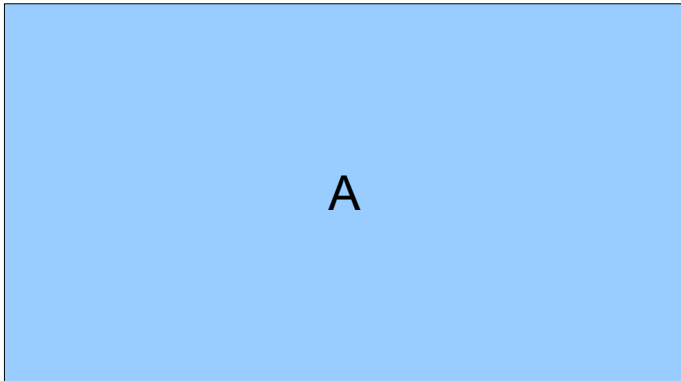
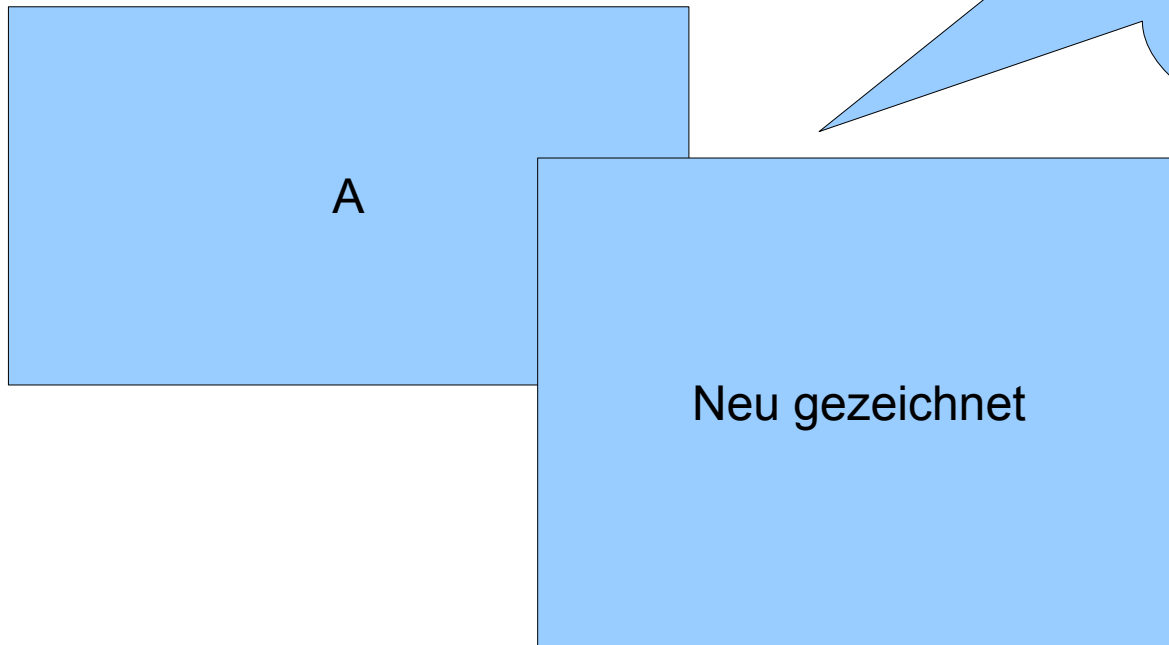


Graphische Beispiele für Konsistenzprobleme

Haus – Haus (1)



Haus – Haus (2)

