Risklista

# Risker med spelet

* SR1
  + Namn: Tidsåtgång.
  + Beskrivning: Vissa moment tar längre tid än beräknat.
  + Sannolikhet: 5.
  + Konsekvens: 2.
  + Prioritet: 10.
  + Bevakningsstrategi: Bevakas genom att logga arbetad tid och dra slutsatser om hur lång tid en uppgift kommer att ta för att slutföras. Ansvarig för risken är individen som arbetar med uppgiften / projektledaren.
  + Konsekvensstrategi: Antingen överge uppgiften eller sätta fler personer på att lösa den.
  + Sannolikhetsstrategi: Planering av tid för varje uppgift, samt försöka hålla uppgifternas storlek på en hanterbar nivå.
* SR2
  + Namn: Allvarliga buggar.
  + Beskrivning: Koden innehåller allvarliga buggar / glitcher som påverkar systemet på ett allvarlit sätt.
  + Sannolikhet: 4.
  + Konsekvens: 5.
  + Prioritet: 20.
  + Bevakningsstrategi: Bevakas genom exekvering och testning av koden. Ansvarig för risken är testansvarige & kodare.
  + Konsekvensstrategi: För in buggtestning och buggfix i product backloggen så att de inte glöms bort.
  + Sannolikhetsstrategi: Förebyggs genom noggrann kodning och genom kunskap om utvecklingsmiljön.
* SR3
  + Namn: Milda buggar.
  + Beskrivning: Koden innehåller buggar / glitcher som inte påverkar systemet på ett allvarligt sätt.
  + Sannolikhet: 5.
  + Konsekvens: 2.
  + Prioritet: 10.
  + Bevakningsstrategi: Bevakas genom exekvering och testning av koden. Ansvarig för risken är testansvarige & kodare.
  + Konsekvensstrategi: För in buggtestning och buggfix i product backloggen så att de inte glöms bort.
  + Sannolikhetsstrategi: Förebyggs genom noggrann kodning och genom kunskap om utvecklingsmiljön.
* SR4
  + Namn: Rättigheter.
  + Beskrivning: Spelet börjar dra in så pass mycket pengar att vi blir skyldiga att köpa dyra licenser.
  + Sannolikhet: 1.
  + Konsekvens: 5.
  + Prioritet: 5.
  + Bevakningsstrategi: Om spelet börjar sälja, ha koll på försäljningsstatistik. Ansvarig för risken är produktsansvarige / projektledaren.
  + Konsekvensstrategi: Köpa rättigheter (betalversion av utvecklingsmiljön).
  + Sannolikhetsstrategi: Kan förhindras genom att i förväg skaffa utökade rättigheter eller genom att ta väldigt lite betalt / free to play.

Risker med communityn

* CR1
  + Namn: Integration.
  + Beskrivning: Integrationen mellan spelet och community sidan är för resurskrävande för att genomföra.
  + Sannolikhet: 5.
  + Konsekvens: 4.
  + Prioritet: 20.
  + Bevakningsstrategi: Genom testning av kopplingen mellan hemsidan och spelet. Ansvarig för risken är testansvarige.
  + Konsekvensstrategi: Lägga mer tid på att integrationen ska fungera, eventuellt slopa/förenkla integrationsfunktionen.
  + Sannolikhetsstrategi: Genom tidig testning av risken kan vi förebygga problemet genom att lägga mer tid på att det ska fungera.
* CR2
  + Namn: Säkerhet.
  + Beskrivning: Communitysidan innehåller brister som kompromissar dess säkerhet. Ex. osäkra databaser, möjlighet för kod injektioner.
  + Sannolikhet: 4.
  + Konsekvens: 5.
  + Prioritet: 20.
  + Bevakningsstrategi: Genom testning av systemets säkerhet och kodgranskning. Ansvarig för risken är testansvarige och kodare.
  + Konsekvensstrategi: Stänga av tjänsten tills felen är åtgärdade. Under tiden visa ett “Under Construction”-meddelande.
  + Sannolikhetsstrategi: Genom tidig testning av risken, genom att vara påläst om säkerhetsrisker, genom säker kodning.