



# BEGRIFFSLEXIKON/GLOSSAR

## 1 FACHLICHE BEGRIFFE:

<b>(Fachlicher) Begriff</b>	<b>Definition</b>
<b>Abmeldung</b>	Die Funktion Abmeldung steht nur angemeldeten Benutzer der Plattform Eventalizer zur Verfügung. Wenn ein angemeldeter Benutzer sich ausloggt, beendet er seine Session und verliert somit den Zugriff auf die Funktionalitäten der Plattform.
<b>Administrator</b>	Ein Administrator ist ein Benutzer mit speziellen Rechten und Befugnissen. Ein Administrator kann das System, d.h. die Plattform Eventalizer, konfigurieren und z.B. auch Statistiken zur Seitennutzung erstellen. Außerdem kann er Benutzer manuell freischalten, verwarnen oder sperren. Darüberhinaus kann er auch die Benutzerdaten und das zugehörige Profil vollständig betrachten bzw. abändern und auch den Nachrichtenaustausch zwischen Benutzern unterbinden.
<b>Anmeldung</b>	Die Funktion Anmeldung kann nur von bereits registrierten Nutzern der Plattform Eventalizer genutzt werden. Die Anmeldung erfolgt unter Angabe der hinterlegten E-Mail Adresse und des dazugehörigen Passworts. Die Eingaben des Nutzers werden vom System, d.h. von der Plattform Eventalizer, geprüft. Sind diese korrekt, erhält der Nutzer Zugriff auf sein Profil und die Funktionalitäten der Plattform Eventalizer. Er kann z.B. Events suchen, erstellen und an ihnen teilnehmen.
<b>Benutzer</b>	Ein Benutzer ist ein registrierter Nutzer auf der Plattform Eventalizer. Ein Benutzer hat ein Profil mit persönlichen Angaben. Er kann die auf der Plattform Eventalizer zur Verfügung gestellten Funktionen nutzen. Diese umfassen zum Beispiel die Suche, Teilnahme oder das Organisieren von Events.
<b>Benutzerdaten</b>	Die Benutzerdaten, auch persönliche Daten genannt, setzen sich aus dem eindeutigen Benutzernamen, der E-Mail-Adresse und dem Geburtsdatum des Benutzers zusammen. Außerdem kann ein Benutzer in seinen Benutzerdaten festlegen, ob er beim Eingang von privaten Nachrichten per Mail benachrichtigt wird. Mit der E-Mail-Adresse und seinem bei der Anmeldung angegebenen Passwort kann sich ein Benutzer am System, d.h. an der Plattform Eventalizer anmelden.



	Hat ein Benutzer sein Passwort vergessen kann er sich unter der Angabe seines Benutzernamens und seiner E-Mail-Adresse ein neues Passwort an seine E-Mail-Adresse schicken lassen.
<b>Bewertung</b>	Eine Bewertung wird nach dem Stattfinden eines Events für die Organisation des Events oder für die Teilnehmer abgegeben. Sie beinhaltet ein Werturteil eines Benutzers und drückt damit seine positive oder negative persönliche Meinung aus. Auf Basis von Bewertungen ist es möglich, einen Benutzer bezüglich seiner Fähigkeiten als Organisator eines Events bzw. als Teilnehmer einzuschätzen.
<b>Blockierliste</b>	In der Blockierliste eines Benutzers (auch Blacklist genannt) werden andere, zu blockierende Benutzer aufgeführt. Die Inhalte bzw. die Events und Event-Teilnahmen dieser Benutzer werden ausgefiltert, d.h. in Suchen etc. nicht dargestellt. Personen die auf der Blockierliste eines Benutzer stehen, können sie nicht zu den Events anmelden, wo der Benutzer Organisator ist.
<b>Erfassungsseite</b>	<p>Die Erfassungsseite erlaubt einen Benutzer ein neues Event auf der Plattform Eventalizer zu erstellen. Auf der Erfassungsseite werden die Angaben zu einem Event getätigt.</p> <p>Bei der Anlage müssen verschiedene Parameter für das Event (Titel, Beschreibung, Kategorie, Unterkategorie, Preis, minimale und maximale Anzahl von Teilnehmerplätzen, Ort und Zeit) eingestellt werden.</p> <p>Sobald sich ein Benutzer für ein Event anmeldet, erhält der Organisator eine private Nachricht mit den Teilnehmerdaten.</p>
<b>Event</b>	<p>Als Event wird eine Veranstaltung mit einem definierten Ziel oder einer festen Absicht bezeichnet. Das Event ist ein zeitlich begrenztes und vorab geplantes Ereignis, welches durch den Organisator eingestellt bzw. ausgelöst wird und in dessen Verantwortung liegt. Ein Event wird durch seinen Titel und seine Beschreibung, sowie durch die Auswahl von Kategorie, Unterkategorie, Preis, minimale und maximale Anzahl von Teilnehmerplätzen, Ort und Zeit näher spezifiziert.</p> <p>An einem Event können sich andere Benutzer anmelden, d.h. teilnehmen. Sobald sich ein Benutzer für ein Event anmeldet erhält der Organisator eine private</p>



