
737      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource">
738          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E1_CRM_Entity"/>
739          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Class"/>
740          <rdfs:comment>A vismo:Resource adds descriptive functionality to the resources used in the
741          ViSIT context, therefore adding the possibilities of adding comments, descriptions, as well as
742          literature information to the given resource.</rdfs:comment>
743          <rdfs:label>Resource</rdfs:label>
744      </owl:Class>
745
746
747      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Room -->
748
749      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Room">
750          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E53_Place"/>
751          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E84_Information_Carrier"/>
752          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
753          <rdfs:comment>A room in the classic sense. Can only be associated with its vismo:Architecture
754          entity that contains it.</rdfs:comment>
755          <rdfs:label>Room</rdfs:label>
756      </owl:Class>
757
758
759      <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/SacralBuilding -->
760
761      <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/SacralBuilding">
762          <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
763          <rdfs:comment>A further type characterisation for vismo:Architecture entities, classifying them
764          by a sacral type.</rdfs:comment>
          <rdfs:label>Sacral Building</rdfs:label>
      </owl:Class>

```

```

765 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/SecularBuilding -->
766 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/SecularBuilding">
767   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
768   <rdfs:comment>A further type characterisation for vismo:Architecture entities, classifying them
769   by a secular type.</rdfs:comment>
770   <rdfs:label>Secular Building</rdfs:label>
771 </owl:Class>
772
773
774
775 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/StructuralEvolution -->
776 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/StructuralEvolution">
777   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E11_Modification"/>
778   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
779   <rdfs:comment>A vismo:StructuralEvolution changes a vismo:Architecture entity in some way. A
780   change in its basic vismo:Function can thereby be established. For example a castle that changes
781   from its military function to a museum.</rdfs:comment>
782   <rdfs:label>StructuralEvolution</rdfs:label>
783 </owl:Class>
784
785
786 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Technique -->
787 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Technique">
788   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
789   <rdfs:comment>Techniques subsume the naming of production processes, which have the result of
790   producing an vismo:Object that are associated with the cultural heritage domain.</rdfs:comment>
791   <rdfs:label>Technique</rdfs:label>
792 </owl:Class>
793
794
795
796 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Title -->
797 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Title">
798   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E35_Title"/>
799   <rdfs:comment>A Class to comprise a title in combination with a superordinate title of a
800   reference collection that contains this vismo:Reference entity.</rdfs:comment>
801   <rdfs:label>Title</rdfs:label>
802 </owl:Class>
803
804
805
806 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Trade -->
807 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Trade">
808   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E9_Move"/>
809   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
810   <rdfs:comment>This class subsumes a trade of some or more vismo:TradeGood entities. A trade
811   should always be associated with a vismo:TradeRoute.</rdfs:comment>
812   <rdfs:label>Trade</rdfs:label>
813 </owl:Class>
814
815
816
817 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/TradeGood -->
818 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/TradeGood">
819   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E55_Type"/>
820   <rdfs:comment>Tradegoods subsume titled names for the goods that are transported and sold on
821   vismo:TradeRoute objects.</rdfs:comment>
822   <rdfs:label>Tradegood</rdfs:label>
823 </owl:Class>
824
825
826
827 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/Traderoute -->
828 <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/Traderoute">
829   <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#Class"/>
830   <rdfs:comment>A vismo:TradeRoute encompasses several vismo:City entities that are associated
831   with the vismo:Trade that is associated with the given trade route. These cities can thereby be
832   starting or end location, as well as an intermediate station.</rdfs:comment>
833   <rdfs:label>Traderoute</rdfs:label>
834 </owl:Class>
835
836
837 <!-- http://visit.de/ontologies/vismo/WorkingGroup -->
838
839

```

```

840   <owl:Class rdf:about="http://visit.de/ontologies/vismo/WorkingGroup">
841     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://erlangen-crm.org/170309/E74_Group"/>
842     <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://visit.de/ontologies/vismo/Resource"/>
843     <rdfs:comment>Frauke :</rdfs:comment>
844     <rdfs:label>WorkingGroup</rdfs:label>
845   </owl:Class>
846 </rdf:RDF>

```

Listing 50: VisMo Ontologie in der letzten (englischen) Version.

```

1   {
2     "Object": {
3       "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Object",
4       "object_identifiedby_title": "string",
5       "object_has_description": "string",
6       "object_exemplifies_function": "string",
7       "object_inventory_number": "string",
8       "object_description": "string_long",
9       "object_comment": "string_long",
10      "object_keyword": "string",
11      "object_iconography": "string",
12      "object_literature": "string_long",
13      "object_current_owner": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Institution)",
14      "object_current_location": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Institution)",
15      "object_currentlocation_arch": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
16      "object_composedof_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
17      "object_partof_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
18      "object_tookpartin_activity": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Activity)",
19      "object_depicts_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
20      "object_depicts_architecture": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
21      "object_depicts_place": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
22      "object_depicts_activity": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Activity)",
23      "object_helpfullinks": "string",
24      "object_thumbnail": "image",
25      "object_prefidentifier_inscriptio": {
26        "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E34_Inscription",
27        "inscription_text": "string",
28        "inscription_has_type": "string",
29        "inscription_signature": "string",
30        "inscription_mounting": "string",
31        "inscription_date": "string"
32      },
33      "object_producedby_production": {
34        "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E12_Production",
35        "object_employs_material": "string",
36        "production_used_technique": "string",
37        "production_doneby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
38        "production_doneby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
39        "production Tookplaceat_place": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
40        "production_dating": {
41          "object_prod_dating_start": "string",
42          "object_prod_dating_end": "string",
43          "production_date_sometime": "string",
44          "object_prod_dating_century": "list_string"
45        }
46      },
47      "object_has_dimension": {
48        "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E54_Dimension",
49        "dimension_has_measurementunit": "string",
50        "dimension_hasvalue": "string"
51      },
52      "object_transferred_custody": {
53        "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E10_Transfer_of_Custody",
54        "custody_receiving_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
55        "custody_receiving_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
56        "custody_from_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
57        "custody_from_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
58        "object_toc_dating": {
59          "object_toc_dating_exact": "datetime",
60          "object_toc_dating_start": "string",
61          "object_toc_dating_end": "string",
62          "object_toc_dating_sometime": "string",
63          "object_toc_dating_century": "list_string"
64        }
65      },
66      "object_dating": {
67        "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Dating",
68        "object_dating_start": "string",
69        "object_dating_end": "string",
70        "object_dating_sometime": "string",
71        "object_dating_century": "list_string"
72      },
73      "object_refentry": {

```

<b>Adapter Name *</b>	visittestrepo	Machine name: vismotest
The human-readable name of this adapter. This name must be unique.		
<b>Description</b>	visittestrepo	
<p>The text will be displayed on the <i>adapter collection</i> page.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Writable</b> Is this Adapter writable?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Preferred Local Store</b> Is this Adapter the preferred local store?</p>		
<b>Read URL</b>	<a href="http://localhost:8081/rdf4j-server/repositories/visittestrepo">http://localhost:8081/rdf4j-server/repositories/visittestrepo</a>	
<b>Write URL</b>	<a href="http://localhost:8081/rdf4j-server/repositories/visittestrepo/statements">http://localhost:8081/rdf4j-server/repositories/visittestrepo/statements</a>	
<p><input type="checkbox"/> Use graph independent rewriting rewrite queries, so that remote SPARQL storages with non-standard dataset handling do always answer right</p> <p><b>Default Graph URI *</b></p> <p><a href="http://visit.de/data/">http://visit.de/data/</a></p> <p>Graph URI that is used to store triples in by default. May also be used as a base for new entity URIs.</p>		
<b>Ontology graphs</b>		

Graphs that are considered to be containing ontology information. These are used to compute class and property information like hierarchies, domain/range, etc. Leave empty let system automatically detect the graphs.

**Abbildung 90:** Übersicht der Konfiguration eines WissKI Salz Adapters, Teil 1.

**Ontology graphs**

Graphs that are considered to be containing ontology information. These are used to compute class and property information like hierarchies, domain/range, etc. Leave empty let system automatically detect the graphs.

"Same As" properties  
<http://www.w3.org/2002/07/owl#sameAs>

The properties this store uses to mark two URIs as meaning the same (Drupal) entity. All of them will be used at the same time when saving a matching pair. Make sure these are symmetric.

Add standard **sameAs** property  
 Inverse property selection  
 Allows selecting properties in inverse direction in pathbuilder. These properties are marked with a leading "^. E.g. for ".ex:prop1", the triple x2 ex:prop x1 must hold instead of x1 ex:prop1 x2.

▼ COMPUTE TYPE AND PROPERTY HIERARCHY AND DOMAINS AND RANGES

**READ CAREFULLY**  
 Clicking the Start Reasoning button will initiate a set of complex SPARQL queries computing
 

- the class hierarchy
- the property hierarchy
- the domains of all properties
- the ranges of all properties

 In the specified triple store. This will take several minutes. The pathbuilders relying on this adapter will become much faster by doing this.

Start Reasoning  
 Always do reasoning on this adapter.  
 Re-Compute results  
 You already have reasoning results in your cache  
 ▶ CHECK REASONING RESULTS

Update adapter  
 Delete

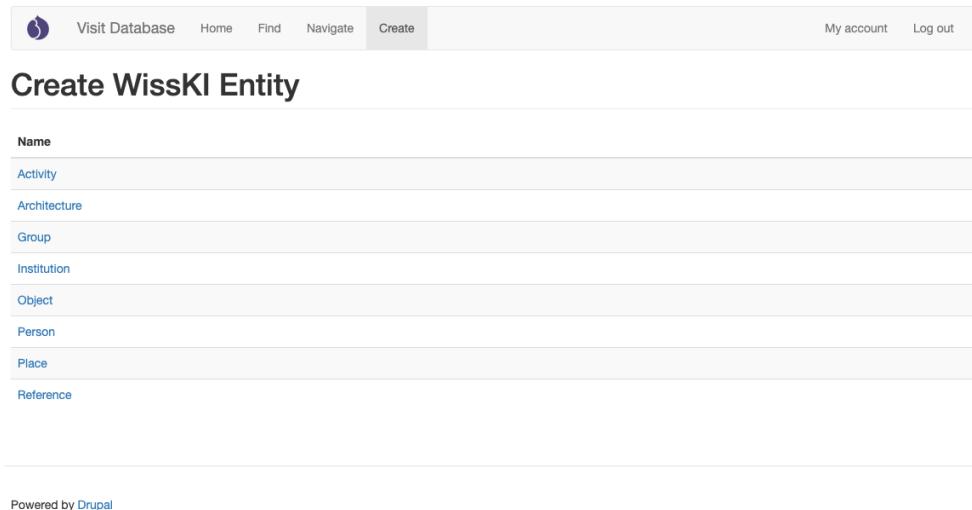
Abbildung 91: Übersicht der Konfiguration eines WissKI Salz Adapters, Teil 2.

Select the store for which you want to load an ontology.		
Currently loaded Ontology:		
Name	IrI	Version
<a href="http://visit.de/ontologies/vismo/">http://visit.de/ontologies/vismo/</a>	none	<a href="http://visit.de/ontologies/vismo/0.4.5/">http://visit.de/ontologies/vismo/0.4.5/</a>
<a href="http://erlangen-crm.org/170309/">http://erlangen-crm.org/170309/</a>	none	<a href="http://erlangen-crm.org/170309/">http://erlangen-crm.org/170309/</a>
<a href="http://xmlns.com/foaf/0.1/">http://xmlns.com/foaf/0.1/</a>	none	<a href="http://xmlns.com/foaf/0.1/">http://xmlns.com/foaf/0.1/</a>
<a href="#">Delete Ontology</a>		
Short Name	URI	
rdf	<a href="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#">http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#</a>	
skos	<a href="http://www.w3.org/2004/02/skos/core#">http://www.w3.org/2004/02/skos/core#</a>	
protege	<a href="http://protege.stanford.edu/plugins/owl/protege#">http://protege.stanford.edu/plugins/owl/protege#</a>	
xsp	<a href="http://www.owl-ontologies.com/2005/08/07/xsp.owl#">http://www.owl-ontologies.com/2005/08/07/xsp.owl#</a>	
owl	<a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#">http://www.w3.org/2002/07/owl#</a>	
xsd	<a href="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#">http://www.w3.org/2001/XMLSchema#</a>	
swrl	<a href="http://www.w3.org/2003/11/swrl#">http://www.w3.org/2003/11/swrl#</a>	
ecrm	<a href="http://erlangen-crm.org/170309/">http://erlangen-crm.org/170309/</a>	
swrlb	<a href="http://www.w3.org/2003/11/swrlb#">http://www.w3.org/2003/11/swrlb#</a>	
rdfs	<a href="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#">http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#</a>	
crm	<a href="http://www.cidoc-crm.org/cidoc-crm/">http://www.cidoc-crm.org/cidoc-crm/</a>	
xml	<a href="http://www.w3.org/XML/1998/namespace">http://www.w3.org/XML/1998/namespace</a>	
schema	<a href="http://schema.org/">http://schema.org/</a>	
terms	<a href="http://purl.org/dc/terms/">http://purl.org/dc/terms/</a>	
ns	<a href="http://www.w3.org/2003/06/sw-vocab-status/ns#">http://www.w3.org/2003/06/sw-vocab-status/ns#</a>	
wot	<a href="http://xmlns.com/wot/0.1/">http://xmlns.com/wot/0.1/</a>	
foaf	<a href="http://xmlns.com/foaf/0.1/">http://xmlns.com/foaf/0.1/</a>	

**Abbildung 92:** Detailansicht einer definierten Ontology im WissKI System am Beispiel VisMo für das ViST Projekt.

Edit Pathbuilder: visittestrepo_pathes						
Home > Administration > Configuration > WissKI > Pathbuilders		Show row weights				
+ Add Path		+ Add Existing Path				
TITLE	PATH	ENABLED	FIELD TYPE	CARDINALITY	WEIGHT	OPERATIONS
↳ Object	Group [http://visit.de/ontologies/vismo/Object]	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_identifiedBy_Title	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:P1_is_identified_by -> ecrm:E35_Title	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_has_Description	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:P2_has_type -> http://visit.de/ontologies/vismo/Description	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_exemplifies_Function	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:P32_exemplifies -> http://visit.de/ontologies/vismo/Function	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_Dating	Group [http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p160_has_temporal_projection -> http://visit.de/ontologies/vismo/Dating ]	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_Dating_start	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p160_has_temporal_projection -> http://visit.de/ontologies/vismo/Dating	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_Dating_end	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p160_has_temporal_projection -> http://visit.de/ontologies/vismo/Dating	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_Dating_sometime	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p160_has_temporal_projection -> http://visit.de/ontologies/vismo/Dating	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_Dating_century	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p160_has_temporal_projection -> http://visit.de/ontologies/vismo/Dating	✓	List (text)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_composedOf_Object	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p46_is_composed_of -> http://visit.de/ontologies/vismo/Object	✓	Entity reference	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_partOf_Object	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p46_forms_part_of -> http://visit.de/ontologies/vismo/Object	✓	Entity reference	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_description	http://visit.de/ontologies/vismo/Object	✓	Text (plain, long)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_producedBy_Production	Group [http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:P108_was_produced_by -> ecrm:E12_Production ]	✓	Unlimited	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Object_employs_Material	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:E12_was_produced_by -> ecrm:p126_Employed -> ecrm:E57_Material	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗
↳ Production_used_Technique	http://visit.de/ontologies/vismo/Object -> ecrm:p108_was_produced_by -> ecrm:p32_used_general_technique -> http://visit.de/ontologies/vismo/Technique	✓	Text (plain)	Unlimited	Unlimited	Edit ↗

Abbildung 93: Übersicht der ersten Pfade des für das ViSiT Projekt definierten Pathbuilders.



Powered by [Drupal](#)

[Contact](#)

Abbildung 94: Ausgangs-Interface zum Erzeugen einer Hauptentität im WissKI System.

