

Benchmark für Graphdatenbanken

Martin Junghanns

`martin.junghanns@studserv.uni-leipzig.de`

Sascha Ludwig

`s.ludwig@studserv.uni-leipzig.de`

Robert Schulze

`robert.schulze@studserv.uni-leipzig.de`

17. Dezember 2011

Zusammenfassung

Dieser Report stellt unsere Vergleiche von Graphdatenbanken dar. Hierbei wurden ...

Mission. PARRY, 1975, simuliert einen Paranoiden in Gespräch mit einem Psychiater. ROBOT, 1977, ist das erste kommerzielles Frage-Antwort-System. VIE-LANG, 1982, von Ernst Buchberger, ist ein Dialogsystem in deutscher Sprache, das Sätze aus einem semantischen Netz generiert[14]. HAM-ANS, 1983, von Wolfgang Hoepfner, ist ein Dialogsystem in deutscher Sprache, das beispielsweise einen Hotelmanager simuliert.

1 Neo4j

1.1 Anbindung

Abgesehen von mechanischen Phrasendreschmaschinen als Vorläufern und abgesehen von frühesten Versuchen, Texte durch Software zu generieren, beginnt die erste Phase natürlichsprachiger Generierung mit Programmen, die zur Textgenerierung schematisch auf Wissen zugreifen, das bereits in Textform abgelegt ist. So funktionierte ab 1963 BASEBALL, ein Interface zu den Baseballdaten der amerikanischen Baseballliga und SAD SAM, ein Interface zur Eingabe von Verwandtschaftsbeziehungen, das bereits auf Fragen antwortete. Nach mehreren anderen Arbeiten in dieser Richtung erschien 1966 ELIZA, programmiert von Joseph Weizenbaum. In der zweiten Phase ist das Wissen in Fakten und Regeln kodiert: LUNAR, 1972, ist das Interface zur Datenbank über die Mondprobensammlung der Apollo 11

Abgesehen von mechanischen Phrasendreschmaschinen als Vorläufern und abgesehen von frühesten Versuchen, Texte durch Software zu generieren, beginnt die erste Phase natürlichsprachiger Generierung mit Programmen, die zur Textgenerierung schematisch auf Wissen zugreifen, das bereits in Textform abgelegt ist. So funktionierte ab 1963 BASEBALL, ein Interface zu den Baseballdaten der amerikanischen Baseballliga und SAD SAM, ein Interface zur Eingabe von Verwandtschaftsbeziehungen, das bereits auf Fragen antwortete. Nach mehreren anderen Arbeiten in dieser Richtung erschien 1966 ELIZA, programmiert von Joseph Weizenbaum. In der zweiten Phase ist das Wissen in Fakten und Regeln kodiert: LUNAR, 1972, ist das Interface zur Datenbank über die Mondprobensammlung der Apollo 11 Mission. PARRY, 1975, simuliert einen Para-

noiden in Gespräch mit einem Psychiater. ROBOT, 1977, ist das erste kommerzielles Frage-Antwort-System. VIE-LANG, 1982, von Ernst Buchberger, ist ein Dialogsystem in deutscher Sprache, das Sätze aus einem semantischen Netz generiert[14]. HAM-ANS, 1983, von Wolfgang Hoeppner, ist ein Dialogsystem in deutscher Sprache, das beispielsweise einen Hotelmanager simuliert.

Abgesehen von mechanischen Phrasendreschmaschinen als Vorläufern und abgesehen von frühesten Versuchen, Texte durch Software zu generieren, beginnt die erste Phase natürlichsprachiger Generierung mit Programmen, die zur Textgenerierung schematisch auf Wissen zugreifen, das bereits in Textform abgelegt ist. So funktionierte ab 1963 BASEBALL, ein Interface zu den Baseballdaten der amerikanischen Baseballiga und SAD SAM, ein Interface zur Eingabe von Verwandtschaftsbeziehungen, das bereits auf Fragen antwortete. Nach mehreren anderen Arbeiten in dieser Richtung erschien 1966 ELIZA, programmiert von Joseph Weizenbaum. In der zweiten Phase ist das Wissen in Fakten und Regeln kodiert: LUNAR, 1972, ist das Interface zur Datenbank über die Mondprobensammlung der Apollo 11 Mission. PARRY, 1975, simuliert einen Paranoiden in Gespräch mit einem Psychiater. ROBOT, 1977, ist das erste kommerzielles Frage-Antwort-System. VIE-LANG, 1982, von Ernst Buchberger, ist ein Dialogsystem in deutscher Sprache, das Sätze aus einem semantischen Netz generiert[14]. HAM-ANS, 1983, von Wolfgang Hoeppner, ist ein Dialogsystem in deutscher Sprache, das beispielsweise einen Hotelmanager simuliert.