

Projekt 1: TextureSync

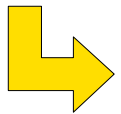
Texturen-Sammlungen einfach und sicher verwalten



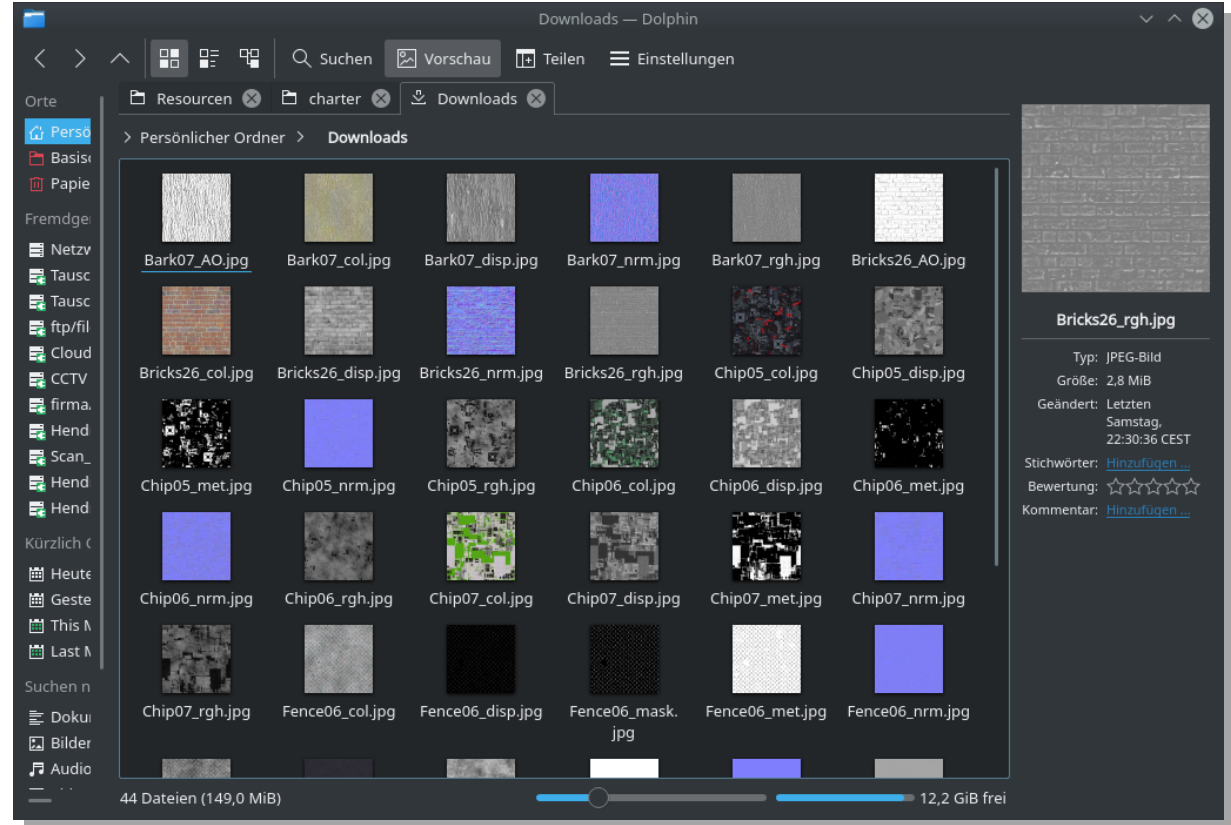
- Problem
- Lösung
- Artefakte
 - Lastenheft
 - Pflichtenheft
 - Grobdesign
 - Tests
- Technologien
- Fazit
- Demo

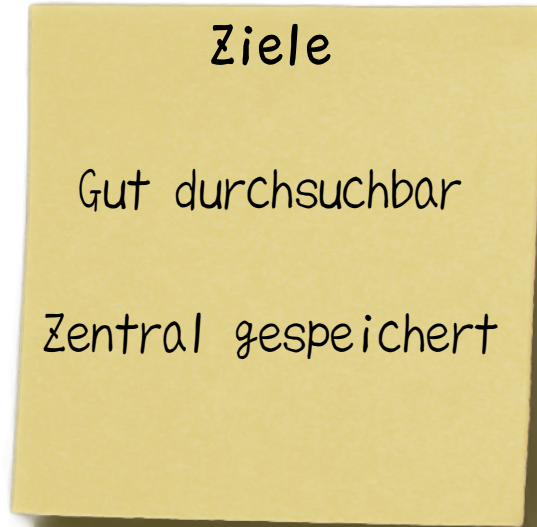


- Nicht durchsuchbar
- keine Sortierung
- Dezentral gespeichert
- keine Sicherung

