

Verkefni: Völundarmús	Útgáfa: 2.0
Áhættumat	Dags: 22. mars
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

# Áhættumat

## Völundarmús

### Efnisyfirlit

1.	YFIRLIT	2
1.1	PÁTTTAKENDUR	2
1.2	YFIRLIT ÁHÆTTUMATS	2
2.	MARKMIÐ	2
2.1	FORSENDUR	3
2.2	AÐRIR ÞÆTTIR OG INNTAKS GÖGN	3
3.	SKILGREIND ÁHÆTTA	3
4.	AÐGERÐIR	4
4.1	AÐGERDATAFLA	4
4.2	SÉRSTAKIR ÞÆTTIR	5
5.	VERKEFNAUMHVERFI	5
6.	SKILGREININGAR	5
6.1	AFLEIÐINGAR (A) 1-5	5
6.2	LÍKUR (L) 1-5	6

Verkefni: Völundarmús	Útgáfa: 2.0
Áhættumat	Dags: 22. mars
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

## 1. Yfirlit

Áhættumat verkefnisins byggist á því að finna áhættuliði og afleiðingar þeirra. Ýmsir áhættuþættir geta myndast við hugbúnaðarverkefni líkt og þetta. Síðar í áhættumatsskýrslunni eru helstu áhættuliðir listaðir upp. Sjá töflu 1.

Reykjavík, 22.mars 2019

### 1.1 Þátttakendur

Nafn	Hlutverk
Aldís Braga Eiríksdóttir	Teymismeðlimur
Harpa Hlíf Guðjónsdóttir	Teymismeðlimur
Hrafnhildur Arna Nielsen	Teymismeðlimur
Jóhanna Blöndahl	Verkefnastjóri

### 1.2 Yfirlit áhættumats

1. Markmið áhættumats.
2. Kynning á ferli fyrir áhættumat.
3. Finna áhættuvægi fyrir allar áhættur.
4. Ábyrgð og dagsetning fyrir áhættuliði.
5. Annað.

## 2. Markmið

Markmið þessarar áhættugreiningar er að finna áhættuþætti í tengslum við verkefnið Völundarmús og greina líkur á áhættu auk fyrirhugaðra viðbragða ef áhættuliðurinn á sér stað. Í verkefnisáætlun má finna markmið verkefnisins en í töflu 1 hér að neðan má sjá áhættuliði sem koma út frá þeim.

Verkefni: Völundarmús	Útgáfa: 2.0
Áhættumat	Dags: 22. mars
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

2.1 Forsendur

Tekið er tillit til allra verkþátta innan verkefnisins og eru þeir listaðir hér að neðan auk áhættuþátta.

Verkþáttur	Áhættuþáttur
Frumgreining	Óskýrar kröfur viðskiptavinar.
Notendasögur	Óskýrar kröfur viðskiptavinar.
UML - Klasarit	Óskýrar kröfur viðskiptavinar og vanþekking á nauðsynlegri forritun.
Klasar og föll	Vanþekking á nauðsynlegri forritun.
Hönnun	Óraunhæfar kröfur viðskiptavinar og verkefnateymis.
Inngangur að leik	Markmiðum forritunar ekki náð.
Borð 1 - Spurningaleikur	Markmiðum forritunar ekki náð.
Borð 2 - Pacman	Markmiðum forritunar ekki náð.
Borð 3 - Super Mario	Markmiðum forritunar ekki náð.
Borð 4 - Púsluspil	Markmiðum forritunar ekki náð.
Einingaprófanir	Markmiðum prófunar ekki náð og markmiðum forritunar ekki náð.
Grafík og hljóð	Vanþekking á nauðsynlegri forritun.

Tafla 1. Áhættuþættir

2.2 Aðrir þættir og inntaks gögn

Megináhættuþáttur verkefnisins er sá að forritunin mistakist og kröfur viðskiptavinar eru ekki uppfylltar.

3. Skilgreind áhætta

Tafla 2 sýnir skilgreinda áhættuliði. Taflan lýsir númeri áhættuþátta, nafni og skýringu á áhættu, líkum á að áhætta eigi sér stað og afleiðingum þess ef áhætta verður að veruleika. Auk þess er reiknað áhættustig.