	Nachricht mit den Teilnehmerdaten.
<b>Event-Absage</b>	Funktion zur Absage eines Events auf der Plattform Eventalizer. Eine Absage kann nur von dem Organisator des Events oder einem Administrator durchgeführt werden. Es können nur Events, die noch nicht stattgefunden haben, abgesagt werden. Wenn ein Event abgesagt wird, erhalten alle bis dahin angemeldeten Teilnehmer eine private Nachricht über die Absage des Events.
<b>Event-Anlage</b>	<p>Funktion zum Anlegen eines Events auf der Plattform Eventalizer. Der Benutzer, der das Event anlegt, wird automatisch zum Organisator des Events. Bei der Anlage müssen verschiedene Parameter für das Event (Titel, Beschreibung, Kategorie, Unterkategorie, Preis, minimale und maximale Anzahl von Teilnehmerplätzen, Ort und Zeit) eingestellt werden.</p> <p>Sobald sich ein Benutzer für ein Event anmeldet erhält der Organisator eine private Nachricht mit den Teilnehmerdaten.</p>
<b>Event-Bestätigung</b>	Funktion zum Bestätigen eines Events auf der Plattform Eventalizer. Eine Bestätigung ist ein Kann-Parameter bei der Anlage eines Events. Wenn ein Event bestätigt wird, findet es statt. Die Bestätigung eines Events kann nur von dem Organisator des Events erfolgen. Wenn das Event bestätigt wird, erhalten alle Teilnehmer des Events eine private Nachricht, dass das Event stattfindet.
<b>Event-Suche</b>	Funktion zur Suche eines Events auf der Plattform Eventalizer. Bei der Suche von Events kann der Benutzer verschiedene Parameter wie Kategorie, Unterkategorie oder z.B. den Ort eingeben. Es werden nur Events angezeigt, die noch nicht stattgefunden haben.
<b>Eventalizer</b>	Nutzerzentrierte, d.h. auf Menschen und nicht-kommerzielle Inhalte ausgerichtete, Internetplattform zum Einstellen von und Teilnehmen an Events.
<b>Freundesliste</b>	In der Freundesliste eines Benutzers werden andere, befreundete Benutzer aufgeführt. Die Inhalte bzw. die Events und Event-Teilnahmen der befreundeten Benutzer werden vordergründig, d.h. hervorgehoben, dargestellt.
<b>Kategorie</b>	Events auf der Plattform Eventalizer müssen vorgegebenen Kategorien zugeordnet werden. Kategorien sind somit ein Mittel, mit dem Events nach bestimmten Merkmalen eingeordnet, eingestellt und dadurch auch schneller gefunden werden