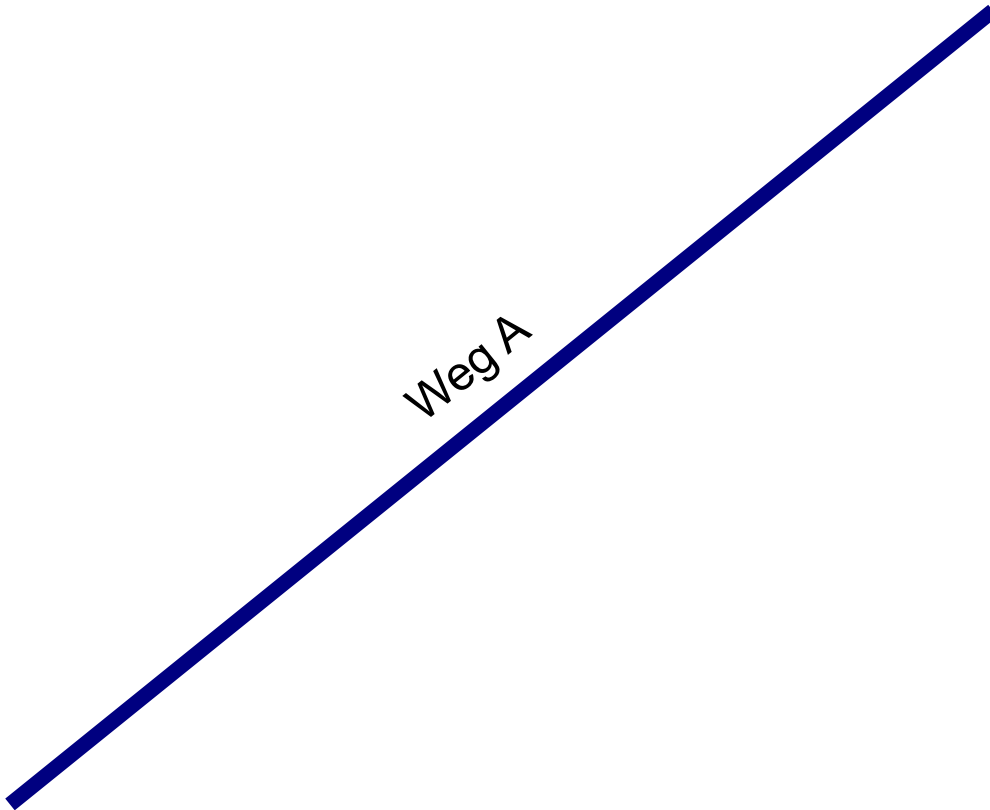


Haus A und das gezeichnete Haus überlappen sich.

Option 1: Das gezeichnete Haus ist Teil von Haus A