```

74     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
75     "object_refentry_pages": "string",
76     "object_refentry_in_reference": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)"
77   },
78   "object_digitalrepresentation": {
79     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation",
80     "object_dr_technicalmetadata": "string_long"
81   }
82 },
83 "Person": {
84   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Person",
85   "person_idby_actorappel": "string",
86   "person_hastype_profession": "string",
87   "person_firstname": "string",
88   "person_lastname": "string",
89   "person_pseudonym": "string",
90   "person_alternatename": "string",
91   "person_carries_title": "string",
92   "person_comment": "string_long",
93   "person_description": "string_long",
94   "person_keyword": "string",
95   "person_iconography": "string",
96   "person_parentof_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
97   "person_ischildof_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
98   "person_ownerof_architecture": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
99   "person_motiv_arch_production": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
100  "person_carriedout_arch_prod": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
101  "person_infld_arch_production": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
102  "person_motiv_structevol": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
103  "person_carriedout_structevol": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
104  "person_infld_structevol": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
105  "person_depictedon_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
106  "person_participatedin_activity": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Activity)",
107  "person_receivedcustody_of_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
108  "person_lostcustody_of_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
109  "person_helpfullinks": "string",
110  "person_thumbnail": "image",
111  "person_birth": {
112    "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E67_Birth",
113    "person_mother": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
114    "person_father": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
115    "person_birthplace": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
116    "person_birth_dating": {
117      "person_birth_dating_exact": "datetime",
118      "person_birth_dating_start": "string",
119      "person_birth_dating_end": "string",
120      "person_birth_dating_sometime": "string"
121    }
122  },
123  "person_death": {
124    "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E69_Death",
125    "person_deathplace": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
126    "person_death_dating": {
127      "person_death_dating_exact": "datetime",

```

<a href="#">Home &gt; Create WissKI Entity</a>	
<a href="#">Show row weights</a>	
<b>TITEL</b>	<input type="text"/>
<a href="#">Show row weights</a>	
<input type="text"/> Geben Sie hier den Titel des Objekts ein, das Sie anlegen wollen, z.B. "Einzug der Kriemhild".	
<a href="#">Add another item</a>	
<b>OBJEKTBEZEICHNUNG</b>	<input type="text"/>
<a href="#">Show row weights</a>	
<input type="text"/> Fügen Sie hier möglichst präzise und schlagwortartig ein, um was für einen Objekttyp es sich handelt, z.B. "Gemälde", "Türrahmung" oder "Henkelkrug". Achtung! Für den Titel eines Objekts (z.B. "Mona Lisa") zieht das Feld "Titel" zur Verfügung.	
<a href="#">Add another item</a>	
<b>FUNKTION</b>	<input type="text"/>
<a href="#">Show row weights</a>	
<input type="text"/> Hier können Sie beschreiben, was das Objekt ursprünglich für eine Funktion hatte und in welchen Zusammenhangen es genutzt wurde, z.B.: Spezifikation einer Bügelflasche als "Bieflasche" oder eines Henkelkrugs als "Essigkrug".	
<a href="#">Add another item</a>	
<b>ALLGEMEINE OBJEKTDATIERUNG</b>	<input type="text"/>
<a href="#">Show row weights</a>	
<input type="text"/> Add new wisski entity	
<a href="#">Add another item</a>	
In dieser Gruppe können Sie Angaben zur allgemeinen Objektdatierung machen.	
<a href="#">Show row weights</a>	
<b>OBJEKT BESTEHT AUS: (TEILOBJEKten)</b>	<input type="text"/>
<a href="#">Show row weights</a>	
<input type="text"/> Referenzfeld - Wenn das Objekt aus mehreren Teilen besteht, geben Sie diese hier bitte einzeln an.	
<a href="#">Add another item</a>	
<b>TEILOBJEKT VON: (OBJEKT)</b>	<input type="text"/>
<a href="#">Show row weights</a>	
<input type="text"/> ++	

**Abbildung 95:** Eingabe-Interface für ein Ausstellungsobjekt im ViSIT WissKI System.

The screenshot shows a web-based application interface for managing historical objects. At the top, there's a navigation bar with links for 'Visit Database', 'Home', 'Find', 'Navigate', 'Create', 'My account', and 'Log out'. Below the navigation, a breadcrumb trail indicates the current location: 'Navigate / Object / Partisane (587)'. The main title is 'Partisane (587)'. Underneath, there's a toolbar with buttons for 'View' (selected), 'Edit', 'Delete', 'Triples', and 'Devel'. A detailed list of object properties follows:

- Objektbezeichnung**: Partisane
- Prunkpartisane**
- Inscription**
- Text**: I.P.D.G.E.P.S.R.-I.P.E.G.D.L.
- Anbringung**: Über dem Passauer Wolf
- Datierung**: 1698
- Inventarnummer**: 00045
- Darstellung**: Passauer Wolf
- Wappen des Fürstbischofs Johann Philipp Graf von Lamberg**
- Standort (Museum)**: Oberhausmuseum
- Herstellung**
- Material**: Eisen
- Holz**
- Technik**: Geschmiedet
- Objekt besteht aus: (Teilobjekten)**: Wappen des Fürstbischofs Johann Philipp von Lamberg
- Standort (Bauwerk)**: Veste Oberhaus
- Maße**
- Abmessung**: Breite
- Wert**: 17,7 cm
- Abmessung**: 215
- Wert**: 215 cm
- Allgemeine Objektdatierung**: freie Datierung

Abbildung 96: Beispiel Ausgabe-Interface einer Partisane des ViSIT WissKI Systems.

```

128      "person_death_dating_start": "string",
129      "person_death_dating_end": "string",
130      "person_death_dating_sometime": "string"
131    },
132  },
133  "person_marriage": {
134    "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Marriage",
135    "marriage_partner_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
136    "marriage_begin_dating": {
137      "marriage_begin_dating_exact": "datetime",
138      "marriage_begin_dating_start": "string",
139      "marriage_begin_dating_end": "string",
140      "marriage_begin_dating_sometime": "string"
141    },
142    "marriage_end_dating": {
143      "marriage_end_dating_exact": "datetime",
144      "marriage_end_dating_start": "string",
145      "marriage_end_dating_end": "string",
146      "marriage_end_dating_sometime": "string"
147    }
148  },
149  "person_refentry": {
150    "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
151    "person_refentry_pages": "string",
152    "person_refentry_in_reference": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)"
153  },
154  "person_digitalrepresentation": {
155    "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation",
156    "person_dr_technicalmetadata": "string_long"
157  },
158  },
159  "Architecture": {
160    "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture",
161    "architecture_idby_title": "string",
162    "arch_sacraltype": "string",
163    "arch_has_seculartype": "string",
164    "arch_bishopricaffiliation": "string",
165    "arch_geographicaffiliation": "string",
166    "arch_orderaffiliation": "string",
167    "architecture_description": "string_long",

```

```

168 "architecture_comment": "string_long",
169 "architecture_keyword": "string",
170 "architecture_iconography": "string",
171 "architecture_innerdescription": "string_long",
172 "architecture_outerdescription": "string_long",
173 "architecture_depictedby_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
174 "architecture_buildinghistory": "string_long",
175 "arch_currentlyholds_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
176 "architecture_exemplify_function": "string",
177 "architecture_location_place": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
178 "arch_currentowner_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
179 "arch_currentowner_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
180 "arch_currentowner_institution": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Institution)",
181 "architecture_contains_arch": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
182 "architecture_fallswithin_arch": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)"
183 ,
184 "architecture_tookpartin_activity": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Activity)",
185 "architecture_helpfullinks": "string",
186 "architecture_thumbnail": "image",
187 "arch_producedby_production": {
188   "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E12\_Production",
189   "production_motivatedby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
190   "production_carriedoutby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
191   "production_inflby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
192   "arch_prod_motivatedby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
193   "arch_prod_carriedoutby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
194   "arch_prod_inflby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
195   "arch_production_dating": {
196     "arch_prod_dating_start": "string",
197     "arch_prod_dating_end": "string",
198     "arch_production_sometime": "string",
199     "arch_prod_dating_century": "list_string"
200   },
201 },
202 "arch_modifiedby_structevolution": {
203   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/StructuralEvolution",
204   "structuralevolution_idby_title": "string",
205   "structuralevolution_description": "string_long",
206   "structuralevolution_comment": "string_long",
207   "structevol_exemplifies.function": "string",
208   "structevol_motivatedby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
209   "structevol_carriedoutby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
210   "structevol_influencedby_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
211   "structevol_motivby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
212   "structevol_carriedoutby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
213   "structevol_inflby_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
214   "arch_structevol_dating": {
215     "arch_structevol_dating_start": "string",
216     "arch_structevol_dating_end": "string",
217     "arch_evol_dat_sometime": "string",
218     "arch_structevol_dating_century": "list_string"
219   },
220 },
221 "arch_refentry": {
222   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
223   "arch_refentry_pages": "string",
224   "arch_refentry_in_reference": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)"
225 },
226 "architecture_digitalrepresentati": {
227   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation",
228   "architecture_dr_techmetadata": "string_long"
229 },
230 },
231 "Place": {
232   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Place",
233   "place_idby_placeappel": "string",
234   "place_description": "string_long",
235   "place_comment": "string_long",
236   "place_keyword": "string",
237   "place.iconography": "string",
238   "place_holds_architecture": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
239   "place_witnessed_activity": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Activity)",
240   "place_wasbirthplaceof_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
241   "place_wasdeathplaceof_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
242   "place_isdepictedby_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
243   "place_helpfullinks": "string",
244   "place_thumbnail": "image",
245   "place_refentry": {
246     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
247     "place_refentry_pages": "string",
248     "place_refentry_in_reference": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)"
249   },
250   "place_digitalrepresentation": {
251     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation",

```

