

Charter

TextureSync

Version	1.0
Datum	22.03.19
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

Allgemeines								
Projekt	TextureSync							
Kunden	3D-Designer, Artist, Kleine Studios							
Problem	Texturen im 3D-Design sind oft unstrukturiert abgespeichert und es wird viel Zeit benötigt diese zu durchsuchen.							
Ziel	Texturen sollen Zentral gespeichert werden und gut durchsuchbar gemacht werden.							
Kriterien								
Wichtigste Funktionen	<ul style="list-style-type: none">• Texturen anzeigen und verwalten• Eine Preview beim durchsuchen• Ein Tag-System, um Texturen zu zuordnen• Filter für Metadaten und Tags• Synchronisation mit Zentralem Server.							
Akzeptanzkriterien	<ul style="list-style-type: none">• Das Durchsuchen darf nicht länger als 1 Sekunde bei 1000 Texturen dauern• Mindestens 10 Clients gleichzeitig aktiv							
Vorgehensweise								
Phasen	Nach V-Modell							
Treffen	Ca. Wöchentlich im Team, Mindestens am Ende mit Kunden.							
Prioritäten	<table><tr><td>Limitation</td><td>Zeit</td></tr><tr><td>Optimieren</td><td>Inhalt</td></tr><tr><td>Akzeptieren</td><td>Kosten</td></tr></table>		Limitation	Zeit	Optimieren	Inhalt	Akzeptieren	Kosten
Limitation	Zeit							
Optimieren	Inhalt							
Akzeptieren	Kosten							
Deadline	Abgabe: 21. Juni 2019							
Risiken								
Projekt	<ul style="list-style-type: none">• Unzureichende Aufwandsschätzungen• Wahl verwendeter Technologien							
Produkt	<ul style="list-style-type: none">• Dateiverlust• Metadaten werden Vertauscht• Ausfall• Verlust von Daten durch nicht-funktionierende Synchronisation• „single point of failure“ durch Server-Architektur							
Klassifizierung								
Größe	Klein							
Prioritäten	Wichtig für Kunde							
(Produkt-)Risiko	Klein							
Profitabilität	Minimal							
Technologie-Ebene	Mittel, Reif							
Erfahrung	Nein, jedoch Teilerfahrung in einzelnen Aspekten							

Einschränkungen
Verwendung nur einer halb eines Firmennetzwerkes (≥ 100 Mbit/s, Latenz < 100 ms)
Authentifizierung der Nutzer daher überflüssig.
Es werden nur < 5000 Texturen verwaltet.

Es werden nur < 5000 Texturen verwaltet.