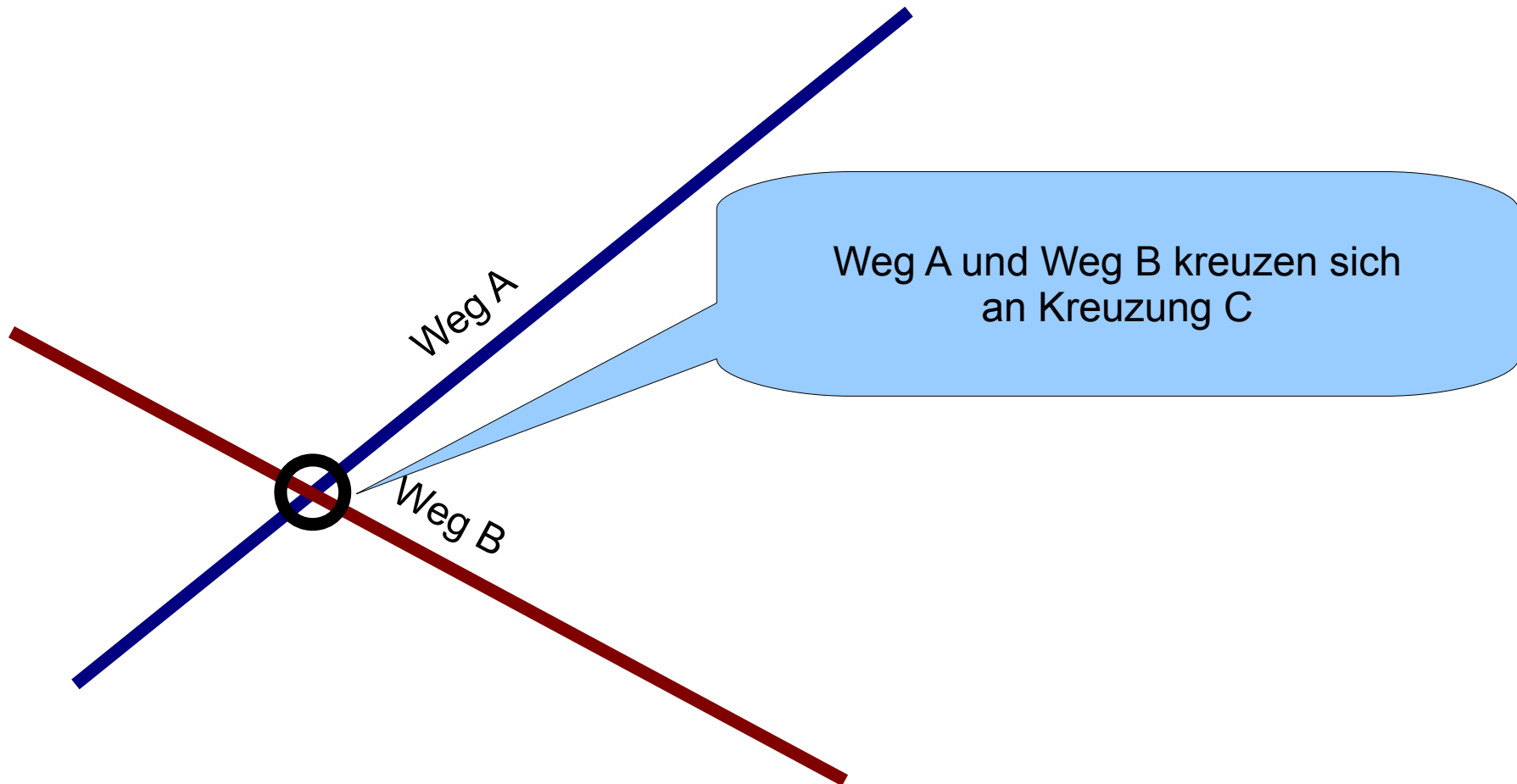
Option 2: Das gezeichnete Haus grenzt an Haus A an und heißt ____.