```

251     "place_dr_techmetadata": "string"
252   }
253 },
254 "Institution": {
255   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Institution",
256   "institution_idby_appel": "string",
257   "institution_ownerof_arch": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
258   "institution_fallswithin_place": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
259   "institution_address": "string",
260   "institution_owns_catalog": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)",
261   "institution_loc_catalog": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)",
262   "institution_helpfullinks": "string"
263 },
264 "Group": {
265   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Group",
266   "group_idby_actorappel": "string",
267   "group_keyword": "string",
268   "group_iconography": "string",
269   "group_produced_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
270   "group_ownerof_architecture": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
271   "group_motiv_arch_production": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
272   "group_carriedout_arch_production": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/
273     Architecture)",
274   "group_infl_arch_production": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
275   "group_motiv_structevol": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
276   "group_carriedout_structevol": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
277   "group_infl_structevol": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
278   "group_receivedcustodyof_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
279   "group_lostcustodyof_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
280   "group_refentry": {
281     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
282     "group_refentry_pages": "string",
283     "group_refentry_in_reference": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)"
284   },
285 },
286 "Reference": {
287   "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Reference",
288   "reference_keyword": "string",
289   "reference_has_type": "string",
290   "reference_publisher": "string",
291   "reference_series": "string",
292   "reference_volume": "integer",
293   "reference_pages": "integer",
294   "reference_catalog_owner": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Institution)",
295   "reference_catalog_location": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Institution)",
296   "reference_title": {
297     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo>Title",
298     "reference_title_title": "string",
299     "reference_title_superordinate": "string"
300   },
301   "reference_producedby_production": {
302     "type": "http://erlangen-crm.org/170309/E12_Production",
303     "production_authorname": "string",
304     "production_year": "integer",
305     "ref_production_placeofpub": "string"
306   },
307   "reference_entry": {
308     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
309     "reference_entry_pages": "string",
310     "reference_entry_about_activity": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Activity)",
311     "reference_entry_about_arch": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
312     "reference_entry_about_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
313     "reference_entry_about_place": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
314     "reference_entry_about_group": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Group)",
315     "reference_entry_about_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)"
316   },
317   "reference_catalog_dating": {
318     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Dating",
319     "catalog_exhibition_start": "datetime",
320     "catalog_exhibition_end": "datetime"
321   },
322   "Activity": {
323     "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Activity",
324     "activity_idby_title": "string",
325     "activity_description": "string_long",
326     "activity_comment": "string_long",
327     "activity_keyword": "string",
328     "activity_iconography": "string",
329     "activity_hadparticipant_person": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Person)",
330     "activity_used_architecture": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Architecture)",
331     "activity_used_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)",
332     "activity_tookplaceat_place": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Place)",
333     "activity_isdepictedby_object": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Object)"
```

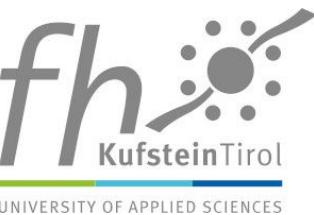
```
334     "activity_helpfullinks": "string",
335     "activity_thumbnail": "image",
336     "activity_dating": {
337         "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/Dating",
338         "activity_dating_exact": "datetime",
339         "activity_dating_end": "string",
340         "activity_dating_start": "string",
341         "activity_dating_sometime": "string"
342     },
343     "activity_refentry": {
344         "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/ReferenceEntry",
345         "activity_refentry_pages": "string",
346         "activity_refentry_in_reference": "entity_reference (http://visit.de/ontologies/vismo/Reference)"
347     },
348     "activity_digitalrepresentation": {
349         "type": "http://visit.de/ontologies/vismo/DigitalRepresentation",
350         "activity_dr_techmetadata": "string"
351     }
352 }
353 }
```

Listing 51: JSON “Schema” der ViSIT Daten, die über die REST API ausgespielt werden.



# Anforderungen für ViSIT-Applikationen und technische Dokumentation

(Stand 04.04.2019)



# Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis](#)

[Infrastruktur](#)

[Netzwerk](#)

[Tabelle 1: Verbindungen](#)

[Tabelle 2: Anwendungen / Verbindungen](#)

[Hardwareanforderungen](#)

[Lokaler App Server \(LAS\)](#)

[Hardwareanforderungen für die Kompressions - Komponente](#)

[Client-Anwendungen](#)

[Softwareanforderungen](#)

[LAS](#)

[Client-Anwendungen](#)

[Lizenzen](#)

[Tablet-Station](#)

[Hardwarebeschreibung:](#)

[Softwarebeschreibung](#)

[Mehrsprachigkeit](#)

[Modul Karte](#)

[Modul Glossar](#)

[Modul Galerie](#)

[Fernrohr \(Stand 24.10.2018\)](#)

[AR-Applikation mit POIs](#)

[Hardwarebeschreibung:](#)

[Softwarebeschreibung:](#)

[Anforderungen:](#)

[CMS:](#)

[Beispiele:](#)

[Möglichkeit des Offline-Betriebs](#)

[Dateimanagement](#)

[Dateiformate](#)

[Dateiupload](#)

[Dateibrowser](#)

[P2P Partner Verwaltung](#)

[Metadatenbank, Depot](#)

[Softwarebeschreibung](#)

[Hardwarebeschreibung](#)

[WissKI \(Warenkorb\)](#)

[Inter-Frame - Kommunikation](#)

[REST API / Technischer Output der Metadatenbank](#)

[API für allgemeine Objekte](#)

[API für die technischen Metadaten](#)

[Json Formate](#)

[Json "MediaTripleData"](#)

[Json "AlleMediaTripleData"](#)

[Was die Metadatenbank/WissKI nicht kann](#)

[Kompressions-Komponente](#)

[Hardwarevoraussetzungen](#)

[Softwarevoraussetzungen](#)

[3D-Kompressions-Algorithmen](#)

[Administration & Konfiguration](#)

[Abgrenzungskriterien](#)

