# Glossar

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 08.03.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | HC |
| 09.03.2012 | 1.1 | Abkürzungserläuterung und Begriffe hinzugefügt | DT |
| 19.03.2012 | 1.2 | Begriffe hinzugefügt | DT |
| 16.04.2012 | 1.3 | Begriffe hinzugefügt | CH |
| 19.04.2012 | 1.4 | Begriffe hinzugefügt | DT |
| 08.05.2012 | 1.5 | Begriffe hinzugefügt | DT |
| 21.05.2012 | 1.6 | Begriffe hinzugefügt | DT |
| 12.06.2012 | 1.7 | Begriffe hinzugefügt | DT |

## Glossar

### Begriffserklärung

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Beschreibung |
| .NET | Software-Plattform der Microsoft Corporation |
| ASP.NET MVC3 | Framework um Webapplikationen zu erstellen |
| Avatar | Grafische Darstellung einer echten Person in der virtuellen Welt |
| Frames per second | Ein Mass für die Bildfrequenz. |
| Graphical User Interface | Die grafische Benutzeroberfläche ermöglicht dem Benutzer die Interaktion mit dem Computer über grafische Symbole. |
| Iframe | Das Inline Frame (Iframe) positioniert ein anderes HTML Dokument in einem Frame. |
| Inversion of Control / Dependency Injection | Inversion of Control bezeichnet das Prinzip, bei dem die Steuerung der Ausführung bestimmter Programme an das Framework übergeben wird. Dependency Injection übergibt die Verantwortung zur Erzeugung und Initialisierung von Objekten an das Framework ab. |
| Kinect | Ein Sensor von Microsoft, der Körperbewegungen erkennt, damit so ein Spiel gesteuert werden kann. |
| Managed Extensibility Framework | Microsoft Framework für einfach erweiterbare Anwendungen |
| Natural User Interface | Ermöglicht einen natürlichen Umgang mit Interaktionen durch die Nutzung von Gesten |
| NiTE | Die Natural Interaction Middleware der Firma PrimeSense. |
| PrimeSense | Die Firma, welche die 3D sensing technology für Kinect bereitstellt |
| Rastergrafik | Eine Rastergrafik besteht aus einer festen Anordnung von Bildpunkten, welchen je eine Farbe zugeordnet ist. Daher hat eine Rastergrafik auch eine feste Bildgrösse. |
| Silverlight | Entwicklungswerkzeug für Web- oder Mobile-Appilaktionen. Teil des .NET Frameworks |
| SSO | Durch SSO (single sign-on) muss sich der Nutzer nur einmal authentifizieren um auf Dienste oder Rechner zugreifen zu können. |
| Teaser | Element (Bild, Video, Text, etc.) welches potentielle Nutzer neugierig macht |
| Vektorgrafik | Eine Vektorgrafik wird durch Linien/Kurven, Linienstärken und Farben beschrieben. Vektorgrafiken sind beliebig skalierbar. |
| Videowall | Durch mehrere Monitore wird eine grosse Bildschirmfläche geformt. |
| WCF | Serviceorientiertes Kommunikationsmittel für verteilte Anwendungen der Microsoft Corporation. Teil des .NET Frameworks |
| Wizard of Oz - Experiment | Ein Experiment, bei dem ein Mensch mit einem Computer kommuniziert. Im Hintergrund erzeugt aber ein anderer Mensch die Reaktionen des Systems, nicht der Computer selbst. |
| WPF | Grafikframework der Microsoft Corporation. Teil des .NET Frameworks |
| XPS | Vektorisiertes Dateiformat der Microsoft Corporation |
| CMS | System, über welches Inhalte (z.B. der Videowal)l verwaltet werden können |
| Usability Test | Dient der Überprüfung der Gebrauchstauglichkeit einer Software, wird mit potenziellen Nutzern durchgeführt |

### Abkürzungserläuterung

|  |  |
| --- | --- |
| Abkürzung | Erläuterung |
| FPS | Frames per second |
| GUI | Graphical User Interface |
| IFS | Institut für Software |
| MEF | Managed Extensibility Framework |
| NUI | Natural User Interface |
| WCF | Windows Communication Foundation |
| WPF | Windows Presentation Foundation |
| XPS | XML Paper Specification |
| HSR | Hochschule für Technik Rapperswil |
| CMS | Content Management System |
| SSO | Single Sign-on |
| IFS | Institut für Software der HSR |