Weg – Weg (1)



Weg – Weg (2)

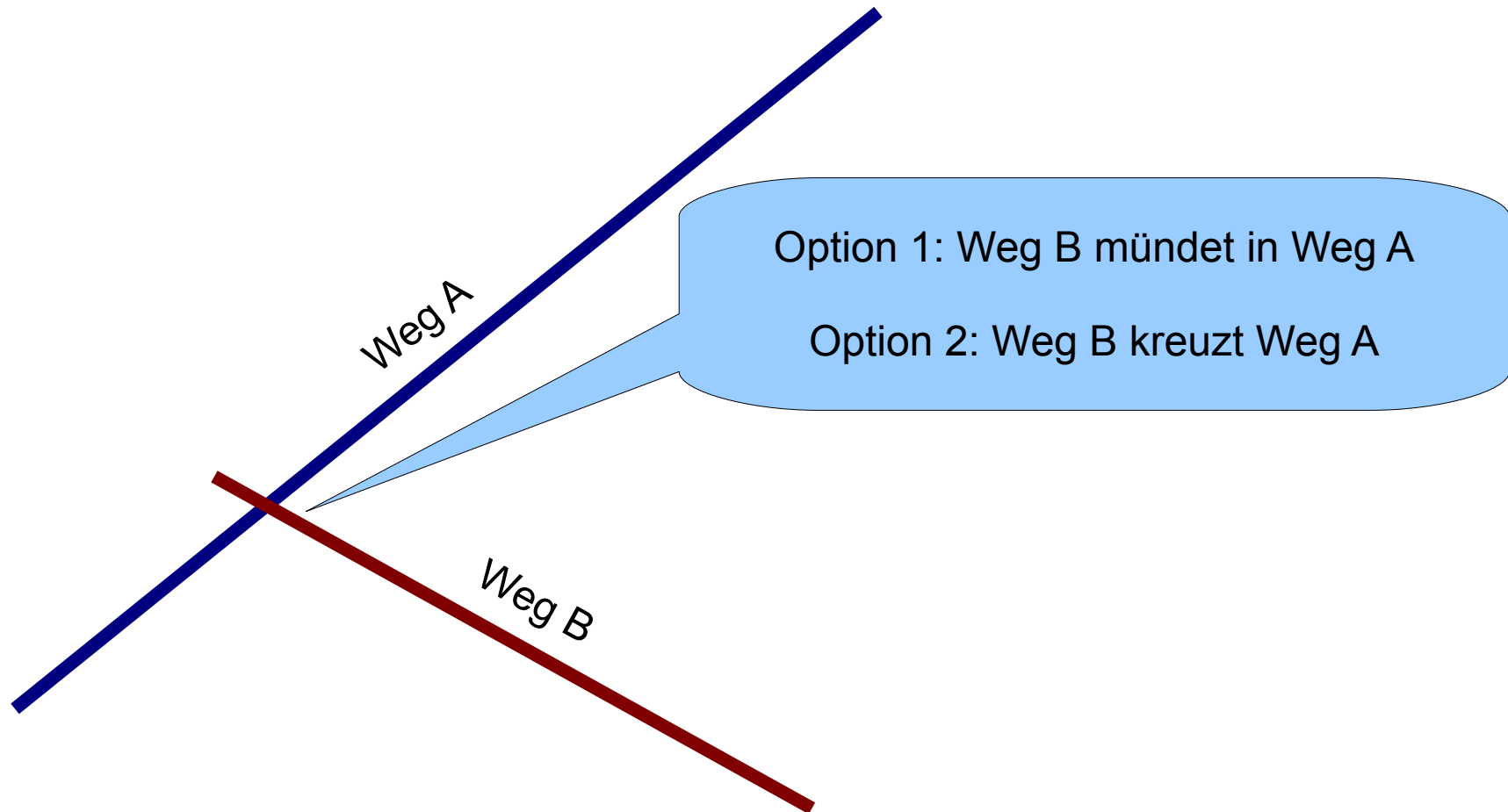
Erkennen von Kreuzungen



Weg – Weg (3)

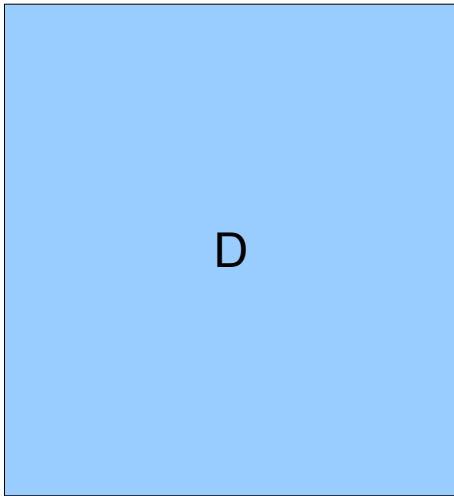
Kreuzungen & Einmündungen

zeichnerische Ungenauigkeit



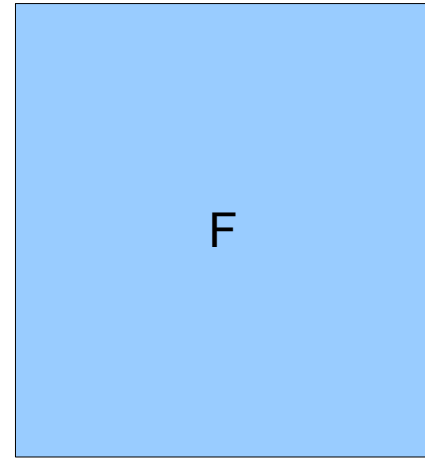
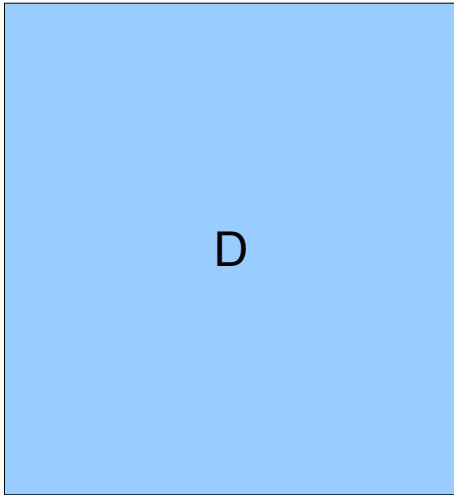
Haus – Weg/Route (1)

