

Risk-assessment-v0.1



Μέλη της ομάδας:

Όνοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος φοίτησης	Email
Ζαπαντιώτης Μάριος	1067436	4 ^ο	up1067436@upnet.gr
Θανοπούλου Κωνσταντίνα	1066581	4 ^ο	up1066581@upnet.gr
Κρεμανταλά Θεοδώρα	1067445	4 ^ο	up1067445@upnet.gr
Λουκάκης Εμμανουήλ	1067450	4 ^ο	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"> Στρατηγική Αντιμετώπισης: Φροντίζουμε στην περίοδο του debugging (βλέπε project-plan) να συμπεριληφθεί και ο έλεγχος σε διαφορετικά λειτουργικά. 					

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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack.					

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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack.					

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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Επιβάλλουμε αυστηρό χρονοπρογραμματισμό και δίνουμε έμφαση στο critical path.					

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">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).					

6. Λάθος εκτίμηση δυσκολίας					
Περιγραφή	Ένα απο τα κομμάτια της υλοποίησης μας είναι τελικά πολύ 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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Άμεσα meetings για συζήτηση του προβλήματος και γιατί συμβαίνει με αποτέλεσμα την γρήγορη επίλυση του.					

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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Θα έχουμε πάρει ένα δάνειο για να καλύψουμε τις ανάγκες για τους πρώτους μήνες της δουλείας μας και θα ψάξουμε για χορηγούς.					

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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Προσπαθούμε να κάνουμε μια καλή εκτίμηση κόστους.					

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">Στρατηγική Αντιμετώπισης: Παρουσιάζουμε καινούρια features και νέες ιδέες για το DLC ώστε να ανεβάσουμε το ενδιαφέρον του κόσμου.					