

MOAM - Unterstützung #70

Performance von Kampagnen

03.06.2013 10:19 - C. Biggles

| | | | |
|---|----------|-----------------------------|-----------|
| Status: | Erledigt | Start date: | |
| Priority: | Normal | Due date: | |
| Assignee: | | % Done: | 0% |
| Category: | | Estimated time: | 0.00 hour |
| Target version: | 1.0.0 | Browser-Version: | |
| Endgerät: | | Betriebssystem: | |
| Endgerät-Typ: | | Betriebssystem-Versi | |
| Browser: | | on: | |
| Description | | | |
| 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)