Haus D zeichnen



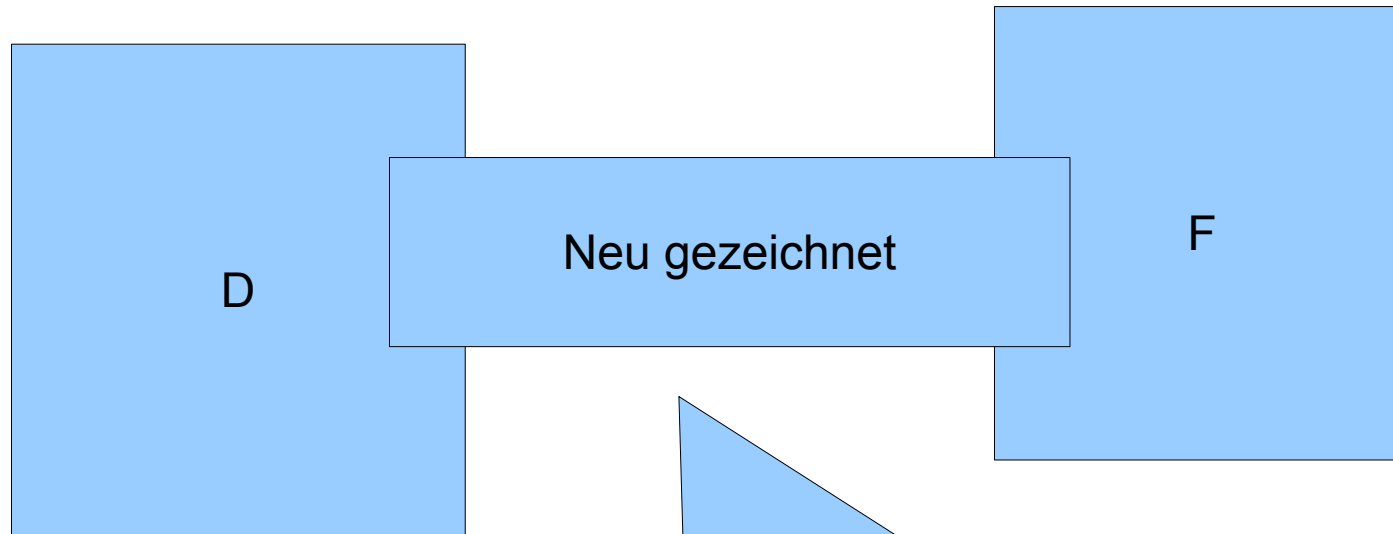
Haus – Weg/Route (2)

Haus F zeichnen



Haus – Weg/Route (3)

Neues Haus zeichnen



Das neu gezeichnete Haus (N)
überlappt Haus D und Haus F.

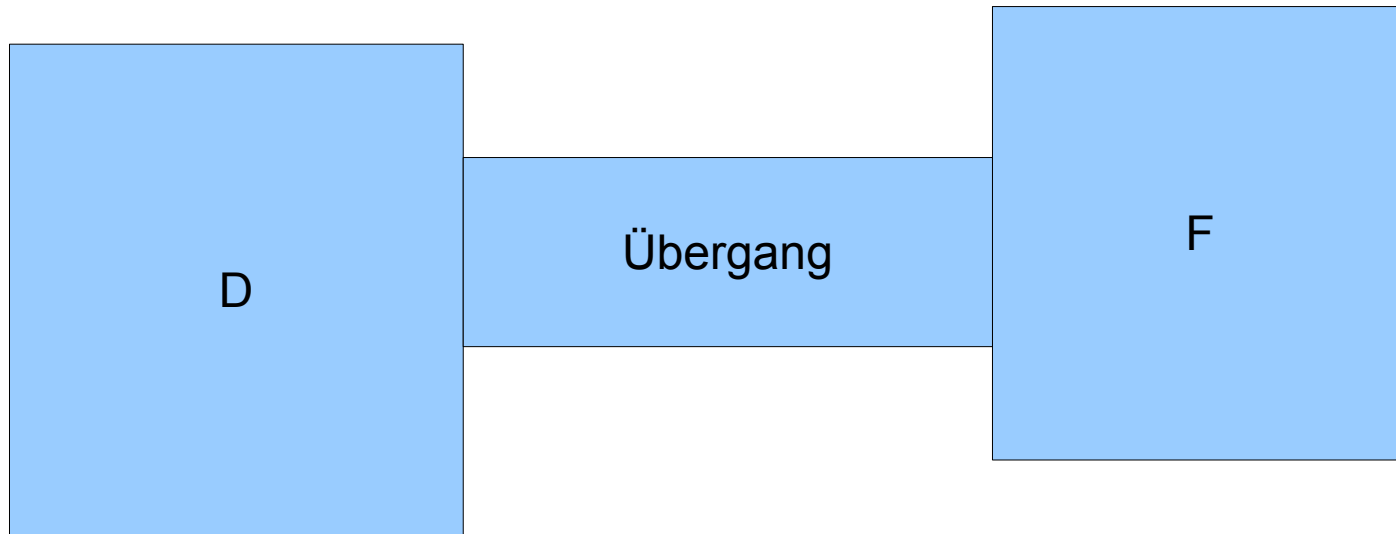
O1: N ist Teil von D, N ist Teil von F.
→ *D und F gehören zum gleichen Haus.*

