

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/289399544>

second layout (navigation linked metadata) visualization draft


Technical Report · December 2014

DOI: 10.13140/rs.rr.1.1470.006

CITATIONS

0

1 author:




Georg Neukoser


University of Würzburg

47 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:

Institutional Repositories View project

after a load of trials i get errors with schredder chess computer View project

PerSemPhoneII (CoreDynamics)

Meta Navigation (Main GUI)

PerSemPhoneII ist ein gestengesteuerter Engine, dessen Nutzen in der semantischen Aufbereitung von geladenen und erzeugten Inhalten multivarianter Datentypen liegen.

Dazu gehören: Websnipplets, Textinhalte, Bilder, Frameanalysen

Durch die ternäre Arithmetik, können die Daten nach fuzzylogik analysiert werden und bei Ähnlichkeiten in verschiedener Weise weiterverarbeitet und analysiert werden.

Um optimale Performance zu erreichen, werden die wichtigsten Eigenschaften des Engines bezüglich der gängigsten Rechnerarchitekturen effizient genutzt.

Um optimalen Nutzerbedürfnissen zu entsprechen wurde ein DesktopGUI erstellt, dass die Handhabung großer Mengen von Daten durch ein 3Teiliges MetaGUI ermöglicht.

Um die optimale Funktionalität der Software zu ermöglichen wurde ein neues Paradigma entworfen, dass auf dem Dualismus zwischen KomponentenObjekten und OperationalenObjekten, die auf diese KomponentenObjekte einwirken verwirklicht. Jede Komponente enthält daher nur, was sie an Funktionalität benötigt und wird deshalb auch ressourcensparend eingesetzt indem der Interpreter nur die Typspezifische InterpreterKlasse abstrahiert.

Die Teilung in hardcopy und sessioncopy System dient der virtuellen Anpassung von unbekannten Softwarekomponenten, die bei Verifizierung und Konfliktfreiheit später zur hardcopy gemacht werden können.

Das Datendisc - Modulsystem ist einem perspektivischen 3D-Koordinatensystem nachempfunden. Es kann nach belieben durch das Graphensystem der Module über Matrizen-Patrizenvergleiche Suchaufgaben erfüllen, indem es Knoteninhalte von Vektoren aus den Graphen zieht, die dem Suchthema entsprechen.

Durch die Gruppierbarkeit von semantischen Suchbegriffen, können spezifischere Ergebnisse erzeugt werden.

Das Schlagwort „Content Evolution Tracking“ verwirklicht innerhalb des Datensystems, dass der Nutzer nicht nur immer up to date ist, sondern er auch einen Überblick über vergangene Modi der Suchergebnisse erlangt, die in den Zeitschichten der Datendiscs gespeichert sind. Die Bedienung ist also sehr einfach, kann jedoch auch sehr viel.

Durch die Adaption auf die Gestensteuerung kann ein nahezu Barrierefreier ObjektPicking-Dialog realisiert werden indem ein Objektbutton von links nach rechts verschoben werden kann. Damit kann aus dem Operationsdialog ein OperationObjekt gewählt werden.

Die Realisierung der Dropfields vereinfacht die Manipulation der Komponenten dadurch, dass sie per drag and drop maipuliert werden können. In der Rechten Leiste entsteht dann eine Liste der gewählten Module.

Eine shell bietet dann eine Ansteuerung aus Konsolenbasis.