# Infrastruktur

## Netzwerk

Jegliche ViSIT-Applikationen werden als Server-Client-Applikation betrieben, oder besitzen zumindest grundlegend diese Architektur. Jeder ViSIT-Partner, der eine Medieninstallation mit ViSIT-Applikationen errichten will, benötigt ein hausinternes Netzwerk (Intranet) und einen damit verbundenen Server (lokaler App-Server. Kurz **LAS**). Die ViSIT-Applikationen (Clients) sind über dieses Netzwerk mit dem LAS verbunden. Die einzelnen Clients benötigen nicht zwingend Internetzugang. Nur der LAS, auf dem das ViSIT-System installiert ist, benötigt Zugang zum globalen ViSIT-Netzwerk via Internet (siehe Tabelle 1). Dieses ViSIT-System ist eine Ansammlung von mehreren kleineren Anwendungen (Apps), die parallel auf diesen LAS laufen (Tabelle 2). Jede dieser kleineren Anwendungen ist als Serversoftware für eine spezifische Clientsoftware zuständig. Da im Zuge des ViSIT-Projektes verschiedene mediale Anwendungen entstehen, wurde die Serversoftware modular konzipiert.

Tabelle 1: Verbindungen

Verbindung:	zum LAS	zum Client	zum Kuratoren-PC	zum Internet
<b>vom LAS</b>	localhost	je nach Anwendung, siehe Tabelle 2	keine Verb. notwendig	Notwendig, Siehe Tabelle 2
<b>vom Client</b>	je nach Anwendung, siehe Tabelle 2	localhost	keine Verb. notwendig	keine Verb. notwendig
<b>vom Kuratoren-PC</b>	je nach Anwendung, siehe Tabelle 2	keine Verb. notwendig	localhost	Notwendig (verbindung zu WissKi)

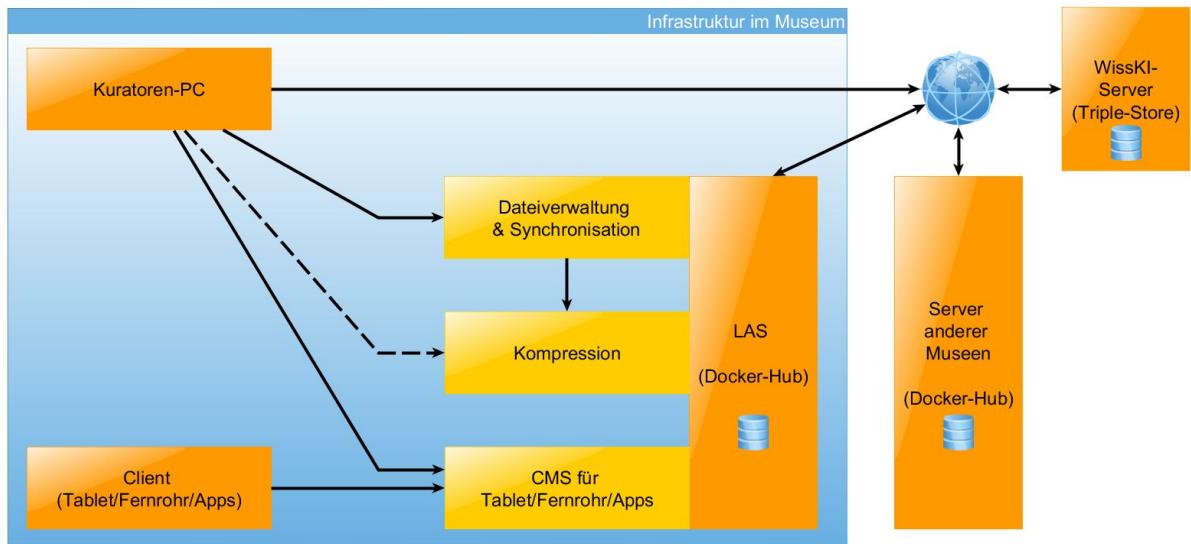
Tabelle 2: Anwendungen / Verbindungen

Hier werden die Verbindungen beschrieben, die zum und vom LAS aufgebaut werden müssen. Auf dem LAS werden mehrere Anwendungen wie beispielsweise die Dateiverwaltung oder die Tablet-Station installiert, die verschiedene Verbindungen benötigen:

ViSIT-App	vom LAS zum...		
	Client	Kuratoren PC	Internet
ViSIT-Dateiverwaltung	keine	Webanwendung Port 80, 443 TCP via LAN	<a href="#">ViSIT P2P Netzwerk 22000/TCP</a> <a href="#">21027/UDP</a> , Optimal wäre ein Zugang via SSH 22 (für docker management)
ViSIT-Tablet-Station	Webanwendung Port 80, 443 TCP via WLAN	keine	keine
ViSIT-Fernrohr	Webanwendung Port 80, 443 TCP via LAN / WLAN	keine	keine
Weitere Apps folgen			

Um den LAS einrichten zu können wird ein Zugang dazu benötigt. Dieser kann physisch sein oder via SSH (vom Intranet oder Internet aus erreichbar) bereitgestellt werden. Weiter sollte die Internetanbindung zum LAS so gewählt sein, dass die Synchronisation in einer vertretbaren Zeit stattfinden kann. Eine Anbindung über DSL sollte hier ausreichend sein.

Schaubild für alle Komponenten und deren Zugriffe untereinander:



## Hardwareanforderungen

### Lokaler App Server (LAS)

Der LAS für ViSIT hat je nach installierten Applikationen unterschiedliche Hardwareanforderungen. Die Mindestanforderungen für die Verwendung von ViSIT-Applikationen ist die Installation der Dateiverwaltung. Sie bildet die Grundlage für jegliche weiteren Installationen. Somit leiten sich die Mindestanforderungen an die Hardware direkt von den Anforderungen dieser Applikation ab. In dieser Anwendung können Daten unter den ViSIT-Partnern synchronisiert werden. Das Problem hierbei ist, dass enorme Datenmengen anfallen können und somit die Festplattenkapazität sehr groß ausgelegt werden muss. Da der Benutzer selbst entscheiden kann, welche Daten synchronisiert werden, wurde hier eine Festplattengröße von 250GB gewählt. Möchte ein ViSIT-Partner viele Dateien verwalten / synchronisieren, so muss dieser die Festplattengröße eigenständig dementsprechend dimensionieren. Ausfallsicherer Speicher mit RAID 1 oder 5 wäre zu empfehlen. Da bis dato (Stand März 2018) jegliche ViSIT-Apps als Webapps implementiert werden, reicht hierfür ein kleiner Webserver mit 8GB RAM und einem 2-Kern-Prozessor vollkommen aus.

Eine weitere ViSIT-Applikation dient der Kompression von 3D-Modellen. Diese Kompression wird im Hintergrund ausgeführt und kann sehr rechenintensiv sein. Sollen große Modelle komprimiert werden, sollten Arbeitsspeicher und Prozessor deutlich leistungsfähiger ausgelegt werden. Eine Quantifizierung der Anforderungen ist hier schwer, da der Rechenaufwand direkt von der Größe der Modelle abhängig ist. Damit die Modelle in die Kompressions-Komponente geladen werden können, muss der Arbeitsspeicher ausreichend dimensioniert sein. 32GB RAM sollten für übliche Modellgrößen (bis ca. 8 Mio. Dreiecke) ausreichend sein, sehr große Modelle können jedoch einen noch größeren Arbeitsspeicher notwendig machen. Die Rechenleistung der CPU entscheidet primär über die Dauer der

ausgeführten Kompressionsprozesse und muss dementsprechend ausgelegt werden. Empfohlen wird ein leistungsfähiger aktueller Prozessor mit mindestens vier Kernen.

Zusammenfassung Mindestanforderungen Hardware:

- Prozessor: 2 Kerne
- RAM: 8GB
- Festplatten: 250GB

Empfohlene Hardwareanforderungen:

- Prozessor: 4 Kerne
- RAM: 16 GB
- Festplatten: >500 GB

Hardwareanforderungen für die Kompressions - Komponente

Minimal verfügbarer Arbeitsspeicher	Maximale Verarbeitungsgröße des 3D-Modells
8GB	150MB
16GB	300MB
32GB +	700MB

Client-Anwendungen

Anwendung	Hardware
Tablet Station	iPad pro 12.9
Fernrohr	?

Softwareanforderungen

LAS

Wie oben erläutert laufen unterschiedliche Anwendungen parallel auf dem LAS. Als zugrundeliegende Plattform wurde hier Docker gewählt. Jede ViSIT-App besteht somit aus einer Client-Software, die z. B. auf einem Tablet installiert ist und einer Server-App, die in

einem Docker-Container ausgeführt wird. Diese Container sind in sich geschlossene Einheiten und benötigen keine weitere zusätzliche Software. Somit ist Docker die einzige Software, die auf dem LAS benötigt wird. Docker verwendet einen virtuellen Switch, der den Containern erlaubt, mit einem Netzwerk zu kommunizieren. Wie in Tabelle 1 beschrieben muss die Konnektivität der Docker-Container mit den spezifizierten Endpunkten gewährleistet sein. Für die Entwicklung wurde Docker Community Edition in der Version 18.03 verwendet. Zu beachten ist, dass ein Laufwerk für Docker freigegeben werden muss, damit die Daten darauf gespeichert werden können. Notiz: Falls Windows verwendet wird, muss Windows Pro oder Windows Enterprise verwendet werden, da Docker auf Windows Hyper-V benötigt.

## Client-Anwendungen

Anwendung	Software
Tablet Station	Kiosk-App "SureFox"
Fernrohr	Browser mit Kiosk funktion, oder Browser im Vollbild

## Lizenzen

Applikation	Komponente	Lizenz
Linux / Ubuntu	OS	GNU GPL v2 - Open Source
Docker	Middleware	Diverse - Open Source <a href="https://www.docker.com/components-licenses">https://www.docker.com/components-licenses</a>
Docker AppContainer		Apache 2.0
Apache2	Webserver	Apache 2.0 - Open Source
PHP	HTML-Preprocessor	PHP License v3.01 - Open Source
MariaDB	Datenbankserver	GNU GPL v2 - Open Source
Typo3 CMS	Applikation	GNU GPL v2 - Open Source
Typo3 Fluid	Applikation	GNU LGPL v3 - Open Source
ThreeJS	Applikation	MIT License
JQuery	Applikation	MIT License / GNU GPL v2

JQuery TouchSwipe	Applikation	MIT License / GNU GPL v2
Bootstrap	Applikation	MIT License
Isotope JS	Applikation	GPLv3
FontAwesome	Applikation	Icons — CC BY 4.0 License Fonts — SIL OFL 1.1 License
Popper JS	Applikation	MIT License
Tether JS	Applikation	MIT License

## Tablet-Station

### Hardwarebeschreibung:

Als Endpunkt für diese Anwendung werden Tablets verwendet. Prinzipiell kann jeder Client mit einem Webbrowser verwendet werden. Jedoch wurde die Web-App explizit für das iPad Pro (12.9 Zoll, iOS version 11.4, Jahr 2017) angepasst.

### Softwarebeschreibung

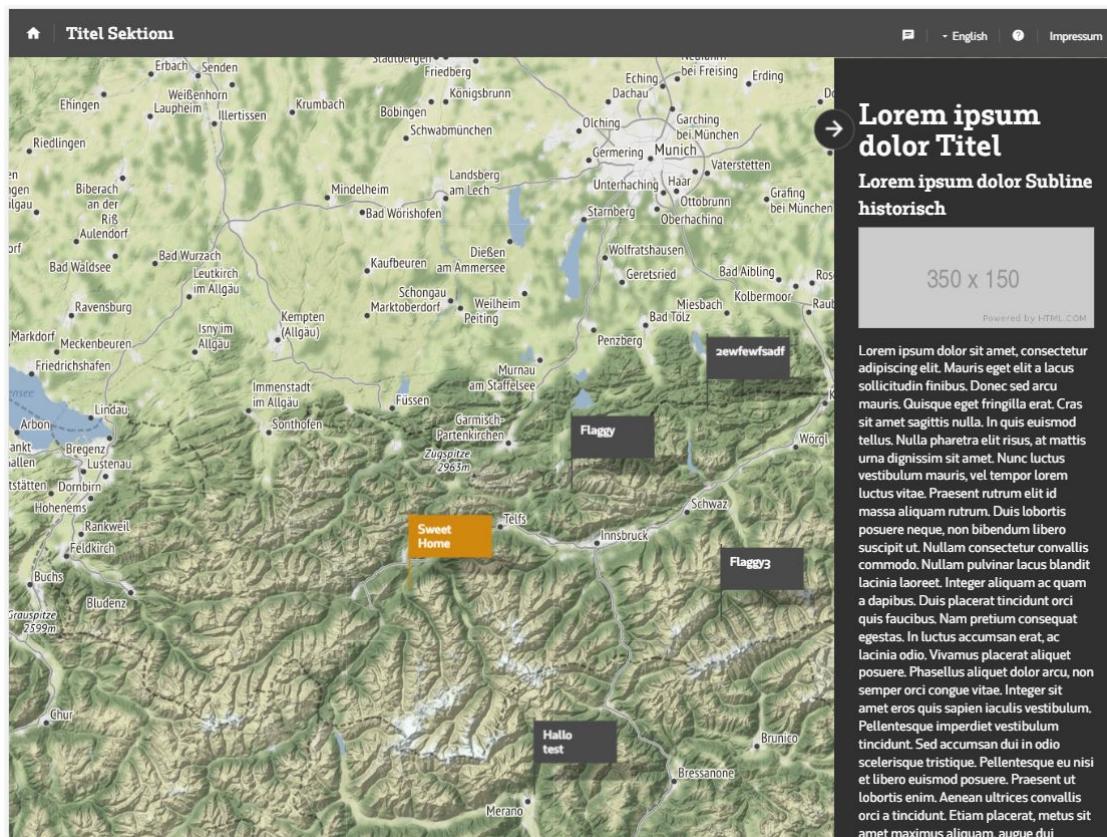
