**Risk-assessment-v1.0**



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 |

Αλλαγές σε σχέση με το παραδοτέο v0.2:

Είναι η έκδοση v0.2 χωρίς καμία αλλαγή.

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 τρέχει το παιχνίδι σε διαφορετικό λειτουργικό π.χ. MacOS, Linux | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Φροντίζουμε στην περίοδο του debugging (βλέπε project-plan) να συμπεριληφθεί και ο έλεγχος σε διαφορετικά λειτουργικά | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2. bug κατά το gameplay των χρηστών του παιχνιδιού | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού να ανακαλύψει κάποιος χρήστης ένα σφάλμα στο παιχνίδι, το οποίο μπορεί να σχετίζεται με κάποια αλληλεπίδραση των χαρακτήρων-αντικειμένων ή κάποιο glitch | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Δεχόμαστε feedback από τους χρήστες του παιχνιδιού προκειμένου να κάνουμε διορθώσεις και να κυκλοφορήσουν patches | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. Καθυστέρηση υλοποίησης κάποιου τυπικού υποέργου από το κρίσιμο μονοπάτι | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Καθυστέρηση κάποιου τυπικού υποέργου περισσότερο από τη μέγιστη προθεσμία που έχουμε θέσει, το οποίο μπορεί να συμβεί κυρίως στα τυπικά υποέργα που αφορούν την υλοποίηση κώδικα, που είναι πιο απρόβλεπτη η εξέλιξη τους | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Επιβάλλουμε αυστηρό χρονοπρογραμματισμό και δίνουμε έμφαση στο critical path, δίνοντας μεγαλύτερο χρονικό περιθώριο στα τυπικά υποέργα που περιλαμβάνει | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4. Αποτυχία κάλυψης εξόδων από το kickstarter | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Το funding από το kickstarter δεν είναι αρκετό για να μας εξασφαλίσει τα απαραίτητα έσοδα, ώστε να ολοκληρώσουμε το project | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Θα πάρουμε ένα δάνειο για να καλύψουμε τις ανάγκες για τους πρώτους μήνες της δουλειάς μας και θα ψάξουμε για χορηγούς | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5. Ανεπαρκή έσοδα για ανάπτυξη του DLC | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Η κυκλοφορία του παιχνιδιού δεν μας επιφέρει αρκετό εισόδημα για να ξεκινήσουμε την δημιουργία του DLC | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Παρουσιάζουμε καινούρια features και νέες ιδέες για το DLC ώστε να ανεβάσουμε το ενδιαφέρον του κόσμου | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6. Μήνυση απο άλλους δημιουργούς | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Κατά την κρίση άλλων δημιουργών το παιχνίδι έχει αρκετά κοινά στοιχεία με δικά τους έργα και αποτελεί παραβίαση των πνευματικών τους δικαιωμάτων | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Προσλαμβάνουμε νομικό αντιπρόσωπο για να μας υπερασπιστεί στο δικαστήριο | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7. Μήνυση απο πελάτη | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Κατά την κρίση του πελάτη, η χρήση του παιχνιδιού του προκάλεσε προβλήματα υγείας | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Φροντίζουμε ο χρήστης να κληθεί να αποδεχθεί ένα συμφωνητικό χρήσης που τον προειδοποιεί για τυχόν συνέπειες στην υγεία του και σε περίπτωση δίκης προσλαμβάνουμε νομικό αντιπρόσωπο για να μας υπερασπιστεί στο δικαστήριο | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 8. Βλάβη εξοπλισμού | | | | | | | |
| Περιγραφή | | Κάποιο από τα μηχανήματα που χρησιμοποιούμε παρουσιάζει κάποια βλάβη και οδηγεί σε απώλεια χρόνου έως ότου να διορθωθεί | | | | | |
| Τύπος | | Σχέδιο | | Ποιότητα | | Κόστος | |
| Επίπεδο σοβαρότητας | | | | Πιθανότητα | | | |
| Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή | Υψηλή | Μεσαία | | Χαμηλή |
| Στρατηγική Αντιμετώπισης | | | Με επιβάρυνση του budget (τουλάχιστον 500€) θα επιδιορθώσουμε τη βλάβη είτε εμείς οι ίδιοι αν είναι εφικτό είτε κάποιος ειδικός | | | | |