

Risikoanalyse

TextureSync

| | |
|-------------------|--|
| Version | 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 ≙ hoch, 2 ≙ mittel, 1 ≙ 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"> • Server erstellt Preview • Wechsel des UI-Frameworks. • Nur 2D-Preview |

2 Produktrisiken

(3 ≙ hoch, 2 ≙ mittel, 1 ≙ 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#5 | 1 | 3 | 0,33 | Metadaten werden vertauscht | Tags, Auflösung, Namen sind zur falschen Textur zugeordnet. | Atomarer Upload, Möglichkeit Metadaten zu ändern. |
| PdR#6 | 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 | - |