**Respuesta a los riesgos**

**Riesgo:** El tiempo límite termina siendo muy poco si se labora con normalidad.

**Evitar:** Se trabaja los fines de semana

**Riesgo:** El trabajo completo del proyecto se sale de las manos a la cantidad de trabajadores que se tiene.

**Mitigar:** Asignarnos más tareas a los integrantes.

**Riesgo:** Existe una perdida monetaria elevada en el proyecto.

**Evitar:** Realizando bien los trabajos para no imprimir y sacar muchas copias, comprando una carpeta de plástico para no comprar carpetas cada revisión.

**Riesgo:** Los trabajadores enferman.

**Mitigar:** Cooperando para medicina para el que se enferme.

**Riesgo:** No pueden trabajar por mucho tiempo y se retrasa el proyecto.

**Mitigar:** Que trabaje los fines de semana todo el tiempo que no pudo trabajar en ese tiempo.

**Riesgo:** Los sitios de almacenamiento caen o son borradas.

**Aceptarlo:** Solo queda aceptarlo porque no podemos hacer nada para evitar que un sitio se caiga o sea borrado.

**Riesgo:** El historial del trabajo es borrado por causa de que los sitios usados son borrados.

**Evitar:** Se hace un respaldo en la computadora de cada quién o en un dispositivo de almacenamiento externo.

**Riesgo:** Los requerimientos terminan siendo más de lo que podemos afrontar.

**Mitigar:** Realizando los requerimientos con baja calidad.

**Riesgo:** Se pierden o borran los archivos del proyecto.

**Evitar:** Haciendo buen manejo de los archivos.

**Riesgo:** Se tendrán que realizar los archivos de nuevo y el proyecto se retrasa

**Evitar:** Recuperando lo más que se pueda de información y archivos para no rehacerlos desde cero.

**Riesgo:** Nos demandan por no tener permisos para hacer una versión web del juego Tuareg.

**Evitar:** Solicitar a Devir (Empresa dueña del juego) que nos acepte la propuesta de realizar el juego para una versión web.

**Riesgo:** Las estimaciones de las historias de uso son mal planteadas y termina siendo más trabajo de lo que se esperaba.

**Mitigar:** Se corrigen las historias de uso y se eliminan algunas para hacer más ligero el trabajo.

**Riesgo:** Las prioridades de las historias de uso están mal y se termina haciendo los trabajos en mal orden y se llega a un retraso en el tiempo.

**Evitar:** Cada integrante del equipo vota por la prioridad que se debe de tener sobre la historia de uso y se saca un promedio.

**Riesgo:** La interfaz del usuario no termina siendo amigable.

**Evitar:** Investigando la tendencia que hay en estilos de interfaces para basarse en una interfaz amigable al usuario.

**Riesgo:** Aparecen bugs en el juego tanto pequeños como grandes.

**Evitar:** Depurando el código JavaScript y CSS y haciendo pruebas.

**Riesgo:** Falla la conectividad del sitio con la base de datos.

**Evitar:** Comprobando la estabilidad del sitio con la base de datos

**Riesgo:** Incorrecta formulación de ELO para el juego.

**Evitar:** Haciendo los cálculos correctos para el ELO del jugador

**Riesgo:** No se llega a completar el desarrollo de la página del reglamento del juego.

**Evitar:** Se le da más prioridad a la página del reglamento.

**Riesgo:** El reglamento tiene errores.

**Evitar:** Leyendo detenidamente el reglamento y corrigiendo errores ortográficos antes de subir la página.

**Riesgo:** Existe una incompatibilidad con el software utilizado.

**Evitar:** Verificando si el software es compatible con otro.

**Riesgo:** Durante las pruebas se encuentran más errores de los que son posibles arreglar.

**Evitar:** Revisando bien el código mientras se escribe, realizando los algoritmos y/o diagramas de flujo de los métodos y funciones.

**Riesgo:** El sitio web no termina siendo compatible con algunos navegadores.

**Evitar:** Utilizando los webkits de CSS para que no haya problema con los navegadores

**Riesgo:** El manual de usuario llega a ser muy complicado.

**Mitigar:** Utilizando imágenes y/o videos para su fácil entendimiento.

**Riesgo:** El diagrama de flujo fue mal planteado.

**Evitar:** Observar detenidamente la interacción del usuario con el juego y las múltiples posibilidades.

**Riesgo:** Se asignaron mal los puestos para cada uno de los involucrados en el proyecto de desarrollo.

**Evitar:** Proponiendo que puede hacer cada involucrado y analizando sus habilidades con el puesto.