Eurotrip 3.0

Inhalt

[Abstract ?! 1](#_Toc296113361)

[1. Einleitung 2](#_Toc296113362)

[1.1 Problemdefinition 2](#_Toc296113363)

[1.2 Herangehensweise und Ziele 2](#_Toc296113364)

[2.0 Beschreibung der Idee 2](#_Toc296113365)

[2.1 Anwendungsszenario 2](#_Toc296113366)

[2.2 Spielablauf 2](#_Toc296113367)

[2.3 Alleinstellungsmerkmal und Abgrenzung 2](#_Toc296113368)

[2.4 Semantische Spiele ?! 3](#_Toc296113369)

[3.0 Projektplanung 3](#_Toc296113370)

[3.1 „Ablauf der Planung 3](#_Toc296113371)

[3.2 Arbeitspakete und Zuständigkeiten 3](#_Toc296113372)

[4.0 Umsetzung / Softwarepakete und Programm 4](#_Toc296113373)

[4.1 Schematischer Aufbau (Skizze)/ 4](#_Toc296113374)

[4.2 Verwendete LOD Datensätze 5](#_Toc296113375)

[4.3 Verwendete Technologie 5](#_Toc296113376)

[4.4 Dokumentation der Methoden/Funktionen 5](#_Toc296113377)

[4.5 Stabilität und Verfügbarkeit 6](#_Toc296113378)

[4.6 Kurze Bedienungsanleitung (Wie wird der Prototyp installiert/in Betrieb genommen) 6](#_Toc296113379)

[5.0 Lessons learnt 6](#_Toc296113380)

[5.1 Reflektion der Projektplanung 6](#_Toc296113381)

[5.2 Erkenntnisse 6](#_Toc296113382)

[5.3. Vorteile und Nachteile von LOD 6](#_Toc296113383)

[6. Fazit 6](#_Toc296113384)

[6.1 Zusammenfassung (in a nutshell) 6](#_Toc296113385)

[6.2 Stärken und Schwächen 6](#_Toc296113386)

[6.3 Ausblick 6](#_Toc296113387)

# Abstract ?!

# 1. Einleitung

## 1.1 Problemdefinition

* Lauffähigen Prototypen einer LOD Anwendung erstellen
* Mindestend 2 LOD Datensätze verwenden
* Anwendung sollten direkten Nutzen aus den Datensätzen ziehen (nicht nur als Hintergrundinformationen)
* Möglichst flexibel halten, so dass weitere Datensätze potentiell integriert werden könnten

## 1.2 Herangehensweise und Ziele

* Idee die innovativ und machbar ist
* Aufgabe muss in zeitlichem Rahmen realisierbar sein
* Das Ergebnis kann nicht mehr als ein lauffähiger Prototyp sein
* Einbußen bei:
  + Bedienerfreundlichkeit / Spaß
  + Geschwindigkeit
  + Fehlerfreiheit

werden in Kauf genommen

* Ziel:
  + Vernetzung vieler LOD Datensätze
  + Flexibler Einsatz
  + Flexible Erweiterungsmöglichkeit

# 2.0 Beschreibung der Idee

## 2.1 Anwendungsszenario

* Quiz- und Lernspiel
* „erkennen und lokalisieren“
* Unterhaltung und Ablenkung für Zwischendurch (Studenten, Facebook Game)
* Europa besser kennenlernen
* Kombination von Wissen und geographischen Kenntnissen

## 2.2 Spielablauf

* 3 Bilder: Wo befindet sich das?
* Antwort: Klick auf Europakarte
* Auf Bedarf: Anforderungen von Zusatzinfos („SMS“)
* Wertung: Entfernung vom korrekten Ort als „Minuspunkte“
* Bonusfrage: Flagge auswählen
* Zusätzliche Hintergrundinfos zum lernen

## 2.3 Alleinstellungsmerkmal und Abgrenzung

* Abgrenzung zum Facebookspiel
  + Unerschöpfliche Fragendatenbank
* Technisch
  + Plattformunabhängige Anwendung
  + Flexibilität des Fragetyps bezüglich Erweiterungen durch weitere Datensätze (Bonusfragen)
  + Verlinkte Daten als semantische Cloud speichern

## 2.4 Semantische Spiele ?!

* Paper kurz zitieren, damit wir eine Literatur-Quelle haben
* Ziel:
  + Menschen dazu motivieren, Daten preiszugeben
  + Strukturierte Daten erzeugen
  + Später können andere Anwendungen diese Daten wieder benutzen
  + Cloud aufbauen

