La beauté du projet Uno en ce qui concerne la maintenance à long terme est sa simplicité globale. Comme le projet a été entièrement écrit en HTML, CSS et JavaScript, le jeu est entièrement fonctionnel et jouable en tant que jeu hébergé dans un navigateur Web, sur un serveur en local.

Cela signifie que je n’ai pas eu à me soucier de l'hébergement du produit par le biais d'une plateforme tierce comme Steam, XBox Arcade ou un App Store ou par l’intermédiaire d’un nom de domaine.

Le plus grand changement que subira le jeu est le développement du back-end. Un serveur sera nécessaire pour mettre en œuvre le mode multijoueur par navigateur.

Une fois le back-end implémenté, le projet est suffisamment petit pour qu'un seul développeur complet puisse raisonnablement gérer les mises à jour et les corrections de bugs pour ce jeu, mais en fonction du trafic du site, l'équipe pourrait devoir s'agrandir.

Les mises à jour du programme et les corrections de bogues peuvent être mises en ligne selon les besoins.