

## MOAM - Unterstützung #70

### Performance von Kampagnen

03.06.2013 10:19 - C. Biggles

<b>Status:</b> Erledigt	<b>Start date:</b>
<b>Priority:</b> Normal	<b>Due date:</b>
<b>Assignee:</b>	<b>% Done:</b> 0%
<b>Category:</b>	<b>Estimated time:</b> 0.00 hour
<b>Target version:</b> 1.0.0	<b>Browser-Version:</b>
<b>Endgerät:</b>	<b>Betriebssystem:</b>
<b>Endgerät-Typ:</b>	<b>Betriebssystem-Versi</b>
<b>Browser:</b>	<b>on:</b>
<b>Description</b>	
In der Produktivumgebung ist das Antwortzeitverhalten bei der Anzeige einer Kampagne unbefriedigend. Hier muss die Performance optimiert werden.	

#### History

**#1 - 04.06.2013 09:03 - C. Biggles**

- Target version changed from 0.3.0 to 0.4.0

**#2 - 04.06.2013 12:47 - C. Biggles**

- Status changed from Neu to In Bearbeitung

**#3 - 05.06.2013 18:17 - C. Biggles**

- Assignee set to C. Biggles

**#4 - 13.06.2013 16:50 - C. Biggles**

- % Done changed from 0 to 70

**#5 - 14.06.2013 18:18 - C. Biggles**

- % Done changed from 70 to 90

**#6 - 17.06.2013 16:49 - C. Biggles**

- % Done changed from 90 to 100

**#7 - 28.06.2013 17:57 - C. Biggles**

- Status changed from In Bearbeitung to Gelöst

**#8 - 28.06.2013 17:59 - C. Biggles**

- Status changed from Gelöst to Erledigt

**#9 - 06.08.2013 14:37 - C. Biggles**

- Status changed from Erledigt to In Bearbeitung

- Target version changed from 0.4.0 to 1.0.0

Auch mit den gemachten Performance-Optimierungen dauert die Darstellung einer Kampagne, die mehr als 5-6 Spieler beinhaltet, zu lange.

Ziel ist es ein Antwortzeitverhalten von maximal 1 Sekunde für die Darstellung einer Kampagne mit 8 Spielern in der Produktionsumgebung zu erreichen.

**#10 - 06.08.2013 14:38 - C. Biggles**

- % Done changed from 100 to 0

**#11 - 14.01.2014 10:54 - C. Biggles**

- Status changed from In Bearbeitung to Erledigt

- Assignee deleted (C. Biggles)