**Risk-assessment-v0.2**



Μέλη της ομάδας:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ονοματεπώνυμο** | **Αριθμός Μητρώου** | **Έτος φοίτησης** | **Email** |
| Ζαπαντιώτης Μάριος | 1067436 | 4ο | up1067436@upnet.gr |
| Θανοπούλου Κωνσταντίνα | 1066581 | 4ο | up1066581@upnet.gr |
| Κρεμανταλά Θεοδώρα | 1067445 | 4ο | up1067445@upnet.gr |
| Λουκάκης Εμμανουήλ | 1067450 | 4ο | 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 (pygame) 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 | |  |  | | | Μεσαία | | Χαμηλή |
|  | |  | Υψηλή |  |
| • 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(π.χ. η κίνηση του χαρακτήρα όταν είναι σε υγρή μορφή κολλάει σε σημεία που δεν θα έπρεπε) το οποίο το ανακαλύπτουμε αρκετά αργότερα(την ώρα του τελικού debugging). | | | | | | | | | |
| Τύπος | | | |  | Σχέδιο | |  | Ποιότητα | | | Κόστος | | |
|  | |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | | | Πιθανότητα | | | | |
|  | | | Μεσαία | | | Χαμηλή | | | Υψηλή |  | Μεσαία |  | Χαμηλή |
|  | Υψηλή |  |  |
| • 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(π.χ. ο τρόπος που κάνεις craft κάποιο αντικείμενο να μην αφαίρει τα υλικά απο το inventory). | | | | | | | | | |
| Τύπος | | | |  | Σχέδιο | |  | Ποιότητα | | | Κόστος | | |
|  | |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | | | Πιθανότητα | | | | |
|  | | | Μεσαία | | | Χαμηλή | | | Υψηλή |  | Μεσαία |  | Χαμηλή |
|  | Υψηλή |  |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Κράταμε αρκετές version του παιχνιδιού ώστε όταν συμβεί αυτό να μπορούμε να το κάνουμε backtrack. | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4. καθυστέρηση υλοποίησης | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Περιγραφή | | | | Κάποιο υλοποιήτικο κομμάτι στο κρίσημο μονοπάτι μένει πίσω και καθυστερεί την πορία του project όπως η δημιούργια του «κόσμου» για το παιχνίδι. | | | | | | | | | | | | |
| Τύπος | | | |  | Σχέδιο | |  | Ποιότητα | | | | |  | Κόστος |  | |
|  | |  |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | | | Πιθανότητα | | | | | | | |
|  | | | Μεσαία | | | Χαμηλή | | |  | | | Μεσαία | | | | Χαμηλή |
|  | Υψηλή |  |  | Υψηλή |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Επιβάλλουμε αυτστηρό χρονοπρογραμματισμό και δίνουμε έμφαση στο critical path. | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5. 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 | | | | | | | |
|  | | | Μεσαία | | Χαμηλή | | Υψηλή | Μεσαία | | | |  | Χαμηλή |  |
|  | Υψηλή |  |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Θα έχουμε πάρει ένα δάνειο για να καλύψουμε τις ανάγκες για τους πρώτους μήνες της δουλείας μας και θα ψάξουμε για χορηγούς. | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6. Ανεπαρκή έσοδα για περαιτέρω ανάπτυξη | | | | | | | | | | | | | | |
| Περιγραφή | | | | Το τελικό release του παιχνιδιού δεν μας επιφέρει αρκετο εισόδημα για να ξεκινήσουμε την δημιούργία του DLC. | | | | | | | | | | |
| Τύπος | | | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | |  | Κόστος |  | | | |
|  |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | Πιθανότητα | | | | | | | |
|  | | | Μεσαία | | Χαμηλή | | Υψηλή | Μεσαία | | | |  | Χαμηλή |  |
|  | Υψηλή |  |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Παρουσιάζουμε καινούρια features και νέες ιδέες για το DLC ώστε να ανεβάσουμε το ενδιαφέρον του κόσμου. | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7. Μήνυση απο άλλους δημιουργούς | | | | | | | | | | | | | | |
| Περιγραφή | | | | Κατά την κρίση άλλων δημιουργών το παιχνίδι έχει αρκετά κοινά στοιχεία με δικά τους έργα και αποτελεί παραβίαση των πρενυτατικών τους δικαιωμάτων. | | | | | | | | | | |
| Τύπος | | | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | |  | Κόστος |  | | | |
|  |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | Πιθανότητα | | | | | | | |
|  | | | Μεσαία | | Χαμηλή | | Υψηλή | Μεσαία | | | |  | Χαμηλή |  |
|  | Υψηλή |  |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Προσλαμβάνουμε νομικό αντιπρόσωπο για να μας υπερασπιστεί στο δικαστήριο. | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 8.Μήνυση απο πελάτη | | | | | | | | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Κατά την κρίση του πελάτη, η χρήση του παινχιδιού του προκάλεσε προβλήματα υγείας. | | | | | | | | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | | Ποιότητα | | | | | |  | Κόστος |  | |
|  |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | Πιθανότητα | | | | | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | |  | Χαμηλή | |  |  | | | Μεσαία | | | | Χαμηλή |
|  | |  | Υψηλή |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Φροντίζουμε ο χρήστης να κληθεί να αποδεχθεί ενα συμφωνητικό χρήσης που το προειδοποιεί για παρόμοιες συνέπειες και σε περίπτωση δίκης προσλαμβάνουμε νομικό αντιπρόσωπο για να μας υπερασπιστεί στο δικαστήριο. | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 9.Απώλεια εξοπλισμού | | | | | | | | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Κάποιο απο τα μηχανήματα που χρησιμοποιούμε καταστρέφεται με πιθανή απώλεια ανθρωποχρόνου(μέχρι και 3 ανθρωπομέρες). | | | | | | | | | | | | |
| Τύπος | |  | Σχέδιο | | Ποιότητα | | | | | Κόστος |  | | | |
|  | |  |
| Επίπεδο Σοβαρότητας-Συνέπειες | | | | | | | | Πιθανότητα | | | | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | |  | | Χαμηλή |  | Υψηλή | Μεσαία | | |  | Χαμηλή |  |
|  |  |
| • Στρατηγική Αντιμετώπισης: Με επιβάρυνση του budget (τουλάχιστον 500€) θα αγοράσουμε καινούριο μηχάνημα για να αντικαταστήσουμε το κατεστραμένο. | | | | | | | | | | | | | | |