

## MOAM - Fehler #481

### Speichern im Editor dauert sehr lange und bringt keine saubere Vorschau am Ende

07.01.2016 13:29 - Peter S

<b>Status:</b>	Feedback	<b>Start date:</b>	
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	Peter S	<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>		<b>Estimated time:</b>	0.00 hour
<b>Target version:</b>		<b>Browser-Version:</b>	
<b>Endgerät:</b>		<b>Betriebssystem:</b>	
<b>Endgerät-Typ:</b>		<b>Betriebssystem-Version:</b>	
<b>Browser:</b>			
<b>Description</b>			
<p>Wenn ich ein neues Kapitel anlege und dann Text sowie Markdown Elemente eingabe dauert das speichern im anschluss sehr lange, bzw wird gar nicht fertig. Wenn ich dann einfach in das Hauptmenü wechsele und das Abenteuer wieder aufrufe ist alles gespeichert.</p> <p>Wenn das Speichern im editor Fenster beendet wird, wird der Inhalt nicht komplett gerendert. T.TI. werden die Markdown Elemente (vor allem die LP/AP Rollen) als Drop-Down boxen angezeigt. Erst ein Neuladen des Fensters zeigt die dann richtig an.</p> <p>Liegt das lange speichern vielleicht daran das ich sehr viele Markdown Elemente nutze?</p>			

#### History

##### #1 - 07.01.2016 13:50 - C. Biggles

- Status changed from Neu to Feedback

Ich vermute, Du bringst gerade das System an seine Grenzen (und darüber hinaus). Insbesondere die LP/AP Marker mit den hohen Werten (90, 200, ...) und die insgesamt große Anzahl von LP/AP Markern im Text macht das Ganze extrem langsam.

Probier mal, ob eine Reduzierung der großen Werte (die Zombies haben ja nicht wirklich 110-134 APs, oder?) eine Verbesserung der Situation bringt.

Ich werde prüfen, ob sich da etwas bzgl. der Performance optimieren lässt.

##### #2 - 07.01.2016 13:54 - C. Biggles

- Assignee set to Peter S

##### #3 - 07.01.2016 16:06 - Peter S

Das mit den großen AP war nur ein Kunstgriff um "unendliche AP kenntlich zu machen" - in Zukunft benutze ich dann nur einen LP oder AP Marker. Oder setzen einen Marker auf "0"