

# Risikoanalyse

## TextureSync

Version	1.1.0
Datum	29.03.2019
Autor	Robin Willmann, Hendrik Schutter
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

# Inhaltsverzeichnis

1 Projektrisiken.....	3
2 Produktrisiken.....	4
3 Changelog.....	5

# 1 Projektrisiken

(3  $\hat{=}$  hoch, 2  $\hat{=}$  mittel, 1  $\hat{=}$  gering)

Nummer	Priorität (W x A)	Auswirkung (A)	Wahrscheinlichkeit (W)	Titel	Erklärung	Gegenmaßnahmen
PjR#1	6	3	2	Aufwandsschätzung unzureichend	Zeitverzug durch schlechte Schätzung.	Puffer einplanen, Worst-Case beachten.
PjR#2	3	3	1	Netzwerk-Kommunikations-Design	Netzwerkprotokoll trifft auf Anforderung nicht zu. Netzwerkprotokoll behandelt Fehler nicht.	Frühzeitig Prototyp bauen, testen. Anforderungen analysieren.
RjR#3	3	3	1	Teammitglied fällt aus.	Teammitglied wird Krank, beendet Studium.	Puffer einplanen.
PjR#4	2	2	1	Preview	Schwierigkeiten beim Implementieren der Preview unter verwendeten UI-Framework.	Frühzeitig Proof-of-Concept/Prototypen erstellen. Alternativen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Server erstellt Preview</li> <li>• Wechsel des UI-Frameworks.</li> <li>• Nur 2D-Preview</li> </ul>
PjR#5	2	2	1	Technologie ändert sich	Ein Framework oder Sprache wird nicht mehr entwickelt oder ändert sich stark	Aktuelle Versionen verwenden, freie Frameworks und Tools
PjR#6	2	2	1	Testen wird zu spät begonnen	Tests werden zu spät definiert und durchgeführt	Tests bei Planung definieren, während Implementieren testen

## 2 Produktrisiken

(3  $\hat{=}$  hoch, 2  $\hat{=}$  mittel, 1  $\hat{=}$  gering)

Nummer	Priorität (W x A)	Auswirkung (A)	Wahrscheinlichkeit (W)	Titel	Erklärung	Gegenmaßnahmen
PdR#1	3	3	1	Dateiverlust	Texturen gehen verloren oder sind nicht mehr auffindbar.	Möglichkeiten zum Backup schaffen; Server-Dateistruktur einfach halten.
PdR#2	3	1	3	Zombie-Textur, Datenmüll	Textur existiert im Dateisystem des Server oder im Cache (falls, vorhanden) des Clients, ohne dass Metadaten existieren.	Server: Nach solchen Daten beim Start scannen. Client: Cache leeren beim Start oder beim Beenden.
PdR#3	2	2	1	Synchronisationsfehler	Client-Nachrichten basieren auf alten Daten. z.B. Inkonsistenz beim Hinzufügen	Edge-Cases testen. Server sendet Nachricht, um zu zeigen, dass die Transaktion erfolgreich war.
PdR#4	2	2	1	„Single Point of Failure“ / Server nicht erreichbar.	Beim Serverausfall lassen sich auch die Clients nicht mehr verwenden.	Schon ausgewählte Texturen könnten lokal gecached werden.
PdR#7	2	2	1	Preview Anzeige ist zu rechenintensiv	Die 2D und/oder 3D Preview Anzeigen sind für den Client zu rechenintensiv, Client ist langsam, träge.	Auflösung verringern, Animationen deaktivieren, nur 2D Previews
PdR#8	1,5	0,5	3	Nutzer löscht versehentlich Daten	Ein Nutzer löscht versehentlich eine Textur aus dem System.	Bestätigung für löschen erforderlich. Backup kann wieder eingespielt werden

<b>PdR#5</b>	1	3	0,33	Metadaten werden vertauscht	Tags, Auflösung, Namen sind zur falschen Textur zugeordnet.	Atomarer Upload, Möglichkeit Metadaten zu ändern.
<b>PdR#6</b>	0,3	3	0,1	Datensatz nicht schreibbar.	Daten können nicht geschrieben werden.	Bestätigungs-Nachricht nach Upload an Client, nach Erfolg. User Interface informiert Nutzer über den Erfolg.

### 3 Changelog

Version	Änderung
1.0.0	-
1.1.0	Weitere Risiken hinzugefügt