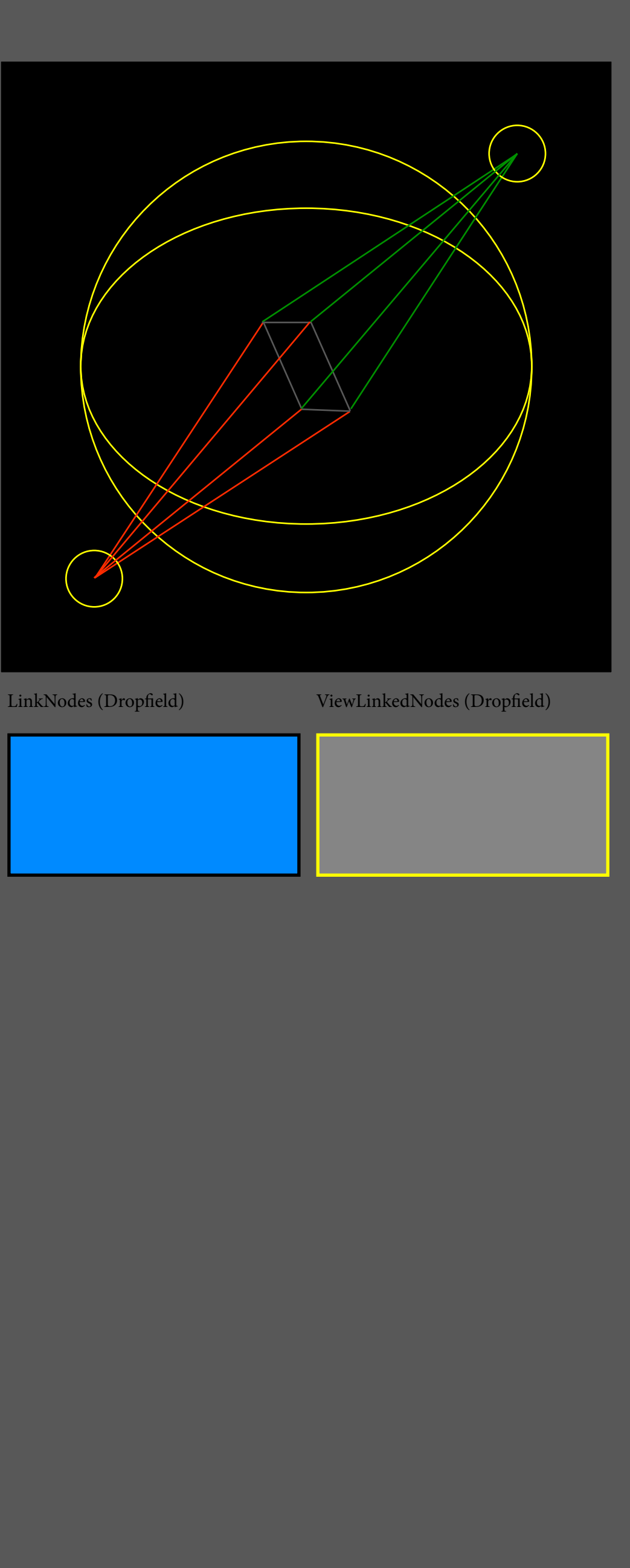