	können. Beispiele für Kategorien sind: Sport oder Gesellschaftsabend
<b>Organisator</b>	<p>Ein Organisator ist ein Benutzer, der ein Event einstellt bzw. auslöst. Das Event liegt in der Verantwortung des Organisers. Sobald sich ein Benutzer für ein von ihm eingestelltes Event anmeldet erhält der Organisator eine private Nachricht mit den Teilnehmerdaten.</p> <p>Der Organisator kann zu seinem Event Plätze für Benutzer aus der Freundesliste reservieren. Der befreundete Benutzer bekommt eine private Nachricht mit Link für die Bestätigung der Teilnahme. Der Organisator kann die Reservierungen, d.h. reservierte Plätze zu seinem Event, auch zurücknehmen. Der Benutzer, für den die Reservierung bestand, erhält daraufhin eine private Nachricht.</p>
<b>private Nachricht</b>	Eine private Nachricht ist eine Textnachricht an einen anderen Benutzer. Private Nachrichten können nur an registrierte Benutzer der Plattform Eventalizer geschickt werden. Die ein- und ausgehenden Nachrichten eines Benutzers sind nur von diesem selbst lesbar. Ein Benutzer kann einstellen, dass er, wenn er eine private Nachricht erhält, eine Hinweismail bekommt.
<b>Profil</b>	Das Profil eines Benutzers besteht aus Angaben zur eigenen Person, wie Hobbys, Wohnort, Begrüßungstext und Profilfoto.
<b>Registrierung</b>	<p>Die Funktion Registrierung ist erforderlich um die Funktionen der Plattform Eventalizer zu nutzen. Bei der Registrierung müssen persönliche Angaben wie z.B. der Name, das Geburtsdatum, eine gültige E-Mail Adresse angegeben werden. Nach der Eingabe aller benötigten Daten muss der Benutzer noch sein Passwort für die Plattform festlegen. Nach dem Erfassen der Daten wird eine Bestätigungsmail an die vom Benutzer hinterlegte E-Mail Adresse gesendet. Mit einem Klick auf dem in der Mail enthaltenen Link bestätigt der Benutzer seine Angaben und schaltet seinen Account auf der Plattform Eventalizer frei.</p> <p>Besitzt jemand bereits einen Facebook-Account kann diese Account über eine Schnittstelle direkt für die Plattform Eventalizer genutzt werden. Die oben angegebenen Schritte entfallen.</p>
<b>Reservierung</b>	Auf der Internetplattform Eventalizer ist es einem Organisator möglich, bestimmte Plätze zu einem eingestellten Event für Freunde, d.h. für Benutzer aus der eigenen



	<p>Freundesliste, zu reservieren.</p> <p>Unter einer Reservierung versteht man somit die Vormerkung zur Inanspruchnahme eines Teilnehmer-Platzes bei einem Event.</p> <p>Der befreundete Benutzer bekommt eine private Nachricht, die einen Link zur Bestätigung der Teilnahme beinhaltet. Der Organisator kann die Reservierung jederzeit stornieren bzw. zurücknehmen. Der Benutzer, für den die Reservierung bestand, erhält daraufhin eine private Nachricht.</p>
<b>Suchseite</b>	<p>Die Eingabeseite dient zur Suche nach einem bestimmten Event. Auf der Eingabeseite werden alle Events, die noch nicht stattgefunden haben aufgelistet. Die Events lassen sich nach bestimmten Parametern, wie z.B. die Kategorie filtern. Mit dem Klick auf einen Event können die Details zu einem Event angezeigt werden. Zudem kann der Benutzer über die Eingabeseite an einem Event teilnehmen.</p>
<b>Teilnahmesite</b>	<p>Aus der Teilnahmesite eines Events kann ein angemeldeter Benutzer sich zu dem Event anmelden.</p>
<b>Teilnehmer</b>	<p>Ein Teilnehmer ist ein Benutzer, der sich für ein bestimmtes Event anmeldet und damit die aktive Teilnahme an der Veranstaltung bestätigt. Der Benutzer wird damit zum Teilnehmer des Events und der Organisator erhält eine private Nachricht mit den Teilnehmerdaten.</p>
<b>Unterkategorie</b>	<p>Eine Unterkategorie spezifiziert die Kategorie eines Events. Jede Kategorie kann mehrere Unterkategorien haben. Ein Event kann nur einer Unterkategorie zugeordnet werden. Die Angabe einer Unterkategorie erlaubt eine genauere Suche von Events.</p> <p>Das Event Kartfahren würde zum Beispiel in die Kategorie "Sport" gehören und die Unterkategorie "Motorsport" haben.</p>