Als Architektur wird eine Client/Server-Konstellation verwendet. Die serverseitige Software wird auf dem LAS (siehe Tabelle 1) betrieben. Die Kommunikation zu den Tablets erfolgt via TCP/IP (über Ethernet). Die Applikation wird in einem Docker-Container geliefert (<https://github.com/ViSIT-Dev/maincontainer>). In diesem Container ist ein Webserver, eine Datenbank und eine Installation von Typo3 enthalten. Damit der Webserver von den Tablets erreicht werden kann, muss der interne Port vom Container weitergeleitet werden. Das Typo3 muss nach der Installation noch konfiguriert (Sprache, optionales Domain Routing oder Seitennamen) werden. Im Typo3 ist die Extension "visit\_tablets" installiert. Diese Extension enthält mehrere Module, die jeweils für eine Sub-Applikation zuständig sind. Ein Wechsel zwischen diesen Modulen ist nicht vorgesehen. Auf dem Tablet wird in der SureFox Kiosk-App nur die Seite zugelassen, welche auf der gewünschten Sub-Applikation installiert ist.

### Mehrsprachigkeit

Die drei Sub-Applikation werden so gestaltet, dass neben der Originalsprache (Deutsch) auch das Einfügen und Ausgeben von Inhalten in der englischen Sprache ermöglicht wird. Es soll möglich sein, dass der Benutzer zwischen diesen Sprachen wählen kann.

## Modul Karte

In diesem Modul können POIs mit einer Eingabemaske, erstellt und editiert werden. Das Frontend wird gemäß Vorgabe:



<https://app.zeplin.io/project/5b1ab36985de6d5f5f975396/screen/5b1ab3c016e71344416120>

20 (Stand 1.10.2018) umgesetzt

Auf dieser Karte werden die erstellten POIs angezeigt. Via klick öffnet sich der seitliche Info Bereich. Die "boundaries" sind fix definiert und können nicht beliebig erweitert werden, da das Kartenmaterial mit der TYPO3 Extension ausgeliefert wird (offline Verfügbarkeit). Der Kontenbereich besteht aus einer Überschrift, Unterüberschrift, Medienobjekt (Bild, Video, 3D Objekt)

## Modul Glossar

Das Glossar beinhaltet eine Liste von Häftlingen. Die Applikation wird wie im Bild umgesetzt

Die Webapplikation ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Rechts werden die Insassen aufgelistet (alphabetische Sortierung nach Namen bzw wenn vorhanden Nachnamen). Klickt der Benutzer auf einen der Einträge, so wird dieser auf der linken Seite angezeigt. Die Details setzen sich aus folgenden Feldern zusammen:

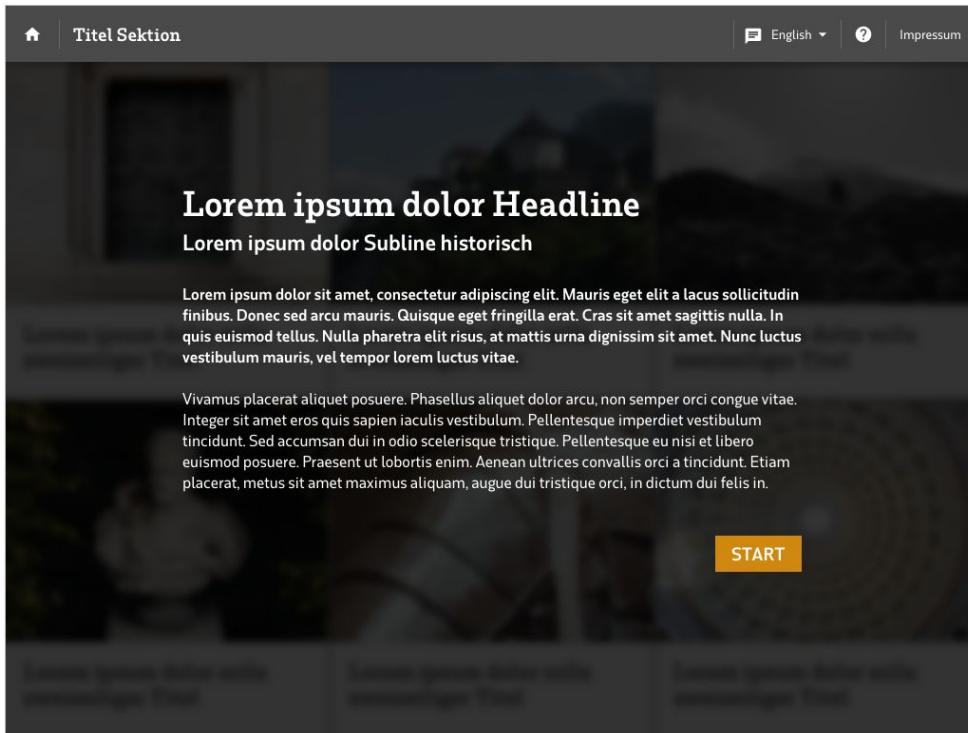
- Vorname
  - Nachname
  - Geburtsdatum
  - Geburtsort
  - Nationalität
  - Sterbedatum
  - Beruf
  - Haftbeginn
  - Haftende
  - Zelle
  - Untertitel
  - TeaserText
  - Fließtext
  - Titelbild
  - VIP
  - Ereignis ID

Die Enumeration auf der linken Seite kann nach Name, Ereignisse, Zellen oder VIP sortiert werden.

## Modul Galerie

Die Galerie ist eine Verkettung von mehreren Unterseiten. Diese Unterseiten können folgende Layouts Besitzen:

Startbildschirm:



Nach einer bestimmten Zeit, kehrt die Applikation automatisch zum Menü zurück und zeigt den Startbildschirm an.

## Menü 1:

[!\[\]\(94c4a3ad51954d28dd1cac08d4120b71\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(012da435ef259b5e207263ba26dc2c58\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(7a9f393e273e397fc12321f01b8c1726\_img.jpg\)](#)

<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>	<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>	<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>
---	---	---

## Menü 2:

[!\[\]\(78ea14521c42d28e41a931993b58f9f4\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(ba4ca7fac9743f4cd96abdfef0ea0731\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(867bd96a851297caf368050822168fa7\_img.jpg\)](#)

<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>	<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>	<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>
<p><a href="#"></a></p>	<p><a href="#"></a></p>	<p><a href="#"></a></p>
<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>	<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>	<p><a href="#">Lorem ipsum dolor orilu zweizeiliger Titel</a></p>

## Content Seite 1

Galerie, Zusatztitel Galerie | English | Impressum



**Lorem ipsum dolor  
zweizeiliger Titel sehr  
historisch**

**Subline historisch**

*Text placeholder: Mauris eget elit a lacus sollicitudin finibus. Donec sed arcu mauris. Quisque eget fringilla erat. Cras sit amet sagittis nulla. In quis euismod tellus. Nulla pharetra elit risus, at mattis urna dignissim sit amet. Nunc luctus vestibulum mauris, vel tempor lorem luctus vitae.*

*Text placeholder: Vivamus placerat aliquet posuere. Phasellus aliquet dolor arcu, non semper orci congue vitae. Integer sit amet eros quis sapien iaculis vestibulum. Pellentesque imperdiet vestibulum tincidunt. Sed accumsan dui in odio scelerisque tristique. Pellentesque eu nisi et libero euismod posuere. Praesent ut lobortis enim. Aenean ultrices convallis orci a tincidunt. Etiam placerat, metus sit amet maximus aliquam, augue dui tristique orci, in dictum dui felis in tortor. Mauris imperdiet consectetur libero ut dictum. Donec aliquet gravida sapien, sed interdum nibh semper quis. Praesent vel urna consectetur, eleifend odio at, gravida neque. Sed semper*

← | → | ...

## Content Seite 2

Galerie, Zusatztitel Galerie | English | Impressum



**zweizeiliger Titel sehr  
historisch**

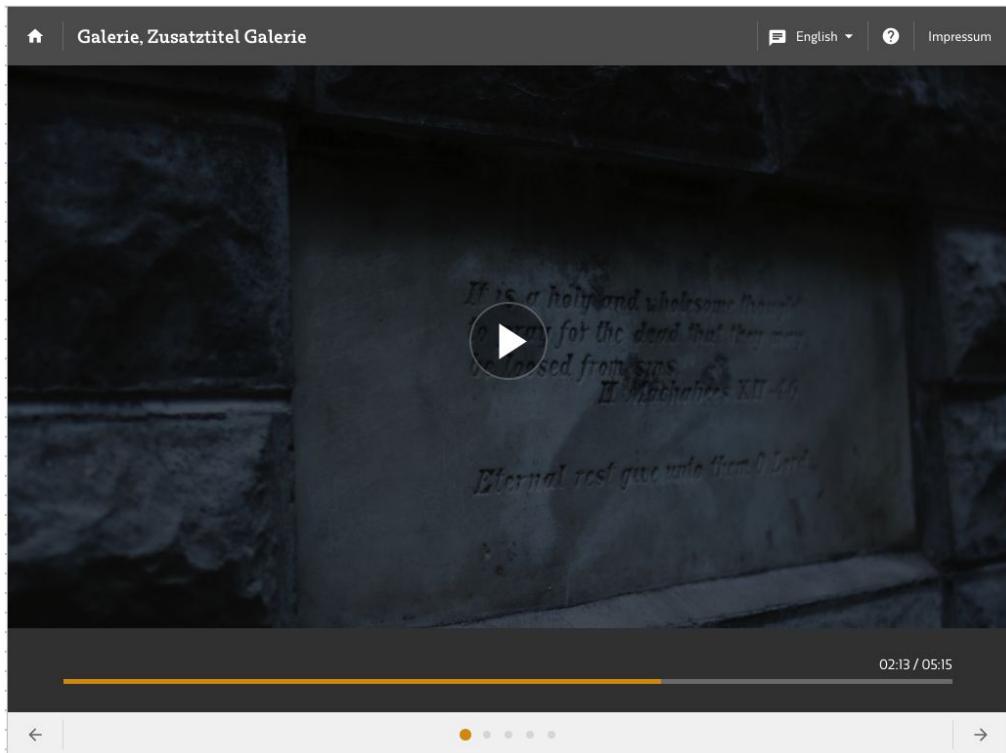
**Subline historisch**

*Text placeholder: Mauris eget elit a lacus sollicitudin finibus. Donec sed arcu mauris. Quisque eget fringilla erat. Cras sit amet sagittis nulla. In quis euismod tellus. Nulla pharetra elit risus, at mattis urna dignissim sit amet. Nunc luctus vestibulum mauris, vel tempor lorem luctus vitae.*

*Text placeholder: Vivamus placerat aliquet posuere. Phasellus aliquet dolor arcu, non semper orci congue vitae. Integer sit amet eros quis sapien iaculis vestibulum. Pellentesque imperdiet vestibulum tincidunt. Sed accumsan dui in odio scelerisque tristique. Pellentesque eu nisi et libero euismod posuere. Praesent ut lobortis enim. Aenean ultrices convallis orci a tincidunt. Etiam placerat, metus sit amet maximus aliquam, augue dui tristique orci.*

← | → | ...

## Content Seite 3



# Fernrohr (Stand 24.10.2018)

## AR-Applikation mit POIs

### Hardwarebeschreibung:

Die Hardware des Fernrohres besteht aus einem in zwei Achsen schwenkbaren Gehäuse welches einen Intel Nuc, Bildschirm und eine digitale Kamera enthält. Die Ausrichtung des Gehäuses (ab jetzt Fernrohr genannt) wird über zwei digitale Encoder und vier Entstopps (zwei pro Achse) festgestellt. An der Vorderseite befindet sich die digitale Kamera und an der Hinterseite der Bildschirm, welcher die Fernrohr-App dargestellt. Die Verarbeitung der Encoder-Daten und des Kamerasignales übernimmt der Intel Nuc PC.

### Softwarebeschreibung:

Auch hier wird ein Server-Client Modell verwendet. Der Server dient hier nur für die Auslieferung der Inhalte (POIs, Points of Interests). Clientseitig werden diese Inhalte, welche an eine bestimmte Ausrichtung des Fernrohres geknüpft sind, angezeigt. Weiteres ruft der Client periodisch die aktuelle Ausrichtung des Fernrohres ab, um die Inhalte dementsprechend anzuzeigen. Um kurze Netzwerkausfälle zu kompensieren, ist auch ein Caching Mechanismus im Client implementiert. Die Ausrichtung des Fernrohres kann durch den Benutzer geändert werden. Richtet der Benutzer den Sucher des Fernrohr auf ein POI (Point of Interest) aus, so erscheint ein Pop-Up, welches tiefergehende Informationen für diesen POI beinhaltet.