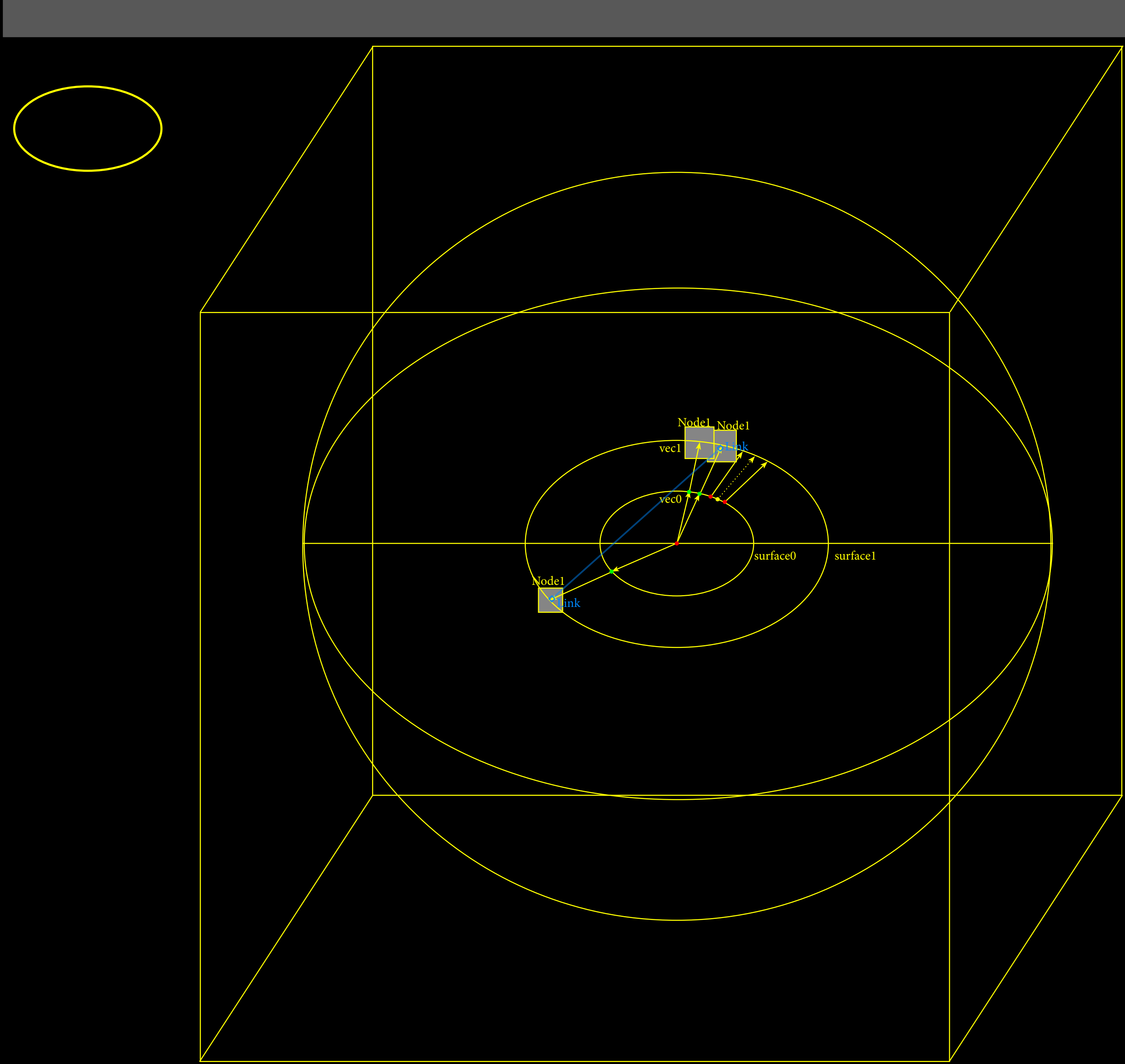
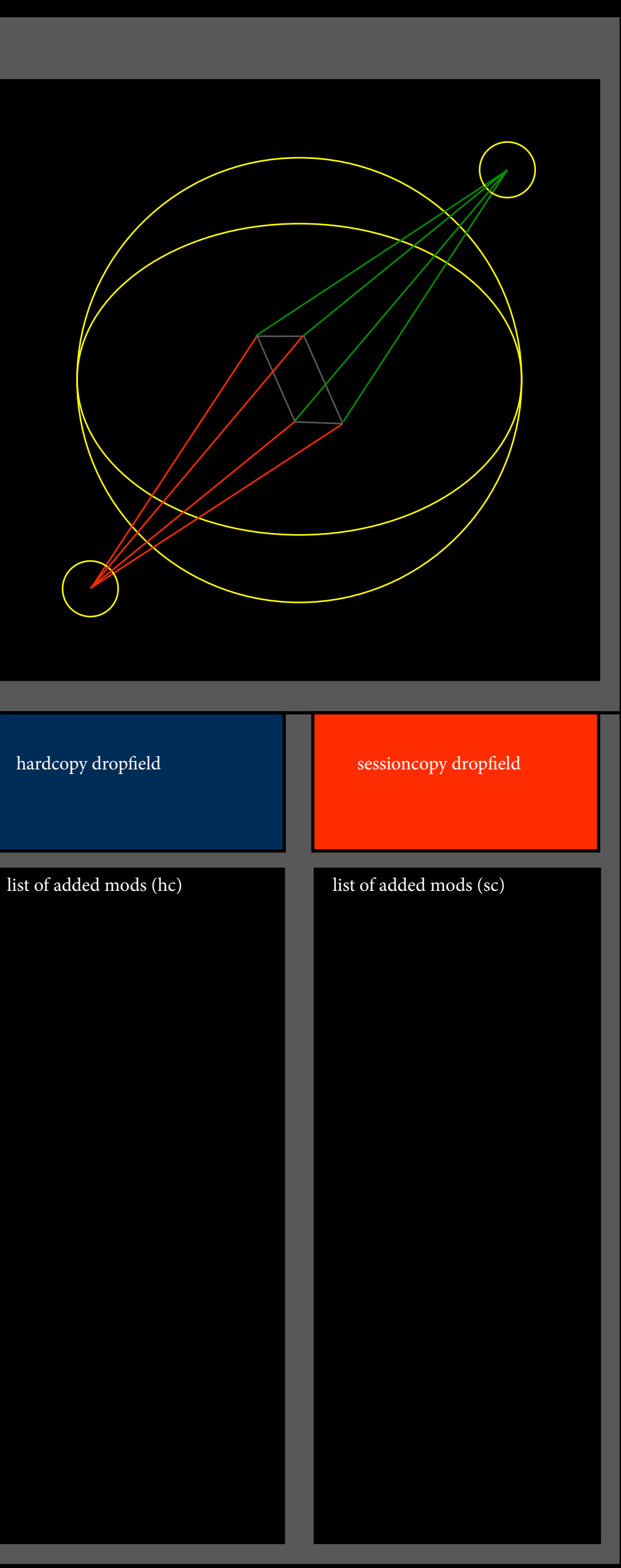