O2: N ist Teil von D, N grenzt an F an.

O3: N grenzt an D an, N ist Teil von F.

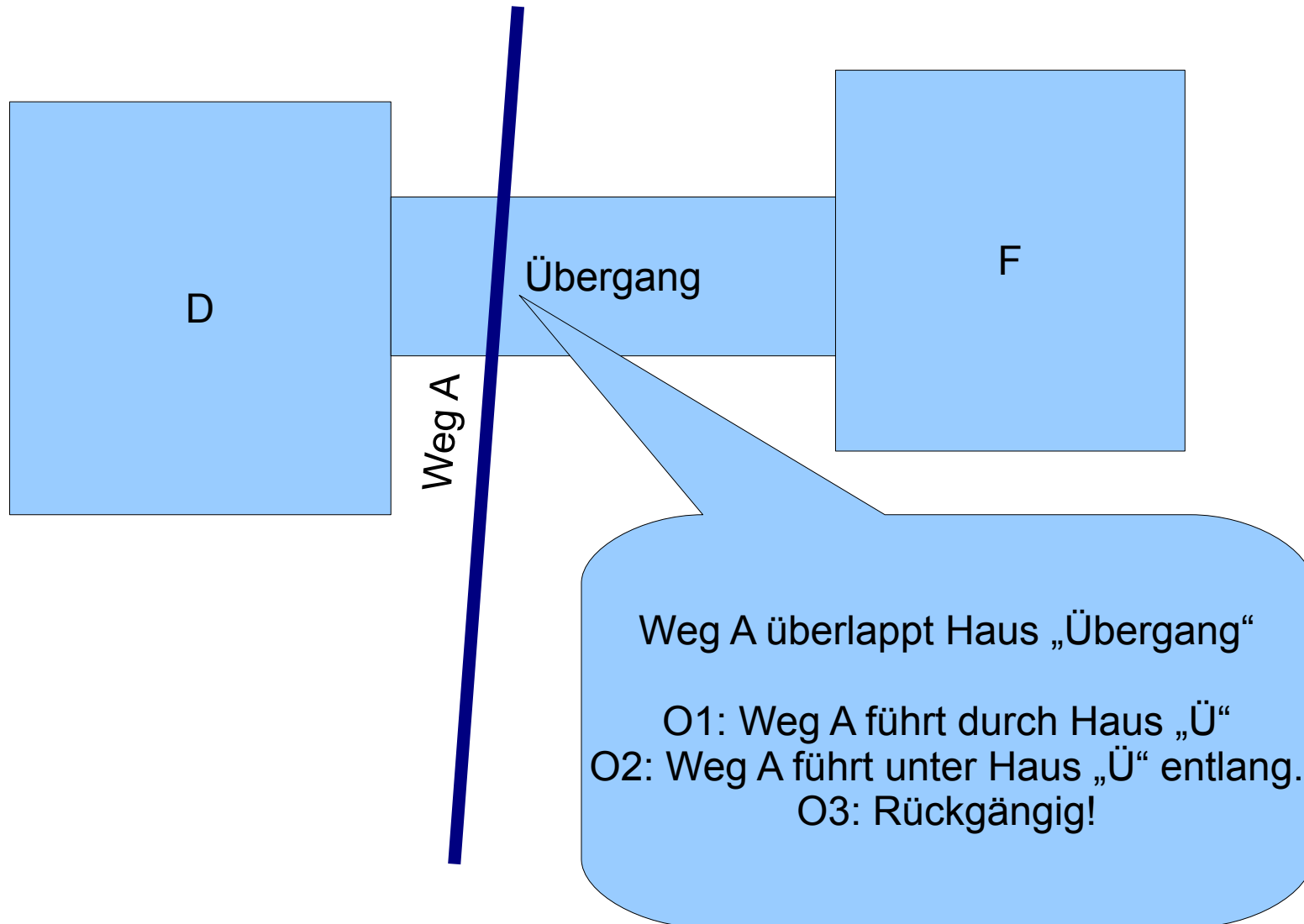
O4: N grenzt an D an, N grenzt an F an und heißt ____.