### Anforderungen:

- Die Applikation wird an die vorgegebene Hardware angepasst (9 Zoll Bildschirm)
- Der Hintergrund der Applikation ist der Live-Video Feed der Webcam.
- Im Vordergrund werden die einzelnen POIs in Form von PIO-Bereichen (möglicherweise Kreisform mit Icon und opaken Hintergrund) als Overlay angezeigt. Siehe Beispielbild unten.
- Durch Anvisieren eines POI-Bereichs mit Hilfe des Fernrohres wird der POI aktiviert. Dadurch werden die Inhalte in den Vordergrund geladen und präsentiert. Wird der Fokus im Hintergrund von dem POI-Bereich genommen, schließt die Präsentationsebene des Inhaltes.
- Die Applikation unterstützt als Inhalt folgende Medien:
  - Text
  - Bild (jpg)
  - Audio (mp3)
  - Video (mp4) - darstellung von 3D Modellen

CMS:

Als Backend wird Typo3 mit einer proprietären Erweiterung verwendet. Es können POIs hinzugefügt werden. Ein POI besteht aus einer Mediendatei (Bild, Audio, Video, 3D), einer Überschrift, einer Unterüberschrift, einem Icon, einem Koordinatenpaar und dem Faktor des Radius.

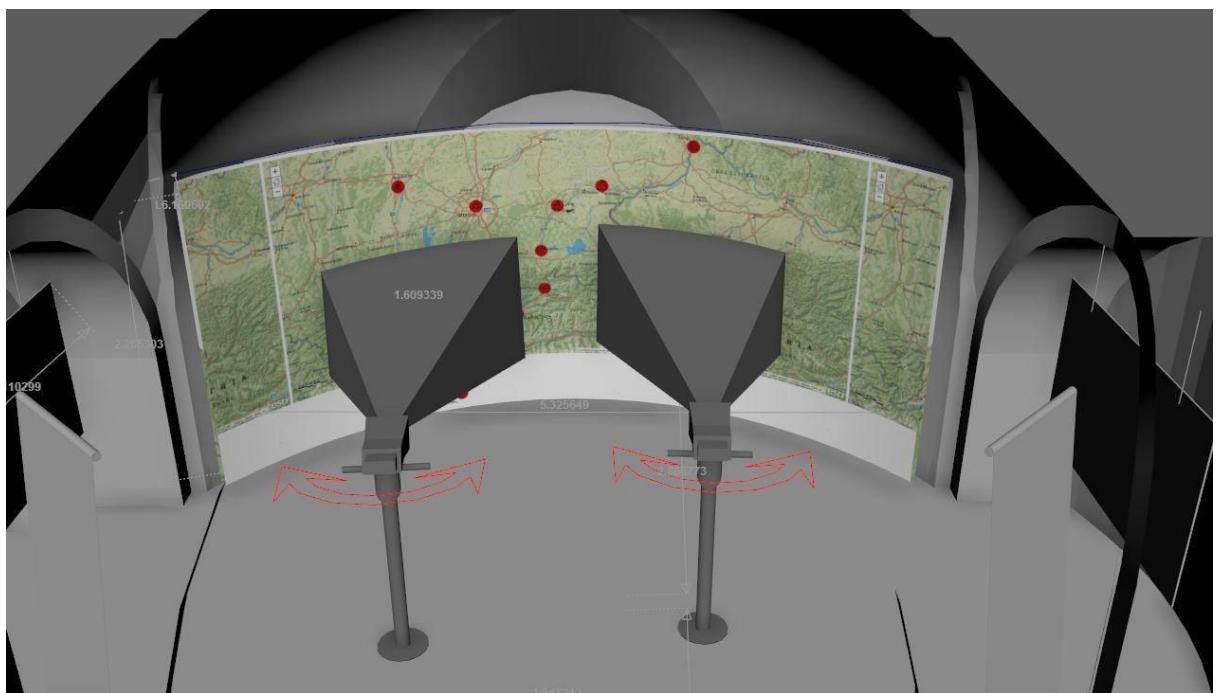
Bei multiplen Installationen des Fernrohrs, kann die im CMS verwendete Seite kopiert und die POIs angepasst werden.

Beispiele:

**1. Beispiel POI-Bereich:**



**2. Beispiel Aufbau**



## Möglichkeit des Offline-Betriebs

Da das Fernrohr mit einem Intel Nuc betrieben wird, steht genug Leistung zur Verfügung, so, dass nicht nur die Client-Software (Webbrowser mit App) sondern auch die Server-Software auf derselben physikalischen Maschine laufen kann. Das bedeutet, dass auf dem Nuc nicht nur Docker installiert und betrieben werden kann, sondern zudem auch der Docker-Container der den serverseitigen Teil Applikation enthält. Das Einpflegen der Daten ist dann durch einen Transfer eines Images möglich. Sinnvoll ist hier eine zweite Instanz dieses App-Containers für die Erstellung der Inhalte zu verwenden. Die Laufzeit dieses Containers kann als Image gespeichert werden und auf das Fernrohr (via USB-Speichermedium) übertragen und eingespielt werden.

# Dateimanagement

Das Dateimanagement ist eine Applikation, mit der die Daten in der ViSIT Medien-Datenbank verwaltet werden können. Diese Software wird ebenfalls mit dem Typo3-Container ausgeliefert, um eine einheitliche Oberfläche und Integration zu gewährleisten. Am LAS (Siehe Tabelle 1) wird dieser Container installiert und ausgeführt. Zugriff erfolgt via Browser (Adresse und Port müssen im Docker konfiguriert werden, siehe Tabelle 1)

Das Dateimanagement beinhaltet 2 grundlegende Bereiche.

1. Den Dateiupload und weitere Verarbeitung der Uploads
2. Den Dateibrowser
3. Die P2P Partner Verwaltung

Wird dieses Modul installiert, so werden einmalig eine syncthing ID und eine Uploader ID erstellt (könnnte identisch sein). Diese Uploader ID wird in jedes MediaTripleData Json geschrieben um den uploader zu identifizieren (nur dieser kann das Access Level ändern). Zudem muss der Name der Institution angeben werden. Dieser Name und die eigene syncthing-id wird der Datei hinzugefügt, die die Liste der ViSIT-Partner enthält. Dies wird benötigt um später Partner hinzuzufügen oder zu löschen.

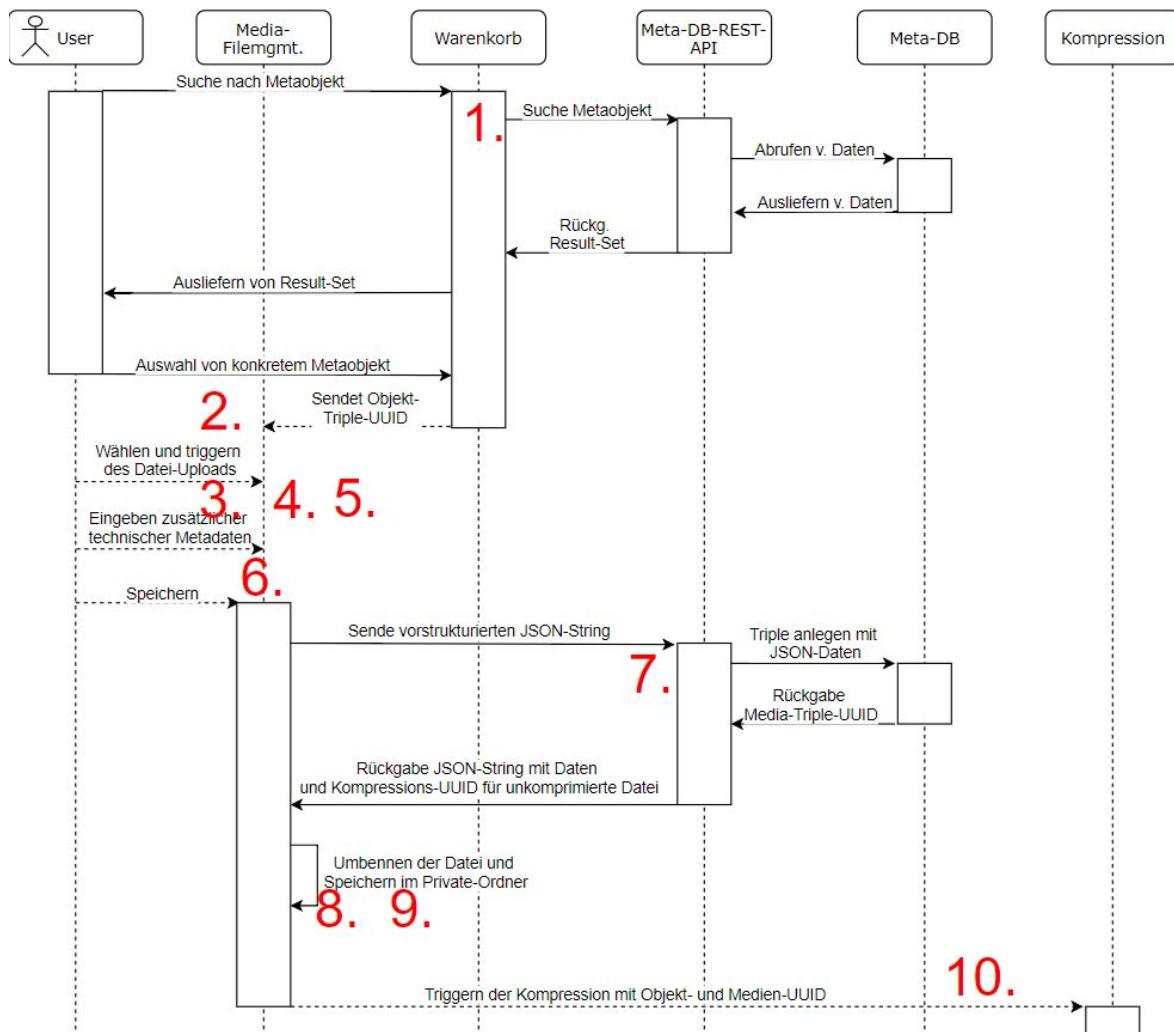
## Dateiformate

Siehe Dateiupload Punkt 3.

## Dateiupload

1. Der Benutzer sucht im Warenkorb nach einem Metadaten Objekt.
2. Wird der Benutzer fündig, kann dieser mit einem Klick auf den Button “Datei diesem Objekt hinzufügen...” (befindet sich unterhalb des Warenkorbes) das gefundene Objekt auswählen. Die im nächsten Schritt ausgewählten Dateien werden an das ausgewählte Objekt angehängt.
  - a. Existiert das Objekt nicht, muss dieses in der externen WissKI Oberfläche angelegt werden.
  - b. Der “Auswählen” Button wird nur eingeblendet, wenn ein Objekt im Warenkorb gefunden wurde. (“UUID != false” siehe [Inter-iframe - Kommunikation](#); UUID wird verwendet um die objectTripleID im JSON, siehe unten zu setzen)
3. Der Benutzer kann nun auswählen, welchen Dateityp er hochladen möchte. ([https://colorlib.com/polygon/genteella/general\\_elements.html](https://colorlib.com/polygon/genteella/general_elements.html) → Tab - Modell)
  - a. Einzeldatei Objekte (Bild, Video, Audio, etc.) → maximale Dateigröße 1GB
  - b. 3D-Modell Objekte: Komposition aus .obj, .mtl(optional), .jpg(optional) (siehe [Abgrenzungskriterien](#)) → maximale Dateigröße siehe [Hardwareanforderungen](#)

4. Der Benutzer kann nun die hochzuladenden Dateien von seinen lokalen Dateien auswählen.
5. Der Benutzer kann/muss nun weitere Datenfelder hinzufügen.  
Beschreibung: optional  
Urheber (owner): muss  
Uploader (uploader): Uploader ID (read only oder hidden)  
Digitalisator (creator) - Dienstleister/Person die das Digitalisat erstellt hat: optional  
OPT-IN - Box für Datenschutz (e.g. Mit dem Upload bestätige ich, dass ich keine Rechte dritter verletze.)
6. Der Benutzer klickt auf "Medien Dateien hochladen".
7. Die `objectTripleID` wird an die Meta API gesendet. Hier wird das `MediaTriple` (DigRep) erzeugt und die UUID `mediaTripleID` returned.
8. Die Dateien werden in den Privaten SyncThing Ordner kopiert. Dateiname ist `objectTripleID.mediaTripleID.origin.extension`
9. Es wird ein `MediaTripleData` - JSON erzeugt (siehe [Json "MediaTripleData"](#)). Alle Felder werden gesetzt: Kompressionsstufe "origin" ist die originale Datei. Weitere Stufen werden beispielsweise mit "full-hd" oder 2000 (für 2000 Vertices) bezeichnet
10. Das Json und die `mediaTripleID` wird nun an die Meta API gesendet (update `MediaTriple`)
  - a. Optional JSON im Cache File speichern
11. Das Json wird nun an den Kompressionscontainer API gesendet.



Zeichnung veraltet, bitte Beschreibung folgen.

## Dateibrowser

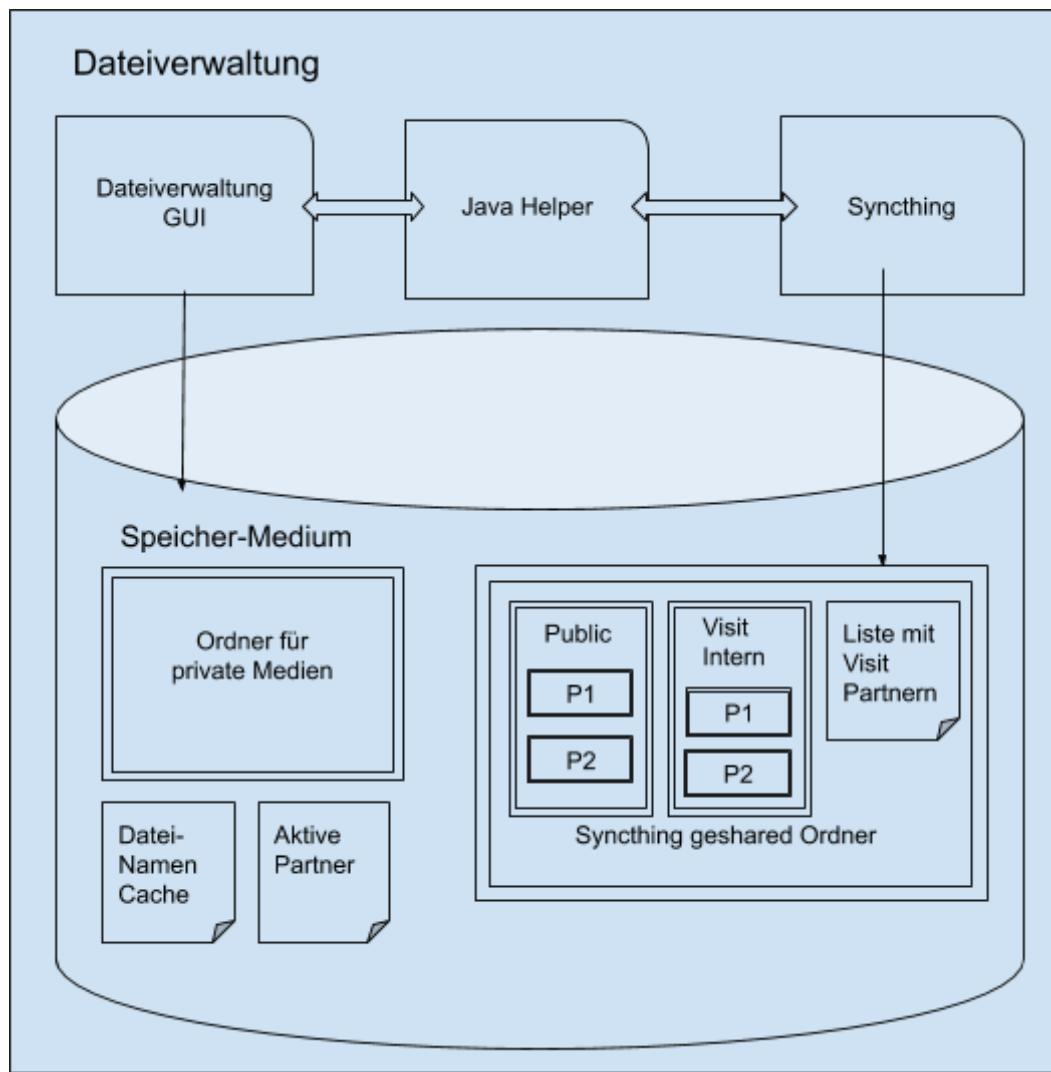
Der Dateibrowser bildet die zentrale Komponente. Hier werden alle Dateien im Visit Netzwerk aufgelistet und verwaltet. Diese Verwaltung benötigt mehrere Komponenten. Ein Objekt im RDF Store kann beliebig viele Medien besitzen, die wiederum beliebig viele

- Die Dateiverwaltung GUI erlaubt den Benutzer Dateien zu Listen
  - Da Diese Dateien als “objectTripleID.mediaTripleID.origin.extension” gespeichert werden, muss der “echte” Echte Dateiname gecached werden (in einer Datei beispielsweise)
  - Somit iteriert der File Browser über alle lokalen Dateien und lädt mit der im Dateinamen enthaltene ObjectTripleId in den Cache (Daten werden via die API GET: Gegeben *objectID* abgerufen)
  - Ein Listeneintrag wird tabellarisch angezeigt mit Medien-ID (“mediaTripleID”), Object-ID (“objectTripleID”), Beschreibung (“description”), Dateityp (“MIMETYPE”) und Erstellt (“createDate”). Ist die Berechtigung in den Kompressionsstufen gleich wird auch diese

- angezeigt unter Berechtigung (“accessLevel”) andernfalls wird hier “-“ angezeigt
- Wird dieser Listeneintrag angeklickt so expandiert dieser und zeigt tabellarisch alle Kompressionsstufen an Berechtigung (“accessLevel”) und Dateigröße (“fileSize”)
- Die Dateiverwaltung erlaubt dem Benutzer die Berechtigungen zu ändern oder die Datei zu löschen
  - wenn er selber der Besitzer dieser Dateien ist → Feld “[uploader](#)” ist im JSON MediaTripleData identisch mit der lokal Uploader ID