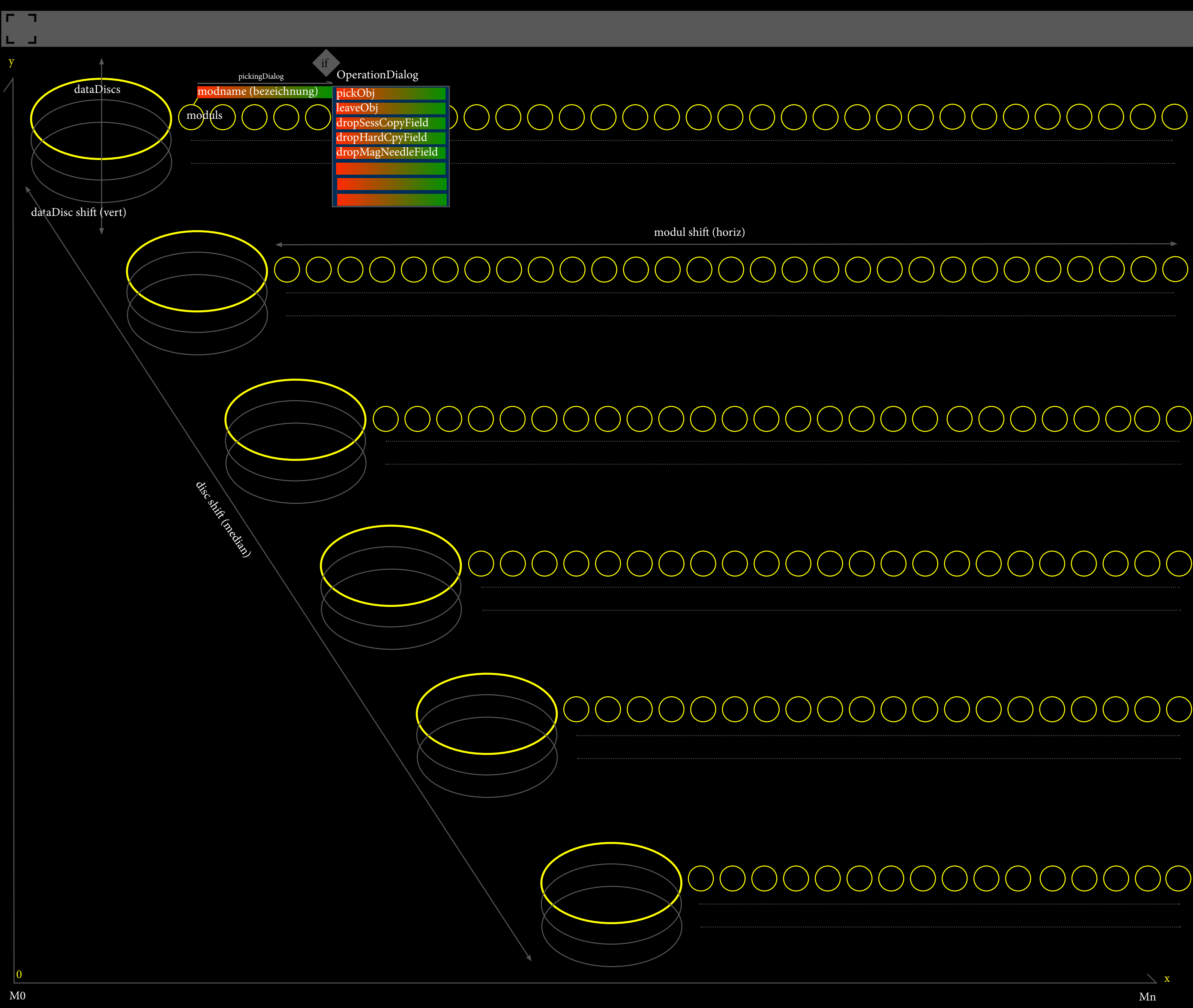
