

# Charter

## TextureSync

|                   |  |
|-------------------|--|
| Version           | 1.2.0  |
| Datum             | 29.03.2019   |
| Autor             | gesamtes Team  |
| Projektmitglieder | Hendrik Schutter,<br>Lukas Fürderer,<br>Robin Willmann,<br>Jannik Seiler |

| <b>Allgemeines</b>     |  |            |      |            |        |             |        |
|------------------------|--|------------|------|------------|--------|-------------|--------|
| Projekt                | TextureSync  |            |      |            |        |             |        |
| Kunden                 | Animationsstudios, Medienproduktionshäuser, Grafikagenturen  |            |      |            |        |             |        |
| Benutzer               | 3D-Artist, 3D-Designer   |            |      |            |        |             |        |
| Problem                | Texturen im 3D-Animationsbereich sind oft unstrukturiert abgespeichert und es wird viel Zeit benötigt diese zu durchsuchen.  |            |      |            |        |             |        |
| Ziel                   | Texturen sollen zentral gespeichert werden und gut durchsuchbar gemacht werden.  |            |      |            |        |             |        |
| <b>Kriterien</b>       |  |            |      |            |        |             |        |
| Wichtigste Funktionen  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texturen anzeigen und verwalten</li> <li>• eine Preview beim Durchsuchen der Texturen</li> <li>• ein Tag-System, um Texturen zuzuordnen</li> <li>• Filter für Metadaten und Tags</li> <li>• Synchronisation mit zentralem Server</li> </ul> |            |      |            |        |             |        |
| Akzeptanzkriterien     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Durchsuchen darf nicht länger als 1 Sekunde bei 1000 Texturen dauern.</li> <li>• mindestens 10 Clients gleichzeitig aktiv</li> </ul>  |            |      |            |        |             |        |
| <b>Vorgehensweise</b>  |  |            |      |            |        |             |        |
| Phasen                 | Nach V-Modell  |            |      |            |        |             |        |
| Treffen                | wöchentlich im Team,<br>mindestens einmal bei Abnahme mit Kunden   |            |      |            |        |             |        |
| Prioritäten            | <table border="1"> <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  |            |      |            |        |             |        |
| <b>Risiken</b>         |  |            |      |            |        |             |        |
| Projekt                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• unzureichende Aufwandsschätzungen</li> <li>• Schwierigkeiten beim Implementieren der Preview unter verwendeten UI-Framework</li> <li>• Netzwerk-Kommunikations-Design</li> </ul>  |            |      |            |        |             |        |
| Produkt                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dateiverlust</li> <li>• Metadaten werden vertauscht</li> <li>• Verlust von Daten durch nicht-funktionierende Synchronisation</li> <li>• „single point of failure“ durch Server-Architektur</li> </ul>                                       |            |      |            |        |             |        |
| <b>Klassifizierung</b> |  |            |      |            |        |             |        |
| Größe                  | klein  |            |      |            |        |             |        |
| Prioritäten            | wichtig für Kunden   |            |      |            |        |             |        |
| (Produkt-)Risiko       | klein  |            |      |            |        |             |        |
| Profitabilität         | minimal  |            |      |            |        |             |        |
| Technologie-Ebene      | mittel, reif   |            |      |            |        |             |        |

|           |  |
|-----------|--|
| Erfahrung | nein, jedoch Teilerfahrung in einzelnen Aspekten |
|-----------|--|

| <b>Einschränkungen</b>  |  |
|---|--|
| Verwendung nur innerhalb eines Firmennetzwerkes ( $\geq 100$ Mbit/s, Latenz $< 100$ ms) |  |
| Authentifizierung der Nutzer daher überflüssig.   |  |
| Es werden nur $< 5000$ Texturen verwaltet.  |  |
| Kleine Unternehmen, also maximal 10 Clients   |  |

## Changelog

| <b>Version</b> | <b>Änderung</b>   |
|----------------|---|
| 1.2.0          | Risiken überarbeitet, Einschränkungen bei Anzahl der Nutzer |
| 1.1.0          | Changelog hinzugefügt                                       |