  - Wird die Berechtigung einer Kompressionsstufe geändert, so wird die Datei in den entsprechenden Ordner verschoben und der Eintrag in der Meta-Daten DB geändert. Syncing rollt diese Veränderung an die Anderen Clients aus.
  - Ein Eintrag kann gelöscht werden. Datei wird gelöscht und eintrag aus der Meta-DB gelöscht?

## P2P Partner Verwaltung

Da prinzipiell kein Speicherlimit vorhanden ist, muss die Möglichkeit vorhanden sein Verschiedene Visit. In der Datei mit der Liste der ViSIT Partner, sind alle Syncing IDs eingetragen. Wird ein Partner hinzugefügt, so wird dies über das ein Hilfsprogramm (<https://bitbucket.org/visit2016/syncing-control/src/master/src/syncing/resources/Help.txt>) abgewickelt. Der hinzugefügte Partner wird zusätzlich in der Datei vermerkt, die die aktiven Partner enthält. Syncing sollte nun die Dateien dieses Partners lokal synchronisieren.



Somit ist ergeben sich folgende Dateipfade

/private/*	Private Dateien
/Sync/public/#partnername#//*	Öffentliche Dateien
/Sync/visit/#partnername#//*	Dateien für Visit intern
/Sync/visitMembers	Liste mit Visit Partner Format: #partnername#:syncThing id
/dataCache	Dateinamen Cache
/syncedMembers	Liste mit aktiven partner Format: #partnername#:syncThing id

# Metadatenbank, Depot

Die Metadatenbank, die im Hintergrund des Gesamt-Visit-Systems arbeitet, besteht aus zwei technischen Komponenten, die zusammen installiert werden müssen:

- Einem **RDF Triplestore**, der die Metadaten als RDF Triples speichert
- Einem **Drupal CMS**, welches **WissKI** als Modul unterstützt, und damit für die Speicherung der Daten im CMS und die Konvertierung der Daten für den Triplestore verantwortlich ist

## Softwarebeschreibung

Der aktuelle Stand<sup>1</sup> ist auf einem Server am Zentrum für Informationstechnologie und Medienmanagement (ZIM) an der Universität Passau installiert. Dieser unterstützt tägliche Backups und ist durch standardisierte Sicherheitsmaßnahmen geschützt. Die Adresse dafür lautet: <https://database.visit.uni-passau.de/drupal/>

Jegliche Triplestores sind mit dem WissKI System benutzbar, Feedback der WissKI Entwickler empfiehlt jedoch eine RDF4J Datenbank<sup>2</sup> zu benutzen. Das Drupal System<sup>3</sup> ist auf der neuesten Version 8.x.

Die meisten Triplestores, sowie auch die RDF4J, sind per Apache Tomcat<sup>4</sup> zu betreiben. Im aktuellen Stand besitzt dieser die Version 8.5.24.

Für die Installation von Drupal und WissKI sind folgende Anforderungen gegeben:

- Apache 2.x, aktuell installiert: 2.4.18
- MySQL 5.5.3 oder höher, aktuell installiert: 5.7.23
- PHP 5.5.9 oder höher, aktuell installiert: 7.0.32
- Für WissKI: Drupal 8.x.

## Hardwarebeschreibung

Die technischen Komponenten, die in diesem Überabschnitt aufgeführt sind, benötigen per se nur genügend Hardware, um die Anforderungen die im Abschnitt "Softwarebeschreibung" aufgeführt sind, zu betreiben. Diese sind zur heutigen Zeit verhältnismäßig vernachlässigbar, jedoch könnte eine bessere Hardware-Unterstützung zu einer besseren Performanz der Metadatenbank führen, gerade wenn viele Benutzer gleichzeitig darauf tätig sind.

Dies kann zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht abgeschätzt werden, jedoch könnte die aktuell laufende Testphase Aufschluss darüber geben. Etwaige Ergebnisse werden ergänzt.

---

<sup>1</sup> 9.10.2018

<sup>2</sup> <http://rdf4j.org/>

<sup>3</sup> <https://www.drupal.org/>

<sup>4</sup> <http://tomcat.apache.org/>

## WissKI (Warenkorb)

Das WissKI Framework unterstützt die Interaktionen mit den Metadaten, darunter:

- Das **Erzeugen** von Metadaten, orientiert an den Hauptentities des Visit Models VisMo:
  - *Activity* (Ereignisse, Vorkommnisse, Aktivitäten)
  - *Architecture* (Architekturobjekte jeglicher Art)
  - *Group* (Gruppen, Vereine, Bruderschaften, Sozietäten)
  - *Institution* (Institutionen, die am Metadatenaustausch teilnehmen, also idR. Museen)
  - *Object* (Ausstellungsobjekte)
  - *Person* (Personen)
  - *Place* (Orte)
  - *Reference* (Literatur)
- **Einfaches Browsen** anhand der Titel der erzeugten Entitäten (Navigate)
- **Detailliertes Suchen** der erzeugten Entitäten (Find)
- **Abändern** bereits erzeugter Entitäten, indem eine Entität per Browsen oder Suchen ausgewählt und dann per Eingabemaske geändert wird

Eine Änderung/Erweiterung/Anpassung des Metadatenmodells ist **nicht** ohne weiteres möglich. Dies benötigt einen Domänen-Experten mit WissKI-Kenntnissen und ist mit erheblichem Zeitaufwand verbunden.

## Inter-Iframe - Kommunikation

Bei jedem Seitenaufruf wird ein Javascript ausgeführt, welches die aktuelle URL als auch die Triple-UUID (falls vorhanden, andernfalls "false") über window.parent.dispatchEvent an das Parent-Frame übergibt.

(<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Window/postMessage>)

## REST API / Technischer Output der Metadatenbank

Im Rahmen des Visit Projekts wird eine REST API neben der Metadatenbank entwickelt, die auf den Metadaten-Bestand des Triplestores zugreifen kann und angepasste Informationen zurückliefert.

Der REST API wird unter folgendem Standard-Pfad exposed:

<https://database.visit.uni-passau.de/metadb-rest-api/>

Die einzigen Anforderungen, die diese API umsetzen wird, sind die folgenden:

## API für allgemeine Objekte

Gegeben die ID einer Entität gibt die API eine JSON Repräsentation der Entität zurück. Dabei werden, orientiert am REST Standard, die primitiven Datentypen direkt mitgegeben.

Eine Referenz auf andere Objekte beinhaltet wiederum eine ID, die (mit der hier beschriebenen Funktionalität) aufgelöst werden kann.

Zu vermerken ist hier, dass die CIDOC CRM Ontologie (auf welcher VisMo aufbaut) intern weitere Entitäten benutzt, um gewisse Umstände zu modellieren. An diesen entsprechenden Stellen löst die API diese auf, um einfachere Informationen zu propagieren.

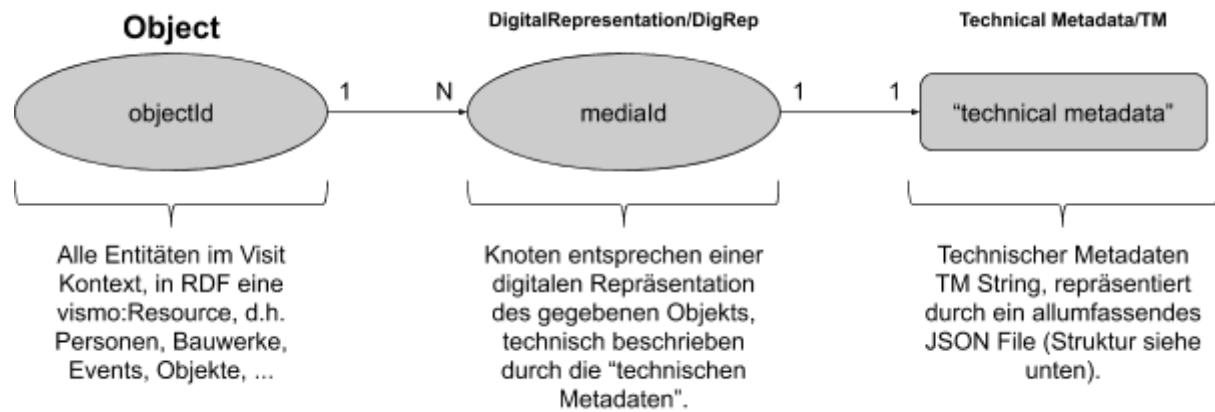
Zu obiger Funktionalität bietet die API an, die Repräsentation des Objekts ebenfalls per WissKI View Path anzufragen. Dieser wird intern automatisch aufgelöst und auf die eigentliche objectID gemapped.

Damit bietet die API folgende Methode für allgemeine Objekte:

HTTP	API Pfad (relativ zur API)	Request Params	Kurzbeschreibung
GET	/object	id	Gibt JSON Repräsentation des Objekts mit der ID objectID zurück.
GET	/wisskiobject	wisskipath	Gibt JSON Repräsentation des Objekts mit dem WissKI View Path wisskipath zurück.

## API für die technischen Metadaten

Die technischen Metadaten basieren auf folgendem "Schema":



Die REST API stellt dafür folgende Methoden zur Verfügung:

HTTP	API Pfad (relativ zur API)	Request Params	Kurzbeschreibung
GET	/digrep/media	id	Gibt TM String des mit der ID spezifizierten DigRep Knotens zurück.
PUT	/digrep/media	id,	Updated den TM String durch "newData" des per

		newData	ID spezifizierten DigRep Knotens.
DELETE	/digrep/media	id	Löscht den durch die ID spezifizierten DigRep Knoten.
GET	/digrep/object	id	Gibt alle TM Strings und deren DigRep Knoten IDs zurück.
POST	/digrep/object	id	Legt einen neuen DigRep Knoten für das Objekt mit der gegebenen ID an.
DELETE	/digrep/object	mediald, objectId	Löscht den DigRep Knoten mit der mediald, zugehörig zum Objekt mit der objectId.

Eine Swagger-Beschreibung der API wird ebenfalls unter folgendem Pfad zur Verfügung stehen:

<https://database.visit.uni-passau.de/metadb-rest-api/swagger-ui.html>

## Json Formate

### Json “MediaTripleData”