Númer	Skýring á áhættuliði	Líkur (L)	Afleiðing (A)	Áhættustig (S = L*A)
1	Kóði virkar ekki.	3	4	12

Verkefni: Völundarmús	Útgáfa: 2.0
Áhættumat	Dags: 22. mars
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

2	Tenging milli borða virkar ekki.	3	4	12
3	Tímaáætlun stenst ekki.	4	5	15
4	Kostnaðaráætlun stenst ekki.	2	3	6
5	Óskýrar kröfur viðskiptavinar	2	4	8
6	Vanþekking á forritun	2	3	6
7	Einingaprófanir mistakast	3	3	9
8	Forföll teymismeðlima	1	2	2

Tafla 2. Skilgreind áhætta

## 4. Aðgerðir

### 4.1 Aðgerðatafla

Númer	S	Aðgerð	Væntanleg útkoma	Ábyrgð	Lokið
3	15	Skila því sem náðst hefur að klára.	Ófullnægjandi skil.	Verkefnateymi	Fyrir lok á sprint 4.
2	12	Leita aðstoðar kennara	Tenging milli borða virkar sem skyldi.	Verkefnateymi	Fyrir lok á sprint 4.
1	12	Leita aðstoðar kennara. Sleppa grafík/hljóði.	Betri virkni kóða. Aukin þekking á forritun.	Verkefnateymi	Fyrir lok á sprint 4.
7	9	Betrumbæta og reyna aftur. Leita aðstoðar.	Prófanir takast og kóðinn virkar.	Verkefnateymi	Fyrir lok á sprint 4.
5	8	Regluleg samskipti við viðskiptavin.	Skýrar kröfur viðskiptavinar og auðveldara að uppfylla	Verkefnateymi	Fyrir lok á sprint 4.

Verkefni: Völundarmús	Útgáfa: 2.0
Áhættumat	Dags: 22. mars
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

			<i>þær.</i>		
6	6	<i>Lesa námsefni og leita upplýsinga á internetinu.</i>	<i>Aukin þekking á forritun.</i>	<i>Verkefnateymi</i>	<i>Fyrir lok á sprint 4.</i>
4	6	<i>Uppfæra kostnaðaráætlun.</i>	<i>Kostnaðaráætlun stenst.</i>	<i>Verkefnateymi</i>	<i>Fyrir lok á sprint 4.</i>
8	2	<i>Afleysing teymismeðlima.</i>	<i>Vinna verkefnis heldur áætlun.</i>	<i>Verkefnateymi</i>	<i>Fyrir lok á sprint 4.</i>

Tafla 3. Viðbrögð við áhættum og væntanlegar útkomur.

## 4.2 Sérstakir þættir

Eini liðurinn sem hefur afleiðingarstuðulinn 5 í töflu 1 er þáttur númer 3. Sá liður sýr að tímaáætlun og því ljóst að huga þarf sérstaklega að því að fylgja henni.

## 5. Verkefnaumhverfi

Helstu áhættuþættir sem stafa af umhverfi verkefnisins snúa að hópmeðlimum verkefnisins. Miðað við það að verkefnateymið samanstendur af fjórum meðlimum getur sú staða komið upp að verkefnið reynist of umfangsmikið og tímafrekt. Einnig er alltaf hætt á að framlög meðlima til verkefnisins séu misjöfn.

## 6. Skilgreiningar

### 6.1 Afleiðingar (A) 1 -5

1 = Setur verkefnið ekki í beina hættu

2 = Megin markmiðum verður náð án auka mannskaps (þarfnast aðhalds í áætlunargerð)

3 = Megin markmiðum verður náð með auka mannskap

Verkefni: Völundarmús	Útgáfa: 2.0
Áhættumat	Dags: 22. mars
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

4 = Endurmeta þarf hluta úr megin markmiðum

5 = Endurskoða verður vandlega öll megin markmið (framhald verkefnisins í hættu)

## 6.2 Líkur (L) 1 – 5

1 = Áhætta mun að öllum líkindum ekki eiga sér stað

2 = Áhætta mun líklega ekki eiga sér stað

3 = Áhætta mun líklega eiga sér stað

4 = Áhætta mun eiga sér stað ef ekkert verður aðheft

5 = Áhætta hefur átt sér stað