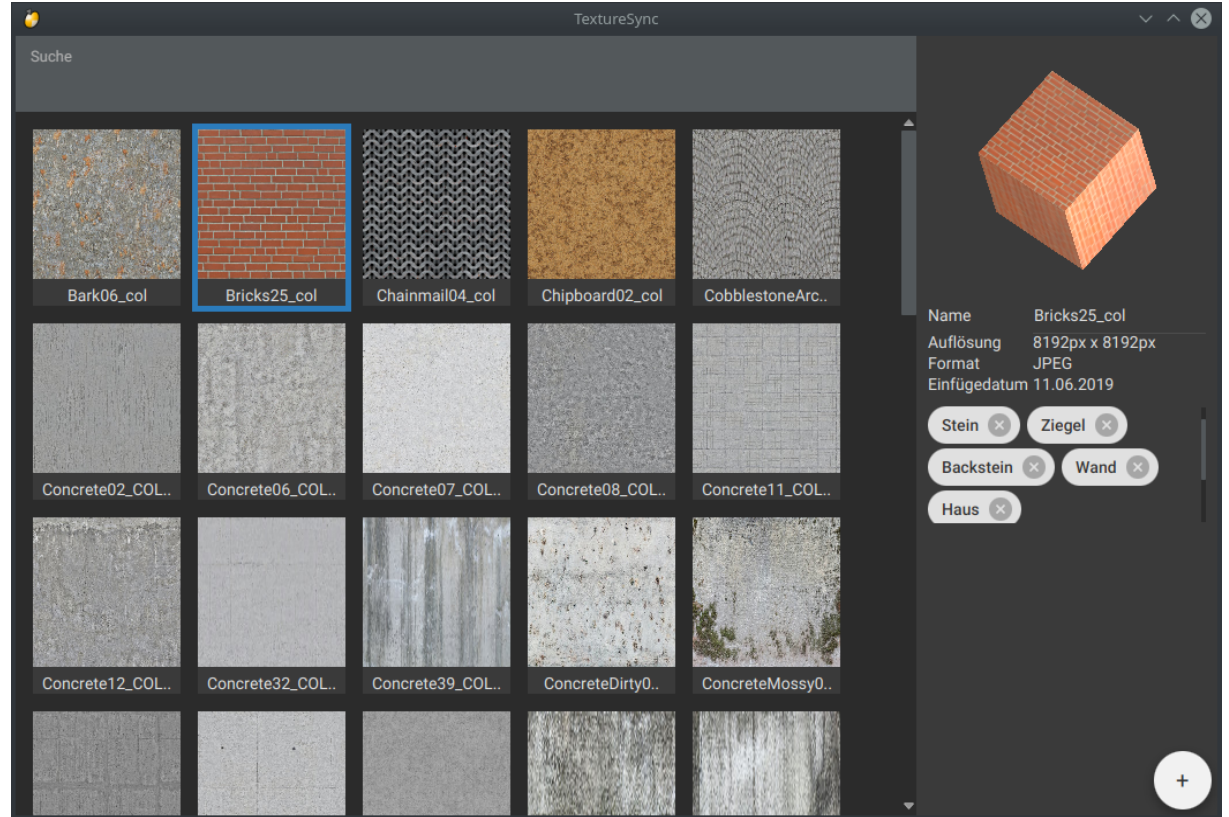


Verwaltungsaufwand



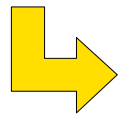


<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e5/Post-it-note-transparent.png>