# 3.0 Projektplanung

## 3.1 „Ablauf der Planung

Sehr kurz fassen

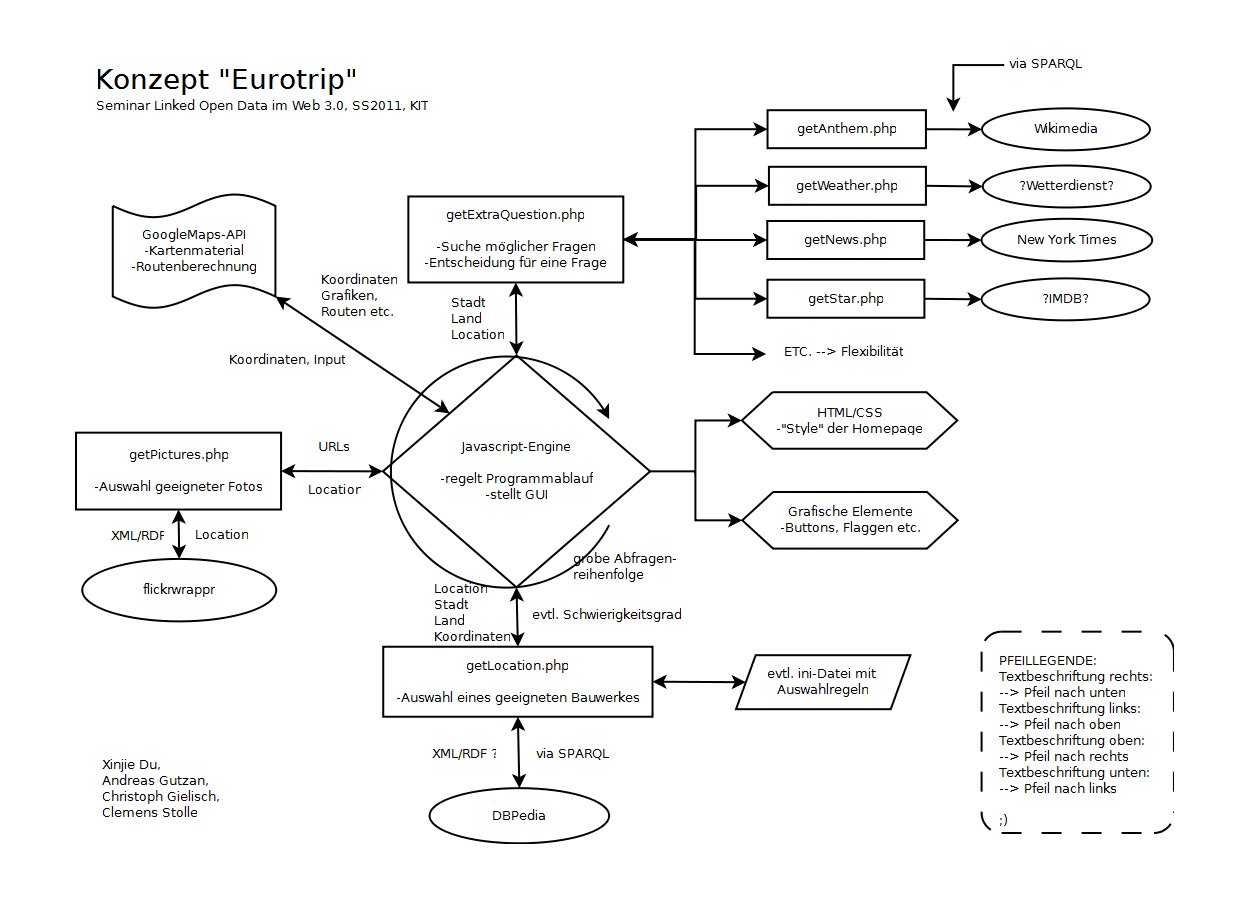
* Zielformulierung:
  + Optimales Nutzen der verfügbaren Fähigkeiten
  + S.o.
* Organisation: Zeitmanagement und Terminplanung:
  + Regelmäßiges Treffen zu 4 (2h jeden Di) zum Update
  + Festlegung von Milestones
* Projektablaufplanung
  + Ideenfindung
  + Vergabe von Modulen zum Ausprogrammieren
* Wesentliche Projektkoordination:
  + Festlegen auf Software/Schnittstellenformate
    - PHP, Javascript
    - XAMPP
    - Jason…

## 3.2 Arbeitspakete und Zuständigkeiten

Version aus der PPT verwenden

# 4.0 Umsetzung / Softwarepakete und Programm

## 4.1 Schematischer Aufbau (Skizze)/



* Aktualisierte Version aus der PPT

## 4.2 Verwendete LOD Datensätze

Kurzbeschreibung von

Kurzer Absatz pro LOD

DBPedia wandelt Informationen aus wikipedia.org in strukturierte, semantische Datensätze um.

## 4.3 Verwendete Technologie

* Warum javascript
* Warum php
* Warum Google Maps API
* 🡪 Browseranwendung, Plattformunabhängigkeit…

## 4.4 Dokumentation der Methoden/Funktionen

* Javascript-Engine
* PHP Klassen
  + getCity
  + getLocation
  + getPicture
  + getInfo
  + checkPhp
* event. in Tabellenform :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Klasse | Übergabe | Rückgabe | Was macht‘s? |
| getCity() | - | Stadt  X – K.  Y - K.  Land | Durchsucht Freebase nach …. |
|  |  |  |  |

## 4.5 Stabilität und Verfügbarkeit

* Infos über Verfügbarkeit von Datensätzen
  + Geonames
  + Freebase
  + DBpedia (war auch mal down)
  + Flickr wrappr (verfügbar aber langsam)
* Probleme

## 4.6 Kurze Bedienungsanleitung (Wie wird der Prototyp installiert/in Betrieb genommen)

# 5.0 Lessons learnt

## 5.1 Reflektion der Projektplanung

* Was war gut
* Was kann man nächstes Mal besser machen

## 5.2 Erkenntnisse

## 5.3. Vorteile und Nachteile von LOD

# 6. Fazit

## 6.1 Zusammenfassung (in a nutshell)

## 6.2 Stärken und Schwächen

- Stärken der Herangehensweise

- Schwächen

## 6.3 Ausblick

* In welche Richtung können weiterführende Arbeiten gehen