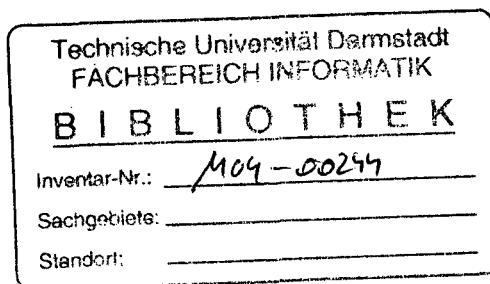


Hypertext

von

Dr. Peter Schnupp

InterFace Lavarde GmbH, München



Inhalt

Vorwort der Herausgeber	9
Vorwort des Autors	11
A Einführung	13
1. Zur Einführung in das Thema	15
1.1 Was ist Hypertext?	15
1.2 Warum Hypertext?	16
1.3 Wer braucht Hypertext?	17
1.4 Wie wendet man Hypertext an?	19
1.5 Welche Software realisiert Hypertext?	20
1.6 Wo kann man Hypertext implementieren?	21
2. Nachbargebiete	23
3. Ergebnisse	25
B Konzepte und Realisierungen	29
1. Anwendungen und Anwender	33
1.1 Texte und Hypertexte	33
1.2 Text- und Dokumenten-Typen	35
1.3 Spielarten der Text-Nutzung	37
1.4 Anwendungsgebiete und ihre Anforderungen	41
1.5 Anwendungsbeispiele	42
1.6 Anwendungsumgebungen	45
1.7 Akzeptanz- und Aufbereitungsprobleme	49
1.8 Probleme des Echteinsatzes	51
2. Grundlagen und Grundideen	55
2.1 Die Anfänge	55
2.2 Text- und Informationsstrukturen	56
2.3 Verweise und "Blättern"	58
2.4 Benutzerschnittstellen	60
2.5 Autorprozesse und -systeme	65
2.6 Probleme und Kritiker	67
3. Ausprägungen	73
3.1 Hyperbücher	73
3.2 Hyperkarteien	77

3.3	Hypermedien	78
3.4	Dokumentenbanken	80
4.	Hardware und Software	83
4.1	Die Systembasis	83
4.2	Abstrakte Hypertext-Maschinen	85
4.3	Der Hypertext-Graph	92
4.4	Die einbettende Prozedursprache	93
5.	Ausgewählte Hypertext-Systeme	97
5.1	Analyst	97
5.2	Augment	98
5.3	Concordia/Document Examiner	99
5.4	Guide	101
5.5	HyperCard	103
5.6	HyperTIES	107
5.7	hyperXtext	109
5.8	Intermedia	111
5.9	KMS – Knowledge Management System	114
5.10	Neptune/HAM	115
5.11	NoteCards	118
5.12	VisiDoc	120
5.13	Xanadu	121
5.14	Xcard	124
6.	Realisierung	129
6.1	Textmodelle	129
6.2	Darstellungsmodelle	131
6.3	Knoten	132
6.4	Verweise	134
6.5	Zugriffsmechanismen	136
6.6	Funktionalität	139
6.7	Oberflächen	141
6.8	Ablaufsteuerung	143
6.9	Generierungstechniken	145
7.	Beispiel für eine Implementierung	149
7.1	Anforderungen und Vorgaben	149
7.2	Der Bedingungskatalog	151
7.3	Das Datenmodell	153
7.4	Die generative Ebene: Dokumente	155
7.5	Die formale Ebene: Knoten und Verweise	157
7.6	Die konzeptuelle Ebene: das Karteisystem	165

7.7	Systemumgebung	169
7.8	Realisierungserfahrungen	174
8.	Integration in die DV-Umgebung	177
8.1	Graphische Oberflächen und Objekte	177
8.2	Verteilte Hypertext-Datenbasen	180
8.3	Interpreter von Hypertext-Strukturen	183
9.	Hypertext und wissensbasierte Programmierung	185
9.1	Hypertext zur Wissensrepräsentation	187
9.2	Hypertext-Knoten als Objekte und Regeln	189
9.3	Semantische Netze	191
9.4	Wissensbasierte Generierungstechniken	192
C	Anhang	193
1.	Literaturempfehlungen	197
2.	Literaturverzeichnis	199
3.	Register	211