**Risk-Assesment-v0.1**



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 Μανώλης | 1067450 | 4ο | up1067450@upnet.gr |

Μέλη της ομάδας:

Editor: Λουκάκης Μανώλης

Contributor:

Peer Reviewer:

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

1.Το λογισμικο που χρησιμοποιουμε (pygames) μπορει 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 υλοποιήτικο κομμάτι μένει πίσω και καθυστερεί την πορία του project.

* Επιβάλλουμε αυτστηρό χρονοπρογραμματισμό και δίνουμε έμφαση στο critical path.

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

* Επιβάλλουμε την χρήση ενος ελαχίστου ποσοστού σχολίων ( περίπου 20%), χρησιμοποίουμε κατανοήτες ονομασίες για τις μεταβλητές/συναρτήσεις μας και εφαρμόζουμε κοινούς σχεδιαστικούς κανόνες( αριθμο tabs,κενές γραμμές)

6. Ένα απο τα κομμάτια της υλοποίησης μας είναι τελικά πολυ πιο δύσκολο απο οτι 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.

* ……

8. Χρειάζονται περισσοτερα χρήματα για εξοπλησμό και άδεις λογισμικών.

* Προσπαθούμε να κάνουμε μια καλή εκτίμηση κόστους.

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

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

10.