|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Treichler Delia  19. Dezember 2011 |

|  |
| --- |
| Studienarbeit |
| Glossar |
| Begriffs- und Abkürzungsverzeichnis |

****

# Dokumentinformationen

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 23.09.2011 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | dtreichl |

## Inhaltsverzeichnis

[1 Dokumentinformationen 1](#_Toc304546005)

[1.1 Änderungsgeschichte 1](#_Toc304546006)

[1.2 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc304546007)

[2 Glossar 2](#_Toc304546008)

[2.1 Begriffserklärung 2](#_Toc304546009)

[2.2 Abkürzungserläuterung 2](#_Toc304546010)

# Glossar

## Begriffserklärung

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Beschreibung |
| Scrum | Vorgehensmodell zur Entwicklung von Software |
| RUP | Vorgehensmodell zur Entwicklung von Software |
| Redmine | Webbasiertes Projektmanagement-Tool auf der Basis von Ruby on Rails |
| Project Note | Eine Beschreibung eines bestimmten Projektes auf einer A4-Seite, welche Aufschluss über die Projektaufgabe, dessen Umsetzung, den Projektpartner und den Kundennutzen des Projektes gibt. |
| Milestone | Zwischenziel eines Projektes |
| Creative Workshop |  |
| User Story | Softwareanforderung in 1-2 Sätzen formuliert. Werden in der agilen Softwareentwicklung eingesetzt. |
| Papierprototyp | Zeigt das Design einer zu erstellenden Software auf Papier und wird zum Testen der Software erstellt. |
| Surface | Ein Computer in Form einer Tischplatte von Microsoft, bei dem sämtliche Eingaben mit der Hand gemacht werden (Touch-Tisch) |
| Tablet-PC | Ein tragbarer Computer, welcher per Eingabestift oder Finger bedient werden kann. |
| Vektorgrafik | Eine Vektorgrafik wird durch |
| Rastergrafik | Eine Rastergrafik besteht aus einer festen Anordnung von Bildpunkten, welchen je eine Farbe zugeordnet ist. Daher hat eine Rastergrafik auch eine feste Bildgrösse. |
| XPS | Ein Dateiformat von Microsoft f |
| Test Driven Development |  |
| Single tab |  |
| Swipe |  |
| Perspective Wall |  |
| Sharepoint |  |
| .NET |  |
| Accessibility | Zugänglichkeit. Gegenstände und Medien werden so gestaltet, dass sie von jedem Menschen uneingeschränkt genutzt werden können, unabhängig von einer allfälligen Behinderung. |
| Graphical User Interface | Die grafische Benutzeroberfläche ermöglicht dem Benutzer die Interaktion mit dem Computer über grafische Symbole. |
| Assembly |  |
| Namespace |  |

## Abkürzungserläuterung

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Beschreibung |
| RUP | Rational Unified Process |
| XPS | XML Paper Specification |
| TDD | Test Driven Development |
| PF2 | Project Flip 2.0 |
| WPF |  |
| SDK |  |
| GUI | Graphical User Interface |