

# SGDb: Semantic Video Game Database

## Technical Report

Anastasia Chernysheva

*a.chernysheva@oth-aw.de*

Jakob Götz

*j.goetz@oth-aw.de*

Ardian Imeraj

*a.imeraj@oth-aw.de*

Patrice Korinth

*p.korinth@oth-aw.de*

Philipp Stangl

*p.stangl1@oth-aw.de*

**Zusammenfassung**—Dieser Technical Report beschreibt die Architektur von SGDb – eine webbasierte Anwendung mit einer Graphen-basierten Suche von Videospielen.

### I. EINFÜHRUNG UND ZIELE

In den weiteren Abschnitten des Technical Reports wird zuerst auf die Lösungsstrategie in Abschnitt II eingegangen. Im Nächsten Abschnitt III wird das Gesamtsystem aus Bausteinsicht beschrieben. Anschließend wird in Abschnitt IV die Verteilungssicht der Anwendung beschrieben. In Abschnitt V werden die angewandten Werkzeuge zur Entwicklung der Anwendung vorgestellt. Abschließend wird ein Fazit und Ausblick in Abschnitt VI gegeben.

### II. LÖSUNGSSTRATEGIE

Dieser Abschnitt enthält einen stark verdichteten Architekturüberblick. Eine Gegenüberstellung der wichtigsten Ziele und Lösungsansätze.

### III. BAUSTEINSICHT

Diese Sicht zeigt die statische Zerlegung des Systems in Bausteine sowie deren Beziehungen.

*A. Gesamtsystem*

*B. Backend*

*C. Frontend*

### IV. VERTEILUNGSSICHT

### V. ENTWICKLUNGWERKZEUGE

### VI. FAZIT UND AUSBLICK

Im Rahmen der Arbeit wurde mit einem begrenzten Datensatz von 500 Spielen eine erste Version der Anwendung entwickelt.