Haus – Weg/Route (4) Wahl von Option 4



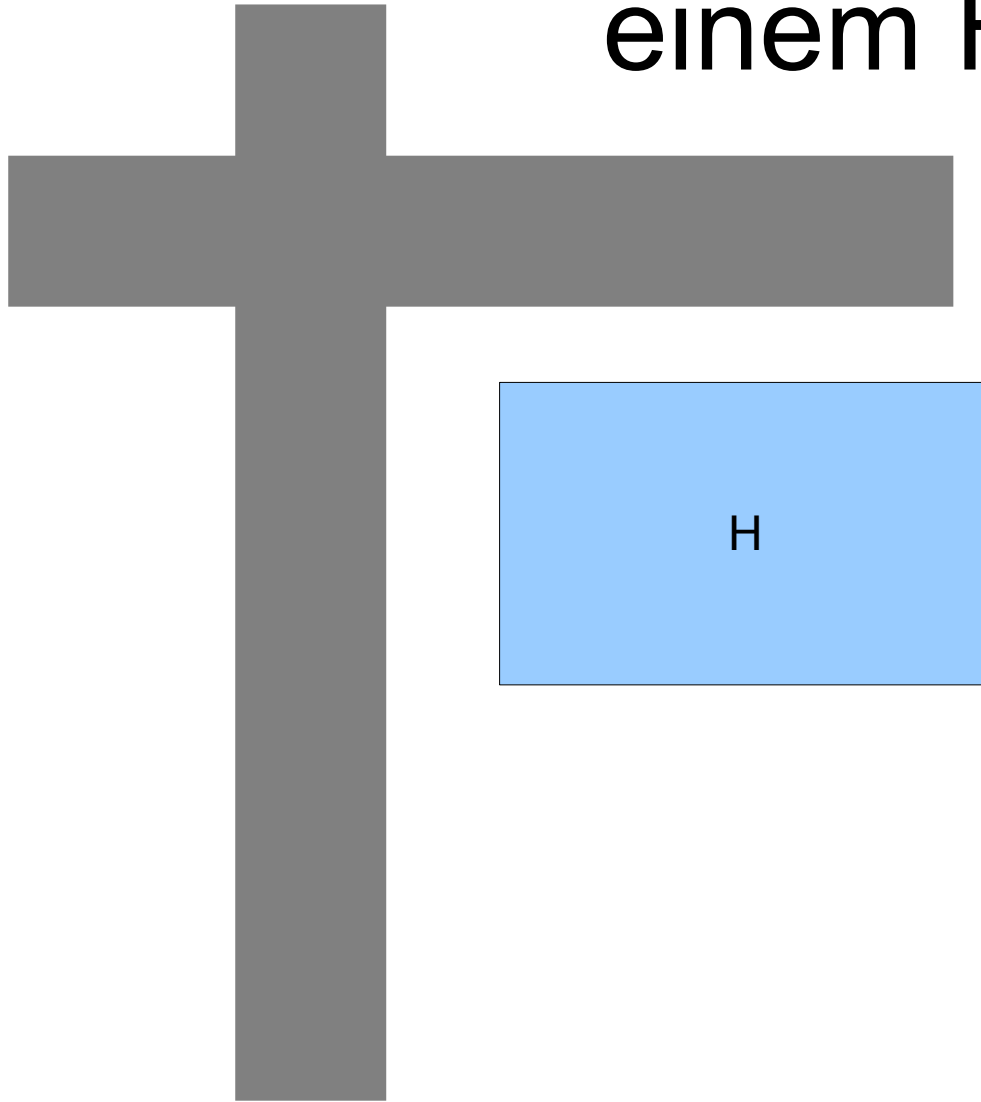
Haus – Weg/Route (5)

