

Risk-Assesment-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 Μανώλης	1067450	4 ^ο	up1067450@upnet.gr

Editor: Λουκάκης Μανώλης

Contributor: Κρεμανταλά Θεοδώρα

Peer Reviewer: Ζαπαντιώτης Μάριος, Θανοπούλου Κωνσταντίνα

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

1. Το λογισμικό που χρησιμοποιούμε (pygame) μπορεί να παρουσιάζει Bugs όταν τρέχεις το παιχνίδι σε διαφορετικό λειτουργικό π.χ. MacOS, Linux.

- Φροντίζουμε στην περίοδο του debugging (βλέπε project-plan) να συμπεριληφθεί και ο έλεγχος σε διαφορετικά λειτουργικά.

2. Λάθος στην υλοποίηση κάποιου κομματιού του project το οποίο το ανακαλύπτουμε αρκετά αργότερα.

- Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack.

3. Εμφάνιση κάποιου bug το οποίο μας αναγκάζει να αναθεωρήσουμε τα mechanics του παιχνιδιού.

- Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack.

4. Κάποιο υλοποιήσιμο κομμάτι μένει πίσω και καθυστερεί την πορεία του project.

- Επιβάλλουμε αυστηρό χρονοπρογραμματισμό και δίνουμε έμφαση στο critical path.

5. Ο κώδικας είναι κακογραμμένος και η συντήρηση/διόρθωση του γίνεται δύσκολη.

- 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. Ένα από τα κομμάτια της υλοποίησης μας είναι τελικά πολύ πιο δύσκολο από ότι περιμέναμε (καποιο interaction χαρακτήρων).

- Άμεσα meetings για συζήτηση του προβλήματος και γιατί συμβαίνει με αποτέλεσμα την γρήγορη επίλυση του.

7. Το funding απο το kickstarter δεν είναι αρκετό για να μας κάνει να συνεχίσουμε το project.

- Θα έχουμε πάρει ένα δάνειο για να καλύψουμε τις ανάγκες για τους πρώτους μήνες της δουλείας μας και θα ψάξουμε για χορηγούς.

8. Χρειάζονται περισσότερα χρήματα για εξοπλισμό και άδειες λογισμικών.

- Προσπαθούμε να κάνουμε μια καλή εκτίμηση κόστους.

9. Το τελικό release του παιχνιδιού δεν μας επιφέρει αρκετο εισόδημα για να ξεκινήσουμε την δημιουργία του DLC.

- Παρουσιάζουμε καινούρια features και νέες ιδέες για το DLC ώστε να ανεβάσουμε το ενδιαφέρον του κόσμου.