

Data	Wersja	Opis	Autor
16.12.2018	1.0	Utworzono dokument.	Maciej Grochowski
07.01.2019	2.0	Edycja wizualna	Przemysław Owczarczyk

## Wprowadzenie

### 1. Cel

Dokument opisuje wszelkie ryzyka związane z projektem "CatOrNot".

### 2. Zakres

Dokument ten odnosi się do całokształtu projektu "CatOrNot".

### 3. Definicje, akronimy i skróty

### 4. Odniesienia

### 5. Przegląd

Ryzyka znane na dzień publikacji niniejszego dokumentu wymieniono poniżej wraz ze strategiami łagodzenia każdego ryzyka.

## Ryzyka

### 1. Ryzyko techniczne

**Zagrożenie:** poważne

**Opis:** Niezdolność do dostarczenia aplikacji spełniającej wymagania klienta; w szczególności niezdolność do stworzenia aplikacji w sposób jednoznaczny ułatwiający "grę" klienta ze znajomymi, poprzez:

- a) Nieskuteczny osąd czy na zdjęciu znajduje się kot
- b) Zbyt długi czas działania w stosunku do potrzeb klienta
- c) Nieczytelny dla klienta wynik osądu aplikacji

**Strategia łagodząca:** System musi zapewniać rozwiązanie opisanych wyżej problemów:

- a) Osąd powinien być względnie zrównoważony; wobec tego, dla sprawiedliwości "gry", powinien przeciętnie w pięciu przypadkach na dziesięć osądzać "jest kot", i w pięciu przypadkach na dziesięć osądzać "nie ma kota". Skuteczność tego zabiegu określają Testerzy.
- b) Czas osądu (wraz z wyjęciem telefonu, uruchomieniem aplikacji i zrobieniem zdjęcia)

nie powinien przekraczać 30 sekund; w tej sytuacji czas wykonywania się samego osądu (okres od wykonania zdjęcia do otrzymania osądu przez użytkownika) powinien wynosić nie więcej niż 5 sekund. Sprawdzenie tego wymogu to rola Testerów.

c) Osąd powinien być absolutnie czytelny dla użytkownika, zarówno w przypadku, gdy "jest kot", jak i gdy "nie ma kota". Odpowiedni interfejs musi zostać zaaprobowany jako czytelny jednomyślnie przez testerów.

## **2. Ryzyko opóźnień**

**Zagrożenie:** poważne

**Opis:** Niezdolność do dostarczenia aplikacji spełniającej wymagania klienta we wskazanym czasie (tzn. do 11.01.2019r)

**Strategia łagodząca:** W razie opóźnień, akceptowalną strategią jest rozmowa z klientem na temat przedłużenia czasu tworzenia aplikacji. Jeśli to okaże się niemożliwe lub niewystarczające, akceptowalne jest skrócenie fazy testowania aplikacji (jednak nie całkowite jej pominięcie). Następnie, już po wydaniu aplikacji, faza testowania będzie odbywała się dalej, a wszelkie znalezione błędy zostaną niezwłocznie poprawione w łatkach do aplikacji.