

Risikomanagement

Projekt: Jbomberman
 Erstellt am: 25.02.15
 Autor: Fabian Binna
 Gewichteter Schaden: 17.05

Nr	Titel	Beschreibung	max. Schaden [h]	Eintrittswahrscheinlichkeit	Gewichteter Schaden	Vorbeugung	Verhalten beim Eintreten
R1	Grundgerüst (Game-Engine) zu aufwändig	Implementierung wird zu kompliziert und verlängert die dauer des Projekts	15	35%	5.25	Komplexität durch einfachere Konzepte verringern / Prototyping	Teamsitzung einberufen und neue, einfachere Konzepte besprechen
R2	Netzwerkperformance	Die Performance des Netzwerk-Codes ist nicht ausreichend und beeinflusst das Spielerlebnis	20	30%	6	Frühzeitiges Testen der Konzepte / Optimierung / Prototyping	Im Team nach Lösungen suchen / Andere Konzepte in betracht ziehen / Komplexität verringern
R3	Performance der Serverapplikation	Die Serverapplikation benötigt zu viel Hardware und beeinflusst den Spielablauf negativ	25	10%	2.5	Spielablauf simpel halten / Spielirrelevante Details veglassen / Prototyping	In einer Teamsitzung besprechen welche Performanceanspruchsvollen Details entfernt werden können
R4	Komplexität der Software unterschätzt	Die Planung und Implementierung der Software ist komplexer als erwartet	25	10%	2.5	Architektur und Design gut durchdenken / Jede technische Entscheidung im Team besprechen / Prototyping	Im Team entscheiden welche Teile vereinfacht oder weggelassen werden können
R5	Ausfall Server (GIT Repositories, Redmine, Jenkins)	Der BuildServer fällt aus und er Zugriff ist nicht mehr vorhanden zum Server	4	5%	0.2	Backup für Redmine und die Git Repositories einrichten.	Restore wird durch Team durchgeführt.
R6	Datenverlust	Es werden unabsichtlich Daten gelöscht	4	15%	0.6	Für alle Dokumente wird Versionskontrolle betrieben (für jede Änderung ein Commit durchführen)	Alte Version aus Git wiederherstellen
Summe			93		17.05		