

## Risk-Assesment-v0.1



Μέλη της ομάδας:

Ονοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος φοίτησης	Email
Ζαπαντιώτης Μάριος	1067436	4 <sup>ο</sup>	up1067436@upnet.gr
Θανοπούλου Κωνσταντίνα	1066581	4 <sup>ο</sup>	up1066581@upnet.gr
Κρεμανταλά Θεοδώρα	1067445	4 <sup>ο</sup>	up1067445@upnet.gr
Λουκάκης Εμμανουήλ	1067450	4 <sup>ο</sup>	up1067450@upnet.gr

Editor: Λουκάκης Εμμανουήλ

Contributor: Κρεμανταλά Θεοδώρα

Peer Reviewer: Ζαπαντιώτης Μάριος, Θανοπούλου Κωνσταντίνα

Παρακάτω θα παρουσιαστούν οι πιθανοί κίνδυνοι για την υλοποίηση του project:

1)bugs σε διαφορετικό OS					
Περιγραφή	Το λογισμικό που χρησιμοποιούμε (rygame) μπορεί να παρουσιάζει Bugs όταν τρέχεις το παιχνίδι σε διαφορετικό λειτουργικό π.χ. MacOS, Linux				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα	Κόστος		
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"> <li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Φροντίζουμε στην περίοδο του debugging (βλέπε project-plan) να συμπεριληφθεί και ο έλεγχος σε διαφορετικά λειτουργικά.</li> </ul>					

2. Λάθος στην υλοποίηση κώδικα					
Περιγραφή	Λάθος στην υλοποίηση κάποιου κομματιού του project το οποίο το ανακαλύπτουμε αρκετά αργότερα.				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack.</li></ul>					

3. bug σε mechanic					
Περιγραφή	Εμφάνιση κάποιου bug το οποίο μας αναγκάζει να αναθεωρήσουμε τα mechanics του παιχνιδιού.				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack.</li></ul>					

4. καθυστέρηση υλοποίησης					
Περιγραφή	Κάποιο υλοποιήσιμο κομμάτι μένει πίσω και καθυστερεί την πορεία του project				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Επιβάλλουμε αυστηρό χρονοπρογραμματισμό και δίνουμε έμφαση στο critical path.</li></ul>					

5. Κακογραμμένος κώδικας					
Περιγραφή	Ο κώδικας είναι κακογραμμένος και η συντήρηση/διόρθωση του γίνεται δύσκολη.				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Επιβάλλουμε την χρήση ενός ελαχίστου ποσοστού σχολίων ( περίπου 20%), χρησιμοποιούμε κατανοήτες ονομασίες για τις μεταβλητές/συναρτήσεις μας και εφαρμόζουμε κοινούς σχεδιαστικούς κανόνες( αριθμο tabs,κενές γραμμές).</li></ul>					

6. Λάθος εκτίμηση δυσκολίας					
Περιγραφή	Ένα απο τα κομμάτια της υλοποίησης μας είναι τελικά πολυ πιο δύσκολο απο οτι περιμέναμε(καποιο interaction χαρακτήρων).				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Άμεσα meetings για συζήτηση του προβλήματος και γιατί συμβαίνει με αποτέλεσμα την γρήγορη επίλυση του.</li></ul>					

7. Ανεπαρκές εισόδημα					
Περιγραφή	Το funding απο το kickstarter δεν είναι αρκετό για να μας κάνει να συνεχίσουμε το project.				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Θα έχουμε πάρει ένα δάνειο για να καλύψουμε τις ανάγκες για τους πρώτους μήνες της δουλείας μας και θα ψάξουμε για χορηγούς.</li></ul>					

8.Ελλιπής προϋπολογισμός εξόδων εξοπλισμού					
Περιγραφή	Χρειάζονται περισσότερα χρήματα για εξοπλισμό και άδειες λογισμικών				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Προσπαθούμε να κάνουμε μια καλή εκτίμηση κόστους.</li></ul>					

9. Ανεπαρκή έσοδα για περαιτέρω ανάπτυξη					
Περιγραφή	Το τελικό release του παιχνιδιού δεν μας επιφέρει αρκετο εισόδημα για να ξεκινήσουμε την δημιουργία του DLC.				
Τύπος	Σχέδιο	Ποιότητα		Κόστος	
Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες			Πιθανότητα		
Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή	Υψηλή	Μεσαία	Χαμηλή
<ul style="list-style-type: none"><li>Στρατηγική Αντιμετώπισης: Παρουσιάζουμε καινούρια features και νέες ιδέες για το DLC ώστε να ανεβάσουμε το ενδιαφέρον του κόσμου.</li></ul>					