

---

---

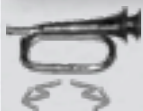
# SOFTWAREEMULATION

Pragmatische Grenzen

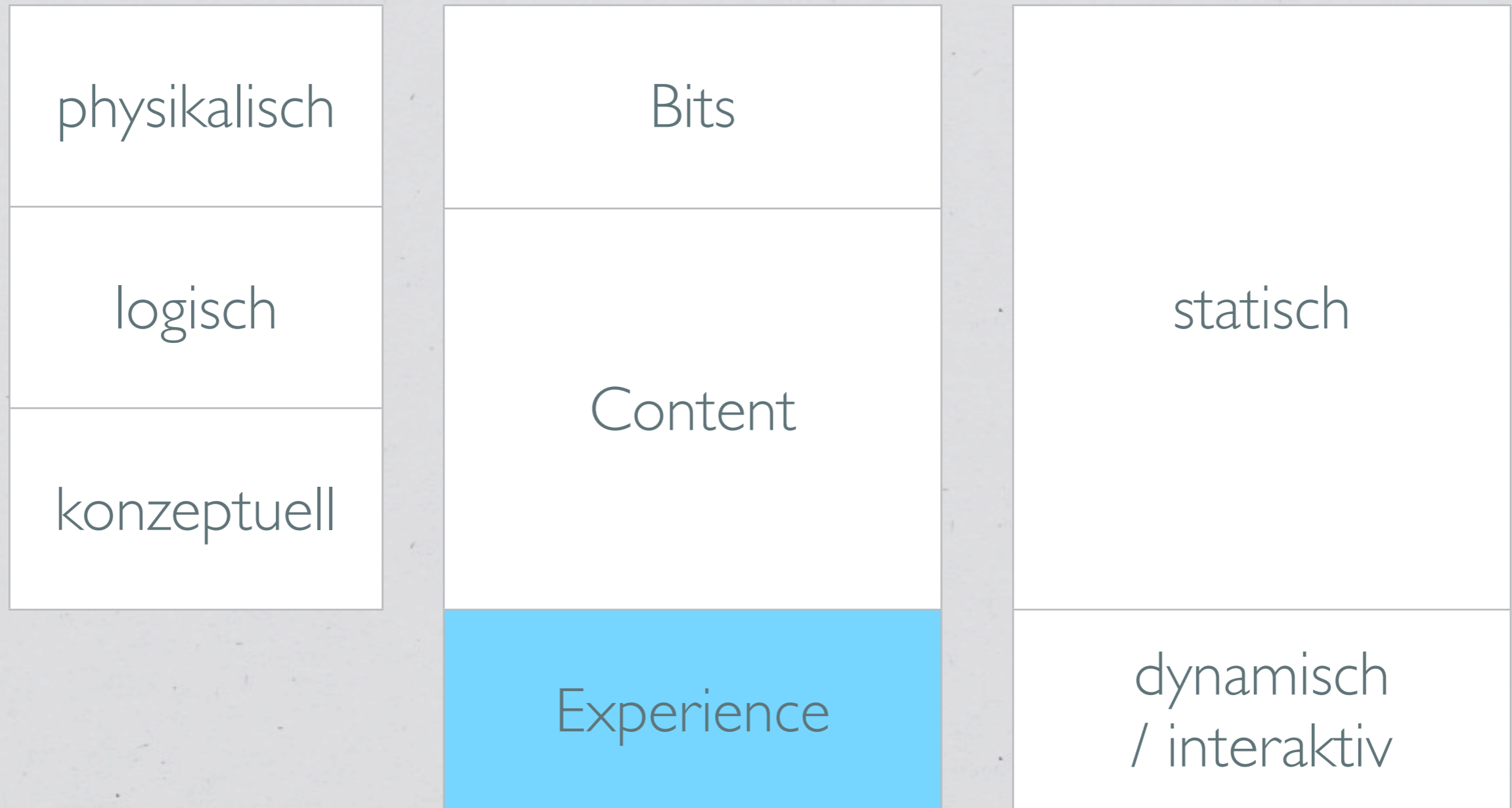


# Langzeitarchivierung

- \* Interdisziplinäres Problem- und Forschungsfeld
- \* Technische Lösungsansätze
  - \* Migration
  - \* Emulation



# Das digitale Objekt



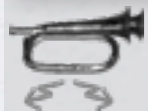
# Abspielkontext

- \* Immersion
- \* look-and-feel

Bild aus urheberrechtlichen  
Gründen in der  
Webversion entfernt

# Migration

- \* Format-Migration
- \* Generationsproblem



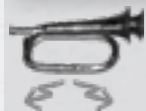
# Emulation

- \* Grundlagen
- \* Ansätze / Schichten
- \* Praxisbeispiele
- \* Grenzen
- \* „Kontext“

Bild aus urheberrechtlichen  
Gründen in der  
Webversion entfernt

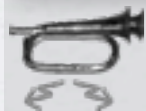
# Klassifikation Emulatoren

- \* Nachbildung in Hardware (FPGA)
- \* API-Nachbildung
- \* Virtualisierung
- \* Full-Emulation



# Kriterien

- \* Skalierbarkeit
- \* ease-of-use / Bedienbarkeit
- \* Genauigkeit
- \* Lizenz / Verbreitung
- \* Einbindung in Workflow

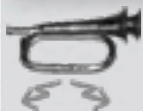




# Schnittstellen

- \* Interaktion findet über Ein- und Ausgabeschnittstellen des Systems statt
- \* Emulator migriert Schnittstellen „on-the-fly“

Bilder aus urheberrechtlichen Gründen in der Webversion entfernt



# Schnittstellen

Bild aus urheberrechtlichen  
Gründen in der  
Webversion entfernt

Bild aus urheberrechtlichen  
Gründen in der  
Webversion entfernt

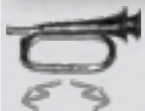
# Genauigkeit

- \* Schemata
- \* Kriterien verschachtelter Emulation
- \* Abweichungen Ein-/Ausgabe

Bild aus urheberrechtlichen  
Gründen in der  
Webversion entfernt

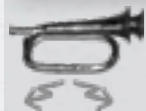
# Herkunft

- \* kommerzielle Emulatoren
- \* Open-Source und „Community“
- \* Wissenschaft und Forschung



# Rechtliche Probleme

- \* UrhG
- \* Kopierschutz
- \* internationale Bestimmungen
- \* Patente
- \* ...



# Diskussion

\* Fragen