Zeichnen eines Weges



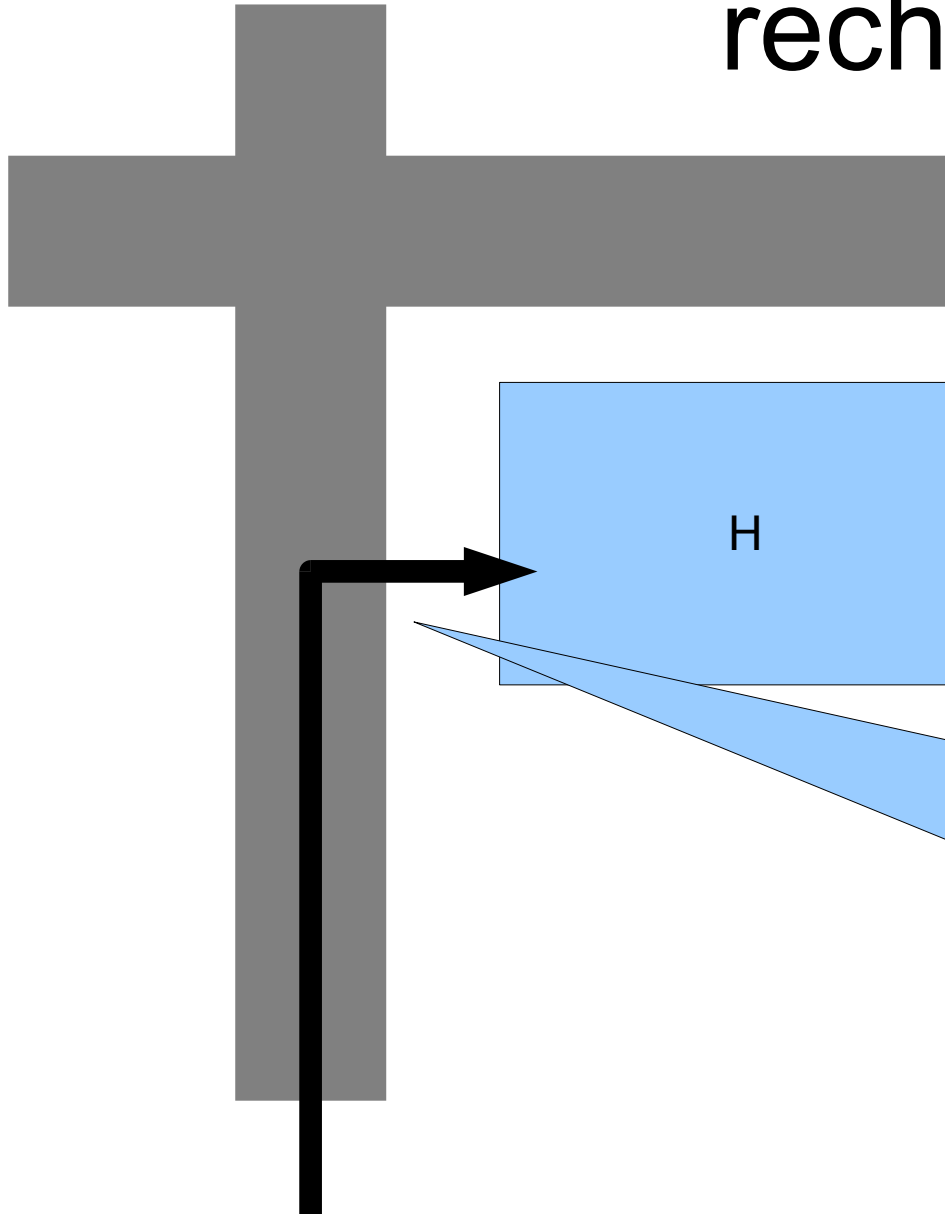
Route – Weg (1)

Zeichnen von zwei Wegen und einem Haus



Route – Weg (2)

„Gehe vor der Kreuzung nach rechts.“



Route verlässt Track.

- O1: Das ist richtig so. (Track ergänzen)
- O2: Route an Track ausrichten.

Routen und Tracks. Wie modellieren?

