

# Lastenheft

## TextureSync

|                   |  |
|-------------------|--|
| Version           | 1.0  |
| Datum             | 22.03.19   |
| Projektmitglieder | Hendrik Schutter,<br>Lukas Fürderer,<br>Robin Willmann,<br>Jannik Seiler |

# Inhaltsverzeichnis

|   |   |
|---|---|
| Einleitung.....                         | 3 |
| 1 Zielsetzung.....                      | 3 |
| 2 Funktionale Anforderungen.....        | 3 |
| 2.1 A#1 Texturen hinzufügen.....        | 3 |
| 2.2 A#2 Tags verwalten.....             | 3 |
| 2.3 A#3 Metadaten speichern.....        | 3 |
| 2.4 A#4 Filter.....                     | 4 |
| 2.5 A#5 Synchronisation.....            | 4 |
| 2.6 A#6 Texturen extrahieren.....       | 4 |
| 2.7 A#7 Detailansicht.....              | 4 |
| 3 Nicht-Funktionale Anforderungen.....  | 4 |
| 3.1 A#8 Darstellung.....                | 4 |
| 3.2 A#9 Mindest-Anzahl von Clients..... | 4 |
| 4 User Stories.....                     | 5 |
| 5 Glossar.....                          | 5 |

# Einleitung

Viele 3D-Designer arbeiten im Team an großen Projekten mit einer riesigen Zahl an Texturen. Die Texturen sind oft verteilt auf den Rechnern der Projektmitglieder und schwer durchforstbar.

## 1 Zielsetzung

Wir möchten ein Produkt liefern, das die Texturen zentral speichert und diese für jeden Mitarbeiter gut durchsuchbar macht.

## 2 Funktionale Anforderungen

### 2.1 A#1 Texturen hinzufügen

Jeder Nutzer ist in der Lage, neue Texturen in die Sammlung aufzunehmen und auf den Server zu laden. Bei doppelten Namen schlägt das Hinzufügen fehl. Zum Hinzufügen wählt der Nutzer eine Texturdatei aus, die auf dem Computer des Nutzers abgespeichert ist.

### 2.2 A#2 Tags verwalten

Jeder Nutzer kann Tags zu allen Texturen der Sammlung hinzufügen oder löschen.

### 2.3 A#3 Metadaten speichern

Jede Textur in der Sammlung hat einen eindeutigen Namen, ein Einpflegedatum, eine Auflösung und kein, ein oder mehrere Tags.

## **2.4 A#4 Filter**

Die Sammlung aller Texturen lässt sich zur besseren Übersicht nach Tags filtern. Mögliche Filterkriterien sind:

- Das Vorhandensein von Tags
- Das nicht-Vorhandensein von Tags
- Mindestauflösung
- Maximalauflösung
- Name

## **2.5 A#5 Synchronisation**

Alle in die Sammlung aufgenommenen Texturen sowie deren Tags sind für alle anderen Nutzer sichtbar.

## **2.6 A#6 Texturen extrahieren**

Jeder Nutzer kann beliebige Texturen aus der Sammlung extrahieren und in seinem lokalen Dateisystem abspeichern.

## **2.7 A#7 Detailansicht**

Jeder Nutzer kann von beliebigen Texturen eine 3D-Vorschau anzeigen lassen und die gesetzten Tags einsehen.

# **3 Nicht-Funktionale Anforderungen**

## **3.1 A#8 Darstellung**

Bei der Nutzung des Filters werden alle passenden Texturen mit einer 2D-Vorschau angezeigt.

## **3.2 A#9 Mindest-Anzahl von Clients**

Es können mindestens 10 Clients gleichzeitig aktiv sein.

## 4 User Stories

## 5 Glossar

- Nutzer: Anwender der Software, der sich im selben Netzwerk wie der Server befindet.
- Tag: Zeichenkette aus Buchstaben, Zahlen, Bindestrichen und Unterstrichen. Umlaute sind zugelassen. Die Groß- und Kleinschreibung wird nicht berücksichtigt.