## 2 FACHLICHE BEGRIFFE:

(Technischer) Begriff	Definition
<b>Anwendungsserver</b>	Ein Anwendungsserver ist ein Server in einem Computernetzwerk, auf dem Anwendungsprogramme ausgeführt werden. Er stellt Clients verschiedene Dienste und Funktionen zur Verfügung, z.B. Transaktionen, Authentifizierung oder den Zugriff auf Verzeichnisdienste und Datenbanken über definierte Schnittstellen.
<b>Attribut</b>	Ein Attribut gilt in der objektorientierten Programmiersprache im Allgemeinen als Merkmal, Kennzeichen oder Informationsdetail, das einem konkreten Objekt zugeordnet ist. Dabei wird unterschieden zwischen der Bedeutung (z. B. 'Augenfarbe') und der konkreten Ausprägung (z.B. 'blau') des Attributs.
<b>Browser</b>	Der Browser, auch als Webbrowser bezeichnet, fordert anhand der eingegebenen Adresse selbstständig mit HTTP-Befehlen eine Seite und die dazugehörigen Dateien an, übersetzt den HTML-Code der Dateien, ruft eventuell dort referenzierte Grafiken und multimedialen Dateien ab und zeigt alles gemäß der HTML-Formatierung an.
<b>Client-Server-System</b>	Ein Client-Server-System ist eine Software (Anwendungssystem), welche für ihre Aufgaben und Funktionen vom Client-Server-Modell Gebrauch macht. Anders ausgedrückt wurde die Software so entwickelt, dass sie das Client-Server-Modell nutzen kann. Das System besteht daher mindestens aus zwei Teilen, einer Server- und einer Client-Komponente, die in der Regel auf verschiedenen Rechnern ablaufen.
<b>Internet</b>	Das Internet ist ein weltweites Netzwerk von Computern und Servern zum Informationsaustausch. Der Begriff Internet wird in diesem Projekt synonym zum bekanntesten Internet-Dienst, dem World-Wide-Web, verwendet.
<b>Java</b>	Java ist eine objektorientierte Programmiersprache.
<b>Klasse</b>	Unter einer Klasse versteht man in der objektorientierten Programmierung ein abstraktes Modell bzw. einen Bauplan für eine Reihe von ähnlichen Objekten.



	Die Klasse dient als Bauplan für die Abbildung von realen Objekten in Softwareobjekte und beschreibt Attribute (Eigenschaften) und Methoden (Verhaltensweisen) der Objekte. Verallgemeinernd könnte man auch sagen, dass eine Klasse dem Datentyp eines Objekts entspricht. Formal gesehen belegt eine Klasse somit zur Programm-Ausführungszeit keinen Arbeitsspeicher, sondern immer nur die Objekte, die von ihr instanziiert wurden.
<b>Methode</b>	Der Begriff Methode wird in der Programmierung als Sammelbegriff für Funktionen und Prozeduren verwendet, die das Verhalten von Objekten beschreiben.
<b>Quellcode</b>	Unter dem Begriff Quelltext, auch Quellcode (englisch source code) oder unscharf Programmcode genannt, wird in der Informatik der für Menschen lesbare, in einer Programmiersprache geschriebene Text eines Computerprogrammes verstanden.
<b>relationale Datenbank</b>	<p>Eine relationale Datenbank dient zur elektronischen Datenverwaltung in Computersystemen und beruht auf einem relationalen Datenbankmodell.</p> <p>Das zugehörige Datenbankmanagementsystem wird als relationales Datenbankmanagementsystem oder RDBMS (Relational Database Management System) bezeichnet. Zum Abfragen und Manipulieren der Daten wird überwiegend die Datenbanksprache SQL (Structured Query Language) eingesetzt.</p> <p>Grundlage des Konzeptes relationaler Datenbanken ist die Relation. Sie stellt eine mathematische Beschreibung einer Tabelle dar.</p>
<b>Schnittstelle</b>	Softwareschnittstellen sind logische Übergangspunkte in einem Softwaresystem: sie definieren, wie Kommandos und Daten zwischen verschiedenen Prozessen und Komponenten ausgetauscht werden. Dabei werden zwischen Schnittstellen zum Zugriff auf Systemroutinen, zur Kommunikation mit anderen Prozessen und zum Verbinden einzelner Softwarekomponenten (Module) eines Programmes bzw. programmübergreifende Schnittstellen unterschieden.
<b>Software</b>	Software sind ausführbare Programme für Computer.
<b>Web-Frontend</b>	Mit WebFrontend wird der Teil einer Internet-Anwendung bezeichnet, der



	für den Benutzer über seinen Web-Browser sichtbar ist. Im Gegensatz zu klassischen Clientprogrammen, sind keine Installationen auf dem eigenen Rechner notwendig und die Kommunikation mit dem Server erfolgt über das Internet per http.
<b>World-Wide-Web</b>	Das World Wide Web ist inzwischen mit Abstand der populärste Dienst im Internet. Erst mit dem WWW ist es möglich, multimedial aufgebaute Dokumente im Internet zu präsentieren und mit so genannten Hyperlinks aktiv auf andere Ressourcen zu verweisen.