```
{
    "title" : string*, /* Titel über
Objekt vom Benutzer */
    "description" : string, /* Beschreibung
über Objekt vom Benutzer */
    "objectTripleID" : TripleID*, /* ID des Objektes
das Abgebildet wurde */
    "objectTripleURL" : TripleURL*, /* ViSIT RDF URL
des Objektes das Abgebildet wurde */
    "mediaTripleID" : TripleID*, /* ID des Medien
Triples welches dieses JSON Enthält */
    "mediaTripleURL" : TripleURL*, /* ViSIT RDF URL
des Medien Triples welches dieses JSON Enthält */
    "createDate" : date*, /* Erstellldatum */
    "creatorID" : creatorID*, /* Einzigartiger Fingerabdruck des VisIT Partners um Upload zuweisen
zu können */

    "creatorName" : string*, /* Name des
Visit Partner um Upload zuweisen zu können */

    "rightholder" : string*, /* Rechteinhaber / Urheber kann beim Upload angegeben werden */
    "uploader" : string, /* Name des MA der
```

```

der Datei hochgeladen hat */
    "MIMEtype"           : string,                      /* Datei Typ e.g.
Jpg */
    "files"   :
    {
        origin   :                                     /* Stufe 0
ist die Original Datei*/
        {
            "uploadDate"      : date*,                /* Datum
wann die Kompression hinzugefügt wurde */
            "accessLevel"     : accessLevel*,          /* Sichtbarkeit vom Medieninhalt */
            "license"         : string,                  /* Lizenz (träger und Art) vom Medieninhalt */
            "fileSize"        : long*,                  /* Dateigröße (Summe aller Dateien) */
            "paths"           : [Array von string]*,
/* interne Dateipfade */
            "fileTypeSpecificMeta" : json             /* Weitere Metadaten für den Inhalt */
        },
        1   : { ... }
        2   : { ... }

    }
}

```

**TripleID:** String im Format 13 HexDez Zeichen (bsp.5bbdff6a6ce23)

**TripleURL:** String im http://visit.de/data/5bab75474d51b

**Date:** long - Unix Zeitstempel in Sekunden

**accessLevel:** String entweder **public**, **private** oder **visit**

**creatorID:** Syncthing ID. Format:

SDS23M6-4BAKFJZ-DHR6WZW-VRUYYLJ-ZM2SWTS-N43IZBY-GAUNYKH-S5NMJQP

## Json “AlleMediaTripleData”

```
{
    "objectId"      : TripleID,
    "digitalRepresentations" : [
        *Array von mediaTriples*
        =
        {mediaId: TripleID,
        technicalMetadata: *JSON siehe oben*}
    ]
}
```

## Was die Metadatenbank/WissKI nicht kann

Im Folgenden werden Anforderungen aufgeführt, die zunächst Grenzen der abgeklärten Implementierung der Metadatenbank aufweisen. Diese Features sind **planmäßig nicht im Visit-Projektrahmen umzusetzen**, können aber, für den Fall dass Ressourcen frei werden bzw. hinzugezogen werden, noch umgesetzt werden. Entsprechende Anforderungen werden ergänzt.

- Import von Metadaten per LIDO Standard oder Excel Datei. Dies ist prinzipiell per WissKI möglich, benötigt aber einen großen Konfigurationsaufwand.
- Ausführliche Provenance Informationen: WissKI unterstützt bisher nur die Anzeige des Daten-Erstellers. Dies ist im Moment jedoch noch fehlerhaft.

The screenshot shows the 'Edit New Architecture' page in the WissKI application. At the top, there's a navigation bar with 'Visit Database', 'Home', 'Find', 'Navigate', 'Create', 'My account', and 'Log out'. Below the navigation, the URL 'Create WissKI Entity / Add WissKI Entity' is visible. The main title is 'Edit New Architecture'. There are four input fields for 'Name', 'Sakralbau', 'Profanbau', and 'Kirchliche Gliederung', each with a 'Show row weights' button. Each field has a placeholder and an 'Add another item' button. To the right, there's a sidebar titled 'Tools' with a 'Search' bar and an 'Add content' button.

Bild: Erstellen eines Architecture Entities

 Visit Database   Home   Find   Navigate   Create   My account   Log out

Navigate / Object / Ansicht von Dom und Residenz zu Passau

## Ansicht von Dom und Residenz zu Passau

View   Edit   Delete   Triples

**Titel**  
Ansicht von Dom und Residenz zu Passau

**Objektbezeichnung**

Kupferstich

**Inscription**

Text  
Prospectus Ecclesice Cathedratis Passavienis ex parte postica et ? foro publico adspiciendus. - Prospect des hintern theils von der Dom Kirch in Passau, wie solche vom Markt oder Platz anzusehen ist

**Art**

Text

**Anbringung**

Vorderseite unten

**Art**

Signatur

Signatur

F.B. Werner delin

**Anbringung**

Vorderseite unten links

**Art**

Signatur

Signatur

Martin Engelbrecht execud. Aug. Vindel

**Anbringung**

Vorderseite unten rechts

**Inventarnummer**

655

**Beschreibung**

Das Blatt zeigt den Residenzplatz mit der Neuen fürstbischöflichen Residenz, dem Dom und dem Marschallhaus. Diese sogenannte Neue Residenz, d.h. die Erweiterung der Residenz nach Osten hin, erfolgte unter Fürstbischof Johann Philipp von Lamberg. Die Voraussetzungen für eine repräsentative Fassadengestaltung waren erst mit dem Erweiterungsbau auf einen offenen Platz hin geschaffen worden. Die Ausführung der kompletten Fassade wurde unter Fürstbischof Firmian im Rokoko-Stil circa 50 Jahre später, in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts in Angriff genommen.

**Literaturangaben**

Passau - Mythos & Geschichte, , 2007

**Institution/Eigentümer/Verwalter**

Oberhausmuseum

**Standort (Museum)**

Oberhausmuseum

**Herstellung**

Search 

**Tools**

Add content

Bild: Betrachten eines Object-Entities: Ansicht von Dom und Residenz zu Passau

# Kompressions-Komponente

Die Kompressions-Komponente dient zur Kompression von Mediendaten, die im Dateimanagement auf dem LAS registriert sind. Die Kompressions-Komponente läuft innerhalb eines separaten Docker-Containers auf dem LAS. Eine direkte Interaktion des Benutzers mit der Kompressions-Komponente findet in der Regel nicht statt. Es wird jedoch eine Web-Oberfläche zur Administration und Konfiguration des Systems bereitgestellt.

## Hardwarevoraussetzungen

Die Anforderungen an die Ressourcen, die sich für den LAS bzw. den Docker-Container der Kompressions-Komponente ergeben, hängen in erster Linie von der Größe der zu komprimierenden Mediendateien ab. Während die Prozessorleistung primär die Dauer der Kompressions-Prozesse bedingt, beschränkt der zur Verfügung stehende Arbeitsspeicher die maximale Größe der Eingabedaten nach oben.

Da der Algorithmus zur Kompression von 3D-Modellen kaum Parallelisierungs-Möglichkeiten bietet, werden die Berechnungen derzeit nicht auf mehrere Prozessorkerne verlagert. Es wird jedoch nicht ausgeschlossen, dass in Zukunft die Funktionalität zum parallelen Ausführen mehrerer (kleinerer) Kompressions-Aufträge implementiert wird, wobei diese Berechnungen dann auf mehrere Kerne verlagert werden können.

Bisherige Experimente zeigen, dass Modelle mit ca. 8 Mio. Dreiecken auf einem aktuellen Büreorechner (Intel-Core-i7-Prozessor, 32 GB RAM) komprimiert werden können. Konkrete Aussagen können erst nach Experimenten mit den implementierten Algorithmen gemacht werden.

## Softwarevoraussetzungen

Die Kompressions-Komponente wurde in der Programmiersprache Java implementiert, weshalb zur Ausführung ein Java Runtime Environment (JRE) im Docker-Container installiert sein muss. Für die Kompression von Bild- und Texturdateien wird im Hintergrund die Software ImageMagick verwendet. Es ergeben sich also die folgenden beiden Software-Abhängigkeiten:

- Java Runtime Environment<sup>5</sup> (aktuell installiert 1.8.0)
- ImageMagick<sup>6</sup> (aktuell installiert 7.0.8)

## 3D-Kompressions-Algorithmen

Zur Kompression von 3D-Modellen werden zwei verschiedene Algorithmen angeboten:

- Target-Size-Kompression: Bei diesem Kompressions-Algorithmus wird das Eingabemodell auf eine vorgegebene Anzahl an Vertices komprimiert. Für sehr

---

<sup>5</sup> <https://java.com/de/download/>

<sup>6</sup> <https://imagemagick.org/script/index.php>

kleine Zielgrößen kann die Kompression fehlschlagen, wenn das Eingabemodell zu komplex ist. Der Algorithmus basiert auf Edge-Collapse-Operationen, die anhand von Quadriken bewertet werden.<sup>78</sup>

## Administration & Konfiguration

Die Kompressions-Komponente beinhaltet einen Webserver, über welchen die Administration und Konfiguration des Systems komfortabel über eine Web-Oberfläche möglich ist.

Diese gibt einerseits einen Überblick über die ausstehende Kompressions-Aufträge und erlaubt andererseits ein Pausieren oder Stoppen des Systems. Außerdem lassen sich im Archiv die letzten ausgeführten Kompressions-Aufträge einsehen. Überdies hinaus lassen sich folgende Konfigurations-Parameter festlegen:

- Maximale Länge der Auftragsliste
- Portnummer der API-Schnittstelle
- Automatisches Abarbeiten der Auftragsliste beim Serverstart
- Zugriffsberechtigte IP-Adressen
- Zu erstellende komprimierte Modelle (Anzahl der Vertices bei Target-Size-Kompression, Erstellung eines Modells mittels progressiver Kompression), wenn beim Absetzen des Auftrags nicht anders angegeben
- Konfiguration der Textur-Kompression:
  - Festlegung von Schwellwerten bzgl. Vertex-Anzahl, durch welche Intervalle an Geometrie-Komplexität definiert werden
  - Angabe der Größe der Textur pro Intervall

---

<sup>7</sup> <https://www.cs.cmu.edu/~garland/Papers/quadrics.pdf>

<sup>8</sup> <https://www.cs.cmu.edu/~garland/Papers/quadric2.pdf>

Bild: Web-Oberfläche der Kompressions-Komponente - Überblick über durchgeführte Aufträge im Archiv

## Abgrenzungskriterien

Das Absetzen eines Kompressions-Auftrags wird in jedem Fall von der Dateimanagement-Komponente angestoßen. Eine Benutzeroberfläche zum manuellen Absetzen von Kompressions-Aufträgen wird nicht notwendigerweise zur Verfügung gestellt.

An Medientypen werden Bilder und 3D-Modelle unterstützt. Andere Medientypen können mit dieser Komponente nicht komprimiert werden. An Bilddaten können alle Bildformate komprimiert werden, die von der Software ImageMagick unterstützt werden. An 3D-Modellen können texturierte und nicht-texturierte Modelle komprimiert werden, die im OBJ-Format gespeichert werden. Andere Dateien müssen zunächst manuell durch Drittsoftware in das OBJ-Format übersetzt werden. Pro Modell ist maximal eine Texturdatei zulässig. Genauere Informationen über die für ein 3D-Modell notwendigen und möglichen Dateien sind in folgender Tabelle dargestellt.

Dateiendung	Enthaltene Informationen	Optional	Notwendigkeit
.obj	Geometriedaten	Nein	Genau eine Datei erforderlich
.mtl	Materialdefinitionen	Ja	Maximal eine Datei möglich
.jpg/.jpeg/.png	Texturdaten	Ja	Maximal eine Datei, nur falls auch MTL-Datei spezifiziert wird

Tabelle: Notwendige und mögliche Dateien für 3D-Modelle

Zu Beachten ist der Arbeitsspeicher des Servers → Siehe [Hardwareanforderungen für die Kompressions - Komponente](#)

Bei 3D-Modellen wird vorausgesetzt, dass die Eingabedaten den Voraussetzungen eines *Manifold Mesh*<sup>9</sup> genügen. Für Modelle, welche diese Eigenschaft nicht aufweisen, wird keine Garantie bezüglich des Ergebnisses des Kompressionsvorgangs gegeben. Mögliche Konsequenzen sind ein Fehlschlagen des Kompressionsvorgangs oder unbrauchbare Resultate. Außerdem darf das Modell ausschließlich aus Dreiecken bestehen. Faces höherer Ordnung sind nicht zulässig.

Eine Darstellung der Eingangsdaten oder deren komprimierter Versionen findet innerhalb der Kompressions-Komponente nicht statt. Die Resultate des Kompressionsvorgangs werden lediglich als Datei im System abgelegt.

Die Kompressions-Komponente bietet keinerlei Benutzeroauthentifizierung oder sonstige Zugriffsbeschränkungen. Die Komponente muss anderweitig vor dem Zugriff Dritter geschützt werden. Für den Zugriff auf die Konfigurations- und Administrationsoberfläche kann jedoch eine Whitelist mit IP-Adressen hinterlegt werden, für welche der Zugriff exklusiv gewährt wird.

---

<sup>9</sup> <https://pages.mtu.edu/~shene/COURSES/cs3621/SLIDES/Mesh.pdf>