	Análise de Esforço e Custo			LAST EDIT	Análise de Riscos					
Atividade	Esforço(Homem-Hora)	Total(Esforco * 100)	Orçamento (lucro de 25%)	Wednesday, November 14, 2018 at 7:14:45	Risco	Probabilidade	Impacto	Exposição(Prob*Impacto	Contenção	Contingência
Regras de captura	3	300	375	,,,	Colisão com outras atividades	100%	0.9	0.9	Realizar as atividades antes da data de colisão	Nenhuma
Regras de jogo	8	800	1600		Problemas de Internet	100%	0.9	0.9	Nenhuma	Remanejar tarefas para outro membro da equipe
Regras complexas	8	800	1000		Subestimar a duração das atividades	75%	0.8	0.6	Comunicar o progresso e empecilhos constantemente	Dividir tarefas entre os membros da equipe ou do grupo
Novimento do peão	3	300	375		Problemas ao integrar a Iteração	50%	0.8	0.4	Documentação e código bem escrito	Consultar o autor do código
Movimento do rei	3	300	375		Falta de Otimização da IA	70%	0.5	0.35	Começar a implementação pela IA	Reescrever a IA
Novimento da rainha	3	300	375		Não cumprir a tarefa da iteração	50%	0.6	0.3	Divisão de tarefas em partes menores	Redivisão; pedir ajuda aos membros da equipe ou do grupo
Movimento da torre	3	300	375		Desentendimento no Grupo	50%	0.6	0.3	Comunicação clara entre os membros sobre o trabalho	Mediação sobre o conflito para chegar a um consenso
Movimento do bispo	3	300	375		Falta de Conhecimento de Unity	40%	0.7	0.28	Estudar Unity	Pedir ajuda à quem sabe mais sobre o problema
Novimento do cavalo	3	300	375		Retrabalho	45%	0.6	0.27	Avisar o que e como irá fazer antes de começar a fazer	Usar o melhor código
nterface de Jogador	8	800	1000		Descarte de trabalho	30%	0.6	0.18	Consultar outros membros sobre o que já foi feito	Tentar unir as partes para otimizar o código
lasse do jogador hun	2011	100	125		Problemas da Plataforma Unity	20%	0.8	0.16	Trabalhar sobre a mesma versão	Troca de versão ou de tarefas
lasse do jogador riuri	1	100	125		Esquecer alguma regra	20%	0.6	0.12	Estudar as regras do Xadrez e pôr num documento	Consultar quem sabe mais sobre Xadrez
onexão Interface-Re	- E	500	625		Falta a reunião	60%	0.0	0.12	Não programar nada para a data da reunião	Perguntar a alguém sobre o que foi discutido
onexão CPU-IA	3	300	375		Desistência da Disciplina	10%	1	0.1	Nenhuma	Remover funcionalidades do produto para terminar a tempo
onexao CPU-IA abuleiro	0.5	50	62.5		pessiericia da Disciplina	1076		0.1	remunia	rxemover randonalidades do produto para terminar a tempo
	0.5	50	62.5 62.5							
prites Player	0.5	50	62.5							
prites CPU										
onexão P1-Interface		500	625							
onexão Sprites-Regr		500	625							
print	13	1300	1625							
lides parte 1	3	300	375							
lides parte 2	3	300	375							
lides parte 3	3	300	375							
ocumentação	8	800	1000							
lanning Poker	5	500	625							
stimativas E/C	5	500	625							
rçamento	5	500	625							
ronograma	1	100	125							
studar Unity/C#	13	1300	1625							
egras do Xadrez	8	800	1000							
Igoritmos	13	1300	1625							
alor agregado	5	500	625							
urnos	5	500	625							
eque-mate	8	800	1000							
oque	5	500	625							
ighlight	3	300	375							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
		0	0							
	Esforço total = 172.5	Custo Total = 17250	Orcamento Total = 22162.5							
	Loloryo total - 172.5	Custo Por Integrante = 3450								
			_							
		Margem de Lucro = 25%								