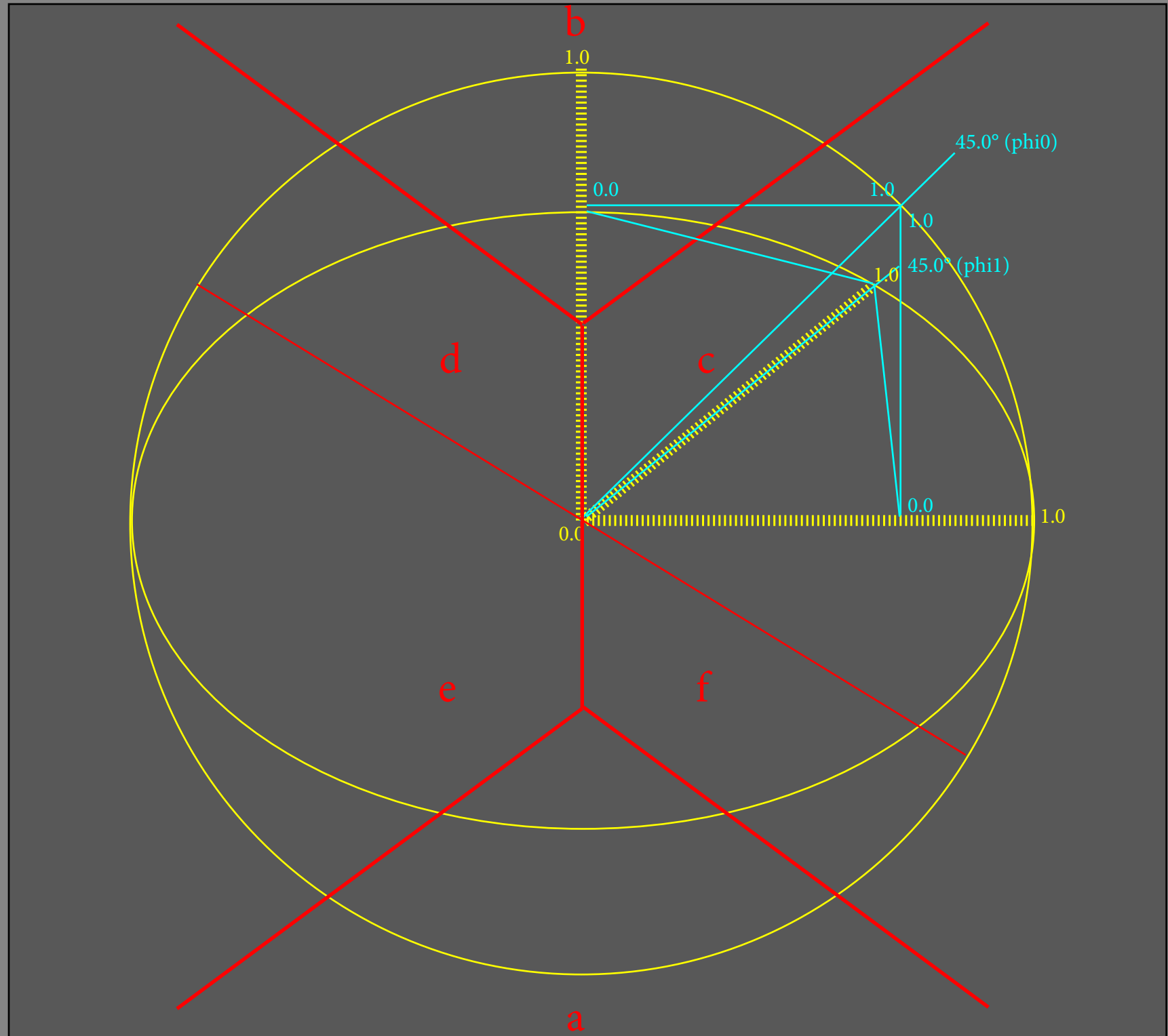
ModulView (Main GUI)

