

# 1. Introdução

O gerenciamento de riscos tem como objetivo identificar, avaliar e priorizar os possíveis problemas que podem afetar o andamento do projeto, propondo estratégias para criar plano de contingência e também para planos de contenção. Neste documento, os riscos foram avaliados considerando **probabilidade** (0 a 100%) e **impacto** (0 a 1), seguindo a matriz de exposição.

## 2. Metodologia

- **Descrição:** breve descrição do erro.
- **Probabilidade:** chance de o risco ocorrer.
- **Impacto:** gravidade caso o risco aconteça.
- **Exposição** = Probabilidade × Impacto.
- **Prioridade:** definida conforme a matriz de cores (verde = baixa, amarelo = média, vermelho = alta).
- **Contenção:** Ação imediata para limitar ou controlar um problema.
- **Contingência:** Plano ou medida alternativa para lidar com situações inesperadas.

## 3. Riscos Identificados

### Risco 1 – Alguém trancar o curso

- **Descrição:** Um integrante pode desistir do curso e abandonar o projeto.
- **Probabilidade:** 10%
- **Impacto:** 0,6 (perda de conhecimento e atraso no desenvolvimento).
- **Exposição:** 0,06
- **Prioridade:** Baixa
- **Contenção:** Conversar com os membros para tentar entender quem tem maiores riscos de trancar e tentar ajudá-los de alguma forma para que não tranquem a matéria.
- **Contingência:** Documentar o código e dividir tarefas de forma que não fiquem concentradas em uma só pessoa.

## Risco 2 – Alguém não poder desenvolver por motivo pessoal/saúde

- **Descrição:** Um integrante pode ficar impossibilitado de contribuir.
- **Probabilidade:** 5%
- **Impacto:** 0,5 (atraso parcial do cronograma).
- **Exposição:** 0,025
- **Prioridade:** Baixa
- **Contenção:** Ter cuidado com a saúde e fazer exames periódicos
- **Contingência:** Definir backup de tarefas e revisar periodicamente o andamento do projeto.

## Risco 3 – Falta de entendimento sobre as regras do War

- **Descrição:** Erros de implementação por má interpretação das regras do jogo.
- **Probabilidade:** 80%
- **Impacto:** 0,3 (funcionalidade incorreta).
- **Exposição:** 0,24
- **Prioridade:** Média
- **Contenção:** Estudar as regras do War.
- **Contingência:** PO revisar e refatorar os códigos feitos para que as funcionalidades contemplem as regras do jogo

## Risco 4 – Problemas técnicos (ex.: falha em integração do código)

- **Descrição:** Erros na integração entre módulos .
- **Probabilidade:** 60%
- **Impacto:** 0,2 (retrabalho considerável).
- **Exposição:** 0,12
- **Prioridade:** Média
- **Contenção:** Adotar boas práticas de versionamento (Git), integração contínua e testes frequentes.
- **Contingência:** Verificar os erros do código e consertá-los

## Risco 5 – Atraso na entrega final do projeto

- **Descrição:** Cronograma não cumprido por acúmulo de tarefas.
- **Probabilidade:** 10%
- **Impacto:** 1,0 (não entregar no prazo).
- **Exposição:** 0,10
- **Prioridade:** Média
- **Contenção:** Planejar entregas parciais semanais, dividir tarefas equilibradamente.
- **Contingência:** Negociar com cliente para aumento de prazo

## 4. Conclusão

Com base na análise, os riscos de maior prioridade estão relacionados a **atrasos e indisponibilidade dos integrantes**. A contingência envolve **boa comunicação, divisão equilibrada de tarefas e versionamento organizado**.