

crowd:it Glossar

Agent

Simulierte Person

Capacity

Kapazitätsbeschränkung, wie viele Agenten gleichzeitig die Wartezone betreten können.

Destination

Ziele, die Agenten aufnehmen; Senken, in denen die Agenten aus der Simulation entfernt werden

Deviation

Standardabweichung

Directed Scaled Area

gerichtete Bereiche, die mithilfe der Angabe der Richtung unterschiedliche Brems-/Beschleunigungsfaktoren angeben können

Disable Dynamic Flooding

Schaltet die dynamische Flutung für dieses Ziel aus. Kann Berechnung um den Faktor 10 beschleunigen. Bei Freiflächen und langen Gängen ohne Kurven ohne Qualitätseinbußen für die Simulation. Nicht empfohlen in dichten Geometrien und in Gebäuden.

Escalator

Rolltreppen (geht momentan nur bei rechtwinkligen Simulationsobjekten)

Flip Orientation

Orientierung der Treppe/des Portals ändern

Floor

Stockwerk

Generate From (s)

Zeitangabe in Sekunden, wann der erste Agent in der Quelle erzeugt werden soll

Generate To (s)

Zeitangabe in Sekunden, wann der letzte Agent in der Quelle erzeugt werden soll

Heatmap

Raumplan mit farblicher Codierung nach Dichte, Geschwindigkeit, eindeutige Personenzahl, Aufenthaltsdauer

Max Premovement Time (s)

Maximale Reaktionszeit aller Agenten in der Quelle (in Sekunden)

Min Premovement Time (s)

Minimale Reaktionszeit aller Agenten in der Quelle (in Sekunden)

Name

Name des Simulationsobjekts

Number of Agents

Anzahl der insgesamt erzeugten Agenten

Origin

Quellen, in denen entweder zu Beginn oder über die Simulationszeit hinweg die Agenten generiert werden

Pfad

Verbindung zwischen Quelle und Ziel, entlang derer die Agenten aus der Quelle laufen sollen. Evtl. mit Zwischenzielen wie Treppen, Portalen und Wartezonen.

Portal

Nahtstelle, die zwei Stockwerke miteinander verbinden

Queuing Areas

Element zur Darstellung von Warteschlangen oder Anstehbereichen

Recurring

Sekunden bis Wartezone erneut betreten werden kann

Rectangle

Messbereich für Auswertung

Scaled Area

Bereiche, innerhalb derer Agenten abgebremst oder beschleunigt werden können

Set

Gruppe von Simulationsobjekten (Quellen, Zielen, Treppen, ...)

Simulationsobjekt

Einfache Polygone im CAD Programm, die später in crowd:it zu Quellen, Zielen, Treppen usw. umgewandelt werden können

Sorted Birth Cells

Agenten werden mit dieser Option innerhalb der Quelle sortiert angeordnet

Stair

Objekt zur Abbildung von Treppen (geht momentan nur bei rechtwinkligen Simulationsobjekten)

Time of Exit

Zeitpunkt, zu dem der Agent im sicheren Bereich (destination) ankommt

Time to Wait

Wartezeit

Traces

Bewegungsspuren

Tripwire

Messlinie; zählt die Agenten pro Zeitpunkt, die die Linie übertreten

Waiting Zone

Wartezonen