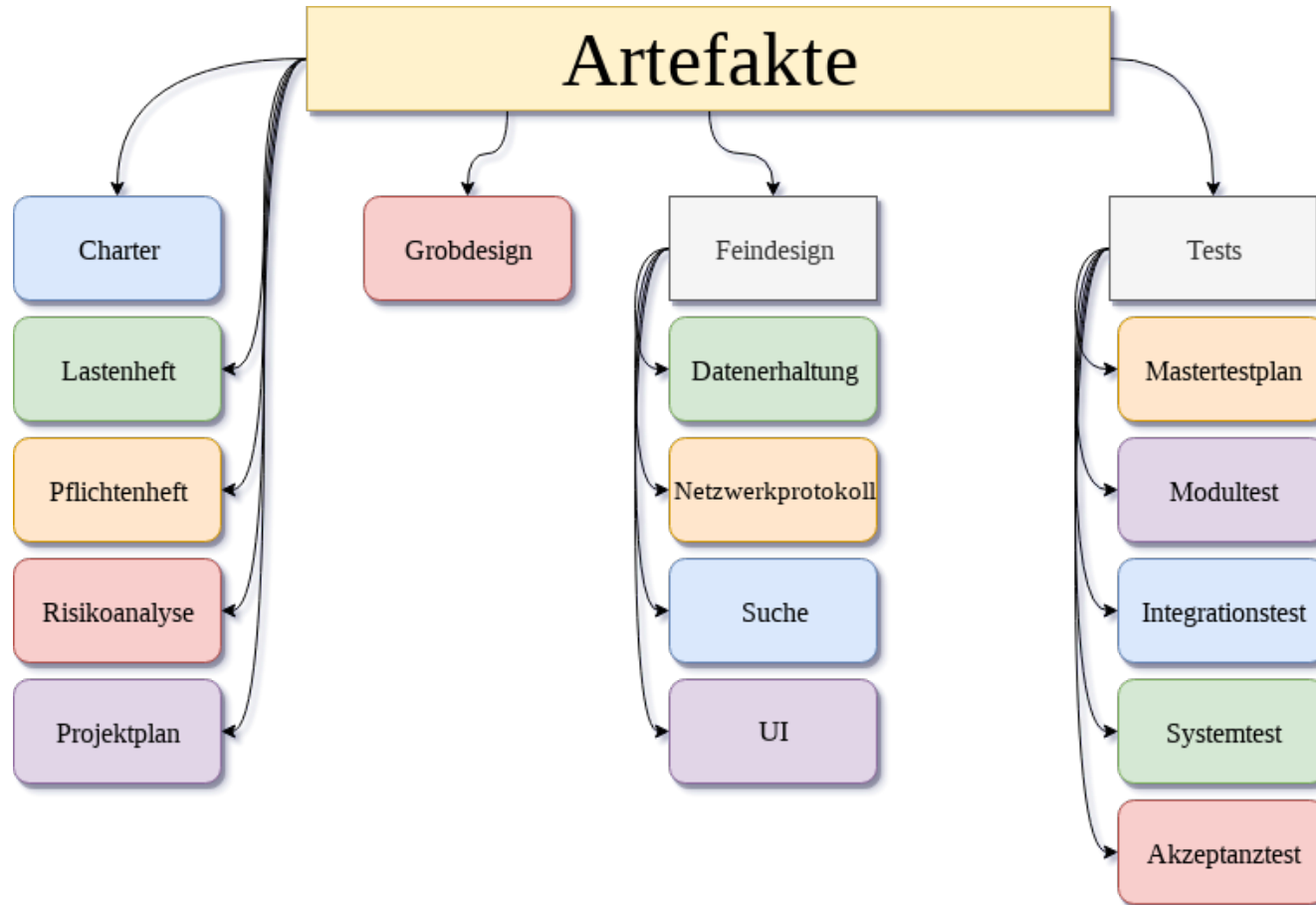


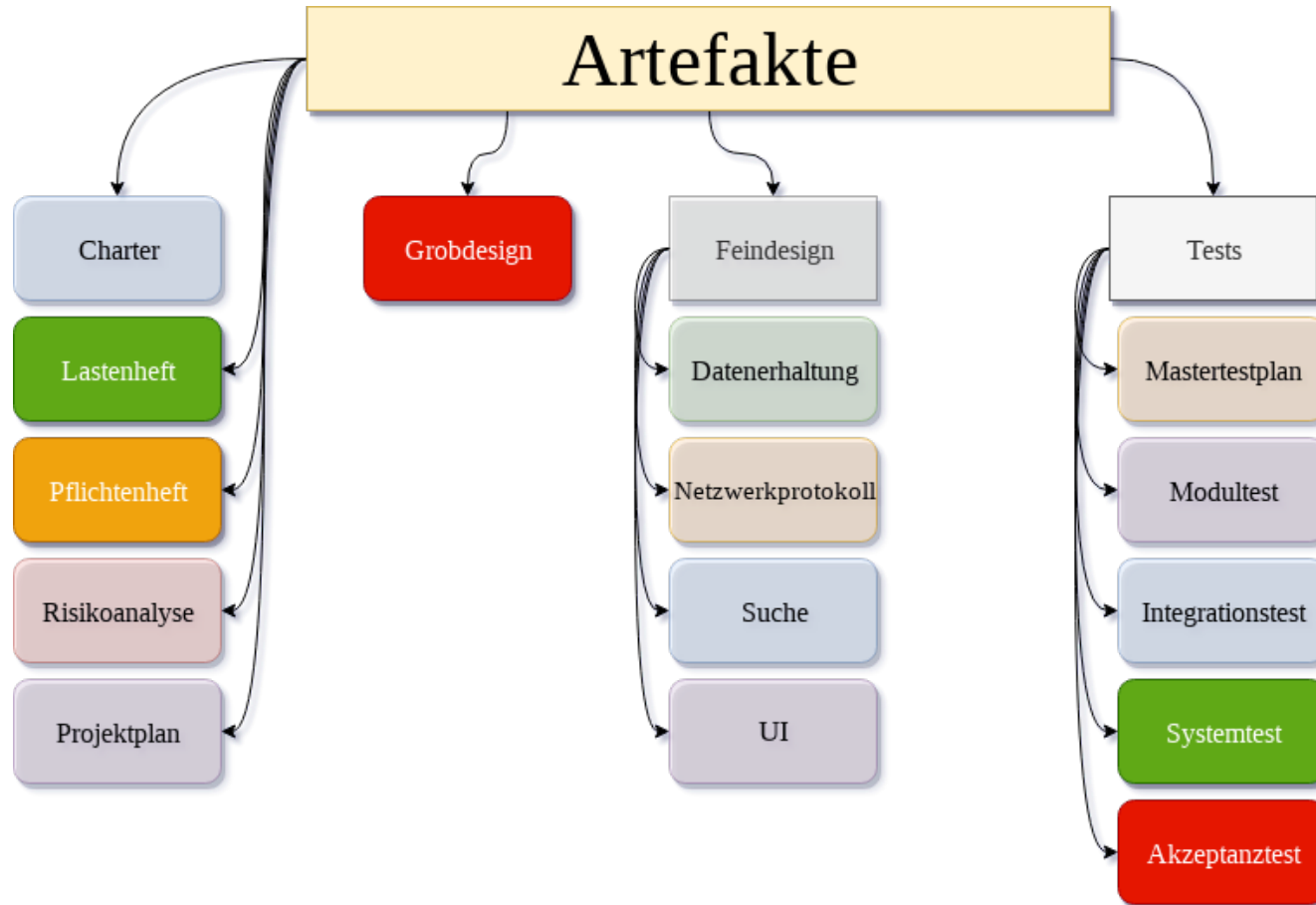
Auszug aus Projekt-Charta:

Kriterien	
Wichtigste Funktionen	<ul style="list-style-type: none">• Texturen anzeigen und verwalten• eine Preview beim Durchsuchen der Texturen• ein Tag-System, um Texturen zuzuordnen• 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



Kunden: Animationsstudios, 3D-Designer, Grafikagenturen



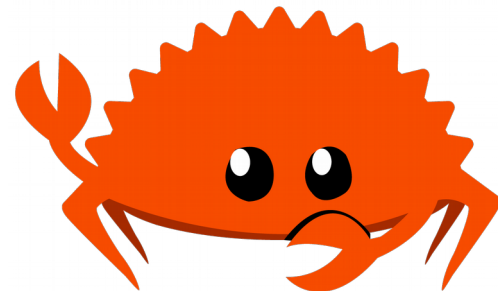


Server: Rust

- Compilersprache mit ähnlicher Performance wie C++
- Compiler verhindert gängige Fehler in Programmen
z.B. Seiteneffekte, use after free, race conditions, Pufferüberlauf
- cargo als Toolchain (ist Teil von Rust)
übernimmt Kompilierung, Testausführung, Abhängigkeitsverwaltung

Bibliotheken:

- image: Generierung von Vorschaubildern
- serde: Speicherung der Texturdaten in Json-Datei



<https://rustacean.net/assets/rustacean-flat-gesture.png>

Client: Kotlin

- Syntax ähnlich wie Java
- Sprachfeatures die Java nicht bietet (when mit expressions)
- Übersetzt in JVM Bytecode → läuft überall
- Native code (LLVM)
- IntelliJ IDEA (IDE), gradle (build tool)



https://logos-download.com/wp-content/uploads/2016/10/Kotlin_logo_wordmark.png

Bibliotheken:

- GUI Framework: TornadoFX (JavaFX für Kotlin)
- Design lässt sich durch css ändern
- Jfoenix: Material Design GUI Elemente (ChipView, etc.)

Was hat uns geholfen:

- Vorhandenes Wissen
- Issue-Tracker (55 Issues)
- Versionsverwaltung (360 commits)
- Test

#28 show texture image on importview

Closed opened 1 week ago by [localhorst](#) · 1 comments



localhorst commented 1 week ago

you should see the image while brainstorming for tags

- localhorst added the **enhancement** label 1 week ago
- CodeSteak was assigned by localhorst 1 week ago
- localhorst added this to the **client 1.0** milestone 1 week ago



CodeSteak commented 1 week ago

Collaborator

3D-Preview if possible

DEMO