Die Modulansicht bietet den Zugriff auf die einzelnen Vektoren und deren Inhalts Knoten. Durch die MagnetRotationsNadel kann durch die Gestensteuerung gezoomt und ein Modul im 3D-Modus gedreht werden. Somit ist bei hoher Datendichte dennoch jeder Einzelvektor erreichbar.

Der Schaft der verketteten Vektoren kann auf seinen Ursprung in der vorhergehenden Schicht überprüft werden. Bei Ähnlichkeiten in der Auswertung zweier Vektoren können Vektoren eingefügt werden, indem der Winkelabstand zwischen zwei benachbarten Vektoren vervielfacht werden kann, und dadurch weitere Vektoren dazwischengelegt werden können.

Jeder der Inhaltsknoten ist innerhalb eines Moduls verlinkbar und kann über die Dropfields gefiltert gesichtet oder anls Linkermodul gefiltert dargestellt werden. Die Auswahl ob session oder hardcopy geschieht im NavigationGUI.

Auch hier ist der optimale Code für die gängigsten Architekturen gewählt, um optimale Performance zu erreichen.



NodeContentView (Main GUI)

Die FileView (NodeContentView) ist auch visuell in Hardcopy und Sessioncopy unterteilt. Hier können vor allem Daten kopiert, editiert, gelöscht und verschoben werden.

Optimalerweise kann die Automatisationssoftware Hardwarekonflikte in der SessionSimulation erkennen und warnt vor fehlerhaften Implementierungen.

Alle Inhalte der Knoten (d.h. Files) haben 3 Permissionmodis anhand der Programmierer zum Beispiel einen Bereich erhält, den er implementieren oder erweitern soll. Die Sichtbarkeit aller Files in minimalisiertem Modus lässt den Überblick behalten. Der Controller des Projekts kann nun an den jeweiligen Beauftragten Files freigeben, die er erweitern kann.

Das GUI enthält zu einer Tastatur weitere Vorgefertigte KlassenObjekte, die aus der Datenbank in die Codes und Inhalte der Files integrierbar sind.

PerSemPhoneII bietet vor allem ein Termin und Planungssystem sowie einen 3D-Engine in dem über Module nach Zeitstreamtechnik Frames oder zum Beispiel 5.1 Sound erzeugt werden kann.

Ein Datendisc - Modulstack ist also sehr Funktional und vielseitig einsetzbar.

Der dazugehörige ReportingEngine ermöglicht die automatische Anordnung der Inhalte aus mehreren verschiedenen Quellen zu etymologischen (chronologisch, Erkenntnisbasis) Lerninhalten, die dann in einem eLearning Report Paper leichter erlernbar ist.

Der hauptsächliche Vorteil PerSemPhones liegt aber nicht nur in der innovativen Gestaltung und der neuartigen Verwendungsmöglichkeiten, sondern auch in der durch die Architektur der Software geschaffenen Stabilität. Diese wird durch die Möglichkeit des Dualismus Harcopy und Sesioncopy verfeinert, indem das Potenzial der Software durch die dadurch entstehende Möglichkeit den Algorithmus als Basis für ein SoftwareState Capturing System zu benutzen. Die Registrymaschine des Systems kann jegliche Veränderung der Einzelkomponenten integrierter Software der virtuellen Maschine spiegeln und bei unvorhergesehenen Softwareabstürzen deren gespiegelten Status wieder beim Öffnen der Software einspielen. So, dass keine Daten und vorgenommene Einstellungen verloren gehen.

Die drei Hauptkomponenten der virtuellen Maschine sind daher in Harcopy, Sessioncopy und StateCaptureingMirror zu sehen.

